Ghaidan
Jurnal Bimbingan Konseling Islam & Kemasyarakatan

Pengaruh Self Control dan Penggunaan Gadget Pada Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa Tingkat Akhir

Fifin Dwi Purwaningtyas[1], Starry Kireida Kusnadi[2], Ressy Mardiyanti[3], Tutus Risda Sabila[4], Rosvita Gamul[5]
Universitas Wijaya Putra Surabaya, Indonesia
fifin@uwp.ac.id

Submitted: 14-11-2024

Revised: 29-11-2024

Accepted: 04-12-2024

Copyright holder:
© Purwaningtyas, F.D., Kusnadi, S.K., Mardiyanti, R., Sabil, T.R., & Gamul, R. (2024)

First publication right:
© Ghadian Jurnal Bimbingan Konseling & Kemasyarakatan

How to cite: Fifin Dwi Purwaningtyas, Starry Kireida Kusnadi, Ressy Mardiyanti, Tutus Risda Sabila, & Rosvita Gamul. (2024). Pengaruh Self Control dan Penggunaan Gadget Pada Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, *8*(2). https://doi.org/10.19109/7my2y912

Published by:
UIN Raden Fatah Palembang

Journal website:
https://Ghadian.co.id /index.php

E-ISSN:
2621-8283

***ABSTRACT**:*
This research aims to try to find out how students can balance the use of gadgets with self-control so that they can minimize the occurrence of procrastination behavior. One of the causes of the problem of procrastination is self-control, students who have activities other than academics predominantly have low self-control. Low self-control can impact academic procrastination, and students consciously use time for other more enjoyable activities, namely by playing with gadgets, and using gadgets without limits, making it difficult for students to control these actions. This research method is non-experimental research because no manipulation of the independent variables was carried out. The variables studied are Problem self-control, use of gadgets, and procrastination. The participants in this research were 202 students (95 men and 107 women) aged 20-26 years, residing in Surabaya; and is currently completing his Thesis (Final Student). The research results show that the level of self-control, level of gadget use, and level of procrastination are moderate, and the F-test analysis hypothesis testing in this research is in the form of a known Sig value. Amounting to 0.021 (<0.05), it can be concluded that self-control and gadget use have a significant effect simultaneously (together) on student procrastination.

***KEYWORDS**: Self-control, Procrastination, Use of Gadgets*

PENDAHULUAN

Anak-anak dan remaja, yang sering kali menampilkan tingkat kemahiran teknologi yang tinggi, memakai gadget secara ekstensif. Menurut sebuah penelitian, 82,8% anak muda berusia antara 11 hingga 18 tahun menggunakan internet selama satu hingga empat jam setiap hari. Internet diakses dengan menggunakan gawai. Teknologi juga saat ini semakin melesat perkembangannya (Putra & Khotimah, 2024). Remaja yang menggunakan gawai merupakan hal yang umum terjadi. Mengakses media sosial adalah salah satu dari berbagai aplikasi gawai, dan merupakan salah satu hal terpopuler yang dilakukan anak-anak dan remaja saat ini (Purwaningtyas et al., 2021). Menurut temuan penelitian Lestari dan Sulian, ada empat komponen yang berkontribusi terhadap kecanduan gawai. Kebosanan, kurangnya kontrol diri, dan penggunaan yang berlebihan merupakan contoh variabel internal. Daya tarik yang luar biasa dari media center dan ponsel adalah contoh dari kekuatan eksternal. Kesedihan, stres, dan ketidakaktifan adalah pengaruh situasional. Kebutuhan seseorang akan hubungan sosial merupakan komponen sosial (R. Lestari & Sulian, 2020).

Menurut Daffa Zuhdan Naufani, (2023), mayoritas mahasiswa tidak dapat hidup tanpa gawai mereka karena gawai sangat penting untuk mengakses informasi tentang kebutuhan

akademik dan pribadi mereka. Namun, jika siswa atau orang lain menggunakan gawai mereka secara eksklusif untuk tujuan hiburan, mereka menjadi tergantung pada gawai tersebut, yang menyebabkan mereka melupakan produktivitas mereka dan memiliki konsekuensi negatif seperti penundaan. Karena ketidakmampuan mereka untuk mengatur kegiatan, siswa dapat mengalami hambatan saat menyelesaikan tugas. Selain itu, sikap tentang hal-hal yang harus diprioritaskan dapat tercipta karena kurangnya kemampuan manajemen waktu. Orang dengan kemampuan manajemen waktu yang buruk dapat menghadapi konflik antara kegiatan pada saat yang sama, yang akan membuat mereka menunda atau mungkin menyerah pada tugas-tugas lain.

Kontrol diri adalah faktor lain yang berkontribusi terhadap penundaan. Mayoritas siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler kurang memiliki kontrol diri. Penundaan akademis dapat dipengaruhi oleh kurangnya disiplin diri, yang membuat siswa lebih sulit untuk mengatur perilaku mereka. Akibatnya, siswa dapat dengan sengaja memakai waktu mereka guna aktivitas lain yang lebih menyenangkan, layaknya bermain atau menggunakan gawai tanpa batas. Kemampuan untuk mengelola emosi dan keinginan sendiri berkorelasi dengan kontrol diri (Hafizh & Sudinadji, 2018).

