

**ANALISIS INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS
XI SMAN 7 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Rezky Ari Akbar

Nomor Induk Mahasiswa 06071381823050

Program Studi Bimbingan dan Konseling



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN
ANALISIS INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS
XI SMAN 7 PRABUMUULIH

Oleh

Rezky Ari Akbar

Nomor Induk Mahasiswa 06071381823050

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan



Palembang,

2024

Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fadhlina'.

Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd
NIP 199301252019032017

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Risma'.

Risma Anita Puriani, M.Pd
NIP 19860522019032016

HALAMAN PENGESAHAN
ANALISIS INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS
XI SMAN 7 PRABUMUULIH
SKRIPSI

Oleh

Rezky Ari Akbar

Nomor Induk Mahasiswa 06071381823050

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Palembang, 2024

Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd
NIP 199301252019032017

Pembimbing



NISSHA AMALIA UTAMI, M.Pd
NIP 19860522019032016



**ANALISIS INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS
XI SMAN 7 PRABUMUULIH**

SKRIPSI

Oleh

Rezky Ari Akbar

Nomor Induk Mahasiswa 06071381823050

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 31 Juli 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Risma Anita Puriani, M.Pd



2. Anggota : Nur Wisma, S.Pd I., M.Pd



Palembang, Juli 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd
NIP. 199301252019032017**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rezky Ari Akbar

NIM 06071381823050

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Intensitas Bermain *game online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI SMAN 7 Prabumulih” ini adalah benar – benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang,

Yang Membuat Pernyataan,



Rezky Ari Akbar

NIM. 06071381823050

PRAKATA

Segala Puji dan Syukur kepada Tuhan yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan anugerah-Nya skripsi yang berjudul “ANALISIS INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS XI SMAN 7 PRABUMUULIH ” ini bisa selesai disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Terima kasih kepada Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd, sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih kepada ibu Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd telah bersedia menjadi penguji skripsi ini. Terima kasih kepada Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E., M.Si selaku Rektor Unsri, Dr. Hartono M.A. Pb selaku Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai kepala jurusan, ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd selaku ketua program studi Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada mahasiswa Bimbingan dan Konseling yang telah mendukung dan membantu selama penulis melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa kepada semua pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran program studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 15 Juli 2024

Penulis



Rezky Ari Akbar

NIM. 06071381823050

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah Nya serta ridhonya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangannya. Saya pun bersyukur kepada Allah SWT yang telah menghadirkan orang-orang yang berarti disekeliling saya yang selalu memberikan dukungan dan do'a sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu dengan beribu terima kasih saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada orang tua ku tersayang, papa dan mama sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada papa dan mama yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan do'a yang tiada henti demi kesuksesan putranya. Ucapan terima kasih saja mungkin tak cukup untuk membalas semua kebaikan kalian, semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat papa dan mama bahagia dan bangga.
2. Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd dan ibu Nur Wisma S.Pd, I, M.Pd selaku dosen pembimbing dan penguji skripsi ini, yang telah sabar dan senantiasa membimbing saya serta tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik. Sabar dalam menghadapi kesalahan yang saya perbuat. Saya ucapkan terimakasih banyak atas bimbingan selama proses pembuatan skripsi ini.
3. Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya.
4. Seluruh dosen Program Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Leonardi Jaye Putra selaku kepala sekolah SMA Negeri 7 Prabumulih yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian disana, seluruh guru dan siswa SMA Negeri 7 Prabumulih yang telah berpartisipasi membantu berjalannya penelitian ini.
6. Teman – teman seperjuangan Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Unsri 2018 dari awal perkuliahan hingga selesai.
7. Teman – teman HIMAKS KM 5 FKIP Universitas Sriwijaya Palembang.
8. Almamater Universitas Sriwijaya tercinta yang akan selalu menjadi Kebanggaan.

