

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Memasuki era digital dan pembelajaran abad ke-21, peserta didik dituntut tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga mampu mengelola proses belajar secara mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran berbasis digital yang memudahkan peserta didik memperoleh informasi dan menyelesaikan tugas secara lebih efektif.¹ Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengatasi berbagai permasalahan belajar yang dialami peserta didik. Salah satu permasalahan yang masih sering ditemukan adalah prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi akademik merupakan salah satu permasalahan yang banyak ditemukan pada berbagai jenjang pendidikan, baik di tingkat internasional maupun nasional. Steel mendefinisikan prokrastinasi akademik sebagai kecenderungan individu menunda penyelesaian tugas secara sengaja meskipun

¹ Kebudayaan Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Tahun 2020–2024*, (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; 2022).

mengetahui adanya konsekuensi negatif yang akan diterima.² Dalam konteks pendidikan, perilaku tersebut berdampak pada rendahnya prestasi belajar, menurunnya kedisiplinan, berkurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta meningkatnya tekanan akademik.³ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik menjadi salah satu tantangan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut McCloskey prokrastinasi akademik merupakan bentuk kegagalan individu dalam mengatur perilaku belajar sehingga tugas yang seharusnya diselesaikan tepat waktu justru ditunda tanpa alasan yang rasional.⁴ Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa perilaku tersebut dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan regulasi diri, motivasi belajar, pengelolaan waktu, serta kontrol diri siswa.⁵ Temuan tersebut menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik merupakan fenomena multidimensional sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membangun tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas akademik.

Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis maupun faktor pembelajaran. Rendahnya kemampuan *self-management*, *self-control*, *self-*

² P Steel, "The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure," *Psychological Bulletin* 133, no. 1 (2007): 65–94.

³ Agnes dan Y B Tacoh, "Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2022).

⁴ Justin D McCloskey, "Finally, My Thesis on Academic Procrastination," (University of Texas at Arlington; 2011).

⁵ Rita Sahara Munte, M Syahrani Jailani, dan Isropil Siregar, "Jenis Penelitian Eksperimen dan Noneksperimen (Design Klausal Komparatif dan Design Korelasional)" 7: 27602–6.

regulated learning, serta motivasi belajar terbukti berhubungan dengan meningkatnya kecenderungan siswa menunda penyelesaian tugas akademik.⁶ Selain itu, kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga memperkuat munculnya perilaku prokrastinasi akademik. Berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penanganan prokrastinasi akademik perlu dilakukan melalui strategi yang tidak hanya berorientasi pada aspek psikologis siswa, tetapi juga pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Fenomena prokrastinasi akademik juga ditemukan pada siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner awal kepada 296 siswa, diperoleh rata-rata skor prokrastinasi akademik sebesar 85,57. Hasil penyajian data menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori prokrastinasi akademik sedang hingga tinggi. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa masih banyak siswa yang menunda penyelesaian tugas, kurang disiplin dalam memenuhi tanggung jawab akademik, dan belum mampu mengelola aktivitas belajarnya secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih inovatif untuk membantu mengurangi prokrastinasi akademik siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru Bimbingan dan Konseling, berbagai upaya telah dilakukan untuk membantu mengurangi prokrastinasi akademik siswa. Upaya tersebut meliputi melakukan pendekatan

⁶ H N Kholiza dan R Abdillah, "Pengaruh Self-Regulated Learning terhadap Prokrastinasi pada Mahasiswa yang Sedang Menyusun Skripsi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025).

kepada siswa guna mengetahui penyebab keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, memberikan dukungan dan motivasi agar siswa tetap menyelesaikan tugas akademik, serta memberikan alternatif tugas yang lebih ringan apabila siswa mengalami kesulitan pada tugas utama. Meskipun demikian, upaya tersebut masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari strategi intervensi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik dapat diminimalkan melalui layanan bimbingan dan konseling. Penerapan teknik *self-management*, *self-control*, *self-regulated learning*, maupun *Cognitive Behavioral Therapy* terbukti efektif membantu siswa mengembangkan kemampuan mengatur perilaku belajar sehingga kecenderungan menunda tugas akademik dapat.⁷ Temuan tersebut menunjukkan bahwa intervensi bimbingan dan konseling memiliki kontribusi penting dalam mengatasi prokrastinasi akademik. Namun, sebagian besar penelitian masih berorientasi pada pendekatan konseling tanpa mengintegrasikan media pembelajaran digital sebagai bagian dari intervensi.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai media pembelajaran berbasis *gamification* mulai diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Salah satu media yang banyak digunakan adalah

⁷ Rahayu Dewany et al., "Pengaruh Self Control terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023).

