

ABSTRACT

Reizki Maharani. 2019. *The Effectiveness of Role Playing in Information Services to Reduce Student Academic Procrastination*". Thesis. S2 Study Program Guidance and Counseling, Faculty of Education, Padang State University.

Academic procrastination is one of the most common problems, especially in the academic field. Academic procrastination can be defined as a person's tendency to delay activities related to academics. One of the causes of procrastination in students because of college students have greater responsibilities and demands than before. One of the students behavior that leads to academic procrastination was that many students are not honest, especially in doing assignments such as copy and paste answers from the internet. Of the 307 students, there were 167 students (55%) who had a procrastination level in the medium category, 90 students (29%) were in the high category, and 50 students (16%) were in the low category. effort that can be done in preventing academic procrastination is by providing information services by used role playing.

This research used quantitative methods. This type of researched was a Quasi Experiment with the design of The Non Equivalent Control Group Design. The sample of this study was students majoring in Education Technology Curriculum (KTP), with an experimental group of 32 students and a control group of 32 students. The research instrument used was the Likert Scale model, then it was analyzed using the Wilcoxon Signed Ranks Test and the Kolmogorov-Smirnov Two Independent Sample test with the help of SPSS version 20.00.

The findings of this study generally indicate that role playing in information services is effective in reducing academic procrastination for students so that it can be given to students in effort to reduce student academic procrastination. Furthermore, the research findings specifically: (1) there are significant differences in student academic procrastination in the experimental group before and after being given information services using role playing, (2) there are differences in student academic procrastination in the control group before and after being given information services without using role playing, and (3) there are differences in student academic procrastination between the experimental groups given information services using role playing with control groups that are provided with information services without using role playing.

Keywords: Student Academic Procrastination, Information Services, Role Playing

ABSTRAK

Reizki Maharani. 2019. “Efektivitas *Role Playing* dalam Layanan Informasi untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Mahasiswa”. Tesis. Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Prokrastinasi akademik merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi, terutama dibidang akademik. Prokrastinasi akademik dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang dalam menunda kegiatan yang berkaitan dengan akademik. Salah satu penyebab terjadinya prokrastinasi pada mahasiswa yaitu dikarenakan diperguruan tinggi mahasiswa memiliki tanggung jawab dan tuntutan yang lebih besar dibandingkan sebelumnya. Salah satu perilaku mahasiswa yang mengarah kepada prokrastinasi akademik yaitu banyak mahasiswa yang tidak jujur khususnya dalam mengerjakan tugas seperti *copy paste* jawaban dari internet. Dari 307 orang mahasiswa, terdapat 167 mahasiswa (55%) yang memiliki tingkat prokrastinasi pada kategori sedang, 90 mahasiswa (29%) berada pada kategori tinggi, dan 50 mahasiswa (16%) berada pada kategori rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mencegah prokrastinasi akademik yaitu dengan memberikan layanan informasi dengan menggunakan *role playing*.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dengan rancangan *The Non Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan (KTP), dengan kelompok eksperimen sebanyak 32 orang mahasiswa dan kelompok kontrol sebanyak 32 orang mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah model Skala *Likert*, selanjutnya akan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan uji *Kolmogorov-Smirnov Two Independent Sampel* dengan bantuan *SPSS* versi 20.00.

Temuan penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa *role playing* dalam layanan informasi efektif untuk mengurangi prokrastinasi akademik pada mahasiswa sehingga untuk selanjutnya dapat diberikan kepada mahasiswa dalam upaya mengurangi prokrastinasi akademik mahasiswa. Selanjutnya, temuan penelitian secara khusus yaitu: (1) terdapat perbedaan yang signifikan prokrastinasi akademik mahasiswa pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan layanan informasi menggunakan *role playing*, (2) terdapat perbedaan prokrastinasi akademik mahasiswa pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan layanan informasi tanpa menggunakan *role playing*, dan (3) terdapat perbedaan prokrastinasi akademik mahasiswa antara kelompok eksperimen yang diberikan layanan informasi menggunakan *role playing* dengan kelompok kontrol yang diberikan layanan informasi tanpa menggunakan *role playing*.

Kata Kunci: Prokrastinasi Akademik Mahasiswa, Layanan Informasi, *Role Playing*