



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
PROKRASINASI AKADEMIK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP N
03 BULAKAMBA BREBES**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

PANJI PRIMA WARDANA

NPM 1117500049

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

2024

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas VIII Di SMP N 03 Bulakamba Brebes" telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancsakti Tegal

Tegal, 5 Agustus 2024



Panji Prima Wardana

NPM. 1117500049

Disetujui,

Pembimbing I



Mulvani M, Pd
NIDN 0609088301

Pembimbing II



Dr. Rahmad Agung Nugraha, M, Si
NIDN 0615107502

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes” karya,

Nama : Panji Prima Wardana

NPM : 1117500049

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, pada ;

Hari : Senin

Tanggal : 5 Agustus 2024

Ketua,



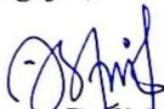
Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
NIDN 0609088301

Sekretaris,



Mulvani, M.Pd.
NIDN 0615107502

Anggota Penguji,
Penguji I,



Hastin Budisrwi, M.Pd
NIDN 0628038601

Penguji II,



Mulvani, M.Pd
NIDN 0615107502

Penguji III,



Dr. Rahmad Agung N M, Si
NIDN 0611107203



PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas VIII Di SMP N 03 Bulakamba Brebes” beserta seluruh isinya benar-benar merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari di temukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tegal, 5 Agustus 2024



Yang menyatakan,


Panji Prima Wardana

NPM. 1117500049

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Pendekar tidak mengenal waktu untuk berkata lelah dalam menghadapi situasi dan kondisi apapun, meskipun itu hal yang tidak memungkinkan untuk dilakukan. (Panji Prima Wardana)

Persembahan

1. Orang tuaku, Bapak Taruna Teja Purnama dan Ibu Septiana Listiyarni yang senantiasa selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik secara moril maupun materi.
2. Teman-teman seperjuangan BK angkatan 2017.
3. Almamaterku tercinta UPS Tegal.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah swt. seru sekalian alam, salawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad saw., para sahabat, keluarga serta pengikut-pengikutnya hingga akhir zaman. Penulis menyadari bahwa sejak persiapan dan proses penelitian ini terdapat banyak kesulitan dan tantangan yang dihadapi, namun berkat ridha dari Allah swt., dan bimbingan dari berbagai pihak maka segala kesulitan dan tantangan yang dihadapi dapat teratasi. Oleh karena itu, lewat tulisan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Begitu pula penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Taufiqullah, M.Hum, Rektor Universitas Pancasakti Tegal yang telah menerima saya sebagai mahasiswa.
2. Dr. Yoga Prihatin, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.
3. Mulyani, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling dan sekaligus sebagai dosen pembimbing I.
4. Dr. Rahmad Agung Nugraha, M,Si selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan kepada saya dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Pancasakti Tegal. Beserta Staf TU

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih kurang sempurna. Penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Tegal, 5 Agustus 2024

Panji Prima Wardana

ABSTRAK

WARDANA, PANJI PRIMA 2024, “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas VIII Di SMP N 03 Bulakamba Brebes” Prodi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.

Pembimbing I : Mulyani, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Rahmad Agung Nugraha, M,Si

Kata kunci : Kecanduan game online, prokrastinasi akademik

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengolahan data disimpulkan bahwa kecanduan game online berpengaruh signifikan terhadap prokrastinasi akademik peserta didik.

Bagi peserta didik di SMP N 03 Bulakamba Brebes agar dapat mengurangi kebiasaan kecanduannya terhadap game online serta prokrastinasi akademik, serta meningkatkan motivasi berprestasi sehingga berani menghadapi tugas dengan penuh tanggung jawab. Serta untuk mengetahui kondisi peserta didik hubungan antara kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes. Untuk mengetahui kondisi perilaku peserta didik di SMP N 03 Brebes Bulakamba. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik.

Dari tabel ringkasan model diperoleh nilai $r = 0,786$ artinya variabel independen prokrastinasi akademik dapat memprediksi nilai variabel dependen terhadap hasil belajar siswa sebesar 2,55%, dan sisanya sebesar 556,1% dijelaskan oleh faktor lain. Output di atas juga menjelaskan bahwa angka R adalah 0,556. Dapat disimpulkan bahwa terdapat sedikit hubungan antara kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik siswa. Berdasarkan hasil pengolahan di SPSS 24 sebesar $-7,665$ dan nilai tersebut dapat dilihat pada tabel statistik dengan signifikansi $0,06/3 = 0,02$. $r = 0,786 > 1,66$, sehingga diperoleh hasil $t(0,025;89) = 1,66$. Nilai signifikansi 0,00. Nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,0 < 0,05$), H_0 ditolak dan H_a diterima. Penggunaan permainan daring diyakini sebagai salah satu faktor paling signifikan di balik keterlambatan akademis siswa.

Bagi peserta didik di SMP N 03 Bulakamba Brebes agar dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara mengurangi kecanduan game online serta kebiasaan menunda nunda pekerjaan, serta meningkatkan motivasi tugas dengan penuh tanggung jawab dan ikhlas.