Quizizz, yaitu platform pembelajaran interaktif yang memadukan unsur permainan, kompetisi, umpan balik langsung, dan penghargaan dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, perhatian, dan hasil belajar siswa.⁸ Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa Quizizz berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun penelitian mengenai layanan bimbingan dan konseling maupun penggunaan Quizizz sama-sama menunjukkan hasil yang positif, kedua kajian tersebut pada umumnya masih berkembang secara terpisah. Penelitian tentang prokrastinasi akademik lebih banyak menguji efektivitas berbagai teknik konseling, sedangkan penelitian mengenai Quizizz lebih banyak difokuskan pada peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.⁹ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis *gamification* dalam mengurangi prokrastinasi akademik masih belum banyak dieksplorasi secara langsung.

Walaupun berbagai penelitian sebelumnya membuktikan bahwa teknik *self-management*, *self-control*, *self-regulated learning*, dan *Cognitive Behavioral Therapy* efektif dalam mengurangi prokrastinasi akademik, mayoritas penelitian tersebut masih menempatkan intervensi pada layanan

⁸ AI Febriyanty, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Elementar*, 2021.

⁹ Agnes dan Tacoh, "Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa."

bimbingan dan konseling secara konvensional tanpa mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *gamification* ke dalam desain intervensinya.¹⁰ Fenomena tersebut mengindikasikan adanya celah metodologis (*methodological gap*) pada penelitian terdahulu. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara konseptual menjelaskan hubungan karakteristik *gamification* pada Quizizz dengan penurunan prokrastinasi akademik sehingga menunjukkan adanya celah teoretis (*theoretical gap*). Dari sisi empiris, penelitian mengenai pengaruh media Quizizz terhadap prokrastinasi akademik pada siswa madrasah juga masih terbatas sehingga menunjukkan adanya celah empiris (*empirical gap*).

Berdasarkan ulasan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada pengujian hubungan penggunaan media Quizizz berbasis *gamification* terhadap prokrastinasi akademik siswa. Sebagian besar penelitian sebelumnya mengkaji teknik konseling untuk menurunkan prokrastinasi akademik atau penggunaan Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara terpisah. Jika diintegrasikan, karakteristik Quizizz yang menghadirkan umpan balik langsung, kompetisi, dan penghargaan membuka mekanisme pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengurangi kecenderungan menunda penyelesaian tugas akademik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian mengenai hubungan *gamification* dengan prokrastinasi akademik dalam konteks pembelajaran di madrasah.

¹⁰ Suwarni et al., "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2023): 55–65.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat prokrastinasi akademik yang tidak ditangani secara tepat dapat berdampak pada rendahnya tanggung jawab belajar, menurunnya prestasi akademik, serta berkurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penyebaran kuesioner awal kepada 296 siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung yang menunjukkan rata-rata skor prokrastinasi akademik sebesar 85,57 semakin memperkuat urgensi dilakukannya penelitian ini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sekaligus membantu mengurangi kecenderungan prokrastinasi akademik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperkaya pengembangan kajian mengenai hubungan *gamification* dengan prokrastinasi akademik, serta secara praktis menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran maupun guru Bimbingan dan Konseling dalam upaya mengurangi prokrastinasi akademik siswa.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan penelitian sebagai berikut:

- a. Belum optimalnya sikap disiplin dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan serta menyelesaikan tugas yang menjadi kewajibannya.

- b. Tingginya perilaku prokrastinasi akademik di kalangan siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung.
- c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif.
- d. Minimnya penelitian empiris mengenai pengaruh media Quizizz terhadap prokrastinasi akademik siswa madrasah.

2. Batasan Masalah

Masalah-masalah tersebut menunjukkan perlunya penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media Quizizz dapat membantu mengurangi perilaku prokrastinasi akademik siswa di madrasah. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini secara khusus menelaah pengaruh penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap kecenderungan perilaku prokrastinasi akademik pada peserta didik kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
- b. Variabel bebas adalah penggunaan media Quizizz, sedangkan variabel terikatnya adalah prokrastinasi akademik.
- c. Penelitian ini tidak membahas faktor lain di luar kedua variabel tersebut, seperti pengaruh lingkungan keluarga, kepribadian, atau dukungan sosial. Fokus penelitian adalah melihat seberapa besar media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu menurunkan perilaku menunda tugas siswa dalam konteks pembelajaran madrasah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz dalam mengurangi prokrastinasi akademik siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz dalam mengurangi prokrastinasi akademik siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmiah bagi pengembangan pengetahuan di bidang psikologi pendidikan dan bimbingan konseling. Selain memperkaya kajian mengenai perilaku prokrastinasi akademik, penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam memahami pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai salah satu inovasi dalam proses pendidikan. Selama ini, prokrastinasi akademik lebih banyak dikaji dari aspek kepribadian, motivasi, efikasi diri, dan regulasi diri, sebagaimana dijelaskan oleh Piers Steel, McCloskey, Solomon & Rothblum. Namun, kajian yang menghubungkan intervensi pembelajaran digital secara langsung dengan penurunan perilaku prokrastinasi, terutama di lingkungan madrasah, masih relatif terbatas.