Kapasitas untuk mengatur perilaku seseorang berdasarkan pikirannya sendiri dikenal sebagai kontrol diri. Cara lain untuk berpikir tentang kontrol diri adalah sebagai perilaku individu yang menunjukkan kontrol diri (Fahira & Hidayati, 2022). Kontrol diri diketahui mencakup lima komponen: Pertama, kontrol perilaku mengacu pada tindakan mengerahkan kendali atas keadaan diri sendiri atau situasi eksternal. Kedua, memikirkan seluruh hal yang akan atau sedang terjadi berdasarkan apa yang ada di dalam pikiran seseorang yang dikenal sebagai kontrol kognitif. Ketiga, decisional control, juga dikenal sebagai kontrol dalam pengambilan keputusan, adalah proses mempertimbangkan pilihan yang tersedia dalam keadaan tertentu, baik sekarang atau di masa depan. Ketika mengambil keputusan, kontrol diri akan memprioritaskan pilihan-pilihan yang memiliki manfaat di atas faktor-faktor lainnya. Keempat, ketika seseorang menyadari keadaan dirinya sendiri tentang perasaannya saat ini, maka ia dikatakan memiliki kontrol informasi. Kontrol informasional dapat membantu seseorang menghindari keadaan yang menantang dan mempersiapkan diri untuk segala kemungkinan. Kelima, kontrol restropektif mengacu pada kemampuan seseorang untuk melakukan kontrol diri saat menentukan apa dan siapa yang bertanggung jawab atas suatu kejadian (Yunda Kartika, 2024).

Menunda kegiatan secara tidak rasional meskipun ada kemungkinan hasil yang buruk adalah tanda prokrastinasi, semacam kegagalan pengaturan diri. Menunda suatu tugas dengan melakukan aktivitas lain yang menyenangkan sering dikaitkan dengan perilaku prokrastinasi. Faktanya, prokrastinasi adalah praktik menunda pekerjaan yang tidak menyenangkan sampai nanti (Unda-López et al., 2022).

Empat (4) topik yang termasuk dalam perilaku prokrastinasi akademik adalah: menunda memulai atau menyelesaikan tugas, seperti tugas sekolah; penundaan penyelesaian tugas; kesenjangan waktu diantara rencana dan pelaksanaan tugas; dan kecenderungan guna terlibat dalam kegiatan lain yang dianggap lebih menyenangkan serta tidak membuat bosan. Ada dua jenis elemen yang berkontribusi terhadap penundaan akademik: pengaruh internal dan eksternal. Kesehatan fisik dan mental individu dianggap sebagai elemen internal, sedangkan keadaan lingkungan dan orang tua dianggap sebagai elemen eksternal (Khoirunnisa et al., 2021).

Inovasi dan *state of the art*, Terdapat hubungan antara prokrastinasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir dengan kontrol diri mahasiswa dalam menggunakan media sosial, sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Fahira & Hidayati, (2022) yang mempunyai judul Hubungan Kontrol Diri dalam Penggunaan Media Sosial dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Tingkat Akhir. Berdasarkan nilai koefisien korelasi (R) yang bernilai -0,626 bisa dilakukan

pengambilan kesimpulan bahwa pada hubungan negatif yang sangat rendah diantara prokrastinasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir dengan kontrol diri mereka.

Menurut penelitian Yunda Kartika, (2024) yang berjudul Analisis Kontrol Diri Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Prokrastinasi: (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara), prokrastinasi dan kontrol diri secara signifikan berkorelasi negatif, sedangkan penggunaan gadget yang berlebihan secara signifikan berhubungan dengan kontrol diri untuk mencegah mahasiswa melakukan penundaan tugas. Hal ini mengimplikasikan bahwa untuk memiliki penundaan yang minimal, mahasiswa tertentu membutuhkan kontrol diri yang lebih besar.

Hipotesis mayor juga dapat diterima karena penelitian oleh Hafizh & Sudinadji, (2018), yang mempunyai judul Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa, menampilkan terdapatnya hubungan yang signifikan antara prokrastinasi mahasiswa fakultas psikologi UMS dengan kecanduan gadget. Namun, pengujian hipotesis minor pertama menampilkan terdapatnya korelasi positif yang kuat antara prokrastinasi akademik serta kecanduan gadget (X1). Penundaan akademis dan variabel kontrol diri (X2) memiliki hubungan yang agak negatif, menurut temuan analisis hipotesis kedua. Dapat disimpulkan dari statistik ini bahwa temuan penelitian ini memungkinkan pembuktian yang benar dari hipotesis mayor dan minor.

Penelitian ini menggunakan metodologi pemecahan masalah untuk menguji dampak dari kontrol diri dan penggunaan gadget terhadap perilaku menunda-nunda tugas mahasiswa tingkat akhir. Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengetahui dampak kontrol diri serta penggunaan gadget terhadap perilaku menunda-nunda pada mahasiswa tingkat akhir serta hubungan diantara kontrol diri dan perilaku menunda-nunda pada mahasiswa tingkat akhir.

Untuk mendukung premis utama, penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah kontrol diri dan penggunaan gadget memiliki dampak yang besar terhadap perilaku menunda-nunda pada mahasiswa tingkat akhir. Namun, pengujian hipotesis minor pertama menampilkan terdapatnya korelasi positif yang kuat diantara penundaan dan kontrol diri (X1). Berdasarkan temuan analisis hipotesis kedua, ada korelasi yang agak negatif antara prokrastinasi mahasiswa dan variabel penggunaan gadget (X2). Dapat disimpulkan dari statistik ini bahwa temuan penelitian ini mendukung validitas hipotesis utama dan minor. Mengetahui bagaimana siswa dapat menggabungkan penggunaan teknologi dengan kontrol diri untuk mengurangi perilaku menunda-nunda adalah salah satu keuntungan dari penelitian ini. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan mengurangi kurangnya kontrol diri yang terkait dengan penggunaan gadget, yang menyebabkan penundaan. Hal ini menjadi latar belakang bagi para peneliti. Oleh karenanya, tujuan dari penelitian ini yakni guna mengetahui apakah perilaku menunda-nunda di kalangan mahasiswa tingkat akhir dipengaruhi oleh kontrol diri dan penggunaan gadget.