ABSTRACT

WARDANA, PANJIPRIMA 2024, "The Relationship Between Online Game Addiction and Academic Procrastination of Class VIII Students at SMP N 03 Bulakamba Brebes" Guidance and Counseling Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Pancasakti University, Tegal.

Supervisor I: Mulyani, M.Pd

Supervisor II: Dr. Rahmad Agung Nugraha, M,Si

Keywords: Online game addiction, academic procrastination

The purpose of this study was to analyze the relationship between online game addiction and academic procrastination of class VIII students at SMP N 03 Bulakamba Brebes. Based on the results of the study and the results of data processing, it was concluded that online game addiction had a significant effect on students' academic procrastination.

For students at SMP N 03 Bulakamba Brebes, they can reduce their addiction to online games and academic procrastination, and increase their motivation to achieve so that they dare to face tasks with full responsibility. And to find out the condition of students, the relationship between online game addiction and academic procrastination of class VIII students at SMP N 03 Bulakamba Brebes. To find out the behavioral conditions of students at SMP N 03 Brebes Bulakamba. To find out whether there is a relationship between online game addiction and academic procrastination.

From the model summary table, the value = 0.786 is obtained, meaning that the independent variable of academic procrastination can predict the value of the dependent variable on student learning outcomes by 2.55%, and the remaining 556.1% is explained by other factors. The output above also explains that the R number is 0.556. It can be concluded that there is a slight relationship between online game addiction and student academic procrastination. Based on the processing results in SPSS 24 of -7.665 and this value can be seen in the statistical table with a significance of $0.06/3 = 0.02$. = $0.786 > 1.66$, so that the result is $t(0.025; 89) = 1.66$. Significance value 0.00. Significance value < 0.05 ($0.0 < 0.05$), H_0 is rejected and H_a is accepted. The use of online games is believed to be one of the most significant factors behind students' academic delays

.For students at SMP N 03 Bulakamba Brebes to improve learning outcomes by reducing online game addiction and the habit of procrastinating, and increasing motivation to do tasks responsibly and sincerely.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i.
PENGESAHAN.....	ii.
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>Abstract</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Berpikir	16
C. Hipotesis.....	16

BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian	17
B. Variabel Penelitian	17
C. Populasi dan Sampel	18
D. Teknik Pengumpulan Data	19
E. Instrumen Penelitian	20
F. Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Deskripsi Data.....	26
B. Analisis Data.....	29
C. Pembahasan.....	46
BAB V PENUTUP.....	49
A. Simpulan.....	49
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian	19
Tabel 3. 2 Kisi kisi angket kecanduan game online dan prokrastinasi akademik..	21
Tabel 4. 1 Analisis Deskriptif Kecanduan Game Online.....	30
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online.....	31
Tabel 4. 3 Tabel Penolong untuk Menghitung Skor Rata-Rata Kecanduan Game Online	32
Tabel 4. 4 Tabel Penolong Kecanduan Game Online	33
Tabel 4. 5 kategorisasi kecanduan game online peserta didik	34
Tabel 4. 6 Analisis deskriptif Prokrastinasi Akademik	35
Tabel 4. 7 Disribusi Frekuensi Prokrastinasi Akademik.....	37
Tabel 4. 8 Tabel penolong untuk menghitung skor rata – rata Prokrastinasi Akademik	37
Tabel 4. 9 Tabel Penolong Prokrastinasi Akademik	38
Tabel 4. 10 kategorisasi Prokrastinasi Akademik peserta didik.....	40
Tabel 4. 11 Uji Normalitas Teknik Kolmogrof Smirnov	41
Tabel 4. 12 Uji Linearitas Kecanduan Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik	42
Tabel 4. 13 Acuan interprestasi Nilai “r” Product Moment	44
Tabel 4. 14 Hasil Uji Hipotesis X – Y dengan SPSS 24.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 5. 1 Gerbang Depan Sekolah SMP N 03 Bulakamba Brebes.....	54
Lampiran 5. 2 Halaman Sekolah SMP N 03 Bulakamba Brebes.....	54
Lampiran 5. 3 Lorong Sekolah SMP N 03 Bulakamba Brebes.....	55
Lampiran 5. 4 Kegiatan Penelitian Di SMP N 03 Bulakamba Brebes	56
Lampiran 5. 5 Angket Kecanduan Game Online dan Prokrastinasi Akademik	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era kemajuan teknologi saat ini, berbagai alat seperti handphone dan laptop telah mempermudah kehidupan masyarakat. Namun, kemajuan teknologi ini juga menimbulkan masalah bagi remaja sekolah, khususnya siswa SMP. Akhir-akhir ini, game online seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG berkembang pesat dan mudah diakses oleh semua orang, yang menyebabkan kecanduan game online di kalangan remaja. Akibatnya, banyak remaja yang lalai, lambat, dan sering menunda-nunda menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan oleh guru.