Penelitian ini memberikan tambahan bukti ilmiah yang memperkaya kajian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap perilaku akademik siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz tidak hanya berkaitan dengan peningkatan motivasi dan capaian belajar peserta didik, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap berkurangnya kecenderungan siswa untuk menunda penyelesaian tugas-tugas akademik. Dengan adanya temuan ini, pemahaman mengenai prokrastinasi akademik menjadi lebih luas karena perilaku tersebut tidak hanya dipandang sebagai akibat dari faktor internal siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek eksternal, seperti rancangan pembelajaran dan karakteristik media yang dimanfaatkan guru, juga memiliki pengaruh terhadap kecenderungan prokrastinasi akademik.

Selain itu, penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan konsep gamifikasi pembelajaran sebagai bentuk intervensi psikopedagogis yang relevan dengan teori *behavioral reinforcement*. Fitur-fitur Quizizz seperti umpan balik langsung, sistem skor, batasan waktu, dan kompetisi sehat dapat dipahami sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) yang mendorong siswa untuk segera bertindak dan menyelesaikan tugas tanpa penundaan. Temuan ini memperkuat relevansi teori behaviorisme Skinner.

Penelitian ini juga memperkaya kajian pendidikan Islam, khususnya di madrasah, dengan menunjukkan bahwa integrasi teknologi modern tidak bertentangan dengan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan etos kerja yang menjadi tujuan pendidikan Islam. Dengan adanya penelitian ini,

terbentuk keterhubungan antara teori psikologi Barat, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, dan praktik pendidikan Islam. Kondisi tersebut membuka peluang untuk mengembangkan teori pembelajaran yang lebih sesuai dengan konteks pendidikan saat ini serta mampu menjawab tantangan yang muncul di era digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi guru Bimbingan dan Konseling (BK): Sebagai dasar dalam merancang program intervensi yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu siswa mengurangi perilaku prokrastinasi akademik.
- b. Bagi guru mata pelajaran: Sebagai referensi dalam penerapan media Quizizz pada proses pembelajaran, yang tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan sikap disiplin serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
- c. Bagi pihak sekolah: Sebagai bahan pertimbangan dalam penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya: Sebagai sumber referensi dan pijakan untuk mengembangkan penelitian lanjutan tentang pengaruh media gamifikasi

terhadap aspek-aspek psikologis belajar siswa, seperti motivasi, kedisiplinan, dan tanggung jawab akademik.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap pengurangan kecenderungan perilaku prokrastinasi akademik pada peserta didik kelas VIII MTsN 4 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* (eksperimen semu), karena peneliti tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua komponen utama, yaitu:

1. Variabel bebas (X): Penggunaan media pembelajaran Quizizz, yaitu media digital berbasis gamifikasi yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
2. Variabel terikat (Y): Prokrastinasi akademik siswa, yaitu perilaku menunda tugas, belajar, atau tanggung jawab akademik yang diukur melalui indikator frekuensi penundaan, kemampuan manajemen waktu, serta rasa tanggung jawab terhadap tugas sekolah.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 4 Tulungagung. Adapun objek penelitian difokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap pengurangan perilaku prokrastinasi akademik siswa. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung, sedangkan sampel dipilih melalui teknik

purposive sampling. Teknik ini digunakan untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan kebutuhan serta tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Tulungagung, sebuah lembaga pendidikan Islam yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia dan sedang berupaya mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi digital. Kegiatan penelitian direncanakan berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yang mencakup proses persiapan, pelaksanaan eksperimen, pengambilan data, hingga tahap analisis dan interpretasi hasil penelitian.