METODE

Penelitian ini ialah penelitian yang mempunyai sifat kuantitatif dengan desain korelasional. Penelitian kuantitatif dan korelasional dimaksudkan untuk mencari Pengaruh *Self control* Dan Penggunaan Gadget Pada Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa Tingkat Akhir dengan menggunakan teknik pengukuran statistic. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling technique dengan pertimbangan bahwa subjek penelitian ini dicari yang sesuai dengan tujuan peneliti dan memiliki karakteristik tertentu, yaitu dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Mahasiswa yang suka mengunakan gadget dalam kegiatannya sehari-hari; 2) Berusia 20-26 tahun; 3) Bertempat tinggal di Surabaya; dan 4) sedang menyelesaikan Skripsi (Mahasiswa Akhir).

Metode Analisis Data Penelitian ini mempunyai dua variabel: variabel dependen (Y) serta variabel independen (X). Untuk menentukan apakah kontrol diri dan penggunaan gadget

berdampak pada perilaku menunda-nunda tugas mahasiswa tingkat akhir, peneliti menggunakan uji analisis regresi berganda untuk pengujian hipotesis. Uji normalitas, linearitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi adalah uji asumsi tradisional yang digunakan dalam penelitian ini. Perangkat lunak SPSS 25.0 for Windows akan digunakan untuk melakukan metode analisis data secara keseluruhan dalam penelitian ini.

Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini pada subyek usia 20 sampai 26 tahun. Subjek yang dituju merupakan subjek yang berdomisili di Surabaya, Mahasiswa yang suka mengunakan gadget dalam kegiatannya sehari-hari dan sedang menyelesaikan Skripsi (Mahasiswa Akhir). Pada kali ini peneliti menyebarkan melalui bantuan kuesioner online dari *google form* pertimbangan peneliti untuk menggunakan kuesioner online adalah mudah untuk menggapai mahasiswa yang berada bertempat tinggal di Surabaya.

Persiapan Pelaksanaan

Sebelum melaksanakan penelitian, terdapat sejumlah tahapan yang wajib dilaksanakan oleh peneliti yakni: [1] Peneliti mengidentifikasi Mahasiswa yang suka mengunakan *gadget* dalam kegiatannya sehari-hari, Berusia 20-26 tahun, Bertempat tinggal di Surabaya dan sedang menyelesaikan Skripsi (Mahasiswa Akhir); [2] Membuat kuesioner online dari *google form* untuk disebarkan secara online https://forms.gle/g2eUF63PxPRfUgBV9; [3] Pengisian kuesioner secara

online melalui *google form Self control*, Penggunaan gadget dan Prokrastinasi melalui *Facebook, Instagram* dan *Whatsapp* pada tanggal tgl 20 Juli s/d 06 September 2024.

Pelaksanaan Penelitian

Tahap Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian: [1] Peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara online melewati *google form* dengan link https://forms.gle/g2eUF63PxPRfUgBV9; [2] Menyebarkan melalui media sosial (*whatsapps*) pada Partisipan penelitian ini yaitu 202 Mahasiswa (95 laki-laki dan 107 perempuan) yang ada pada rentang usia 20-26 tahun. Peneliti memilih daerah Surabaya untuk melihat Pengaruh *Self control* dan Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. Alasan lainnya karena penelitian ini belum dilakukan di daerah Surabaya*;* [3] Peneliti mendapatkan subjek sebanyak 202 orang; [4] Penyebaran kuesioner ini dilaksanakan pada kurun waktu 2 bulan

Tahap Perhitungan, Rekapitulasi dan Pengolahan Data

Setelah seluruh data hasil penelitian diperoleh, proses selanjutnya yang dilakukan adalah perhitungan dan rekapitulasi data yang dioleh menggunakan program SPSS for windows version 25.0, tahap awal perhitungan ini diawali dengan proses coding jawaban Instrumen Alat ukur yang dipergunakan pada penelitian ini yakni kuesioner.

Skala *Self control*, penggunaan gadget, dan Prokrastinasi. Langkah berikutnya adalah membuat pengategorian variabel, menurut data demografis subjek berupa jenis kelamin anak, usia mahasiswa, dan Program studi, kemudian uji asumsi dan uji hipotesis.

Analisis Data Deskriptif Karakteristik Subjek Penelitian

Jumlah subjek pada penelitian ini yaitu 202 orang, informasi demografis subjek penelitian ini mencakup usia responden, jenis kelamin, lama bermain *game online,* alasan bermain *game online*, serta perasaan saat bermain *game online*. Penelitian ini melakukan pengambilan data subjek melewati pernyataan terbuka yang berhubungan pola asuh orangtua permisif serta *Problematic Online Game Use Scale*, yang akan diberikan pendeskripsian pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	31	15.3	15.3	15.3
	21	19	9.4	9.4	24.8
	22	49	24.3	24.3	49.0
	23	38	18.8	18.8	67.8
	24	29	14.4	14.4	82.2
	25	18	8.9	8.9	91.1
	26	18	8.9	8.9	100.0
	Total	202	100.0	100.0	