Remaja dengan pengendalian diri yang baik dapat mengatur penggunaan game online mereka dan terhindar dari kecanduan. Anda dapat menggunakan game online atau menggabungkannya dengan aktivitas lain jika diinginkan. Sebaliknya, remaja dengan kontrol diri yang rendah memiliki kontrol yang lebih kecil terhadap perilaku online mereka. Mereka tidak mampu menafsirkan rangsangan dengan baik dan memilih tindakan yang tepat.

Peneliti mengamati fenomena ini di SMP N 03 Bulakamba Brebes, di mana sekitar 30 siswa kelas VIII, khususnya laki-laki, sering bermain game Mobile Legends saat jam istirahat di depan kelas atau kantin, dan melanjutkan bermain di warung setelah pulang sekolah. Kebanyakan siswa menyukai Mobile Legends karena lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan memungkinkan

komunikasi dengan pemain dari berbagai negara. Namun, banyak pemain yang berbicara kasar dan penuh makian, yang sering dilakukan oleh siswa remaja.

Menurut Fitra Rahim (2016:1) Game online adalah kombinasi dari dua kata bahasa Inggris. Online dan istilah "permainan" dapat dipertukarkan. Bermain game online mempengaruhi konsentrasi belajar seseorang (Lestari & Mantasa, 2013). Tingkat konsentrasi belajar sangat dipengaruhi oleh intensitas bermain game online. Remaja yang bermain online dapat mengalami kecanduan dan depresi (Zaelani,SetimiawatI,Lestari),

Pentingnya pendidikan terletak pada kemampuannya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul bagi masyarakat. Tuntutan akademis selama proses pendidikan mengharuskan siswa untuk memiliki motivasi yang tinggi. Namun, sebagian siswa menganggap dunia akademik membosankan dan menyiksa, yang memengaruhi cara mereka menyikapi tugas-tugas sekolah, sering kali menunda-nunda pengerjaan tugas akademik atau disebut prokrastinasi akademik.

Untuk memahami mengapa siswa menunda menyelesaikan tugas-tugas akademik, penting untuk memahami dinamika psikologis siswa dari saat menerima tugas hingga menunda pengerjaannya. Ketidaksesuaian antara pengerjaan tugas dengan rencana awal biasanya disebabkan oleh distraktor, baik internal seperti rasa malas dan tidak sesuai suasana hati, maupun eksternal seperti gangguan dari teman atau keluarga. Prokrastinasi dapat dilihat sebagai usaha sementara untuk menghindari ancaman dan mendapatkan kenyamanan sesaat, dengan siswa meredakan kecemasan sementara.

Di Indonesia, khususnya dalam budaya Jawa, ada filosofi "Alon-alon waton kelakon" yang berarti biar lambat asal mencapai tujuan. Filosofi ini tercermin dalam kebiasaan menunda-nunda pekerjaan sehari-hari, termasuk tugas akademik. Menurut Siaputra (2011), orang Indonesia cenderung suka menunda-nunda pekerjaan, yang meskipun tampak sepele, dapat menimbulkan kerugian besar.

Peneliti menemukan banyak siswa kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes yang melakukan prokrastinasi karena kecanduan bermain game. Mereka sering menunda mengerjakan tugas atau belajar materi yang diberikan oleh guru, dan menganggap remeh pekerjaan rumah yang baru dikerjakan saat pagi sebelum kelas dimulai.

Sejumlah temuan empiris menunjukkan bahwa mahasiswa sangat cenderung melakukan penundaan akademik. Menurut Clark dan Hill (1994), 28% siswa memilih untuk menunda-nunda ketika belajar untuk ujian, 36% memutuskan untuk menunda membaca buku teks, dan 30% memilih untuk memprediksikan tugas menulis. Zeenath dan Orcullo (2011) melaporkan bahwa dari 287 siswa Malaysia yang seharusnya mengikuti ujian, 80% mengalami penundaan dan sebagian besar mempersiapkan diri menghadapi ujian dengan persiapan yang dilakukan hanya dua minggu sebelum atau pada menit terakhir. Rephrase.

Selama pandemi 2020-2021, pembelajaran daring menambah tantangan bagi siswa, menyebabkan kejenuhan dan stres (Amini, 2020). Sebanyak 69% Siswa menghadapi masalah seperti kelelahan mata dan kesulitan konsentrasi

selama pembelajaran online (Noviansyah & Mujiono, 2021). Tasdik & Amelia (2021) juga menemukan bahwa 67% siswa menganggap pembelajaran online tidak efektif karena mereka hanya berinteraksi secara virtual selama waktu yang cukup lama.

Membuat jadwal harian yang jelas dan rinci, mulai dari bangun tidur, sekolah, ibadah, mengerjakan tugas, dan tidur tepat waktu, adalah salah satu cara untuk mengatasi kecanduan game online yang menyebabkan prokrastinasi akademik pada remaja. Penelitian tentang "Hubungan antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas VIII Di SMP N 03 Bulakamba Brebes" didasarkan pada fenomena ini.

