

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PROKRASTINASI AKADEMIK PESERTA DIDIK
SMP NEGERI 2 INDRALAYA**

SKRIPSI

OLEH

EDWIN

NIM 06071281924082

Program studi bimbingan dan konseling



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2023

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PROKRASTINASI AKADEMIK PESERTA DIDIK
SMP NEGERI 2 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Edwin

NIM: 06071281924082

Program Studi Bimbingan Dan Konseling

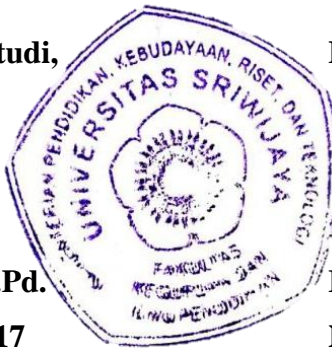
Mengesahkan:

Mengetahui

Koordinator Program Studi,



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



Pembimbing,



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

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PROKRASTINASI AKADEMIK PESERTA DIDIK
SMP NEGERI 2 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Edwin

NIM 06071281924082



Program Studi Bimbingan Dan Konseling

Telah Diujikan dan lulus Pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Desember 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd. ()
2. Anggota : Risma Anita Puriani, M. Pd ()



Indralaya, 28 Desember 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd
NIP. 199301252019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Edwin

Nim : 06071281924082

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prokrastinasi Akademik Peserta Didik SMP Negeri 2 Indralaya” 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 2019 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan di skripsi ini dan pengaduan dari pihak lain terhadap karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari hak manapun.

Indralaya, November 2023

Yang membuat Pernyataan



Edwin

NIM. 06071281924082

PRAKATA

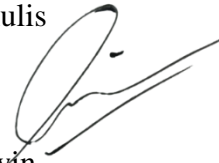
Skripsi yang berjudul “ Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prokrastinasi Akademik Peserta Didik SMP Negeri 2 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mengerjakan skripsi ini penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M. Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling dan sekaligus pembimbing saya, terimakasih atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Alrefi, M.Pd, Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd, Bapak Dr. Yosef, M.A, Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd.,Kons, Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd, Ibu Silvia AR, M.Pd, Ibu Rani Mega Putri, M.Pd.,Kons., Ibu Nur Wisma, S.Pd.,I, M.Pd. dan Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd. Selaku dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu yang berharga kepada penulis.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling dan Pengembangan ilmu Pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, November 2023

Penulis



Edwin

NIM. 06071281924082

UCAPAN TERIMAKASIH DAN MOTTO

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, tuhan semesta alam atas limpahan rahmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam dihaturkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad Saw.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, hingga akhirnya penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar walaupun banyak disertai dengan banyak kekurangan. Untuk itu skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua yang selalu saya banggakan Bapak A.Wahab dan Ibu Maryana yang telah mendidik dan membesarkan dengan penuh limpahan kasih sayang yang tak henti-hentinya memberikan dukungan hingga akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing skripsi Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M. Pd. yang telah bersedia membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd dan Ibu Rani Mega Putri, M.Pd.,Kons. selaku dosen validator instrumen penelitian, terimakasih atas saran, masukan dan penilaian selama proses validasi.
4. Koordinator Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M. Pd. dan Seluruh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Alrefi, M.Pd, Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd, Bapak Dr. Yosef, M.A, Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd.,Kons, Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd, Ibu Silvia AR, M.Pd, Ibu Rani Mega Putri, M.Pd.,Kons., Ibu Nur Wisma, S.Pd.,I, M.Pd. dan Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd. Selaku dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, terimakasih atas semua ilmu pengetahuan yang telah bapak/ibu berikan selama perkuliahan.

5. Kepala sekolah, guru dan staff SMP Negeri 2 Indralaya yang telah memberikan izin dan membantu saya selama penelitian berlangsung.
6. Mbak supporter tercinta yang selalu memberi semangat, dukungan mental dan selalu sabar mendengarkan keluh kesah selama pengerjaan skripsi ini.
7. Terimakasih untuk diri sendiri yang setidaknya sampai saat ini masih belum menyerah dan terus berusaha menyelesaikan apa yang telah dimulai.