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Batasan Masalah	4
1.2.3 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Prokrastinasi Akademik.....	6
2.1.1 Pengertian Prokrastinasi Akademik	6
2.1.2 Teori Perkembangan Prokrastinasi Akademik.....	7
2.1.3 Ciri - Ciri Prokrastinasi Akademik	7
2.1.4 Area Prokrastinasi Akademik	9
2.1.5 Jenis - Jenis Prokrastinasi Akademik.....	10
2.1.6 Faktor - Faktor Prokrastinasi Akademik	11
2.1.7 Faktor - Faktor Mempengaruhi Proksinasi Akademik.....	12
2.1.8 Aspek Prokrastinasi Akademik	13
2.2 Intensitas Bermain <i>game online</i>	14
2.2.1 Pengertian Intensitas Bemain <i>game online</i>	14

2.2.2 Aspek-Aspek Intensitas Bermain <i>game online</i>	15
2.3 Pengaruh Intensitas <i>game online</i> Terhadap Prokrastinasi Akademik	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Metode Penelitian	17
3.2 Variabel penelitian.....	18
3.3 Definisi Operasional	18
3.3.1 Tingkat Kecanduan <i>game online</i>	18
3.3.2 Prokrastinasi Akademik.....	18
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	19
3.4.1 Tempat Penelitian	19
3.4.2 Waktu Penelitian.....	19
3.5 Populasi dan Sampel	19
3.5.1 Populasi	19
3.5.2 Sampel.....	20
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.7 Instrumen Penelitian	22
3.8 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	25
3.8.1 Uji Validasi.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	28
4.1.2 Deskripsi Intensitas Bermain <i>game online</i> Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa	28
4.1.3 Hasil Korelasi dan Frekuensi Intensitas Bermain <i>game online</i> Terhadap Prokratinasi Akademik Siswa	34
4.2 Pembahasan	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian	19
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian.....	21
Tabel 3.3 Skor Skala <i>Likert</i>	22
Tabel 3.4 Rumus Kategori	23
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Tingkat Kecanduan <i>game online</i>	23
Tabel 3.5 Kisi - Kisi Instrumen Prokrastinasi	24
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Prokrastinasi.....	24
Tabel 3. 7 Hasil Validasi Instrumen Penelitian Kecanduan <i>game online</i>	26
Tabel 3. 8 Hasil Validasi Instrumen Penelitian Prokratinasi Akademik.....	27
Tabel 4.1 Kelelahan Emosi.....	29
Tabel 4.2 Kelelahan Fisik.....	29
Tabel 4.3 Kelelahan Kognitif	30
Tabel 4.4 Kehilangan Motivasi	31
Tabel 4.5 Penundaan Untuk Memulai Dan Menyelesaikan Tugas.....	31
Tabel 4.6 Keterlambatan Mengerjakan Tugas	32
Tabel 4.7 Kesenjangan Waktu Antara Rencana Dan Kinerja Aktual	32
Tabel 4.8 Melakukan Aktivitas Lain Yang Menyenangkan	33
Tabel 4.9 Persentase Dan Frekuensi Kecanduan Bermain <i>game online</i>	34
Tabel 4.10 Persentase Dan Frekuensi Prokratinasi Akademik	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Persentase Kecanduan <i>game online</i> Siswa	34
Gambar 4.2 Persentase Prokratinasi Akademik Siswa	35

ABSTRAK

Prokrastinasi akademik telah terjadi sepanjang kehidupan manusia, tetapi hingga saat ini perilaku tersebut masih terus terjadi, bahkan banyak dialami oleh siswa, sehingga upaya untuk penyelesaian harus terus dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis intensitas bermain *game online* MLBB terhadap prokratinasi akademik siswa. Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini 327 siswa dengan menggunakan teknik *random sampling* dimana siswa sebelumnya telah menyatakan kesediaannya menjadi subjek penelitian sehingga sampel yang didapat berjumlah 181 siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan maka keseluruhan analisis intensitas bermain *game online* terhadap prokratinasi akademik siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih pada kriteria “sedang” dengan frekuensi 74, persentase 41% kecanduan *game online* MLBB dan frekuensi 90, persentase 50% prokratinasi akademik menunjukkan kategori sedang. Melalui implementasi strategi ini, diharapkan dapat membantu siswa mengelola waktu dan aktivitas secara efektif, mengurangi kecanduan terhadap *game online*, serta meningkatkan kinerja akademik dengan mengurangi tingkat prokratinasi. Dukungan dan kerjasama antara sekolah, orang tua, dan siswa sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal dalam mengatasi masalah ini.

