

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA JURUSAN PPLG SMK NEGERI 3 SINGKAWANG

Iwan Fauzi Setiawan Seramto ¹, Slamet Fitriyadi ², Kamaruddin ³

^{1, 2, 3} Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Sains
dan Bisnis Internasional

Surel: iwanfauzisseramto@gmail.com

Abstract

This research aims to determine: the level of intensity of playing online games, the level of academic procrastination, the relationship between the intensity of playing online games and the academic procrastination of students majoring in PPLG at SMK Negeri 3 Singkawang. This research uses a quantitative approach with an associative research design. Research data was collected using an intensity scale for playing online games and an academic procrastination scale and analyzed using descriptive statistical analysis techniques. Meanwhile, to analyze the relationship between the intensity of playing online games and the academic procrastination of students majoring in PPLG at SMK Negeri 3 Singkawang using the product moment correlation technique. The results of the research show that the intensity level of students playing online games is in the medium category, the level of students' academic procrastination is in the medium category, and there is no significant relationship between the intensity of playing online games and the academic procrastination of students majoring in PPLG at SMK Negeri 3 Singkawang as proven by the results of $r_{counts} (0.165) < r_{table} (0.231)$.

Keyword: Relationships, Online Games, Academic Procrastination.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: tingkat intensitas bermain *game online*, tingkat prokrastinasi akademik, hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian asosiatif. Data penelitian dikumpulkan menggunakan skala intensitas bermain game online dan skala prokrastinasi akademik dan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Sedangkan untuk analisis hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* siswa berada pada kategori sedang, tingkat prokrastinasi akademik siswa berada pada kategori sedang, dan tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang yang dibuktikan dengan hasil perhitungan $(0,165) < r_{tabel} (0,231)$.

Kata Kunci: Hubungan, *Game Online*, Prokrastinasi Akademik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia dari balita hingga dewasa. Menurut Sarirah, dkk (2017), dengan mengenyam pendidikan yang diharapkan akan melahirkan generasi bangsa yang berkualitas, berkompeten dalam bidangnya serta siap untuk menghadapi masalahnya. Salah satu tempat dimana seseorang dapat menerima pendidikan adalah sekolah. Pendidikan di sekolah juga dibagi ke dalam empat jenjang, yaitu anak usia dini (PAUD dan TK), dasar (SD), menengah (SMP, SMA, SMK), dan tinggi (Perguruan Tinggi).

Sebagai seorang siswa, tentunya memiliki kewajiban dan tanggung jawab yaitu dengan menyelesaikan tugas akademik yang telah ditetapkan, guna mencapai hasil yang diharapkan. Ada beberapa tugas akademik yang harus dilakukan siswa saat belajar di sekolah. Tugas akademik dapat berupa tugas-tugas yang berkaitan dengan kegiatan akademik siswa, seperti hadir (masuk) kelas, mengerjakan tugas mata pelajaran dan mengikuti serta mengerjakan ujian atau ulangan yang telah ditentukan. Tugas-tugas akademik tersebut harus dikerjakan sesuai arahan dari guru dan dalam durasi waktu yang telah ditentukan.

Akan tetapi sebagian dari kewajiban yang diberikan oleh sekolah tersebut tidak dipandang sebagai tantangan yang harus diselesaikan, yang mana sebagian dari siswa masih tetap melakukan penundaan dalam penyelesaian tugas akademik. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas dan guru mata pelajaran pada jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang pada tanggal

5 Maret 2024. Hasil dari wawancara dengan guru mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang kerap melakukan penundaan dalam penyelesaian tugas akademik seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru atau tidak mengumpulkan tugas pelajaran pada waktu yang telah ditentukan. Jika siswa melalaikan kewajibannya untuk mengerjakan serta mengumpulkan tugas maka hal tersebut disebut dengan penundaan.