Dari data pada tabel 1 diatas, menjelaskan distribusi usia responden yang telah melakukan pengisian angket penelitian berdasarkan usia. Sebanyak 31 orang (15.3%) berusia 20 tahun, sebanyak 19 orang berusia 21 tahun (9.4 %), sebanyak 49 orang berusia 22 tahun (24.3 %), sebanyak 38 orang berusia 23 tahun (18.8%), sebanyak 29 orang berusia 24 tahun (14.4 %), sebanyak 18 orang berusia 25 tahun (8.9 %), dan sebanyak 18 orang berusia 25 tahun (8.9 %).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	95	47.0	47.0	47.0
	Perempuan	107	53.0	53.0	100.0
	Total	202	100.0	100.0	

Dari data pada tabel 2 diatas, menjelaskan distribusi jenis kelamin responden yang telah melakukan pengisian angket penelitian berdasarkan jenis kelamin. Sebanyak 95 orang (47 %) dengan jenis kelamin laki-laki, serta sebanyak 107 orang (53 %) dengan jenis kelamin perempuan.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Program Studi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Agribisnis	29	14.4	14.4	14.4
	Akuntansi	34	16.8	16.8	16.8
	Ekonomi Pembangunan	5	2.5	2.5	2.5
	FISIP	15	7.4	7.4	7.4
	Hukum	12	5.9	5.9	5.9
	Manajemen	40	19.8	19.8	19.8
	Psikologi	14	6.9	6.9	6.9
	Sastra Inggris	6	3.0	3.0	3.0
	Teknik Industri	9	4.5	4.5	4.5
	Teknik Informatika	12	5.9	5.9	5.9
	Teknik Mesin	26	12.9	12.9	100.0
	Total	202	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 3 menjelaskan distribusi jumlah responden yang telah melakukan pengisian angket penelitian berdasarkan Program Studi (Prodi). Sebanyak 29 orang (14.4%) Prodi Agribisnis, sebanyak 34 orang (16.8%) Prodi Akuntansi, sebanyak 5 orang (2.5 %) Prodi Ekonomi Pembangunan, sebanyak 15 orang (7.4%) Prodi Fisip, sebanyak 12 orang (5.9 %) Prodi Hukum, sebanyak 40 orang (19.8%) Prodi Manajemen, sebanyak 14 orang (6.9 %) Prodi Psikologi, sebanyak 6 orang (3.0 %) Prodi Sastra Inggris, sebanyak 9 orang (4.5 %) Prodi Teknik Industri, sebanyak 12 orang (5.9 %) Prodi Teknik Informatika dan sebanyak 26 orang (12.9 %) Prodi Teknik Mesin.

Hasil Uji Validitas

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Skala *Self control*

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,592	0.138	Valid
2	-0,112	0.138	Tidak Valid
3	0,749	0.138	Valid
4	0,828	0.138	Valid
5	0,459	0.138	Valid

6	0,846	0.138	Valid
7	0,780	0.138	Valid
8	-0,423	0.138	Tidak Valid
9	0,703	0.138	Valid
10	0,147	0.138	Valid
11	0,700	0.138	Valid
12	-0,668	0.138	Tidak Valid
13	0,618	0.138	Valid
14	-0,268	0.138	Tidak Valid
15	-0,524	0.138	Tidak Valid

Berlandaskan temuan pengujian validitas skala *Self control* , bisa diketahui bahwa ada 5 item yang tidak valid, yaitu item nomor 2,8,12,14,15. Oleh karena itu, kedua item diungkapkan tidak valid dikarenakan nilai r hitung < nilai r tabel 0,138. Akibatnya hanya 10 aitem yang diungkapkan valid yaitu nomor 1,3,4,5,6,7,9,10,11,13 dikarenakan nilai r yang dihitung lebih dari nilai r tabel.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Skala Penggunaan Gadget

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0.274	0.138	Valid
2	0.295	0.138	Valid
3	0.109	0.138	Valid
4	-0.072	0.138	Tidak Valid
5	0.288	0.138	Valid
6	0.639	0.138	Valid
7	0.534	0.138	Valid
8	0.668	0.138	Valid
9	0.704	0.138	Valid
10	0.307	0.138	Valid
11	0.613	0.138	Valid
12	0.594	0.138	Valid
13	0.644	0.138	Valid
14	0.665	0.138	Valid
15	0.810	0.138	Valid
16	0.670	0.138	Valid
17	0.484	0.138	Valid
18	0.403	0.138	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas skala *Penggunaan gadget*, dapat diketahui bahwa ada 1 item yang tidak valid, yaitu item nomor 4. Oleh karena itu, 1 item diungkapkan tidak valid dikarenakan nilai r hitung < nilai r tabel 0,138. Akibatnya hanya 17 aitem yang diungkapkan valid yaitu nomor 1,2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18 dikarenakan nilai r hitung >i nilai r tabel.

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Skala Prokrastinasi

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0.390	0.138	Valid
2	0.436	0.138	Valid

3	-0.380	0.138	Tidak Valid
4	0.425	0.138	Valid
5	0.381	0.138	Valid
6	-0.229	0.138	Tidak Valid
7	0.319	0.138	Valid
8	-0.181	0.138	Tidak Valid
9	-0.69	0.138	Tidak Valid
10	-0.154	0.138	Tidak Valid
11	0.203	0.138	Valid
12	-0.149	0.138	Tidak Valid
13	0.257	0.138	Valid
14	0.523	0.138	Valid
15	-0.369	0.138	Tidak Valid
16	0.465	0.138	Valid
17	-0.263	0.138	Tidak Valid
18	0.449	0.138	Valid
19	0.331	0.138	Valid
20	-0.283	0.138	Tidak Valid
21	0.380	0.138	Valid
22	-0.244	0.138	Tidak Valid
23	0.301	0.138	Valid
24	0.398	0.138	Valid
25	-0.347	0.138	Tidak Valid
26	0.371	0.138	Valid
27	-0.235	0.138	Tidak Valid
28	-0.95	0.138	Tidak Valid
29	0.346	0.138	Valid
30	-0.230	0.138	Tidak Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas skala *Prokrastinasi*, dapat diketahui bahwa ada 14 item yang tidak valid, yakni item nomor 3,6,8,9,10,12,15,17,20,22,25,27,28, 30. Oleh karena itu, 14 item diungkapkan tidak valid dikarenakan nilai r hitung < nilai r tabel 0,138. Akibatnya hanya 16 aitem yang diungkapkan valid yakni nomor 1,2,4,5,6,11,13,14,16,18,19,21,23,24,26,29 dikarenakan nilai r hitung > nilai r tabel.