B. Identifikasi Masalah

Dari Latar Belakang yang sudah dijelaskan diatas dapat di ambil kesimpulan dan kesimpulanya sebagai berikut :

1. Peserta didik mengalami perilaku malas belajar
2. Siswa lebih mementingkan game online daripada mengerjakan tugas sekolah
3. Siswa sering menunda tugas sekolah
4. Kurangnya persiapan yang matang ketika akan melaksanakan ujian pada saat dikelas

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Masalah penelitian dibatasi pada peserta didik yang melakukan kecanduan game online

2. Masalah penelitian dibatasi pada peserta didik yang melakukan prokrastinasi akademik
3. Pengambilan subyek penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes

D. Rumusan Masalah

Fokus penelitian adalah "penurunan prestasi akademik siswa yang disebabkan oleh kecanduan game online serta memicu munculnya prokrastinasi akademik pada siswa", menurut latar belakang yang telah diuraikan. Berdasarkan masalah ini, penulis merumuskan beberapa pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana kondisi kecanduan game online pada siswa kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes?
2. Bagaimana perilaku prokrastinasi yang terjadi pada siswa kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes?
3. Apakah ada hubungan antara kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi kecanduan game online dan hubungannya dengan prokrastinasi akademik pada siswa kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes.
2. Untuk mengetahui kondisi perilaku siswa di SMP N 03 Bulakamba Brebes.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik..

F. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kita tentang hubungan antara kecanduan game online dan kecenderungan siswa untuk terlalu lama menyelesaikan tugas sekolah mereka.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Dengan adanya fenomena besar dampak game online terhadap akademik siswa, diharapkan orang tua dapat lebih berperan dalam membatasi waktu bermain gadget atau handphone serta mengawasi aktivitas anak

b. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat melakukan system pembelajaran yang disukai para siswa dan kegiatan positif, supaya siswa dapat teralihkan dari bermain game online dan lebih focus untuk belajar

c. Bagi Masyarakat

Dapat digunakan sebagai sarana informasi kepada masyarakat, agar mengerti tentang dampak negative bermain game online.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Game Online

Game juga dapat didefinisikan sebagai kompetisi fisik atau mental yang dilakukan menurut aturan tertentu untuk hiburan, rekreasi, atau memenangkan hadiah. Game juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dimaksudkan untuk mencari kesenangan, dengan aturan tertentu, sehingga ada yang menang dan kalah. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan secara real-time di mana pun Anda berada, memerlukan koneksi internet atau LAN, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat dan mencakup kategori seperti aksi, RPG, MOBA, dan sport. (Rikky et al. 2017).

Game online adalah permainan yang umumnya menggunakan jaringan internet dan teknologi canggih seperti laptop, PC (Personal Computer), PS (PlayStation), Xbox, dan yang paling sering digunakan saat ini yaitu handphone. Permainan game online mudah diakses oleh banyak pemain, di mana perangkat yang digunakan untuk bermain bisa terhubung dengan internet. Game online adalah bentuk permainan seperti strategi, petualangan, survival, dan bisa memiliki peringkat tertentu dalam sebuah game. Menang dalam permainan game online memberikan kepuasan psikologis kepada pemain. Kepuasan inilah yang menjadi daya tarik untuk terus memainkannya, yang dapat menyebabkan kecanduan dalam bermain.

Perilaku berlebihan dalam bermain ini akhirnya menimbulkan banyak dampak negatif bagi orang yang kecanduan bermain. Terutama pada siswa yang masih remaja di bangku menengah pertama, yang masih memerlukan pengawasan orang tua dalam bermain gadget.

2. Sejarah dan perkembangan permainan game online

Teknologi menjadi semakin canggih selama era globalisasi, yang menghasilkan permainan modern yang dapat dimainkan di dalam ruangan tanpa meninggalkan rumah. Piliang (2011: 432) mengatakan bahwa perubahan dalam permainan disebabkan oleh perubahan ruang bermain itu sendiri, alat bermain, lokasi, dan cara bermain. Hiburan menjadi lebih penting seiring manusia berkembang menuju modernitas. Kebutuhan akan hiburan sangat penting, bahkan bagi siswa yang sehari-hari menghabiskan waktu mereka dengan buku pelajaran.

Mengenal permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, kelerang, masak-masakan, layangan, dan sebagainya sebelum permainan modern muncul. Permainan ini mengajarkan orang untuk bekerja sama, saling membantu, dan menghargai pendapat orang lain. Permainan tradisional juga dapat membantu anak tumbuh secara fisik karena banyak yang membutuhkan gerak aktif. Namun, di era globalisasi, banyak permainan modern telah menggantikan permainan tradisional; salah satunya adalah game online. Dengan syarat memiliki handphone dan terhubung ke internet, jutaan pemain di seluruh dunia dapat memainkan game ini, yang awalnya berbasis komputer dan dimainkan sendiri menggunakan sistem jaringan. Jumlah penggunaan internet di Indonesia mencapai 88.1 juta orang

hingga akhir 2015, menunjukkan potensi besar untuk perkembangan industri game online, menurut hasil survei APJI (2015:20).