Kata kunci: *game online* Mobile Legend Bang-bang, prokratinasi akademik, siswa.

ABSTRACT

Academic procrastination has occurred throughout human life, but to this day this behavior still continues to occur, even experienced by many students, so efforts to resolve it must continue to be made. This research aims to analyze the intensity of playing the online game Mobile Legend Bang-bang on students' academic procrastination. This research method is quantitative. The population in this study was 327 students using random sampling techniques where students had previously expressed their willingness to become research subjects so that the sample obtained was 181 students. The results of the research that has been carried out are the overall analysis of the intensity of playing online games on the academic procrastination of class % academic procrastination shows the medium category. Through the implementation of this strategy, it is hoped that it can help students manage time and activities effectively, reduce addiction to online games, and improve academic performance by reducing the level of procrastination. Support and cooperation between schools, parents and students is very important to achieve optimal results in overcoming this problem.

Keywords: *online game Mobile Legend Bang-bang, academic procrastination, students*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Adanya era globalisasi sekarang ini, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain. Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian siswa berarti seorang anak yang sedang berguru, belajar dan bersekolah. Status siswa menjadi seorang pelajar yang sedang menghadapi tugas akademik. Siswa tidak dapat dipisahkan dari tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran setiap harinya. Menurut Prayitno (2002:90) dengan adanya beban tugas yang diberikan oleh guru maka seorang siswa dituntut untuk memiliki motivasi yang tinggi sehingga terhindar dari sikap menunda-nunda tugas (*prokrastinasi*) akademik. Kebiasaan siswa menunda-nunda tugas salah satunya disebabkan oleh bermain *game online* untuk mencari kesenangan sementara. Penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti kepada 500 mahasiswa Universitas ter-akreditasi A di Surabaya menemukan se-banyak 73% mahasiswa menunda me-ngerjakan tugas menyusun makalah, 76,8% mahasiswa menunda tugas membaca buku atau referensi, 61,8% mahasiswa menunda belajar, 54,4% mahasiswa menunda menyelesaikan administrasi akademik, dan 56,8% mahasiswa menunda atau terlambat masuk kelas (Suhadianto,2019).

Tingginya *prokrastinasi* akademik pada mahasiswa ini harus mendapatkan perhatian yang serius, sebab jika dibiarkan dapat berdampak pada kerentanan psikologis mahasiswa, seperti merasa sangat cemas, stres, depresi (Kiamarsi & Abolghasemi, 2014). *Prokrastinasi* akademik juga menimbulkan penyesalan dan permasalahan dalam menjalin relasi sosial, seperti menghindari dan pemutusan hubungan dengan orang lain (Krause & Freund, 2014; Kim & Seo, 2015). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengidentifikasi faktor penyebab, dampak dan strategi yang efektif untuk menangani *prokrastinasi* akademik.