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih fokus dan sistematis, ruang lingkup penelitian dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini hanya mengkaji dua variabel pokok, yaitu penggunaan media pembelajaran Quizizz yang berperan sebagai variabel bebas dan prokrastinasi akademik yang berfungsi sebagai variabel terikat. Faktor lain seperti lingkungan keluarga, kepribadian, maupun kondisi sosial siswa tidak menjadi fokus kajian.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII MTsN 4 Tulungagung dan tidak mencakup siswa dari tingkat atau sekolah lain.
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penerapan media Quizizz disesuaikan dengan kompetensi dasar yang berlaku di kelas VIII sesuai kurikulum madrasah.

4. Pelaksanaan penelitian dibatasi dalam kurun waktu satu semester, sehingga hasil penelitian yang diperoleh hanya menggambarkan pengaruh jangka pendek penggunaan media Quizizz terhadap prokrastinasi akademik siswa.

Dengan batasan dan ruang lingkup yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan gambaran yang lebih terarah dan mendalam mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap pengurangan perilaku prokrastinasi akademik pada siswa madrasah.

G. Penegasan Variabel

Untuk menghindari perbedaan pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu dijelaskan secara tegas variabel-variabel yang menjadi fokus kajian, yaitu media Quizizz sebagai variabel bebas (X) dan prokrastinasi akademik sebagai variabel terikat (Y).

1. Media Quizizz

Pada penelitian ini, Quizizz dipahami sebagai platform pembelajaran digital yang menerapkan pendekatan *game-based learning* dan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam pelaksanaan kegiatan mengajar. Media ini memungkinkan guru membuat kuis, latihan soal, dan evaluasi dengan tampilan menarik serta fitur permainan seperti poin, avatar, dan papan peringkat (*leaderboard*) yang menumbuhkan semangat kompetitif siswa. Penerapan Quizizz dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan fokus siswa selama mengikuti

pembelajaran. Sebagai media pembelajaran digital, Quizizz memanfaatkan konsep gamifikasi dengan menggabungkan berbagai elemen permainan ke dalam aktivitas belajar. Pendekatan tersebut memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara lebih aktif serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.

2. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik dalam penelitian ini dianggap sebagai tindakan menunda atau menangguhkan kegiatan akademik yang seharusnya dapat diselesaikan tepat waktu, seperti menunda mengerjakan tugas, belajar, atau mempersiapkan ujian. Perilaku ini dapat berdampak negatif terhadap prestasi belajar, kedisiplinan, dan tanggung jawab akademik siswa. Dengan kata lain, prokrastinasi akademik merupakan bentuk kegagalan dalam pengelolaan waktu belajar dan rendahnya motivasi untuk segera menyelesaikan tugas-tugas akademik.

3. Operasionalisasi Variabel

Pengukuran kedua variabel penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data mengenai tingkat respons responden terhadap setiap indikator yang diteliti. Variabel media Quizizz (X) diukur berdasarkan persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan, tingkat kesenangan, serta motivasi yang muncul selama mengikuti pembelajaran dengan Quizizz. Sementara itu, variabel prokrastinasi akademik (Y) diukur

dengan mengacu pada dimensi yang dikembangkan oleh McCloskey dan Scielzo, yang meliputi enam aspek utama, yaitu:

- a. Kepercayaan terhadap kemampuan diri.
- b. Perhatian yang terganggu
- c. Faktor sosial
- d. Kemampuan manajemen waktu
- e. Rasa malas
- f. Inisiatif personal

H. Sistematika Penulisan

Struktur penulisan digunakan untuk mempermudah penjelasan tentang tujuan tertentu yang disampaikan dalam laporan hasil penelitian, sehingga informasi dapat dipahami secara sistematis dan terorganisir. Struktur pembahasan yang disajikan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, tabel, gambar, dan transliterasi termasuk dalam bagian awal.

2. Bagian Inti

Bagian inti dari laporan penelitian ini terbagi ke dalam beberapa komponen utama, antara lain:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi serta batasan masalah, (c) perumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan

masalah, dan (h) sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini memberikan penjelasan tentang teori-teori yang mendukung penelitian, termasuk penjelasan teori, penelitian sebelumnya, dan kerangka teori.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini mencakup pembahasan tentang: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) variabel dan pengukuran, (d) populasi, sampling, dan sampel penelitian, (e) instrumen penelitian, (f) teknik pengumpulan data, (g) analisis data, dan (h) tahapan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian

Bagian ini memuat tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis

BAB V Pembahasan

Dalam bab ini, terdapat penjelasan serta penguatan atas temuan penelitian dan dibandingkan dengan hasil pertemuan penelitian terdahulu.

BAB VI Penutup

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Di bagian akhir terdapat daftar referensi, lampiran, biografi penulis.