

KORELASI KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 9 PADANG SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2024/2025

Reza Adillya¹, Linda Fitria², Yuliawati Yunus³

¹Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia "YPTK", Padang Indonesia

²Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia "YPTK", Padang, Indonesia

Email : ¹rezaadillyaa00@gmail.com, ²linda.fitria81@gmail.com

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima 4 Maret 2025

Revisi 10 April 2025

Diterima 7 Mei 2025

Kata kunci:

Kecanduaan
Game Online
Prokrastinasi
Akademik

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Populasi penelitian berjumlah 431 orang yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel 208 orang yang diambil menggunakan teknik *propositional random sampling*. Penelitian ini mengkaji korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah kuesioner yang disusun menurut model skala likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program statistic pada computer SPSS 20 dan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil hipotesis nilai r hitung sebesar 0,670 sedangkan nilai r tabel sebesar 0,136 karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,670 > 0,136$) maka terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecanduaan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah [lisensi CC BY-SA](#).



Penulis yang sesuai:

Reza Adillya
Jurusan Bimbingan dan Konseling
Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang
43400 Serdang, Selangor, Malaysia
Email: rezaadillyaa00@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital dan modren seperti sekarang ini, perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua sudah mendapatkan akses internet. Hal ini berarti saat ini, sebagian besar masyarakat Indonesia mampu menggunakan internet yang semakin mudah diakses, tidak hanya bagi warga perkotaan namun juga di pedesaan (Lutfiwati, 2018).

Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dicapai dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik atau game online (Yulianti dkk., 2020). Saat ini, game online berkembang pesat, semakin lama waktu waktu bermain sensasi yang didapat akan semakin menarik bagi para pemainnya.

Game online adalah sebuah permainan yang dioperasikan dengan menggunakan koneksi internet. *Game online* secara umum adalah sebuah video *game* yang hanya bisa dioperasikan bila ada koneksi internet. Menurut (PUEBI) atau pedoman ejaan bahasa Indonesia bahwa *game online* terdiri dari dua kata, *game* dan *online*, *game* merupakan seperangkat sistem yang biasa digunakan untuk bermain sedangkan *online* berarti sistemnya yang terhubung ke internet (Dari hastining dkk., 2019).

Kecanduan *media sosial* dan *game online* ini akan berpengaruh pada akademik peserta didik. Peserta didik yang akan lebih mengutamakan atau mementingkan untuk bermain *media sosial* dan *game online*, dari pada harus melakukan kewajiban serta tugasnya sebagai peserta didik di sekolah. Hal tersebut mengakibatkan tugas-tugasnya sebagai peserta didik menjadi tertunda dan terbengkalai. Penundaan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya perlu menjadi perhatian khusus bagi guru bimbingan dan konseling (BK), terutama untuk yang kecanduan *media sosial* dan *game online*. Penundaan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya termasuk bentuk prokrastinasi akademik. Prokrastinasi perilaku menahan pengerjaan tugas yang dilakukan seseorang dengan sengaja meskipun mengetahui jika hal tersebut akan menghasilkan efek yang buruk. Menurut Solomon & Rotthblum (dalam Putro & Sugiharto, 2016).

Prokrastinasi merupakan kita cenderung menunda memulai atau menyelesaikan pekerjaan dan hanya melakukan kegiatan lain yang tidak berguna, sehingga mengurangi produktivitas setiap harinya. Menurut Rizki (dalam Muflihah & Afifatus, 2019) mengemukakan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku bermalasan tapi dalam hal tugas akademik dimana dengan memilih melakukan kegiatan kurang bermanfaat serta menyenangkan agar terhindar dari kecemasan selama mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Rabu tanggal 4 Oktober 2023 di SMK Negeri 9 Padang, yaitu pada saat jam pembelajaran berlangsung di dalam kelas siswa banyak yang kurang fokus memperhatikan guru disaat memberikan materi, dikarenakan siswa lebih fokus menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Akibatnya siswa tidak memahami materi yang disampaikan dan tidak dapat mengerjakan tugas sehingga akhirnya siswa tersebut menunda-nunda tugas-tugas yang diberikan.