Adapun Steel & Klingsieck (2016), menyatakan bahwa prokrastinasi atau penundaan dianggap sebagai penundaan yang tidak rasional atau keterlambatan untuk mengalahkan diri sendiri. Prokrastinasi akademik seringkali berdasarkan alasan yang tidak rasional, dimana prokrastinator (pelaku prokrastinasi) melakukan penundaan dengan berbagai alasan yang tidak rasional seperti malas mengerjakan tugas, tugas itu dapat diselesaikan nanti, atau ada hal yang lebih penting daripada menyelesaikan tugasnya padahal bagi siswa menyelesaikan tugas itu merupakan hal yang wajib. Hal inilah yang membuat siswa terlambat mengumpulkan tugas atau bahkan tidak mengumpulkan tugasnya.

Menurut Ferrari (Julyanti & Aisyah, 2015) suatu perilaku penundaan, atau prokrastinasi dapat termanifestasikan dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati ciri - ciri tertentu berupa penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktifitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Safira & Suharsono (Dahlia, 2018) yang menunjukkan bahwa siswa kelas IX program akselerasi di SMA Kota Malang memiliki tingkat prokrastinasi akademik tinggi yaitu sebesar 52,1%. Artinya, siswa menunda-nunda mengerjakan tugas, terlambat mengerjakan tugas, tidak sesuai deadline yang telah ditentukan, dan mendahulukan aktivitas lain saat mengerjakan tugas, sedangkan 47,9% tergolong prokrastinasi rendah, artinya siswa segera mengerjakan tugas, tepat waktu mengerjakan tugas, antara rencana dan aktualisasi sesuai, serta fokus terhadap tugas yang ingin diselesaikannya.

Prokrastinasi menunjukkan suatu kecenderungan menunda-nunda penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan. Kecenderungan penundaan tersebut berkaitan dengan pemanfaatan dan pengelolaan waktu luang. Menurut Brown & Holzman (Burhani, 2016) mereka yang tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik dan melakukan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas merupakan salah satu indikasi dari prokrastinasi. Ketika mendapatkan sebuah tugas, individu akan merasa malas untuk langsung mengerjakan dan lebih memilih melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih menyenangkan (Suhadianto & Nindia Pratitis, 2019). Salah satu alasan yang menyebabkan mereka menunda tugas yang seharusnya diprioritaskan adalah dengan bermain *game online*.

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Menurut Kim (2002), *game online* merupakan

permainan yang mana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). *Game online* dapat dimainkan apabila teknologi atau perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Aji (2012:2), yang menyatakan bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan di tablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan.

Selanjutnya Kurniawan (2017), menyatakan bahwa permainan *game online* saat ini tidak hanya dimainkan diperangkat komputer saja, melainkan merambah ke *smartphone* dan tablet, sehingga seseorang dapat melakukan permainan *game online* kapan saja dan di mana saja. Banyak pengguna *smartphone* dalam bermain *game online* ini mempermudah seseorang untuk melakukan atau mengakses permainan tersebut. Hal ini diperkuat dengan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 yang mengumumkan bahwa jumlah dari pengguna internet di Indonesia hingga kuartal II tahun ini mengalami kenaikan menjadi 73,7% dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna internet. Dari tahun 2018 pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 8,9% atau setara 25,5 juta. Survey APJII menyoroti perilaku peningkatan pengguna internet ini terjadi pada masa pandemi Covid-19. Salah satu bentuk sarana hiburan pengguna jaringan internet yang

banyak diakses masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah *game online* sebesar 16,5% dan musik *online* 15,3 %. Hasil survey mengatakan bahwa *smartphone* adalah perangkat favorit pengguna internet di Indonesia yang banyak digunakan mencapai jumlah 95,4% sedangkan laptop/tablet hanya 19,7% dan komputer/PC 9,5% (Hardi, 2021).