Fenomena prokrastinasi yang dijumpai dikalangan SMAN 7 Prabumulih bukan hal yang baru bagi dunia pendidikan. Prokrastinasi akademik yang dialami oleh remaja jika tidak diidentifikasi dan diatasi akan berdampak negatif bagi siswa dan berakibat pada banyaknya waktu yang terbuang sia-sia, tugas-tugas menjadi terbengkalai dan bila tidak diselesaikan hasilnya menjadi tidak maksimal. Munawaroh, Dkk (2017:66) mengungkapkan Siswa yang melakukan prokrastinasi akademik memiliki kecenderungan mendapat nilai rendah pada setiap mata pelajaran dan nilai ulangan maupun ujian akhir. Dalam jurnal Julianti dan Aisyah (2015:3) mengatakan bahwa mengerjakan tugas sambil bermain *game online* menjadi masalah bagi siswa hal ini menjadi tidak fokus dalam mengerjakan tugas dan ditafsirkan lebih intensitas siswa bermain *game online* dibandingkan untuk mengerjakan tugas sehingga siswa dapat berperilaku prokrastinasi dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Ferrari (Gufron 2003:26), pengertian *prokrastinasi* dapat dipandang dari berbagai batasan tertentu yaitu prokrastinasi hanya sebagai perilaku penundaan, *prokrastinasi* sebagai suatu kebiasaan atau pola perilaku yang dimiliki individu yang mengarah kepada sifat, prokrastinasi sebagai suatu sifat kepribadian. Salah satu *game online* jenis *game* yang sedang digandrungi oleh siswa SMAN 7 Prabumulih adalah *mobile legends* atau biasa disingkat MLBB dikalangan *gamers*, berdasarkan data dari *google playstore game* ini telah diunduh dari 50.000.000 (lima puluh juta) kali selain itu *mobile legends* menjadi *favorit* dikalangan remaja hingga dewasa.

Rasyidi (2024) pemain *mobile legends* juga menampilkan *hero favorit* dan *gamers* bisa membangun tim dengan sempurna untuk mengalahkan tim lawan. Pemain juga memunculkan *control* gaya juga *joystick* virtual disebelah kiri layar dan *control skill* disebelah kanan. Yogatama, et al (2019) permainan MLBB begitu menarik karena dalam permainan ini saling berkerjasama melancarkan strategi untuk menghancurkan menara milik lawan dan memenangkan pertandingan. Permainan MLBB menggunakan jaringan internet yang stabil dan lancar sehingga dalam menjalankan *game online* ini berlangsung dengan sesuai harapan. Cara berkomunikasi dan fitur-fitur pendukung untuk mengatur strategi permainan sudah tersedia *game* satu ini. Sehingga para penikmat tidak perlu menggunakan aplikasi lainnya dalam menjalankan *game* MLBB. Ali, M (2020) kepuasan yang didapat

dalam permainan ini adalah memenangkan pertandingan serta mendapat *rank/tier* atau peringkat yang tersedia di MLBB, bahkan ada peringkat penggunaan *hero* sehingga setiap pemain berharap menjadi pemain kunci dalam suatu pertandingan.

Fenomena yang terjadi dilapangan bahwa beberapa siswa yang melakukan *prokrastinasi* khususnya siswa laki-laki di SMAN 7 Prabumulih disebabkan oleh banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* yaitu *mobile legends Bang-bang (MLBB)* namun ada siswa yang bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* tetapi tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Hal ini menjadi pertanyaan peneliti apabila bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* mempengaruhi perilaku siswa-siswa dalam mengerjakan tugas akademik. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh “Intensitas Penggunaan *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* Terhadap *Prokrastinasi Akademik* Pada Siswa Kelas XI SMAN 7 Prabumulih”. Kajian tersebut sesuai dengan data yang didapatkan pada penelitian di lapangan. Berdasarkan hasil survei angket yang saya berikan kepada 20 Siswa Kelas XI SMAN 7 Prabumulih Pada tanggal 13 Februari 2023, diperoleh keterangan jika terdapat hasil beberapa jawaban dari siswa 64,8% sering bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* dikelas, 70,6% sering menunda tugas yang diberikan oleh guru, 50%, sering bermain *game* di dalam kelas, 60,2% karena sering bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* nilai pelajaran siswa menurun.