Masalah pengendalian emosi dan penggunaan waktu luang yang tidak produktif dalam kegiatan bermain *game online* masih menjadi tantangan yang dihadapi oleh beberapa siswa. Beberapa siswa belum mampu mengendalikan emosinya saat bermain *game online*, seringkali mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan dan bahkan sampai memukul meja. Selain itu, ada juga siswa yang memanfaatkan jam kosong atau waktu luang mereka untuk bermain *game online*, dibandingkan dengan kegiatan belajar yang seharusnya menjadi prioritas.

Dari penjelasan diatas yang peneliti gambarkan kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik tertarik melakukan penelitian terhadap fenomena tersebut. Berdasarkan uraian diatas, peneliti terdorong untuk meneliti lebih lanjut tentang “**Korelasi Kecanduan Game Online Dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI di SMK Negeri 9 Padang**”.

KAJIAN TEORI

Prokrastinasi akademik menurut Kagan dkk adalah suatu penundaan yang dilakukan dibidang akademik dengan sengaja dan diulang-ulang contohnya seperti menunda untuk mengerjakan tugas, menunda masuk kedalam kelas (dalam Jamila, 2020:258). Prokrastinasi akademik juga didefinisikan sebagai keinginan untuk menunda yang berhubungan dengan kewajiban yang berhubungan dengan kegiatan akademik untuk melakukan aktivitas yang lebih menyenangkan meskipun perilaku ini dapat menimbulkan dampak negatif di kemudian hari (Wulandari, dkk, 2021 hal. 204).

Menurut Wolter prokrastinasi akademik merupakan sebuah kegagalan dalam mengerjakan pekerjaan dalam kurun waktu yang diinginkan atau menunda sebuah pekerjaan sampai saat terakhir pengumpulan (dalam Permana, 2019:88). Kegiatan prokrastinasi dapat memberikan dampak yang luas dan dampak ini tidak bisa untuk dipandang permasalahan sepele. Prokrastinasi dapat menghambat motivasi individu dan juga berdampak pada akademik dan prestasi. Prokrastinasi jika dilakukan dalam jangka panjang akan berdampak pada kesehatan mental. Prokrastinasi juga dapat mengakibatkan stres yang bisa menyerang disfungsi psikologis dan perilaku maladaptif (Rahmandani, 2017:65).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang dalam bidang akademik, yang dapat memberikan dampak negatif bagi individu, baik secara akademik maupun psikologis.

Tuckman (Jamila, 2020) mengemukakan prokrastinasi akademik dapat dibagi menjadi berbagai jenis, yang dapat digambarkan sebagai berikut : Kecenderungan untuk menunda tugas, prokrastinator melakukan hal dengan cara menunda dan mengumpulkan sesuatu mendekati deadline, yang mana pada dasarnya mereka mengetahui bahwa tugas tersebut harus diselesaikan segera, kecenderungan dalam melaksanakan hal yang menyenangkan dan menghindari merasa tidak nyaman mengenai tugas yang harus mereka selesaikan, orang yang menunda pekerjaan cenderung melakukan hal-hal yang menyenangkan. Mereka sering menghindari hal-hal yang membuatnya tidak nyaman, seperti kesulitan saat menyelesaikan tugas, sehingga memberinya lebih banyak waktu untuk menyelesaikan tugasnya dan kecenderungan untuk menyalahkan, ketika individu tidak selesai dengan tepat waktu, mereka biasanya menyalahkan faktor dari luar, seperti dosen yang terlalu buru-buru memberi waktu dalam menyelesaikan tugas, teman, orangtua, atau temannya, dan bahkan hal-hal lain yang dimaksudkan untuk menutupi tugas yang telah dikerjakan, dengan menjadikan mati lampu, acara keluarga, atau buku tugas yang tertinggal sebagai alasan.