Pada dasarnya tujuan dari bermain *game online* yaitu hanya sebagai hiburan untuk bersenang-senang, sekadar mengisi waktu luang sesaat atau melakukan refreshing otak setelah melakukan kegiatan aktivitas sehari-hari. Hal ini tentunya menjadi daya tarik untuk memainkan *game online* terutama di kalangan anak usia remaja. Hal ini disebabkan karena anak mengalami rasa jenuh dan lelah dalam menghadapi aktivitas disekolah dari pagi hingga sore. Namun bagaimana jika kegiatan bermain *game online* yang dilakukan anak tersebut dilakukan berulang-ulang dan dilakukan dengan waktu yang lama maka dapat menimbulkan dampak pada progress akademik anak tersebut seperti prokrastinasi akademik.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Atika (2023) pada siswa SMA Negeri 12 Padang yang menunjukan tingkat prokrastinasi akademik yang dialami siswa SMA Negeri 12 Padang berada pada kategori sedang yaitu sebagian besar 69,1% responden sedangkan intensitas bermain *game online* pada remaja di SMA Negeri 12 Padang berada pada kategori sedang yaitu hampir seluruh 76,4% responden. Atika menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa remaja yang intensitas bermain *game online* berlebihan dapat

menyebabkan prokrastinasi akademik meningkat. Penelitian lainnya yang membahas mengenai *game online* dan prokrastinasi akademik yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sabella, dkk (2020) terhadap siswa SMA MUHAMMADIYAH 1 Palangka Raya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan *game online* terdapat prokrastinasi akademik siswa dimana semakin tinggi penggunaan *game online* maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya.

Problematika intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik siswa saat ini merupakan fenomena yang terjadi di kalangan siswa di berbagai sekolah dan berbagai daerah, salah satunya di SMK Negeri 3 Singkawang. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua jurusan Ibu Siti Fauziyah Listiowati S.Kom dan beberapa guru jurusan PPLG di sekolah tersebut terdapat beberapa problem yang dialami oleh guru dalam menghadapi siswa. Problem atau masalah yang dihadapi guru diantaranya seperti terdapat siswa yang terlambat masuk sekolah, bolos sekolah, tidak fokus dalam belajar, dan juga terdapat siswa yang sering terlambat mengumpulkan tugas. Beberapa siswa juga diketahui sering bermain *game* di kelas pada waktu istirahat atau bahkan pada saat jam pelajaran kosong saat guru berhalangan masuk. Alasan siswa bermain *game* disekolah pada saat jam istirahat atau jam pelajaran kosong diantaranya adalah untuk mengisi waktu luang, berinteraksi dengan teman, serta mencari kesenangan setelah lelah belajar dikelas. Padahal sebagai seorang siswa, siswa harus melaksanakan tugas yang

sudah menjadi kewajibannya seperti datang tepat waktu, belajar didalam kelas, mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Ketidak sesuaian antara perilaku yang diharapkan dari siswa dengan kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukan bahwa terdapat kesenjangan antara ekspektasi dan kenyataan dilapangan yang menjadi suatu masalah yang menjadi dasar dari penelitian ini.

Game online memang ditujukan sebagai bentuk hiburan dan dapat membuat pengguna terjauhkan dari stress. Hal ini juga berlaku bagi siswa yang setelah menjalani kegiatan belajar yang padat dalam satu hari dapat bermain game sebagai bentuk refreking. Namun jika kegiatan bermain *game online* tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan dilakukan dengan waktu yang lama maka dapat menimbulkan berdampak terhadap akademik siswa. Intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik adalah dua masalah serius yang banyak dihadapi oleh remaja di berbagai sekolah. Kedua masalah ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan prestasi akademik siswa. Dengan membahas hubungan antara intensitas *game online* dengan prokrastinasi akademik diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran tentang kedua masalah ini dan mendorong siswa dan sekolah untuk mengambil tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah ini.