Menurut Panji (2017) menyatakan bahwa ada 8 juta pengguna aktif yang bermain game Mobile Legends secara online setiap hari, dan aplikasi Mobile Legends telah diunduh 35 juta kali. Seiring perkembangan komunitas e-sport di Indonesia, diperkirakan angka ini akan terus meningkat.

3. Kecanduan game online

Masyarakat sangat peduli dengan kecanduan game online. Banyak penelitian saat ini berkonsentrasi pada upaya untuk mengurangi tingkat kecanduan game online, tetapi hanya sedikit penelitian yang membahas cara mencegah kecanduan game online. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji berbagai cara untuk mencegah kecanduan game online, terutama pada remaja. Remaja adalah kelompok usia terbanyak yang mengalami masalah dengan penggunaan game online. Kecanduan game online pada remaja berdampak pada banyak aspek kehidupan mereka, termasuk kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan, di antaranya sebagai berikut:

a. Aspek Kesehatan,

Kesehatan remaja dapat terpengaruh oleh kecanduan game online. Kurang aktivitas fisik, kurang tidur, dan sering terlambat makan menyebabkan sistem kekebalan tubuh yang lemah.

(Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015).

b. Aspek Psikologis,

Banyak adegan kriminal dan kekerasan yang terjadi dalam game online, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan, secara tidak langsung memengaruhi pikiran remaja sehingga mereka menganggap dunia nyata seperti yang terjadi dalam game tersebut. Remaja yang mengalami gangguan mental karena bermain game online biasanya marah, emosional, dan sering mengucapkan kata-kata kasar. (Petrides & Furnham, 2000).

c. Aspek Akademik,

Menurut Lee, Yu, dan Lin (2007), remaja yang kecanduan game online memiliki kecenderungan untuk menurunkan prestasi akademik mereka. Seringkali, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar digunakan untuk bermain game online, yang mengganggu konsentrasi dan menyulitkan mereka untuk memahami pelajaran.

d. Aspek Sosial,

Beberapa pemain game percaya bahwa mereka menemukan identitas mereka melalui ikatan emosional yang mereka miliki dengan avatar mereka dalam game. Akibatnya, mereka terjebak dalam dunia fantasi dan kehilangan kontak dengan dunia nyata. Ini menyebabkan kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, meskipun sosialisasi online meningkat (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Remaja yang bermain game online cenderung menunjukkan sikap antisosial dan tidak ingin berbaur dengan teman-teman, keluarga, dan masyarakat. (Sandy & Hidayat, 2019).

e. Aspek Keuangan,

Seringkali, bermain game online memerlukan pembayaran, seperti membeli voucher untuk memainkan jenis game tertentu. Remaja yang kekurangan uang mungkin berbohong atau bahkan mencuri untuk mendapatkan uang untuk bermain game online.

4. Dampak Dari Game online

Efek negatif dari bermain game daring diyakini banyak sekali, terutama karena dapat menyebabkan kecanduan dan perilaku kekerasan seperti perkelahian dan tawuran. Menurut sebagian besar orang tua dan media, permainan menyebabkan kerusakan otak dan mendorong kekerasan pada anak-anak. Meski demikian, beberapa psikolog, pakar anak, dan ilmuwan menegaskan bahwa bermain memang berpotensi meningkatkan tumbuh kembang anak. Jelas, game online memiliki efek yang menguntungkan dan merugikan bagi pemainnya.

a. Dampak positif Game online

Berbagai hal mengenai dampak positif game online, salah satunya adalah menambah relasi. Dalam bermain game online, para pemain sering bertemu dengan orang-orang dari berbagai wilayah, memungkinkan mereka untuk berkenalan dan akhirnya menjalin hubungan. Pemain game seringkali menganggap game online sebagai salah satu hobi mereka. Selain itu, game online juga memiliki dampak positif lain sebagai sarana refreshing yang bertujuan untuk menghibur diri. Kegiatan ini dapat membantu pemain mengurangi kejenuhan dan melepas stres.

Dampak positif lainnya termasuk melatih disiplin, komunikasi, dan kerja sama. Game online yang biasanya berjenis teamwork mengajarkan pemain untuk bekerja dalam tim untuk menyelesaikan misi. Dalam proses ini, pemain belajar cara membagi tugas (kerja sama), berkomunikasi dengan pemain lain yang mungkin tidak sebaya (komunikasi), dan menjaga solidaritas dalam tim (disiplin).

b. Dampak Negatif Game Online

Dampak negatif dari game online yang membebani dan merusak pola pikir serta tindakan pada remaja dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

1. Sering membolos agar bisa bermain game online di warnet atau berkumpul hanya untuk bermain bersama teman-temannya melalui handphone. Kecanduan yang dialami pelajar membuat mereka fokus pada cara untuk bisa bermain game online, mengabaikan waktu belajar di sekolah. Hal ini terbukti berdampak negatif pada prestasi akademik mereka.
2. Penyalahgunaan uang jajan yang diterima dari orang tua, bukan digunakan untuk tugas sekolah, malah digunakan untuk membeli atau menagih tiket permainan.
3. Hari libur seringkali dihabiskan untuk bermain game online secara berlarut-larut. Kecanduan ini membuat pelajar mencari waktu untuk bisa bermain game sepanjang hari.
4. Dampak negatif yang paling dirasakan adalah kesulitan menabung untuk keperluan yang lebih penting, karena uang selalu dihabiskan untuk keperluan game online.