Tektonika (Wicaksono, 2017) menjelaskan bahwa prokrastinasi terdapat 4 aspek, yaitu: Waktu yang dirasakan, seorang prokrastinator cenderung tidak memenuhi deadline. Tidak bisa menerka seberapa lama waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas menyebabkan hal ini terjadi, Perbedaan antara keinginan dan perilaku, tidak dapat menyelesaikan tugas meskipun mereka ingin melakukannya. Namun, ketidaksesuaian akan semakin kecil ketika deadline semakin dekat. Sebaliknya, orang yang menunda-nunda akan mengerjakan lebih banyak dari pada yang direncanakan dan tekanan emosi, faktor yang dapat menyebabkan kecemasan saat melakukan prokrastinasi, Konsekuensi negatif yang ditimbulkan termasuk menimbulkan kecemasan pada prokrastinator. Kepercayaan terhadap kemampuan yang dimiliki, jika seseorang merasa ragu-ragu tentang kemampuan mereka, mereka akan lebih cenderung bertindak cepat. Orang sering menghindari tugas karena khawatir mereka akan gagal.

Kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya Novrialdy (2019). Menurut Lemmens, Valkenburg dan Fitri (2018), kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya Hayadi, N. B. (2021). Kecanduan bermain *game online* adalah suatu kondisi dimana seseorang terikat pada kebiasaan yang kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* sehingga terjadinya peningkatan frekuensi, durasi bermainnya dari waktu ke waktu, tanpa memperdulikan akibat negatif bagi dirinya (Hairil Akbar 2019).

Adapun menurut Laili dan Novrialdy (2019), ciri-ciri anak atau remaja yang mengalami gangguan kecanduan *game* adalah sebagai berikut : Bermain *game* yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari, rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*, lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama, bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta *game* tersebut, kesal dan marah

jika dilarang total bermain *game* tersebut, senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya, sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game* tersebut, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah, tertidur di sekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek dan lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman.

Aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2018) ada tujuh aspek yaitu *Salience* (Perhatian/ Arti Penting), *Tolerance* (Toleransi), *Mood Modification* (modifikasi suasana hati), *Withdrawal* (penarikan diri), *Relapse* (kambuh), *Conflict* (konflik) dan *Problem* (masalah).

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis menyimpulkan tujuh aspek ini menggambarkan bagaimana kecanduan *game online* dapat berdampak pada berbagai dimensi kehidupan seseorang, mulai dari perhatian, toleransi, suasana hati, penarikan diri, pola kambuh, konflik, hingga masalah-masalah yang ditimbulkan. Pemahaman yang mendalam tentang aspek-aspek ini penting untuk mengidentifikasi dan menangani kecanduan *game online* secara efektif.

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian yang sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan di ungkap sudah cukup relevan. Penelitian yang relevan ini dibutuhkan untuk mendukung penelitian yang akan di lakukan sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibuat. Penelitian yang dilakukan oleh Yudha Mahardika (2019) dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik”. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik. Hasil dari analisis korelasi menunjukkan bahwa ada nilai $r = 0,375$ dan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Maka hasil dari penelitian diatas terdapat terdapat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

METODE

Jenis penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dapat diketahui bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Creswell dalam (Kusumastuti dkk. 2020) menyatakan metode penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variable. Variabel-variabel ini diukur hingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistic. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 9 Padang yang terletak di Jl. Bundo Kanduang No.18, Kampung Pondok. Kec. Padang Barat, Kota Padang, Prov Sumatera Barat. Waktu penelitian ini adalah semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek ataupun subjek itu. Adapun populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2024/2025. Populasinya yaitu sebanyak 431 orang.

Penelitian ini menggunakan teknik proposional random sampling, yaitu teknik sampling sampel yang langsung pada setiap unit sampel, untuk itu dipakai rumus Taro Yamane :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

d^2 : Presisi yang ditetapkan, $d^2 = 5\%$

$$n = \frac{431}{431 \cdot 0,0025 + 1} = \frac{431}{2,07} = 208,21 = 208$$

Berdasarkan pengolahan data di atas didapat jumlah sampel sebanyak 208 Siswa, kemudian dilakukan proporsional random sampling masing-masing sampel menggunakan rumus dari Sugiyono yang dikutip oleh Riduwan (2013) sebgai berikut :

Rumus :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan :

n_i : Jumlah sampel menurut stratum

n : Jumlah sampel seluruhnya

N_i : Jumlah populasi menurut stratum

N : Jumlah populasi seluruhnya

Contoh mencari sampel :

$$n_i : \frac{33}{431} \times 208 = 15,92 = 16$$

Sampel dalam penelitian ini adalah 208 siswa kelas XI SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025.