Berdasarkan uraian diatas bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* di sekolah, tugas sekolah menjadi salah satu penyebab faktor *prokrastinasi* akademik dan juga beberapa nilai mata pelajaran siswa banyak yang turun. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara kepada 2 orang siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih Pada Tanggal 13 Februari 2023. Dalam kegiatan proses belajar di kelas siswa sering bermain *game* di kelas sampai ditegur oleh guru pada saat jam pelajaran berlangsung, siswa banyak yang sering menunda – nunda Tugas Sekolah (PR) yang diberikan oleh guru dikarenakan setelah pulang sekolah tidak dikerjakan dan malah sibuk bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)*. Karena bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* sampai larut malam membuat siswa sering telat untuk datang kesekolah tepat waktu, karena sering bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* setiap waktu dan menunda-nunda

pekerjaan sekolah membuat nilai mata pelajaran siswa menurun.

Dari hasil studi awal, maka terdapat indikasi adanya hubungan antara intensitas bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* dengan tindakan penundaan, Siswa Kelas XI Sman 7 Prabumulih terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* dengan tindakan penundaan pekerjaan. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis Intensitas Bermain *game online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI SMAN 7 Prabumulih”.

1.2 Permasalahan Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti merumuskan:

1. Adakah tingkat kecanduan *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* pada siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih?
2. Adakah pengaruh kecanduan *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih?

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, amaka permasalahan perlu diabatasi agar tidak terlepas dari inti masalah. Adapaun batasan masalah tersebut adalah “analisis intensitas bermain *game online* kecanduan *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih”.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah tingkat kecanduan *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* pada siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih?
2. Adakah pengaruh kecanduan *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini dilaksanakan yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* pada siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih?
2. Untuk mengetahui Adakah pengaruh kecanduan *game online Mobile Legends*

Bang-bang (MLBB) perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas XI SMAN 7 Prabumulih?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang bimbingan dan konseling, dan dapat dijadikan sumber pembelajaran terutama tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa Kelas XI, penelitian ini diharapkan lebih bisa mengontrol bermain *game online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* yang bisa membuat kecanduan dan pengaruh terhadap prokrastinasi akademik .
2. Bagi Sekolah, penelitian ini untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif kecanduan game online, serta memberikan edukasi tentang manajemen waktu yang baik
3. Guru BK dapat memberikan konseling dan dukungan psikologis kepada siswa yang mengalami dampak negatif dari kecanduan MLBB, termasuk membantu mereka mengelola waktu dan mengembangkan keterampilan pengaturan diri.
4. Bagi orang tua penelitian ini dapat dijadikan sumber ilmu pengetahuan bagi orang tua dalam meminimalisir dan mencegah kecanduan *game online* pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Analisis Transaksi Jasa Joki *Rank Mobile Legend* Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn No 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah. Skripsi. Tidak diterbitkan. Jember: IAIN Jember.
- Annisa Amalia Sabella, Romiaty, & Oktamia Karuniaty Sangalang. (2021). Pengaruh Penggunaan *game online* Terhadap prokrastinasi Akademik Siswa Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Education And Development* , 9(2), 501–505.
- Apriyanti, M. F. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain *game online* (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-100.
- Asna, A. (2020). Hubungan Regulasi Diri Dan Dukungan Orang Tua Dengan Prokrastinasi Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Diponegoro, U., Nama, P., Ananda, :, & Musthafa, E. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain *game online* Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak Skripsi Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. 1–13.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i1.38075>
- Fauhatu Dritte Izzatul Azmi. (2020). Pengaruh *game online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Mts Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur. 21(1), 1–9.
- Fauziah, H. H. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Sunan Gunung Djati Bandung. *Psychopathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 123–132. <https://doi.org/10.15575/Psy.V2i2.453>
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain *game online* Terhadap Agresivitas Siswa *Effect Of The Intensity Of Playing Online Game To The Students Aggression*. *Jurnal Ilmiah Visi P2tk Paud Ni*, 09(1), 28–35.