Berdasarkan uraian penjelesan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik pada Siswa Jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metoda statistika (Azwar, 2013: 5). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian asosiatif. Desain asosiatif digunakan dalam penelitian untuk menganalisis dugaan terhadap ada tidaknya hubungan secara signifikan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2020:65).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang yang berjumlah 72 siswa. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2020: 124). Penelitian ini dilakukan secara *total sampling*, dengan menggunakan seluruh populasi menjadi sampel. Alasan yang digunakan dalam teknik pengambilan *total sampling* karena jumlah populasi kurang dari 100, oleh karena itu seluruh populasi (72 siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang) dijadikan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data menggunakan skala dengan menggunakan model skala likert, skala likert merupakan skala yang dimanfaatkan untuk mengukur sikap dalam objek psikologis. Instrument yang digunakan yaitu skala intensitas bermain *game online* dan skala prokrastinasi akademik. Skala intensitas bermain *game online* mengacu pada aspek intensitas bermain *game online* dari Ajzen (2005:130), yaitu: (1) Durasi, (2)

Frekuensi, (3) Konsentrasi. Pernyataan dalam skala ini berjumlah 18 pernyataan dan hanya terdiri dari pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Pemberian skor pada aitem *favorable* mulai dari skor tertinggi 4 Sangat Sering (SS), 3 Sering (S), 2 Jarang (J), 1 Tidak Pernah (TP). Pemberian skor pada aitem *unfavorable* mulai dari skor 1 Sangat Sering (SS), 2 Sering (S), 3 Jarang (J), 4 Tidak Pernah (TP).

Skala prokrastinasi akademik terdiri dari bagian yang mencakup beberapa karakteristik individu yang melakukan prokrastinasi akademik yang diukur berdasarkan ciri-ciri oleh Ferrari (1995), antara lain: (1) Penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi. (2) Keterlambatan dalam mengerjakan tugas. (3) Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual. (4) Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas akademik. Pernyataan dalam skala ini terdiri dari 23 pernyataan yang terbagi menjadi pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Pemberian skor pada aitem *favorable* mulai dari skor tertinggi 4 Sangat Sesuai (SS), 3 Sesuai (S), 2 Tidak Sesuai (TS), 1 Sangat Tidak Sesuai (STS). Sedangkan pada aitem *unfavorable* skor dari 1 Sangat Sesuai (SS), 2 Sesuai (S), 3 Tidak Sesuai (TS), 4 Sangat Tidak Sesuai (STS). Kedua instrumen ini diadopsi dari penelitian (Hardi, 2021).

Untuk menjawab sub masalah yang pertama, yaitu mendeskripsikan bagaimana tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Untuk menjawab sub masalah

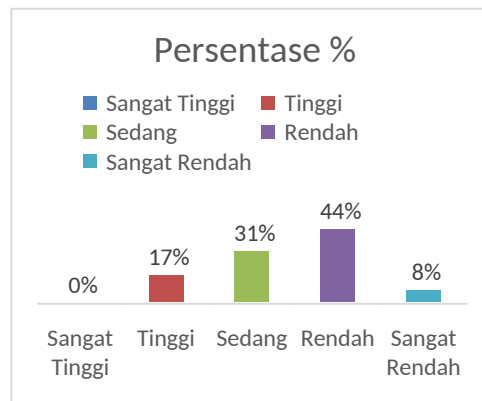
yang kedua, yaitu mendeskripsikan bagaimana prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Untuk menjawab sub masalah yang ketiga, yaitu mendeskripsikan adakah hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada jurusan PPLG SMK N 3 Singkawang peneliti menggunakan uji korelasi *pearson product moment* dengan berbantuan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS) versi 27, dimana sebelum dilakukan analisis data perlu dilakukan uji pra-syarat analisis antara lain yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang. Dari penyebaran skala intensitas bermain *game online* yang diberikan kepada 72 siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang, maka didapatkan data berupa skor untuk setiap pernyataan. Data skor yang telah didapatkan, kemudian diolah dengan menjumlahkan skor dari setiap responden untuk menentukan total skor intensitas bermain *game online*. Selanjutnya total skor setiap responden tersebut disesuaikan dengan kriteria intensitas bermain *game online* dan akan dicari persentasenya. Hasil perhitungan total skor responden menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang berada pada kategori “sedang” dengan rata-rata skor 40,22.