Uji Reliabilitas

Tabel 7. Hasil Reliabilitas Skala *Self control*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	**N of Items**
.870	**10**

Temuan uji reliabilitas *self control* menunjukkan bahwa *Alpha cornbach's* adalah 0,870 > 0,60. Maka dari itu, bisa diungkapkan bahwa item pernyataan kuesioner *self control* kredibel.

Tabel 8. Hasil Reliabilitas Skala Penggunaan Gadget

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.783	17

Temuan uji reliabilitas *Penggunaan gadget* menunjukkan bahwa *Alpha cornbach's* adalah 0,783 > 0,60. Maka dari itu, bisa diungkapkan bahwa item pernyataan kuesioner *Penggunaan gadget* kredibel.

Tabel 9. Hasil Reliabilitas Skala Prokrastinasi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.968	16

Temuan uji reliabilitas prokrastinasi menampilkan bahwa *Alpha cornbach's* adalah 0,968 > 0,60. Maka dari itu, bisa diungkapkan bahwa item pernyataan kuesioner prokrastinasi dapat dipercaya.

Uji Kategorisasi

Menurut Azwar, tujuan klasifikasi adalah untuk membagi orang ke dalam kelas-kelas tertentu berdasarkan karakteristik yang dapat diukur (Saifuddin, 2017). Peneliti melaksanakan kategorisasi skor jadi tiga bagian, yakni rendah, sedang serta tinggi.

Tabel 10. Data Hipotetik

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Self control	202	20	27	47	38.66	4.654
Penggunaan Gadget	202	15	53	68	58.79	4.788
Prokrastinasi	202	14	68	82	75.39	2.905
Valid N (listwise)	202					

Berdasarkan tabel 4.11 disebutkan total sampel dalam penelitian ini adalah 202 mahasiswa tingkat akhir. Pada variabel *self control*, didapatkan skor terkecil sebanyak 27, skor terbesar sebanyak 47, rata-rata skor sebesar 38,66 serta skor standar deviasi yaitu 4,654. Pada variabel *Penggunaan gadget*, didapatkan skor terkecil yaitu 53, skor terbesar yaitu 68, rata-rata skor sebesar 58,79 serta skor standar deviasi yaitu 4,788. Sedangkan Pada variabel *Prokrastinasi*, didapatkan skor terkecil sebanyak 68 skor terbesar sebanyak 82, rata-rata skor sebesar 75,39 dan skor standar deviasi sebesar 2,905.

Tabel 11. Kategorisasi *Self control*

Variable	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Subjek	Presentase
Self control	Rendah	≤ 35	68	34 %

	Sedang	36-43	95	47 %
	Tinggi	≥ 44	39	19 %
Total			202	100%

Pada tabel diatas juga menunjukkan bahwa subjek yang termasuk dalam kategori rendah dengan jumlah 68 (34 %) responden, pada kategori sedang dengan jumlah 95 (47%) responden, serta pada kategori tinggi memiliki jumlah 39 (19%) responden.

Tabel 12. Kategorisasi *Penggunaan gadget*

Variable	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Subjek	Presentase
Penggunaan gadget	Rendah	≤ 54	32	16 %
	Sedang	55-64	136	67 %
	Tinggi	≥ 65	34	17 %
Total			202	100%

Pada tabel diatas juga menunjukkan bahwa subjek yang termasuk dalam kategori rendah dengan jumlah 32 (16 %) responden, pada kategori sedang memiliki jumlah 136 (67%) responden, serta pada kategori tinggi memiliki jumlah 34 (17%) responden.

Tabel 13. Kategorisasi *Prokrastinasi*

Variable	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Subjek	Presentase
Prokrastinasi	Rendah	≤ 72	24	12 %
	Sedang	73-78	145	72 %
	Tinggi	≥ 79	33	16 %
Total			202	100%

Pada tabel diatas juga menunjukkan bahwa subjek yang termasuk dalam kategori rendah dengan jumlah 24 (12%) responden, pada kategori sedang memiliki jumlah 145 (72%) responden, serta pada kategori tinggi memiliki jumlah 33 (16%) responden.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 14. Hasil Uji Normalitas *Self control , Penggunaan gadget dan Prokrastinasi*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		202
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.84877453
Most Extreme Differences	Absolute	.055
	Positive	.055
	Negative	-.049

Test Statistic	.055
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200[c,d]

Berlandaskan tabel output SPSS tersebut, didapatkan bahwa nilai Sig. Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu 0,200 > 0,05. Dengan demikian selaras dengan dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Test diatas, bisa dilakukan pengambilan kesimpulan bahwa data bersebaran normal.