5. *Prokrastinasi akademik*

Di era teknologi dan globalisasi, efisiensi waktu sangatlah penting, sehingga masyarakat harus dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Namun, hingga kini, masih banyak yang belum siap memenuhi tuntutan tersebut. Menunda waktu dan tugas merupakan contoh ketidaksiapan yang masih terjadi saat ini. Prokrastinasi adalah kecenderungan untuk menunda-nunda pekerjaan, yang biasanya disebabkan oleh ketidaksenangan terhadap tugas atau ketakutan akan kegagalan dalam menyelesaikannya (Ghufron 2014:149-150). Dalam konteks akademik, prokrastinasi merujuk pada penundaan dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah, di mana individu cenderung memilih aktivitas yang lebih menyenangkan dan kurang berguna untuk menghindari kecemasan dan ketidaknyamanan yang terkait dengan tugas akademik (Rizki, 2009: 11).

Salah satu pertanyaan umum tentang prokrastinasi akademik adalah mengapa siswa sering menunda menyelesaikan tugas mereka. Untuk memahami penyebabnya, penting untuk mengetahui bagaimana dinamika psikologis siswa berfungsi dari saat menerima tugas hingga mereka menundanya. Penelitian oleh Tjundjing (2007) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang menunda tugas melalui beberapa tahap pengambilan keputusan setelah menerima tugas dari dosen. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dihadapkan pada berbagai tugas setiap hari, baik yang berasal dari dalam diri mereka maupun dari luar, baik di bidang akademik maupun

non-akademik, sehingga mereka harus memilih tugas mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu.

Setelah individu memilih tugas yang akan dikerjakan, mereka akan menetapkan target yang diinginkan, termasuk tenggat waktu dan standar kualitas hasil, serta merancang rencana kerja, seperti jadwal dan metode pelaksanaan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tugas, di mana individu mulai mengikuti rencana yang telah dibuat. Pada tahap ini, pengerjaan tugas bisa saja sesuai dengan rencana atau tidak, dan sering kali individu tidak mengikuti rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

Ketidaksesuaian antara pelaksanaan tugas dan rencana yang telah ditetapkan seringkali disebabkan oleh adanya gangguan, baik dari dalam diri seperti rasa malas, suasana hati yang tidak mendukung, kelelahan, atau kurangnya energi, maupun gangguan eksternal seperti gangguan dari teman, keluarga, atau lingkungan. Gangguan ini dapat mengakibatkan tiga reaksi: melanjutkan rencana kerja, menunda pengerjaan tugas, atau menyusun ulang rencana kerja (atau bahkan menolak mengerjakan tugas). Ketika individu menunda pengerjaan tugas yang sudah direncanakan akibat gangguan, mereka disebut sebagai prokrastinator. Namun, jika individu memilih distraktor dengan nilai utilitas rendah sejak awal, hal ini lebih tepat disebut sebagai pemprioritasan, bukan prokrastinasi, karena individu memang tidak memilih untuk mengerjakan tugas tersebut dan lebih memilih distraktor yang ada.

Di sisi lain, prokrastinasi sering dipandang sebagai usaha sementara untuk menghindari ancaman dan mencari kenyamanan sesaat. Ancaman tersebut

direspons dengan cara menghindar, yang kemudian berwujud dalam penundaan tindakan. Meskipun siswa berusaha untuk menghentikan kebiasaan ini, mereka sering kali tidak belajar dari pengalaman sebelumnya. Hal ini karena penguatan negatif memiliki peran penting dalam mempertahankan perilaku menunda, sehingga jika tidak ada konsekuensi atau hukuman, siswa cenderung terus-menerus menunda. Dengan menunda, siswa dapat mengurangi kecemasan mereka secara sementara.

Peserta didik di SMP N 03 Bulakamba Brebes memiliki waktu luang yang cukup banyak di luar jam sekolah. Namun, waktu tersebut, yang seharusnya digunakan untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas dari guru, sering kali digunakan untuk aktivitas lain seperti berkumpul dengan teman, nongkrong, atau bermain game online bersama, seperti Mobile Legends dan Free Fire. Mereka cenderung mencari hiburan untuk mengatasi rasa jenuh akibat aktivitas sekolah. Meskipun sekolah telah menyediakan waktu untuk belajar, banyak peserta didik lebih memilih bersantai, bermain, atau tidur ketimbang memanfaatkan waktu tersebut secara produktif.

Faktor yang menyebabkan prokrastinasi akademik bisa menjadi kebiasaan yang berdampak negatif, seperti pemborosan waktu dan penundaan tugas. Hal ini terlihat pada beberapa siswa di SMP N 03 Bulakamba Brebes. Di rumah, meskipun mereka berada di bawah pengawasan orang tua yang menetapkan kapan harus belajar dan bermain, di sekolah banyak siswa yang tidak mendapatkan pengawasan penuh dari orang tua. Mereka memiliki kebebasan

untuk melakukan apa saja selama tidak melanggar aturan yang dianggap tidak wajar.