MOTTO

“tidak ada yang namanya penyesalan yang ada hanyalah hasil dari apa yang kau lakukan dimasa lalu, sekarang kau masih mempunyai pilihan untuk membuatnya menjadi lebih baik atau membiarkannya tetap seperti itu”.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR TELAH DIUJIKAN	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
UCAPAN TERIMAKASIH DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Intensitas Bermain <i>Game online</i>	8
2.1.1 Definisi <i>Game online</i>	8
2.1.2 Dampak Positif <i>Game online</i>	9
2.1.3 Dampak Negatif <i>Game online</i>	13
2.1.4 Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan <i>Game online</i>	16
2.2 Prokrastinasi Akademik	17
2.2.1 Pengertian Prokrastinasi Akademik.....	17
2.2.2 Ciri-Ciri Perilaku Prokrastinasi Akademik.....	18

2.2.3 Faktor-Faktor Penyebab Prokrastinasi Akademik	20
2.2.4 Aspek-Aspek Prokrastinasi Akademik.....	22
2.2.5 Dampak Prokrastinasi Akademik	22
2.3 Keterkaitan <i>Game online</i> Dengan Prokrastinasi Akademik.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Variabel Penelitian.....	25
3.3 Lokasi dan Waktu penelitian.....	25
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	25
3.3.2 Waktu Penelitian.....	25
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.4.1 Populasi.....	26
3.4.2 Sampel	26
3.5 Definisi Operasional Penelitian.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6.1 Instrumen Penelitian.....	29
3.6.2 Skala Pengukuran	30
3.6.3 Uji Validitas.....	31
3.6.4 Uji Reliabilitas.....	34
3.7 Teknik Analisis Data	35
3.7.1 Teknik Analisis Tingkat Intensitas Penggunaan <i>Game online</i> Dan Prokrastinasi Akademik.....	35
3.7.2 Uji Korelasi	36
3.10 Hipotesis Penelitian.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.1.1 Tingkat Intensitas Penggunaan <i>Game online</i>	38
4.1.2 Tingkat Prokrastinasi Akademik Peserta Didik.....	40
4.2 Analisis Uji Korelasi	42
4.2.1 Uji Prasyarat	42
4.2.2 Uji Korelasi Pearson Product Moment	44

4.3 Pembahasan	45
4.4 Keterbatasan Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi.....	26
Tabel 3. 2 daftar distribusi sample	28
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Intensitas Bermain Game online	29
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Prokrastinasi Akademik.....	30
Tabel 3. 5 Format Skor Skala Likert.....	31
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Intensitas Bermain Game online Dan Prokrastinasi Akademik	32
Tabel 3. 7 Kriteria Reliabilitas	35
Tabel 3. 8 Uji reliabilitas statistic	35
Tabel 3. 9 Kriteria Kategorisasi	36
Tabel 4. 1 Data Penelitian	38
Tabel 4. 2 Distribusi Tingkat Intensitas Bermain Game online Peserta Didik SmpN 2 Indralaya.....	39
Tabel 4. 3 Distribusi Tingkat Prokrastinasi Akademik Peserta Didik	40
Tabel 4. 4 Uji Normalitas.....	42
Tabel 4. 5 Uji Linearitas.....	43
Tabel 4. 6 Uji Korelasi Pearson Product Moment	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	25
Gambar 4. 1 Diagram Tingkat Intensitas Bermain Game online.....	39
Gambar 4. 2 Diagram Tingkat Prokrastinasi Akademik Peserta Didik	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul	54
Lampiran 2 Dokumentasi Study Pendahuluan	55
Lampiran 3 sk pembimbing	56
Lampiran 4 SK Izin Penelitian	57
Lampiran 5 Balasan Dari Sekolah.....	59
Lampiran 6 Uji Validasi Ahli.....	60
Lampiran 7 Uji Validasi Data	66
Lampiran 8 Angket Jadi	68
Lampiran 9 Angket Sudah Di Isi Siswa.....	72
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	75
Lampiran 11 Review	78
Lampiran 12 persetujuan UAP.....	82