Hasil Uji Linieritas

Tabel 15. Hasil Uji Linieritas *Self control , Penggunaan gadget dan Prokrastinasi*

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prokrastinasi * Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	91.786	11	8.344	.988	.458
		Linearity	4.909	1	4.909	.581	.447
		Deviation from Linearity	86.877	10	8.688	1.029	.421
	Within Groups		1604.095	190	8.443		
	Total		1695.881	201			

Berlandaskan nilai sig: dari output diatas, didapatkan nilai Deviation from Linearity sig yaitu 0.421 > 0.05. dengan demikian bisa dilakukan pengambilan kesimpulan bahwa ada Pengaruh linear secara signifikan diantara variabel *Self control* (X1), Penggunaan gadget (X2) dan Prokrastinasi (Y).

Berlandaskan nilai F: dari output diatas, didapatkan nilai Fhitung yaitu 1.02<Ftabel sebesar 1.88. dikarenakan nilai Fhitung < dari nilai Ftabel dengan demikian bisa dilakukan pengambilan kesimpulan bahwa ada Pengaruh linear secara signifikan diantara variabel *Self control* (X1), Penggunaan gadget (X2) dan Prokrastinasi (Y).

Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji Regresi Berganda

Tabel 16.
Koefisien Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.195[a]	.038	.028	2.863

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, *Self control*

Didapatkan nilai Adjusted R Square yaitu 0,028 dengan demikian bisa dilakukan pengambilan kesimpulan bahwa sumbangan dampak variabel independen pada variabel dependen secara simultan (bersamaan) yaitu 28 %.

Uji F (Simultan)

Tabel 17.
ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	64.662	2	32.331	3.944	.021[b]
	Residual	1631.219	199	8.197		
	Total	1695.881	201			

a. Dependent Variable: Prokrastinasi

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, *Self control*

Model Regresi dinyatakan FIT jika nilai Sig. (<0,05).
Diketahui nilai Sig. Sebesar 0,021 (<0,05) maka berkesimpulan bahwa *self control* dan penggunaan gadget memberi dampak signifikan secara simultan (bersamaan) pada Prokrastinasi mahasiswa.

Analisis uji T (Uji Hipotesis)

Tabel 18.
Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	73.084	2.938		24.875	.000
	Self control	.117	.043	.188	2.700	.008
	Penggunaan Gadget	-.038	.042	-.063	-.899	.370

a. Dependent Variable: Prokrastinasi

Nilai sig *self control* sebesar 0,008 (<0,05) dengan demikian bisa dilakukan pengambilan kesimpulan *self control* berpengaruh signifikan pada prokrastinasi.

Nilai sig penggunaan gadget sebesar 0,370 (>0,05) denngan demikian bisa dilakukan pengambilan kesimpulan penggunaan gadget tidak memberi dampak signifikan pada prokrastinasi

Analisis persamaan regresi berganda
Persamaan Regresi yang diperoleh: 73.084+0,117X1-0,038X2

Nilai konstanta yang didapatkan yaitu 73.084 dengan demikian bisa diartikan bisa *self control* dan penggunaan gadget bernilai 0 (konstan) maka prokrastinasi bernilai 73.084

Nilai koefisien regresi *self control* mempunyai nilai positif (+) yaitu 0,117 dengan demikian dapat diartikan bahwa jika *self control* mengalami peningkatan maka prokrastinasi juga akan mengalami peningkatan begitu juga kebalikannya.

Nilai koefisien regresi penggunaan gadget dengan nilai negatif (-) yaitu -0,038 dengan demikian dapat diartikan bahwa jika penggunaan gadget mengalami peningkatan maka prokrastinasi akan menurun, begitu juga kebalikannya.

PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis analisis uji F dalam penelitian ini diwakili oleh nilai Sig. Dengan tingkat signifikansi 0.021 (<0.05), bisa dilakukan pengambilan kesimpulan bahwa kontrol diri serta penggunaan gadget secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap prokrastinasi. Temuan uji T menunjukkan bahwa kontrol diri mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prokrastinasi, dengan nilai sig. yaitu 0.008 (<0.05), serta penggunaan gadget tidak mempunyai pengaruh yang signifikan pada prokrastinasi. Temuan analisis persamaan regresi berganda menampilkan bahwa nilai konstanta yang diperoleh sebesar 73,084, mempunyai arti bila kontrol diri dan penggunaan gadget bernilai 0 (konstan), maka prokrastinasi bernilai 73,084. Nilai koefisien regresi kontrol diri bernilai positif (+) sebesar 0,117, artinya prokrastinasi akan meningkat jika kontrol diri meningkat, begitu juga sebaliknya, dan prokrastinasi akan menurun jika penggunaan gadget meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian Fahira & Hidayati, (2022) yang berjudul Hubungan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Tingkat Akhir dengan Kontrol Diri dalam Penggunaan Media Sosial. Siswa menunjukkan bahwa ada hubungan antara menunda-nunda tugas akhir dan melakukan kontrol diri saat menggunakan media sosial. Berdasarkan nilai koefisien korelasi (R), yaitu -0,626, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif yang substansial diantara penundaan tugas akhir dan perilaku kontrol diri mahasiswa.

Menurut Sitorus, (2022) prokrastinasi merupakan fenomena yang hampir dialami oleh semua orang di bidang akademik. Siswa menunda melakukan tanggung jawab akademik termasuk administrasi, persiapan ujian, dan penyelesaian tugas. Menurut Ferrari et al., (2009), prokrastinasi adalah perilaku yang mengakibatkan penundaan terapi. Ini adalah reaksi yang terus-menerus dalam diri seseorang terhadap tugas-tugas akademik yang memiliki efek merugikan, dengan penundaan yang membuang-buang waktu dengan sia-sia. Tugas tersebut diselesaikan setelah tanggal jatuh tempo, sehingga mengakibatkan stres, khawatir, dan panik. Temuan penelitian Bella Khansa Puspita & Dewi Kumalasari, dari tahun 2022 mengungkapkan perilaku malas siswa yang menunda-nunda tugas. Kecanduan terhadap gadget dan kurangnya kontrol diri siswa merupakan faktor lainnya.