Hasil data persentase intensitas bermain *game online* pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang kemudian disajikan dalam bentuk diagram batang yang akan ditunjukkan pada gambar 4.1.

Gambar 4.1
Diagram Batang Persentase Intensitas Bermain Game Online



Hasil perhitungan berdasarkan pengkategorian dan persentase, menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang berada pada kategori “sedang” dengan rata-rata skor 40,22. Dimana dari 72 siswa jurusan PPLG di SMK Negeri 3 Singkawang, terdapat 6 siswa yang tergolong dalam kategori “sangat rendah” dengan persentase sebesar 8%, 32 siswa yang tergolong dalam kategori “rendah” dengan persentase sebesar 44%, 22 siswa yang tergolong dalam kategori “sedang” dengan persentase sebesar 31%, dan 12 siswa yang tergolong dalam kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 17%. Sedangkan untuk kategori “sangat tinggi” tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori ini.

Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa memiliki durasi dan frekuensi yang sedang dalam bermain *game online*, yang mana menurut Husna (2017) durasi

bermain *game online* tergolong sedang apabila waktu yang digunakan untuk bermain *game online* berkisar antara 3-5 jam dalam sehari dengan frekuensi 3-5 kali dalam seminggu. Sebagian besar siswa juga dapat menyeimbangkan antara bermain *game online* dengan kegiatan lainnya.

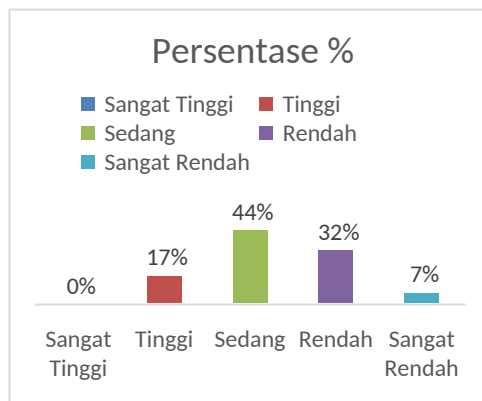
Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Abidin (2018) yang menunjukkan bahwa hasil pengkategorian variabel tingkat bermain *game online* remaja di Salatiga sebesar 20% berada pada kategori “rendah”, 65% berada pada kategori “sedang”, dan 15% berada pada kategori “tinggi”. Tingkat bermain *game online* remaja di Salatiga berada pada kategori “sedang” dengan nilai rata-rata sebesar 66,12, hal ini berindikasi bahwa para remaja di Salatiga cukup mampu untuk menarik diri dari dunia *game online* dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, dan mampu memanfaatkan waktu luang untuk melakukan hal-hal yang positif.

Tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat prokrastinasi akademik pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang. Dari penyebaran skala prokrastinasi akademik yang diberikan kepada 72 siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang, maka didapatkan data berupa skor untuk setiap pernyataan. Data skor yang telah didapatkan, kemudian diolah dengan menjumlahkan skor dari setiap responden untuk menentukan total skor prokrastinasi akademik. Selanjutnya total skor setiap responden tersebut disesuaikan dengan kriteria prokrastinasi akademik dan akan dicari persentasenya.

Hasil perhitungan total skor responden menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain game online pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang berada pada kategori “sedang” dengan rata-rata skor 52,73.

Hasil data persentase prokrastinasi akademik pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang kemudian disajikan dalam bentuk diagram batang yang akan ditunjukkan pada gambar 4.2.

Gambar 4.2
Diagram Batang Persentase
Prokrastinasi Akademik



Hasil perhitungan berdasarkan pengkategorian dan persentase tingkat prokrastinasi akademik menunjukan bahwa dari 72 siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang, terdapat 5 siswa yang tergolong dalam kategori “sangat rendah” dengan persentase sebesar 7%, 23 siswa yang tergolong dalam kategori “rendah” dengan persentase sebesar 32%, 32 siswa yang tergolong dalam kategori “sedang” dengan persentase sebesar 44%, dan 12 siswa yang tergolong dalam kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 17%. Sedangkan untuk kategori “sangat tinggi” tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori ini.