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi hubungan antara intensitas bermain game online dengan tingkat prokrastinasi akademik pada peserta didik SMP Negeri 2 Indralaya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan menggunakan teknik pengambilan sampel proporsional random sampling. Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus *Slovin* untuk memastikan representativitas sampel. Populasi penelitian ini terdiri dari 266 peserta didik SMP Negeri 2 Indralaya dengan sampel yang digunakan berjumlah 100 peserta didik. Instrument penelitian ini menggunakan skala *Likert* untuk mengukur intensitas penggunaan game online dan skala prokrastinasi akademik. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik *Pearson Product Moment* untuk menentukan sejauh mana hubungan antara variabel intensitas bermain game online dan tingkat prokrastinasi akademik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat intensitas penggunaan game online termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 33% (33 peserta didik) dan tingkat prokrastinasi akademik termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 37% (37 peserta didik). Kemudian koefisien korelasi (r)= 0,787 dan sig. (2-tailed) 0,000 atau $< 0,05$ dapat diartikan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan prokrastinasi akademik. Hipotesis pada penelitian ini yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Demikian dapat ditarik kesimpulan terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan game online dengan prokrastinasi akademik pada peserta didik SMPN 2 Indralaya.

Kata kunci : Intensitas Bermain Game Online, Prokrastinasi Akademik dan Peserta Didik SMP

ABSTRACT

This research aims to investigate the relationship between the intensity of playing online games and the level of academic procrastination among students at SMP Negeri 2 Indralaya. The research method employed is quantitative correlational, utilizing the proportional random sampling technique for sample selection. The sample size was determined using the Slovin formula to ensure sample representativeness. The population of this study consisted of 266 students at SMP Negeri 2 Indralaya, with a sample size of 100 students. The research instrument used Likert scales to measure the intensity of online game usage and the scale of academic procrastination. Data were collected through the distribution of questionnaires to the respondents. Data analysis was conducted using the Pearson Product Moment statistical method to determine the extent of the relationship between the variables of online game usage intensity and academic procrastination. The results of the data analysis showed that the level of online game usage intensity was classified as high, with a percentage of 33% (33 students), and the level of academic procrastination was classified as high, with a percentage of 37% (37 students). The correlation coefficient (r) was 0.787, and the significance (2-tailed) was 0.000 or < 0.05 , indicating a significant relationship between the intensity of online game usage and academic procrastination. The hypothesis in this research is that H_0 is rejected, and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that there is a positive relationship between the intensity of online game usage and academic procrastination among students at SMPN 2 Indralaya.

Keywords: *Intensity of Playing Online Games, Academic Procrastination, SMP Students.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat dekat dengan anak karena memberikan kesenangan ataupun membangun imajinasi pada anak, tidak hanya pada anak bermain juga kerap dilakukan oleh remaja hingga dewasa. Latif (dalam Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021) menjelaskan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapa pun. Sedangkan Freud (dalam Ardini & Lestarinigrum, 2018) menjelaskan bermain merupakan kegiatan fantasi atau lamunan sehingga seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Hal ini berbeda dengan permainan, Santrock (dalam Nurrahman, 2022) menjelaskan permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang yang terorganisasi terkait aturan dan bahkan menjadi sebuah pertandingan contohnya MPL atau *mobile legends professional league* yang merupakan pertandingan *professional* untuk *game mobile legends*. Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara bermain dan permainan yaitu bermain lebih menekankan pada aspek kebebasan, kesenangan, dan tanpa tekanan, sementara permainan melibatkan aturan, struktur, dan dapat menjadi sebuah pertandingan.

Permainan merupakan salah satu aktivitas manusia yang terkena dampak perkembangan globalisasi yaitu perubahan permainan tradisional menjadi permainan modern, Bishop & Curtis (dalam Saleh dkk., 2017) menjelaskan permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak di daerah tertentu secara tradisi yang telah diwariskan dari generasi terdahulu untuk meneruskan tradisi daerah tersebut. Beberapa permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat Indonesia yaitu congklak dan petak umpet. Sedangkan dalam Saputra (2017) menjelaskan permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan

kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain. Sebelum teknologi berkembang, Salah satu permainan era modern saat ini yaitu *game online*.

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Perkembangan teknologi di era industri 4.0 sudah sangat pesat dan tidak bisa dibendung. Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai jenis aplikasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat. Kalangan muda maupun kalangan orang dewasa berlomba lomba mengunduh aplikasi menarik yang disajikan di internet. Oleh sebab itu salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik saat ini adalah *game online*.