Inessary et al., (2023) mendefinisikan kontrol diri sebagai perilaku yang mengarah pada hasil yang menguntungkan, seperti kemampuan untuk merencanakan, mengkoordinasikan, dan mengarahkan dengan cara yang konstruktif. Kontrol diri, menurut Ramadona & Mamat, (2019) , adalah kapasitas diri untuk mengarahkan, menyusun, mengatur, dan memandu perilaku yang dapat menghasilkan hasil yang memberi keuntungan. Ini adalah satu diantara dari banyak keterampilan yang dapat diperoleh siswa dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menangani situasi yang muncul di lingkungan sekitar mereka. Inessary et al., (2023) mendefinisikan kontrol diri sebagai perilaku yang mengarah pada hasil yang menguntungkan, seperti kapasitas untuk merencanakan, mengkoordinasikan, dan mengarahkan dengan cara yang konstruktif. Siswa yang mampu mengatur dan mengendalikan perilaku mereka untuk mencegah kecenderungan perilaku menunda-nunda tidak menunda-nunda menyelesaikan tugas mereka, menunjukkan hubungan antara penundaan yang baik dan kontrol diri. Mahasiswa yang kurang mempunyai kontrol diri tidak mampu memahami dan mengatur tindakan mereka untuk mencegah perilaku buruk, yang membuat mereka menunda penulisan skripsi. V. P. Lestari & Dewi, (2018) Menurut temuan penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Putra dan Rustika, hipotesis utama-bahwa prokrastinasi akademik berkorelasi dengan kontrol diri dan pola

asuh otoritatif-diterima oleh mahasiswa di Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.

Selanjutnya, penelitian oleh Yunda Kartika, (2024) berjudul Analisis Kontrol Diri Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Prokrastinasi: (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara) menunjukkan bahwa meskipun prokrastinasi dan regulasi diri secara signifikan berkorelasi negatif, namun penggunaan gadget yang berlebihan secara signifikan berhubungan dengan kontrol diri guna melakukan pencegahan mahasiswa menunda tugas. Hal ini mengimplikasikan bahwa untuk memiliki penundaan yang minimal, siswa tertentu membutuhkan kontrol diri yang lebih.

Hipotesis mayor juga dapat diterima karena penelitian oleh (Hafizh & Sudinadji, 2018) yang mempunyai judul Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa, menampilkan terdapatnya hubungan yang signifikan antara prokrastinasi mahasiswa fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan kecanduan gadget. Namun, pengujian hipotesis minor pertama menampilkan terdapatnya korelasi positif yang kuat antara prokrastinasi akademik dan kecanduan gadget (X1). Penundaan akademis dan variabel kontrol diri (X2) memiliki hubungan yang agak negatif, menurut temuan analisis hipotesis kedua. Dapat disimpulkan dari statistik ini bahwa temuan penelitian ini mendukung validitas hipotesis utama dan minor.

Konsisten dengan ini, dapat dicatat bahwa ukuran sampel untuk penelitian ini terdiri dari 202 mahasiswa usia responden yang telah melakukan pengisian angket penelitian berdasarkan usia. Sebanyak 31 orang (15.3%) berusia 20 tahun, sebanyak 19 orang berusia 21 tahun (9.4 %), sebanyak 49 orang berusia 22 tahun (24.3 %), sebanyak 38 orang berusia 23 tahun (18.8%), sebanyak 29 orang berusia 24 tahun (14.4 %), sebanyak 18 orang berusia 25 tahun (8.9 %), dan sebanyak 18 orang berusia 25 tahun (8.9 %). Sedangkan berdasarkan jenis kelamin responden yang telah melakukan pengisian angket penelitian berdasarkan jenis kelamin. Sebanyak 95 orang (47 %) dengan jenis kelamin laki-laki, serta 107 orang (53 %) dengan jenis kelamin perempuan.

Selain itu berdasarkan jumlah responden yang telah melakukan pengisian angket penelitian berdasarkan Program Studi (Prodi). Sebanyak 29 orang (14.4%) Prodi Agribisnis, sebanyak 34 orang (16.8%) Prodi Akuntansi, sebanyak 5 orang (2.5 %) Prodi Ekonomi Pembangunan, sebanyak 15 orang (7.4%) Prodi Fisip, sebanyak 12 orang (5.9 %) Prodi Hukum, sebanyak 40 orang (19.8%) Prodi Manajemen, sebanyak 14 orang (6.9 %) Prodi Psikologi, sebanyak 6 orang (3.0 %) Prodi Sastra Inggris, sebanyak 9 orang (4.5 %) Prodi Teknik Industri, sebanyak 12 orang (5.9 %) Prodi Teknik Informatika dan sebanyak 26 orang (12.9 %) Prodi Teknik Mesin.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat prokrastinasi, penggunaan gadget, dan kontrol diri semuanya dikategorikan sedang. Hipotesis dari analisis uji F pada penelitian ini diuji dalam bentuk nilai signifikansi bertanda. Dengan tingkat signifikansi 0.021 (<0.05), bisa dilakukan pengambilan kesimpulan bahwa kontrol diri dan penggunaan gadget secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap prokrastinasi mahasiswa. Hasil uji T menunjukkan bahwa kontrol diri mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prokrastinasi, dengan nilai sig yaitu 0.008 (<0.05), serta penggunaan gadget tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prokrastinasi. Hasil analisis persamaan regresi berganda menunjukkan bahwa nilai konstanta yang diperoleh sebesar 73,084, mempunyai arti jika kontrol diri dan penggunaan gadget bernilai 0 (konstan), oleh