Hal ini menunjukan sebagian besar siswa memiliki tingkat prokrastinasi

yang sedang, hal ini ditunjukkan dengan sikap siswa yang masih cukup baik dalam menyikapi tugas akademik mereka. Walaupun siswa sedikit terlambat dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akademik, tetapi siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai *deadline* tugas. Siswa juga dapat mengerjakan tugas berdasarkan jadwal yang telah direncanakan walaupun sedikit terlambat dalam pengerjaannya. Selanjutnya siswa masih dapat mengumpulkan tugas sesuai *deadline* walaupun siswa mengerjakan tugas sambil melakukan aktivitas lain.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pranoto & Affandi (2023) yang mana secara keseluruhan, dari hasil penelitian diperoleh bahwa kategori prokrastinasi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo berada pada kategori “sedang” yang bernilai 50%. Hal ini menunjukkan mahasiswa cukup mampu menyelesaikan tugas atau kegiatan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, namun mahasiswa masih belum mampu memaksimalkan dirinya dalam menyelesaikan tugas karena kurang mampu dalam membangun dorongan internal dalam diri dan mempersepsikan tugas sebagai kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan serta kepuasan pribadi apabila mampu menyelesaikannya dengan baik. Adapun faktor-kator yang mempengaruhi prokrastinasi akademik menurut Bernard (Julyanti, 2015) ialah kecemasan, pencelaan terhadap diri, rendahnya toleransi, mencari kesenangan, disorganisasi waktu, disoragnisasi lingkungan, pendekatan yang lemah terhadap tugas, kurang asertif,

permusuhan dengan orang lain, serta stres dan kelelahan.

Selanjutnya tujuan penelitian yang ketiga adalah untuk mendeskripsikan hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang. Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Adapun uji prasyarat analisis data sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Untuk menentukan/mengetahui data berdistribusi normal peneliti menggunakan uji normalitas dengan berbantuan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS) versi 27. Teknik yang digunakan yaitu uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* karena data berjumlah lebih dari 30 (> 30), adapun data dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
	Statistic	df	Sig.
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	.096	72	.169
Prokrastinasi Akademik	.059	72	.200*

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan alat bantu SPSS (*Statistical Product and Services Solution*) versi 27 dapat dilihat pada tabel 4.1 dimana data yang

dihasilkan pada variabel independen (variabel X) yaitu intensitas bermain *game online* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* tertulis signifikansinya 0,169. Artinya nilai signifikansi pada variabel intensitas bermain *game online* lebih besar dari 0,05 (sig $>0,05$). Hal ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal.

Kemudian pada variabel dependen (variabel Y) yaitu Prokrastinasi Akademik pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* tertulis signifikansinya 0,200. Artinya nilai signifikansi pada variabel Prokrastinasi Akademik lebih besar dari 0,05 (sig $>0,05$). Hal ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal. Setelah data skor Intensitas Bermain *Game Online* dan Prokrastinasi Akademik dihitung dan didapatkan data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya melakukan uji linear.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan dengan berbantuan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS) versi 27 dengan menggunakan *Test For Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka ke hubungan kedua variabel adalah linear, dan jika signifikansi $< 0,05$ maka hubungan kedua variabel tidak linear. Untuk mengetahui hasil uji linearitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji *Test For Linearity*

Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
3960,124	28	141,433	1,242	0,258

Berdasarkan data hasil uji linearitas yang menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05

(sig>0,05), dimana nilai signifikansi uji linearitas sebesar 0,258, maka kedua hubungan variabel yaitu intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang dapat dikatakan hubungan yang linear. Sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis.

