

# **KORELASI ADIKSI *GAME ONLINE* DAN *SMARTPHONE* TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PESERTA DIDIK KELAS X AKL DI SMK NEGERI 1 MARTAPURA**

Oleh

**Desy Purnama Putri<sup>1</sup> ✉, Muhammad Yuliansyah<sup>2</sup>, Eka Sri Handayani<sup>3</sup>.**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan  
Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin, Banjarmasin

<sup>1,2,3</sup>Prodi Bimbingan dan Konseling

e-mail: ✉ [desypurnamaputri1245@gmail.com](mailto:desypurnamaputri1245@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Permasalahan yang sedang berkembang di kalangan pesertadidik adalah perilaku kecanduan atau adiksi game online dan smartphone sehingga menimbulkan permasalahan salahsatunya prokrastinasi akademik. Permasalahan yang ingin diteliti adalah apakah dari ketiga permasalahan tadi memiliki hubungan satu sama lain nya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan adiksi game online dan smartphone terhadap prokrastinasi akademik pesertadidik di SMKN 1 Martapura. Metode Penelitian dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif untuk mencari hubungan. Hasil penelitan ini adalah terdapat hubungan antara adiksi game online dan terhadap prokrastinasi akademik dengan nilai sig  $0,036 < 0,05$ , lalu adanya hubungan antara adiksi smartphone terhadap prokrastinasi akademik yaitu nilai sig  $0,001 < 0,05$ , dan adanya hubungan antara adiksi game online dan smartphone terhadap prokrastinasi akademik dengan nilai sig  $0,001 < 0,05$ . Kesimpulan adanya hubungan antara adiksi game online dan smartphone terhadap prokrastinasi akademik di SMKN 1 Martapura. Saran peneliti untuk peneliti selanjutnya untuk menjangkau populasi yang lebih beragam sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

**Kata Kunci:** Adiksi Game Online, Smartphone, Prokrastinasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1].Anugrah, P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Jurnal Konseling Gusjigang Vol, 3(1).
- [2].Aprianti, K. D. (2012). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtua Dengan Prokrastinasi Akademik Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- [3].Cresswel,J.W (2015) Educational Research Planning, Conducting And Evaluating Quantitative And Qualitative Research. America Serikat:Library Of Congress Katalog Kedokteran Diponegoro), 7(1), 330-347.
- [4].Chen, C. Y Dan Chang, S.L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. Asian Journal Of Health And Information Sciences. Vol 3. No 1-4
- [5].Fauziah, H. H. (2015). Fakor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Sunan Gunung Djati Bandung. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 123-132.
- [6].Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Scienceedu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61-66.
- [7].Ghaida S (2019) Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta
- [8].Ghufron,N & Risnawati,R (2012) Teori-Teori Psikologi.Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.64
- [9].Gultom, S. A., Wardani, N. D., & Fitrikasari, A. (2018). Hubungan adiksi internet dengan prokrastinasi akademik. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 7(1), 330-347.
- [10]. Huda, M., Nawawi, M. I., Liberty, L., Jarkawi, J., Hashim, A., Ahmad, M. M., & Ismail, N. (2020). Understanding Istifadah (Utilizing Time And Chance) For Personality Development In Islamic Education. In *Global Perspectives On Teaching And Learning Paths In Islamic Education* (Pp. 268-288). IGI Global.
- [11]. Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah Pada Remaja Pengguna Warnet Di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Diversita*, 1(2).
- [12]. Jarkawi,Dkk (2020) Understanding Istifadah (Untulizing Time And Chance For Personality Develovment In Islamic Education.268-284
- [13]. Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- [14]. Khaniza,A.I & Hadiwinato (2020) Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas X IPS Di SMA Negeri 2 Mukomuko. *Jurnal Ilmiah Bk.03(01)1-9*
- [15]. Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa

- Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- [16]. Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: development and validation of a short version for adolescents. *PloS one*, 8(12), e83558.
- [17]. Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatanneurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- [18]. Musdalifah, M., & Indriani, N. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. *Prosiding Snitt Poltekba*, 2(1), 143-147.
- [19]. Mahardhika, Y. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yogyakarta.
- [20]. Mccloskey, J.D (2011) Finally My Thesis On Academic Prokrastination. The University Of Texas At Arlington. Hal 1-73
- [21]. Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.
- [22]. Munawaroh, M. L., Alhadi, S., & Saputra, W. N. E. (2017). Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 26-31.
- [23]. Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
- [24]. Oktario, A. (2017). Hubungan Antara Intensitas Pengguna Smartphone Dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Skripsi. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- [25]. Putra, A. W. S. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19 (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- [26]. Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- [27]. Poetoe. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka.
- [28]. Putri, N. F. R., & Prasetyaningrum, S. (2018). The Relationship Between Self . Control With Intensity Of Playing Online Games On The School Children. *PSIKODIMENSIA*, 17(2), 120-134.
- [29]. Pamungkas, B. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online PUBG Mobile Playerunknown's Battlegrounds Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- [30]. Rachmaniar, R., Prihandini, P., & Janitra, P. A. (2018). Perilaku Penggunaan Smartphone Dan Akses Pornografi Di Kalangan Remaja Perempuan. *Jurnal Komunikasi Global*, 7(1), 1-11.
- [31]. Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.
- [32]. Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- [33]. Sarwar, M., & Soomro, T. R. (2013). Impact Of Smartphone's On Society. *European Journal Of Scientific Research*, 98(2), 216-226.
- [34]. Anugrah P, Suarni W & Herik E. (2021). Regulasi Diri Bermain Game Online Dan Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Sublimapsi*. 2(3), 22-30
- [35]. Syifa, A. (2020). Intensitas Penggunaan Smartphone, Prokrastinasi Akademik, Dan Perilaku Phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83-96.
- [36]. Sabella, A. A., Romiaty, R., & Sangalang, O. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Education And Development*, 9(2), 501-505.
- [37]. Supriyanto, W., & Iswandari, R. (2017). Kecenderungan Sivitas Akademika Dalam Memilih Sumber Referensi Untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Di Perguruan Tinggi. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 13(1), 79-86.
- [38]. Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- [39]. Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202-213.
- [40]. Ulum, M. I. (2016). Strategi Self-Regulated Learning Untuk Menurunkan Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2), 153-170.
- [41]. Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17-22.
- [42]. Viransi, P., Dharmayana, I. W., & Sholihah, A. (2020). Peran Kontrol Diri Dan Aktivitas Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa MAN Bengkulu Utara. *Triadik*, 19(2), 34-39.
- [43]. Widyastari, D., Atrizka, D., Ramadhani, B., & Damanik, D. S. (2020). Prokrastinasi Akademik Ditinjau Dari Kontrol Diri Pada Siswa-Siswi SMA Swasta Ar-Rahman Medan. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(2), 82-91.
- [44]. Yuliansyah, M. (2021). Implementasi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Sekolah (Studi Kasus Pada Man 2 Model Banjarmasin). *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 1(1), 9-13.