- Genesaret, M. K., & Situmorang, D. D. B. (2022). Studi Korelasional Antara Intensitas Bermain *Online Game* Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Psiko Edukasi*, 20(1), 20–31.
<https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i1.3418>
- Ghufro, M. N. (2014). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Ditinjau Dari Regulasi Diri Dalam Belajar. *Quality: Journal Of Empirical Research In Islamic Education*, 2(1), 136–149.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/snbk/article/view/3141>
- Gustina. (2016). Area Prokrastinasi. 0, 1–23.
- Ikhlas, A. (2020). Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Pada Materi *Teorema Pythagoras*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1395-1406
- Isman, M. H. (2019). Kecanduan *game online* Dan Penanganannya (Studi Kasus Di Smp Negeri 2 Sungguminasa). Skripsi. P. Pendidikan Dan Bimbingan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar.
- Jamila. (2020). Konsep Prokratinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Edutech*, 6(2), 257–261.
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan *game online* Pada Komunitas *Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 33.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4855>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan *Bermain game online* Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Kusumadewi. (2016). Konsep Kecanduan *game online*. 1–23.

- Mayasari, M. D., Mustami'ah, D., & Warni, W. E. (2012). Hubungan antara persepsi mahasiswa terhadap metode pengajaran dosen dengan kecenderungan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah Surabaya. *Jurnal Insan Media Psikologi*, 12(2).
- Nikmah, L. F. (2015). Hubungan Antara Kecanduan *game online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
[Www.Netaddiction.Com/Net_Copulsions.Htm](http://www.netaddiction.com/net_copulsions.htm)
- Nugroho Sari, P. D. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain *game online*. 1. Nurjan, S. (2020). Analisis Teoritik Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(1), 61.
<https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.2586>
- Ramadhani, E., Sadiyah, H., Darma Putri, R., & Andana Pohan, R. (2020). Analisis Prokrastinasi Akademik Siswa Di Sekolah. *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 7(1), 45.
<https://doi.org/10.37064/consilium.v7i1.6448>
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh *game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makassar. *Jurnal Minat Belajar*, 2(3), 42.
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.Pdf
- Ramadhan, R. P., & Winata, H. (2016). Prokrastinasi akademik menurunkan prestasi belajar siswa (Academic procrastination reduce students achievement). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 154-159.
- Rasyidi, M. (2024). Analisis Isi Trash Talking Pada Konten *game online* Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Sakinah. (2019). Pengaruh Prokrastinasi Akademik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 10 Pekanbaru. *Ayan*, 8(5), 55.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain *game online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>

- Setiawati, R., & Nurjanah, A. (2024). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Prokrastinasi Akademik Siswa. *Coution: Journal Of Counseling And Education*, 5(1), 35–46.
- Sitanggang, M. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain *game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Hkbp Nommensen Medan.Psikologi. [Http://183.91.64.37/Handle/123456789/2985](http://183.91.64.37/Handle/123456789/2985)
- Sugiyono. (2003). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif (Nomor August).
- Syifa, A. (2020). Intensitas Penggunaan Smartphone, Prokrastinasi Akademik, Dan Perilaku Phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. <https://doi.org/10.25273/Counsellia.V10i1.6309>
- Tawarik, O. (2021). Hubungan Penguasaan Kosakata Siswa Dengan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Ledo Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal Of Educational Learning And Innovation (Elia)*, 1(2), 52-64.
- Umari, T., Rusandi, M. A., & Yakub, E. (2020). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Fkip Universitas Riau. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 12. <https://doi.org/10.31258/Jp.11.1.12-19>
- Ursia, N. R., Siaputra, I. B., & Sutanto, N. (2013). *Academic Procrastination And Self-Control In Thesis Writing Students Of Faculty Of Psychology, Universitas Surabaya. Makara Human Behavior Studies In Asia*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.7454/Mssh.V17i1.1798>
- Wulandari, I., Fatimah, S., & Suherman, M. M. (2021). Gambaran Faktor Penyebab Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Kelas Xi Sman 1 Batujajar Dimasa Pandemi Covid-19. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(3), 200. <https://doi.org/10.22460/Fokus.V4i3.7237>
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus: *Mobile Legends: Bang-Bang!*). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2566.