c. Analisis Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji linearitas diperoleh bahwa data intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang berdistribusi normal dan linear. Selanjutnya untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik pada siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan berbantuan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS) versi 27. Adapun hasil uji korelasi *product moment* dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Correlations			
		Intensitas Bermain Game Online	Prokrastinasi Akademik
Intensitas Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	.165
	Sig. (2-tailed)		.167
	N	72	72
Prokrastinasi	Pearson Correlation	.165	1

Akademik	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.167	
	N	72	72

Hasil uji *Correlations Product Moment* menunjukkan perhitungan koefisien korelasi (r-hitung) yang dilihat dari nilai *pearson correlation* sebesar 0,165 dengan jumlah sampel 72. Bila hasil ini digolongkan ke dalam tabel interpretasi koefisien korelasi, maka dapat dilihat bahwa hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada siswa SMK Negeri 3 Singkawang masuk ke dalam kategori hubungan yang “sangat rendah” dengan nilai hubungan yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik memiliki hubungan yang sangat rendah antara satu sama lainnya. Sedangkan hubungan bernilai positif mengartikan bahwa jika terjadi kenaikan pada intensitas bermain *game online* maka akan terjadi kenaikan juga pada prokrastinasi akademik walaupun kenaikan tersebut tergolong sangat rendah. Hal ini didukung dengan penelitian Sabella, dkk (2020) terhadap siswa SMA MUHAMMADIYAH 1 Palangka Raya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan *game online* terdapat prokrastinasi akademik siswa dimana semakin tinggi penggunaan *game online* maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademik siswa.

Namun jika dilihat dari hasil uji *Correlations Product Moment* hasil penelitian menunjukkan perhitungan koefisien korelasi (r-hitung) dengan nilai sebesar 0,165. Pada taraf signifikansi 5% dengan N = 72 diperoleh nilai r-tabel

sebesar 0.231. Jika dilihat dari ketentuan uji signifikansi korelasi *product moment* dimana jika rhitung lebih kecil dari rtabel (rhitung < rtabel) maka H_0 diterima, H_a ditolak dan koefisien korelasinya tidak signifikan. Karena rhitung (0,165) < dari rtabel (0,231) maka H_0 diterima H_a ditolak. Hal ini juga dapat dibuktikan melalui nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,167, yang mana jika dilihat dari kriteria pengujian uji kolerasi *pearson product moment*, jika nilai *sig. (2-tailed)* > 0.05 maka berkesimpulan tidak ada hubungan secara signifikan antara variable X dan variable Y. Karena nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,167 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan secara signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik.

Hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian-penelitian terdahulu. Seperti penelitian Ulfiola Hardi (2021) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik yang dibuktikan dengan hasil analisis menunjukkan nilai koefisien (r) sebesar 0,568 dan taraf signifikasi $P = 0,000$ ($P > 0,05$). Serta penelitian Genesaret & Situmorang (2022) yang menunjukkan analisis korelasi antara variabel intensitas bermain *online game* dan prokrastinasi akademik menghasilkan korelasi sebesar 0.472 dengan p value = 0.000 lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yaitu sebesar 0.05. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya korelasi positif yang signifikan antara intensitas bermain *online game* dan prokrastinasi akademik.

Perbedaan hasil penelitian antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu

dapat terjadi dikarenakan terdapat perbedaan pada iklim penelitian seperti tempat penelitian yang berbeda, perbedaan rentang usia subjek penelitian, perbedaan faktor lingkungan sekitar baik secara fisik maupun sosial, serta faktor-faktor lainnya yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian. Ada banyak faktor lain yang dapat menyebabkan hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian terdahulu, diantaranya dapat dilihat dari jawaban subjek pada pernyataan-pernyataan (item-item) pada aspek intensitas bermain *game online* yang meliputi durasi, frekuensi, dan konsentrasi. Faktor-faktor tersebut meliputi sebagian besar siswa memiliki durasi bermain *game online* yang tergolong dalam kategori sedang (1-3 sehari) bahkan terdapat beberapa siswa yang memiliki durasi bermain *game online* < 1 jam yang dalam hal ini tergolong dalam kategori rendah, siswa tidak rutin dalam bermain *game online* (3-5 kali seminggu), serta siswa juga dapat menyeimbangkan antara bermain *game online* dengan kegiatan lainnya.