karenanya prokrastinasi bernilai 73,084. Nilai koefisien regresi kontrol diri bernilai positif (+) sebesar 0,117, artinya prokrastinasi akan meningkat jika kontrol diri meningkat, begitu juga sebaliknya, dan prokrastinasi akan menurun jika penggunaan gadget meningkat.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya yang mempunyai ketertarikan untuk mendalami topik yang sama, disarankan guna memperhatikan elemen-elemen lain yang dianggap memiliki peran dan berdampak pada prokrastinasi. Peneliti yang ingin melakukan penelitian yang lebih mendalam dapat menggunakan pendekatan kualitatif dengan menawarkan terapi dalam bentuk konsultasi.

Universitas bertujuan untuk mengurangi prokrastinasi melalui penelitian dengan menawarkan pelatihan tentang penggunaan gawai yang tepat untuk mengurangi kecanduan gawai dan kemudian mengurangi prokrastinasi akademik. Selain itu, mahasiswa dapat meningkatkan kontrol diri dengan mengikuti konseling di Biro Psikologi untuk mengidentifikasi perilaku yang memerlukan pengaturan untuk mengurangi penundaan.

Mahasiswa harus mahir mengatur waktu mereka antara tugas sekolah, penggunaan gadget, dan kegiatan lainnya. Kontributor yang signifikan terhadap penundaan adalah kurangnya kontrol diri, terutama di antara mereka yang terlibat dalam kegiatan non-akademik, yang sering menunjukkan berkurangnya pengaturan diri. Kontrol diri yang tidak memadai dapat mempengaruhi penundaan akademik, membuat siswa dengan sengaja mengalokasikan waktu untuk kegiatan yang lebih menyenangkan, seperti penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan, sehingga mempersulit kemampuan mereka untuk mengatur perilaku ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penelitian memberi ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Wijaya Putra, sudah memberikan kami dukungan dan memberikan peluang yang luar biasa bagi kami untuk berkontribusi pada Penelitian ini.

REFERENSI

Bella Khansa Puspita, & Dewi Kumalasari. (2022). Prokrastinasi dan Stres Akademik Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Psikologi*, *13*(2). https://doi.org/10.29080/jpp.v13i2.818

Daffa Zuhdan Naufani, Z. U. (2023). PROKRASTINASI PRODUKTIF PADA MAHASISWA. *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, *4*(1), 9–15. Google Scholar.

Fahira, S. N., & Hidayati, I. A. (2022). Hubungan Kontrol Diri dalam Penggunaan Sosial Media dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Tingkat Akhir (Relationship between Self-Control in Social Media Use and Academic Procrastination among Final-year College Students). *Jurnal Ilmiah Psikologi Mind Set*, *13*(2), 117–127. Google Scholar.

Ferrari, J. R., Özer, B. U., & Demir, A. (2009). Chronic procrastination among turkish adults: Exploring decisional, avoidant, and arousal styles. *Journal of Social Psychology*, *149*(3), 402–408. https://doi.org/10.3200/SOCP.149.3.402-408

Hafizh, R. D., & Sudinadji, M. B. (2018). Hubungan Antara Adiksi Gadget dan Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *3*(1), 10–27. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf

Inessary, V., Karsadi, & Sunarjo, I. S. (2023). Kontrol Diri dan Kecenderungan Adiksi Smartphone. *Jurnal Sublimapsi*, *4*(1). Google Scholar.

Khoirunnisa, R. N., Jannah, M., Dewi, D. K., & Satiningsih, S. (2021). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, *11*(3), 278. https://doi.org/10.26740/jptt.v11n3.p278-292

Lestari, R., & Sulian, I. (2020). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB SISWA KECANDUAN HANDPHONE STUDI DESKRIPTIF PADA SISWA DI SMP NEGERI 13 KOTA BENGKULU. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, *3*, 23–37. https://doi.org/10.33369/consilia.v3i1.9473

Lestari, V. P., & Dewi, D. K. (2018). Hubungan Efikasi Diri dan Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Skripsi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan. *Jurnal Penelitian Psikologi*, *05*(03), 1–6. Google Scholar.

Purwaningtyas, F. D., Zuroidah, A., Nilam, N. N., & Sela, N. P. (2021). Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1). https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955

Putra, B. J., & Khotimah Khusnul. (2024). Information Services Through Audiovisual Methods to Parents to Minimize Use of Gadgets in Children. *Al-Ihath: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 2809-2147, 96-102. https://doi.org/10.53915/jbki.v4i2.534

Ramadona, D. M., & Mamat, S. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, *3*(2). Google Scholar.

Saifuddin, A. (2017). Penyusunan Skala Psikologi (ed.2). In *Pustaka Pelajar*. Google Scholar.

Sitorus, T. R. (2022). Hubungan Smartphone Addiction dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta Barat. *Wacana*, *14*(1), 57. https://doi.org/10.20961/wacana.v14i1.55511

Unda-López, A., Osejo-Taco, G., Vinueza-Cabezas, A., Paz, C., & Hidalgo-Andrade, P. (2022). Procrastination during the COVID-19 Pandemic: A Scoping Review. *Behavioral Sciences*, *12*(2). https://doi.org/10.3390/bs12020038

Yunda Kartika, A. A. A. (2024). Analisis Self Control Penggunaan Gadget pada Perilaku Prokrastinasi : (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi (JIMIK)*, *5*(2), 1799–1808. Google Scholar.