B. Kerangka Berpikir

Peserta didik sering mengalami stres selama proses belajar, yang menyebabkan mereka menunda penyelesaian tugas dan berdampak negatif pada prestasi akademis mereka. Untuk mengatasi stres tersebut, mereka cenderung bermain game online, sehingga menjadi lalai dan malas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru karena terlalu asyik dengan game online hingga lupa waktu.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesadaran peserta didik terhadap potensi mereka dapat membantu dalam menentukan strategi belajar yang sesuai. Kesadaran ini memengaruhi perilaku prokrastinasi akademik; peserta didik yang belum memahami potensi diri mereka cenderung menunda tugas dan penyelesaian akademik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan mengenai strategi belajar yang cocok untuk mereka, yang dapat menghambat pencapaian tujuan belajar.

C. Hipotesis

Berikut adalah hipotesis yang bisa diambil berdasarkan rumusan masalah mengenai hubungan antara kecanduan game online dan prokrastinasi akademik peserta didik kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes:

H₀: Siswa SMP N 03 Bulakamba Brebes, Kelas VIII, tidak menunjukkan

korelasi antara kecanduan game online dengan keterlambatan belajar.

H1: Terdapat hubungan antara kecanduan game online dan prokrastinasi akademik pada peserta didik kelas VIII di SMP N 03 Bulakamba Brebes.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan angka dalam penelitian kuantitatif sebagaimana yang diuraikan oleh Arikunto (2006:12) mencakup pengumpulan data, analisis, dan proses-proses lainnya. penekanan pada kedalaman data, dengan tujuan untuk merekam sebanyak mungkin informasi dari populasi yang luas. Pendekatan ini bersifat deduktif, dimulai dari teori umum menuju detail khusus, sehingga memerlukan dasar teori (Masyhuri & Zainudin, 2008:13). Jenis penelitian ini Penelitian yang bersifat korelasional cenderung bertujuan untuk menetapkan hubungan atau kaitan antara variabel yang diteliti.

B. Variabel Penelitian

Metode ini berfokus pada mengidentifikasi korelasi antara dua variabel: variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dianggap menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Identifikasi ini dilakukan berdasarkan hipotesis penelitian, yaitu:

- a. **Variabel terikat** (dependent variable) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, biasanya dilambangkan dengan simbol Y. Dalam hal ini, variabel terikat atau Y adalah tingkat kecanduan game online.

- b. **Variabel bebas** (independent variable) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab bagi variabel lain, biasanya dilambangkan dengan simbol X. Dalam penelitian ini, variabel bebas atau X adalah prokrastinasi akademik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Artikel Arikunto tahun 2006 menyatakan bahwa populasi meliputi semua subjek. Sekelompok data atau pengukuran tentang orang, benda, dan tempat dikenal sebagai populasi. Populasi juga dapat diartikan sebagai sekelompok subjek yang hasil penelitiannya dapat digeneralisasikan. Menurut Masyhuri & Zainudin (2008: 152) terdapat beberapa atribut yang membedakan kelompok profesi tersebut dengan kelompok lainnya.

Populasi yang diteliti adalah siswa kelas VIII yang berdomisili di SMP N 03, Kecamatan Burakamba, Kabupaten Brebes. Jika seluruh populasi tidak dapat dianalisis, sampel hanyalah segmen individu yang dipelajari dengan sangat rinci. Sampel harus mewakili seluruh populasi sehingga seluruh karakteristik populasi tercermin dalam sampel. Prosedur pengambilan sampel digunakan untuk menjamin bahwa sampel mewakili populasi (Kasiram, 2008: 222).

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian

KELAS VIII A, B, dan C	
Gender	Jumlah
Laki – Laki	40 peserta didik
Perempuan	50 peserta didik
Jumlah Keseluruhan	90 peserta didik

Sumber : Data output SMP N 03 Bulakamba Brebes

2. Sampel

Menurut Sugiyono, Populasi terdiri dari individu dari kelas VIII, A, B, dan Muri Yusuf menjelaskan sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi. Pentingnya konsep "sebagian" dan "representatif" dalam menentukan sampel adalah karena kemampuan mereka untuk menangkap semua fitur populasi yang sewenang-wenang. Quraisy Mathar juga menyatakan bahwa sampel adalah perwakilan dari sebagian populasi yang mewakili keseluruhan populasi. Kesalahan dalam pemilihan sampel dapat mengakibatkan sampel tidak representatif, sehingga tidak dapat dianggap sebagai wakil dari populasi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Ada dua faktor Kualitas hasil penelitian terutama ditentukan oleh kualitas dan kuantitas instrumen yang digunakan dan pengumpulan data. Penelitian terutam a difokuskan pada pengumpulan data, sehingga

teknik pengumpulan data menjadi penting. Metode pengumpulan data untuk penelitian ini melibatkan penggunaan survei lapangan. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi :

a. Angket(Kuesioner)