Untuk mengumpulkan data kecanduan *game online* dan prokrastinasi siswa di SMK Negeri 9 Padang digunakan instrument angket, angket adalah suatu alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapatkan jawaban (Depdikbud:1975).

ANALISIS DATA

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikan $0,159 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variable berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji linearitas antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik, diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* $0,849 > 0,05$, dapat diartikan terdapat hubungan Prokrastinasi Akademik Kecanduan *Game Online*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui besarnya nilai koefisien korelasi antara variable kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik adalah $0,670$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data Awal

No	Statistik	Variabel X	Variabel Y
1	N	208	208
2	Sum	13952	8084
3	Mean (Rata-rata)	67	38
4	Skor Minimum	42	23
5	Skor Maximum	92	55
6	Range	50	32
7	Varians	97	55
8	Standar Deviasi	9	7

Berdasarkan perhitungan statistik pada tabel 1 dapat dilihat bahwa variabel X dengan jumlah data (N) sebanyak 208; mean 67; standar deviasi 9 ; varians 97 ; Skor Minimum 42; skor maksimum 92; range 50; dan skor total keseluruhan sebesar 13952 .

Table 2. Uji Normalitas Kecanduan *game online*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		X	Y
N		208	208
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67,07	38,87
	Std. Deviation	9,857	7,466
	Absolute	,048	,078
Most Extreme Differences	Positive	,039	,073
	Negative	-,048	-,078
Kolmogorov-Smirnov Z		,693	1,125
Asymp. Sig. (2-tailed)		,723	,159

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Pengolahan Data SPSS Versi 20

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikan $0,723 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variabel berdistribusi normal.

Table 3. Uji Linearitas Data

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
y * x	Between Groups	(Combined)	6218,479	43	144,616	4,458	,000
		Linearity	5181,189	1	5181,189	159,728	,000
		Deviation from Linearity	1037,290	42	24,697	,761	,849
	Within Groups		5319,752	164	32,438		
	Total		11538,231	207			

Sumber: Pengolahan Data SPSS Versi 20

Berdasarkan hasil uji linearitas antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik, diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* $0,849 > 0,05$, dapat diartikan terdapat hubungan Prokrastinasi Akademik Kecanduan *Game Online*.

Tabel 4. Uji Korelasi

Correlations

		kecanduan game online	prokrastinasi akademik
kecanduan game online	Pearson Correlation	1	.670**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	208	208
prokrastinasi akademik	Pearson Correlation	.670**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	208	208

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Pengolahan Data SPSS Versi 20

Berdasarkan table diatas dapat diketahui besarnya nilai koefisien korelasi antara variable kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik adalah 0,670. Dengan menggunakan perbandingan rtabel dan rhitung pada taraf kecanduan *game online* 5 %, maka dari table diatas diketahui rhitung ($df=N-2$ $df=208-2=206$) kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik adalah 0,136, sehingga rhitung lebih besar dari rtabel yaitu sebesar $0,670 > 0,136$ sehingga dapat ditafsirkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik dengan taraf koefisien korelasi pada tingkat sedang.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisa penelitian tentang perhitungan korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa adalah rhitung > rtabel ($0,670 > 0,136$), sehingga dikatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variable X (kecanduan *game online*) dan variable Y (prokrastinasi akademik siswa). Oleh sebab itu hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Semakin tinggi kecanduan *game online* akan berdampak pada perilaku prokratinasi akademik anak, anak akan jadi malas belajar dan akan berdampak pada nilai akademik anak nilai akan menurun.

Perbandingan dengan penelitian relevan adalah sebagai berikut perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Vanesya Sabilla HR, Zulian Fikry (2022). Menggunakan variabel X hubungan bermain *game online* Y dengan prokrastinasi akademik pada remaja. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,475 dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga H_a diterima. Artinya, terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* slot dengan prokrastinasi akademik pada remaja di Kota Padang Panjang. Maka hasil dari penelitian diatas terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada remaja.

Maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian relevan dengan penelitian yang kita ambil adalah sebagai berikut hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan Vanesya Sabilla HR, Zulian Fikry (2022). Menggunakan variabel X Hubungan bermain *game online* Y dengan prokrastinasi akademik pada remaja. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,475 dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga H_a diterima. Artinya, terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* slot dengan prokrastinasi akademik pada remaja di Kota Padang Panjang. Maka hasil dari penelitian diatas terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudha Mahardika (2019) dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik”. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik. Hasil dari analisis korelasi menunjukkan bahwa ada nilai $r = 0,375$ dan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Maka hasil dari penelitian diatas terdapat terdapat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik. Dapat ditarik kesimpulan dari 3 penelitian relevan diatas dengan penelitian saya adalah pengolah data sama-sama pakai rumus product moment dan tingkatnya dengan nilai 0.05 .

KESIMPULAN

Prokratinasi merupakan perilaku penundaan yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang dalam bidang akademik, yang dapat memberikan dampak negatif bagi individu, baik secara akademik maupun psikologis. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa di SMK N 9 Padang, hal ini mengartikan semakin tinggi kecanduan *game online*, maka semakin tinggi prokrastinasi akademik pada siswa. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah prokrastinasi akademik. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji coba korelasi, diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,670 > 0,136$). Sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan dapat diterima. Selain prokratinasi penelitian juga menyimpulkan ada beberapa faktor lainnya yang berkorelasi dengan kecanduan *game online* nilai akademik siswa akan menurun dikarenakan siswa lebih menggemari *game online* dari pada belajar

SARAN

Peneliti memberikan beberapa saran terkait dengan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan membantu siswa didiknya untuk mencapai perkembangan kecanduan *game online* dengan cara mengadakan kegiatan-kegiatan dan pelatihan-pelatihan yang meningkatkan emosi seperti kegiatan ekstrakurikuler.
2. Bagi siswa yang memiliki kecanduan *game online* rendah dengan perilaku progresif tinggi diharapkan dapat meningkatkan progresif dengan belajar untuk mengendalikan kecanduan *game online*, serta berusaha berpikir positif sehingga dapat mengontrol kecanduan *game online* agar berperilaku prokresif terhadap nilai akademik. Sedangkan bagi siswa yang memiliki kecanduan *game online* yang baik agar dapat mempertahankan prokresif akademik sehingga proreksif terhadap akademik.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengungkap lebih dalam dengan meningkatkan kualitas hasil penelitian dengan lebih memperluas populasi, melengkapi dengan teknik pengumpulan data yang lain atau menyertakan variabel dari faktor-faktor lain selain

REFERENSI

- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal Bk Unesa*, 12(1), 559–571
- Darihastining, S., Sholihah, I., Nur, F., Putri, A., & Hidayah, A. W. (2019). Online Game As A Media To Improve Student's Speaking Skill. 3(2), 156– 168
- Hairil Akbar (2019). Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 6 No. 1.
- Hayadi, N. B. (2021). Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di rt 49 kelurahan sidodadi.
- Jamila. (2020). Konsep Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal EduTech*, 6(2), 257–261.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Anfusina: Journal Of Psychology*, 1(1), 1–16.
- Muflihah, Fithri., & Afifatus, Sholihah. (2019). Hubungan antara Kecanduan Gadget dengan Prokrastinasi Akademik. *Triakdik*, 18(1), 84-93.
- Muyana, S. (2018). Prokrastinasi akademik dikalangan mahasiswa program studi bimbingan dan konseling. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Permana, B. (2019). Gambaran Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Darul Falah Cililin.
- Putro, H. E., & Sugiharto, D. Y. P. (2016). Model Konseling Kelompok Teknik Self Regulated Learning untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 15-22.
- Sandy, T.A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja
- Wicaksono, L. (2017). Prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 2(2), 67–73.
- Wulandari, S., Syakarofath, N. A., & Nurdjanah. (2021). Prokrastinasi Akademik: Tinjauan Teoritis. *Buletin Psikologi*, 29(2), 203-214
- Yulianti, R. R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprpti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62–67.