Poetoe (dalam Rohman, 2019) menjelaskan *game online* adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga *user* dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Artinya, dengan bermodalkan akun *game online*, seorang bisa bermain *game* ini di mana pun, kapan pun, dan menggunakan perangkat apa pun (*smartphone*, tablet dan komputer). Ada banyak *game online* yang sering dimainkan oleh masyarakat antara lain *mobile legend* (telah diunduh sebanyak 500 juta lebih) , *Pubg*, *Free Fire* (telah diunduh sebanyak 1 Milyar lebih) pada aplikasi *Play Store*.

Berdasarkan laporan peta ekosistem industri *game* Indonesia pada tahun 2019 terdapat 44,1 juta pengguna *game online*, lalu 2020 terdapat 54,7 juta diberbagai platform pengguna *game online*. Sedangkan pada tahun 2022 terdapat 170 juta pengguna *game online* (dalam Sudoyo, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengguna *game online* yang tersebar di seluruh Indonesia. Peningkatan ini disebabkan oleh pandemi covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah, sehingga pembelajaran dilakukan secara *online* yang otomatis membuat peserta didik lebih banyak menggunakan *smartphone*. Akibat *work from home*, berbagai aktivitas dilakukan secara *online* menggunakan *smartphone* maupun laptop sehingga penggunaan kedua benda tersebut mengalami peningkatan pesat selama masa pandemi.

Kurangnya pengawasan orangtua membuat peserta didik tersebut malah menyalahgunakan *smartphone* yang seharusnya untuk mendukung proses pembelajaran namun malah digunakan untuk bermain *game online* guna menghilangkan rasa stres.

(dalam Arum dkk., 2021) menjelaskan beberapa manfaat permainan modern yaitu menghindari perkelahian karena tidak terjadi adu fisik, dapat mengurangi kontak fisik yang dikhawatirkan berujung pada perkelahian dapat di minimalisasi untuk tidak terjadi, membuat anak menjadi kreatif dan meningkatkan keterampilan tidak ketinggalan zaman di dalam memainkan permainan modern. Sedangkan Wildan (2022) menjelaskan berdasarkan dampak positifnya yaitu dengan memanfaatkan *game online* siswa dapat terlepas dari stresnya, selain itu *game online* dapat di jadikan sebuah sarana bagi siswa untuk berlatih dalam kemampuan berpikir cepat.

Bahtiar (2022) menjelaskan permainan *game online* yang menarik dapat menyebabkan berbagai masalah seperti sosial dan emosional, meskipun demikian pengguna *games* tidak dapat menghentikan keinginannya untuk bermain. Dampak dari *games online* membuat aktivitas individu cenderung menjadi terbelengkalai terutama berkenaan dengan akademiknya atau menurunnya motivasi dan komitmennya dalam belajar. Sedangkan Irmawati (dalam Mertika & Mariana, 2020) menjelaskan dampak negatif bermain *game online* adalah kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran peserta didik yang menghabiskan waktunya untuk bermain *games online* akan berdampak pada gangguan terutama kehidupan belajar, sosial, sekolah, dan pekerjaan. Lebih spesifik, individu yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan bermain *games online* menyebabkan merosotnya prestasi belajar.

Ketergantungan terhadap *game online* dapat mempengaruhi pikiran seseorang (seperti keasyikan bermain). Intensitas bermain *game online* dapat berkembang menjadi kecanduan ataupun tidak, dengan memperhatikan gejala, waktu maupun hal-hal penting yang dikorbankan untuk bermain dan pengaruhnya terhadap pikiran para pemain Altintas (dalam HR & Fikry, 2023). Hasil penelitian Liminanto (2020) menemukan bahwa *game online* berpengaruh buruk kepada disiplin belajar

siswa. Penundaan dalam menyelesaikan tugas akademik merupakan salah satu contoh perilaku tidak disiplin dalam belajar. Sehingga prokrastinasi akademik juga erat kaitannya dengan disiplin belajar. Jadi, *game online* mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yang berakibat pada penundaan tugas yang bisa dikatakan sebagai prokrastinasi akademik.