Kuesioner dan survei adalah metode pengumpulan data, yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan kepada responden atau meminta jawaban mereka dalam bentuk tertulis.

b. Dokumentasi

Pengumpulan data dalam dokumentasi Dokumentasi BC bertujuan untuk dikumpulkan secara langsung dari lokasi penelitian termasuk buku-buku dan peraturan terkait, laporan kegiatan serta foto, berkas dokumen, atau data lain yang terkait dengan penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dapat dibuktikan. Pengumpulan data lapangan dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan penyusunan instrumen tersebut merupakan aspek penting dari proses penelitian. Penelitian ini menggunakan peralatan berikut, yang ditentukan oleh teknologi yang digunakan.:

1. Angket(Kuesioner)

Survei, juga disebut survei atau istilah, pada dasarnya adalah wawancara yang menanyakan pertanyaan kepada banyak peserta. Serangkaian pertanyaan atau jawaban tertulis diberikan kepada mereka yang menjawab dengan cara ini. Pengumpulan data tentang deprivasi akademik akibat kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 3 Bulakamba Brebes dilakukan melalui kuesioner. Kuesioner ini dibuat dengan menggunakan skala likert untuk mengukur tingkat prokrastinasi akademik siswa. Skala Likert (skala penilaian yang dijumlahkan) mencakup pernyataan positif dan negatif tentang objek sikap, dan subjek dapat memilih untuk "sangat setuju", "setuju", "tidak setuju", atau "sangat tidak setuju", Skor dihitung dengan menjumlahkan nilai dari setiap jawaban yang diberikan.

Tabel 3. 2 Kisi kisi angket kecanduan game online dan prokrastinasi akademik

NO	Variable/Indikator	Nomor
1	Kecanduan game online a) Relevansi dengan pembelajaran b) Kondisi ekonomi c) Meningkatkan ketrampilan berbahasa inggris d) Prestasi rendah e) Pergaulan terbatas f) Waktu bermain lebih besar dari pada waktu belajar	1,2 3,4 5,6 7,8 9,10 11
2	Prokrastinasi akademik a) Penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas b) Keterlambatan dalam mengerjakan serta mengumpulkan tugas c) Melakukan aktivitas yang menyenangkan d) Mempunyai keyakinan pada diri sendiri	12,13 14,15 16,17 18,19, 20,21
	Total	21

2. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data langsung dari lokasi penelitian, seperti buku-buku relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, file dokumenter, dan data lain yang relevan. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data untuk data yang sudah ada atau data sekunder. Peneliti hanya mengambil data yang telah tersedia dan berhubungan dengan variabel penelitian yang diperlukan. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kecanduan game online dan prokrastinasi akademik pada peserta didik di SMP Negeri 3 Bulakamba Brebes.

F. Teknik Analisis Data

Pengolahan data merupakan proses mengolah data untuk menjadikannya berguna sesuai dengan hasil yang diinginkan. Proses ini mencakup cara-cara sistematis dan terencana dalam mengolah semua informasi untuk kebutuhan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan analisis statistik deskriptif dan inferensial, sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik, yang dikenal sebagai statistik deskriptif, melibatkan penyajian data dengan cara yang dikumpulkan, tanpa upaya apa pun untuk membuat generalisasi atau menarik kesimpulan umum. Peneliti dapat menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data dari sampel tanpa harus membuat kesimpulan yang berlaku untuk seluruh populasi.

Penggunaan statistik inferensial adalah teknik yang digunakan oleh peneliti untuk menarik kesimpulan yang berlaku untuk berbagai populasi.

- a. Menentukan Range (Jangkauan)

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan:

R = range

X_t = data tertinggi

X_r = data terendah

- b. Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,322 \log n$$

Keterangan :

K = banyaknya kelas

n = banyaknya nilai observasi.

- c. Menghitung Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

p = Panjang kelas interval

R = Rentang nilai

K = Kelas interval

- d. Presentase

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Di mana :

P : Angka persentase

f : Frekuensi yang di cari persentasenya

N : Banyaknya sampel responden.

e. Mengitung Mean

Skor rata-rata atau mean dapat diartikan sebagai kelompok data dibagi

dengan nilai jumlah responden. Rumus rata-rata adalah :

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata rata untuk variabel

f_i = Frekuensi variabel

X_i = Tanda kelas interval variabel

f. Menghitung standar deviasi

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Dengan :

S_D = Standar Deviasi

f_i = Frekuensi untuk variabel

X_i = Tanda kelas interval variabel

\bar{X} = Rata rata

n = Jumlah populasi

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan tujuan menentukan sejauh mana kecanduan game online memengaruhi prokrastinasi akademik peserta didik di SMP Negeri 3 Bulakamba Brebes. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh tersebut.

$$\hat{Y} = a + Bx$$

Keterangan :

\hat{Y} = Variabel terikat (nilai duga Y)

X = Variabel bebas

a = Bilangan konstan

b=koefisienarahregensi