Selanjutnya jika dilihat dari jawaban subjek pada pernyataan-pernyataan (item-item) aspek prokrastinasi akademik yang meliputi penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik. Faktor-faktor tersebut meliputi sikap siswa yang masih cukup baik dalam menyikapi tugas akademik mereka, siswa sedikit terlambat dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas

akademik tetapi siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai *deadline* tugas, siswa dapat mengerjakan tugas berdasarkan jadwal yang telah direncanakan walaupun sedikit terlambat dalam pengerjaannya, siswa masih dapat mengumpulkan tugas sesuai *deadline* walaupun siswa mengerjakan tugas sambil melakukan aktivitas lain.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 0,165 < t_{tabel} 0,231$. Walaupun jika dilihat dari interpretasi koefisien korelasi ada hubungan yang sangat rendah, namun berdasarkan ketentuan uji signifikansi korelasi *product moment* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (0,165) < t_{tabel} (0,231)$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan koefisien korelasinya tidak signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Tingkat intensitas bermain *game online* siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang pada kategori “sedang” dengan nilai rata-rata sebesar 40,22 dari 72 siswa, terdapat 22 siswa pada kategori “sedang” dengan persentase 31%.
2. Tingkat prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang termasuk kedalam kategori “sedang” dengan nilai rata-rata sebesar 52,73 dari 72 siswa,

terdapat 32 siswa pada kategori “sedang” dengan persentase 44%.

3. Tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa jurusan PPLG SMK Negeri 3 Singkawang yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (0,165) < t_{tabel} (0,231)$ pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 72$.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, M. S. (2018). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja Akhir Laki-Laki Di Salatiga. *Skripsi thesis publikasi*, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality and Behavior, (2nd edition)*. Berkshire, UK: Open University Press-McGrawHill Education.
- Asri, D. N. (2018). *Prokrastinasi Akademik: Teori Dan Riset Dalam Perspektif Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Self-Regulated Learning*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Burhani, I.I. (2016). Pemaknaan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Semester Akhir di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Skripsi thesis publikasi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Ferrari, J. R., Johnson, J. L. & Mc.Cown, W. G. (1995). *Procrastination and Task Avoidance Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press.
- Genesaret, M. K., & Situmorang, D. D. B. (2022). Studi Kolerasional Antara Intensitas Bermain Online Game dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *JURNAL PSIKO EDUKASI*. 20 (1), 20-31.
- Hardi, U. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. *Skripsi thesis publikasi*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Husna, N. & Adyatma, S. (2017). Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan*. 4(3), 1-14.
- Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Warnet Di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Diversita*, 1(2).
- Kim, K. H. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Journal Scholarly*. 15 (2), 71-77.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling*, 3(1).
- Loan, Atika (2023). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Remaja Di Sma Negeri 12 Padang. *Diploma Thesis*. UNIVERSITAS ANDALAS.
- Pranoto, S. A., & Affandi, G. R. (2023). Gambaran Prokrastinasi Akademik Mahasiswa yang Sedang Mengerjakan Skripsi di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Journal of Islamic and Muhammadiyah Studies*. Vol 4 (7).
- Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Education and Development*, 9(2).
- Sarirah, T., Rachmayani, D., & Supriyono, Y. (2017). Peran Academic Dishonesty dalam Menjelaskan Hubungan Antara Self-Regulated Learning dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Prestasi Akademik. *MEDIAPSI*, 3(1), 1-8
- Steel, P., & Klingsieck, K. B. (2016). Academic Procrastination: Psychological Antecedents Revisited. *Australian Psychologist*, 51(1), 36–46.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadianto & Nindia P. (2019). Eksplorasi faktor penyebab, dampak, dan strategi untuk penanganan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Riset Aktual Psikologi*, 10(2), 204-223.