Asumsi ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Tingkat Penggunaan *Game online* Dengan Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Kramat Kabupaten Sukoharjo” oleh Amisyia, Miranda Zaira (2022). Yang menyatakan bahwa *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap prokrastinasi sebesar 0,730 yang artinya hubungan antara tingkat penggunaan *game online* dengan tingkat prokrastinasi akademik memiliki hubungan yang kuat. Selain itu, terdapat juga penelitian yang berjudul “Korelasi Adiksi *Game Online* dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas X AKL di SMK Negeri 1 Martapura” oleh Putri (2022). Memiliki korelasi signifikansi $<0,05$ sehingga memiliki hubungan antara adiksi *game online* dan *smartphone* terhadap prokrastinasi akademik.

Kurniawan (2017) menjelaskan prokrastinasi adalah menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak buruk. Seseorang yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan atau tugasnya secara tepat waktu dapat dikatakan melakukan prokrastinasi. Ghufron (dalam Sari & Astuti, 2020) menjelaskan penundaan dapat dikatakan prokrastinasi apabila penundaan tersebut dilakukan pada tugas yang penting, secara berulang-ulang dan sengaja, menimbulkan perasaan yang tidak nyaman secara subjektif dirasakan oleh *prokrastinator*.

Masalah prokrastinasi akademik yang sering dialami oleh siswa terjadi karena beberapa faktor. Faktor terjadinya prokrastinasi akademik ada faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang terjadi dari dalam diri siswa yaitu kondisi fisik, dan psikologis seseorang, keadaan fisik dan kondisi psikologis ikut mempengaruhi individu dalam melakukan prokrastinasi akademik. Pemikiran-

pemikiran irasional, kurangnya motivasi dalam diri, dan *self control* yang rendah dapat membuat seseorang melakukan prokrastinasi akademik.

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama salah satu guru BK yang terdapat pada lokasi penelitian yaitu terdapat beberapa siswa yang secara terus-menerus menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran sehingga kerap kali siswa tersebut harus dipanggil terlebih dahulu ke ruang BK. Oleh karena itu penundaan yang dikategorikan sebagai prokrastinasi apabila penundaan tersebut sudah merupakan kebiasaan atau pola yang menetap, yang selalu dilakukan seseorang ketika menghadapi suatu tugas dan penundaan yang diselesaikan oleh adanya keyakinan irasional dalam memandang tugas. Bisa dikatakan bahwa istilah prokrastinasi bisa dipandang dari berbagai sisi dan bahkan tergantung dari mana seseorang melihatnya. Penundaan mengerjakan tugas tersebut diakibat oleh tingginya intensitas bermain *game Online* sehingga peserta didik menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong untuk bertindak asosial, serta menjadi malas belajar.

Dalam penyelesaian tugas-tugas akademik, peserta didik dihadapkan dengan berbagai tantangan akan kemajuan teknologi. Kemajuan tersebut dapat dirasakan hampir di segala bidang kehidupan, termasuk berkembangnya permainan *Online* atau yang lebih *familiar* disebut sebagai “*game online*”. *Game online* sendiri membawa dampak besar terutama pada perkembangan anak maupun mental mereka, biasanya yang memainkan *game online* ini adalah kalangan pelajar yaitu SD, SMP, dan SMA bahkan sampai kalangan mahasiswa atau anak kuliah. Pelajar yang sering memainkan *game online* ini pastinya menjadi ketagihan yang membuat mereka sampai lupa waktu dan bahkan jika mereka terlalu antusias dengan *game online* ini ada yang sampai lupa makan. Karena dari teori-teori tersebut saling berkaitan dan juga di sekolah tersebut terdapat penggunaan *game online* dan prokrastinasi akademik. Maka saya tertarik untuk meneliti “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prokrastinasi Akademik Peserta Didik SMP Negeri 2 Indralaya”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana tingkat penggunaan *game online* di SMP Negeri 2 Indralaya?
2. Bagaimana tingkat prokrastinasi akademik di SMP Negeri 2 Indralaya?
3. Bagaimana hubungan antara *game online* dengan prokrastinasi akademik di SMP Negeri 2 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui tingkat antara penggunaan *game online* di SMP Negeri 2 Indralaya.
2. Mengetahui tingkat prokrastinasi akademik di SMP Negeri 2 Indralaya.
3. Mengetahui hubungan antara *game online* dengan prokrastinasi akademik di SMP Negeri 2 Indralaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi pada pemahaman tentang hubungan antara penggunaan *game online* dan prokrastinasi akademik: Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting dalam pemahaman teoritis mengenai bagaimana penggunaan *game online* berhubungan dengan prokrastinasi akademik pada peserta didik SMP Negeri 2 Indralaya. Temuan penelitian ini dapat memperkaya literatur yang ada dan memperluas pemahaman kita tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku prokrastinasi akademik dalam konteks penggunaan *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih mendalam kepada sekolah tentang sejauh mana intensitas bermain *game online* dapat berhubungan dengan tingkat prokrastinasi akademik peserta didik. Penelitian ini bias membantu dalam mengidentifikasi factor-faktor yang mempengaruhi perilaku prokrastinasi

2. Bagi guru, Konselor dapat menggunakan hasil dari penelitian ini sebagai pedoman praktis dalam memberikan layanan untuk memberikan suatu wawasan, informasi serta ilmu pengetahuan untuk dapat mengurangi intensitas penggunaan game online dan prokrastinasi akademik peserta didik.
3. Bagi peserta didik, diharapkan agar peserta didik dapat mengetahui mengenai apa itu prokrastinasi akademik dan bisa mengurangi penundaan pengerjaan tugas secara terus menerus.
4. Bagi peneliti selanjutnya, Dapat menambah ilmu pengetahuan, serta wawasan baru tentang hubungan penggunaan *game online* dengan prokrastinasi akademik peserta didik SMP Negeri 2 Indralaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wildan. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
- Andoyo, A., & Hening A, A. (2021). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara*.
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>
- Bakri, R. P. (2021). Pengaruh Stres Akademik dan Kecanduan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 578–593. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i3.6501>
- Hardi, U. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. *Skripsi. Pekanbaru : Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- HR, V. S., & Fikry, Z. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Slot dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja di Kota Padang Panjang. *Journal on Education*, 5(4), 14501–14509. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2504>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- 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>
- Mahardika, I. (2019). Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Prestasi Belajar Kimia Siswa Di SMA Negeri 6 Kota Tangerang Selatan. *Skripsi. Jakarta : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.

- Maulana, B. R. A. (2020). Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Universitas X. *Skripsi. Palembang : Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.*
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99–104. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mita sari, A., & Astuti, K. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Bussiness Law Binus*, 7(2), 33–48.
- Munawaroh, M., Alhadi, S., & Saputra, W. (2017). Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 26–31. <https://doi.org/10.17977/um001v2i12017p026>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugroho, D. P. S. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers. *Skripsi. Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.*
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikeskendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Nurjan, S. (2020). Analisis Teoritik Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 10(1), 61–83. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.2586>
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 139–151. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p14>
- Pratiwi, A. N. (2022). Game Online Dalam Perilaku Sosial Dan Keagamaan Remaja. *Skripsi. Cirebon : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati.*
- Robbiyanto, N. S., Yani, H. T., & Fadila, E. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>

- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1), 155–172. <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1>.
- Rozzaqyah, F. (2021). Hubungan Kejenuhan Belajar Dalam Jaringan Dengan Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori Dan Praktik Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 8–17. <https://doi.org/10.36706/jkk.v8i1.14373>
- Sakina, F., Insan, I., & Hendrayadi. (2022). 1594-Article Text-4255-1-10-20220618. 5(1), 36–41.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1 nomor 2b, 141–153.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202–213. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Santika, W. S., & Sawitri, D. R. (2016). Self-Regulated Learning Dan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Purwokerto. *Jurnal Empati*, 5(1), 44–49. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.14946>
- Septian, R. D. (2018). Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas Xi Iis 1 Sma Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–5.
- Sudoyo, W. (2022). *Kominfo Fasilitasi Pengembangan Ekosistem Gim Nasional*. Info Publik. <https://www.infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/647736/kominfo-fasilitasi-pengembangan-ekosistem-gim-nasional#>
- Utami, N. P. R. P., Odelia, A., Adinda, E. T. H., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 1(2), 69–73.
- Wahyu, R. I. (2022). *Analisis Dampak Teknologi Modern*.
- Wicaksono, L. (2017). Prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 2(2), 67–73.
- Yandri, H., Harmalis, H., Sasferi, N., Naidarti, N., & Juliawati, D. (2021). Motivasi Instrinsik, Dukungan Sosial Dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Kerinci. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(2), 24–31. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i2.5103>
- yunus saputra, S. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 85–94.