MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v4i5.3770

HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK

The Relationship Between Online Game Addiction and Academic Procrastination

Febby Wulandari Adejuna & Zadrian Ardi
Universitas Negeri Padang
febbyywulandarii@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Aug 16, 2024	Aug 19, 2024	Aug 22, 2024	Aug 25, 2024

Abstract

This study is motivated by the growing problem among students today, namely academic procrastination and one of the factors that influence academic procrastination is the behavior of addiction or online game addiction. This study aims to describe online game addiction and student academic procrastination, and to determine the relationship between online game addiction and student academic procrastination. The research method used in this study is quantitative with a descriptive correlational approach. The sample of this study was 121 students selected using purposive sampling technique. The instruments used in this study are online game addiction instruments and academic procrastination instruments. The data were processed with statistical techniques to determine the percentage value processed in the Microsoft excel program, to find the relationship between the two variables used the Pearson product moment technique. The results of this study show: 1) Online Game Addiction in MTsN 3 Padang students is generally in the moderate category with an average achievement score of 121.41 (55.37%), 2) Academic Procrastination in MTsN 3 Padang students in general is in the moderate category with an average score of 82.05 (76.86%), 3) There is a significant positive relationship between Online Game Addiction and Academic Procrastination of MTsN 3 Padang students with a correlation coefficient of 0.587 and a significance level of 0.000. This means that the higher the student's Online Game Addiction, the higher the Academic Procrastination

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

in students, and vice versa, the lower the student's Online Game Addiction, the lower the Academic Procrastination in students.

Keywords : Online Game Addiction, Academic Procrastination, Students

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang sedang berkembang di kalangan siswa saat ini yaitu prokrastinasi akademik dan salah satu faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik adalah prilaku kecanduan atau adiksi game online. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan adiksi game online dan prokrastinasi akademik siswa, dan mengetahui hubungan antara adiksi game online dengan prokrastinasi akademik siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Sampel penelitian ini sebanyak 121 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen adiksi game online dan instrumen prokrastinasi akademik. Data diolah dengan teknik statistik menentukan nilai persentase yang diolah dalam program Microsoft excel, untuk mencari hubungan antara kedua variabel digunakan teknik pearson product moment. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Adiksi Game Online pada siswa MTsN 3 Padang secara umum berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor capaian 121,41 (55,37%), 2) Prokrastinasi Akademik pada siswa MTsN 3 Padang secara umum berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 82,05 (76,86%), 3) Terdapat hubungan positif signifikan antara Adiksi Game Online dengan Prokrastinasi Akademik siswa MTsN 3 Padang dengan koefisien korelasi sebesar 0,587 dan taraf signifikansi sebesar 0,000. Artinya semakin tinggi Adiksi Game Online siswa maka semakin tinggi juga Prokrastinasi Akademik pada siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah Adiksi Game Online siswa maka semakin rendah juga Prokrastinasi Akademik pada siswa.

Kata Kunci : Adiksi *Game Online,* Prokrastinasi Akademik, Siswa

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi jenjang pendidikan yang penting karena pada jenjang ini siswa masuk ke dalam masa remaja dengan rentang usia 12-14 tahun. Masa remaja merupakan masa-penghubung atau masa-peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Masa transisi tersebut dapat menimbulkan stress bagi remaja karena terjadi banyak perubahan di dalam diri individu, keluarga, dan sekolah (Santrock, 2007). Pada periode ini, remaja mengalami perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi psikologisnya, seperti pada aspek kognitif, emosi dan moralnya.

Remaja mengalami perubahan pada aspek perkembangan kognitifnya, yang mendorong terjadinya perubahan pada kognisi sosial remaja, meningkatnya tanggung jawab, dan menurunnya ketergantungan pada orang tua. Remaja menjadi lebih fokus pada prestasi dan performanya, sehingga mereka mulai merasa tertantang oleh tugas-tugas akademik (Santrock, 2007). Salah satu aspek yang dinilai didalam proses akademik di sekolah adalah pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah merupakan tugas-tugas dalam bentuk latihan yang di berikan guru kepada siswa agar siswa benar-benar memahami materi suatu pelajaran sehingga materi

tersebut dikuasai dengan baik oleh siswa. Tugas juga merupakan salah satu bentuk penilaian bagi guru untuk melihat bagaimana pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Pemahaman siswa terhadap tugas sangat penting, karena untuk mengerjakan tugas perlu sejumlah informasi tentang bagaimana tugas-tugas itu dilakukan (Hamalik, 2002).

Agar siswa berhasil dalam belajarnya, siswa perlu mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya (Slameto, 2003). Tugas sekolah yang diselesaikan siswa akan mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar siswa. Apabila siswa menyelesaikan tugas sekolah dengan baik maka kegiatan belajarnya akan baik begitu juga hasil belajarnya. Sebaliknya apabila siswa tidak mampu menyelesaikan tugas, siswa akan merasa terbebani dan akan semakin sulit untuk mengikuti materi pelajaran berikutnya yang akan diberikan guru. Selama proses belajar tidak sedikit siswa yang mengalami masalah- masalah akademik di sekolah contohnya seperti, kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah, kesulitan dalam menghadapi ujian, dan kesulitan dalam pengaturan waktu belajar dan sebagainya. Maka dari itu sering terlihat jelas fenomena yang terjadi saat ini didalam dunia pendidikan masih banyak siswa sering kali menunda-nunda untuk mengerjakan tugas atau menunda untuk menyelesaikannya yang dikenal dengan prokrastinasi. Menurut Steel (Clara dkk, 2018) prokrastinasi disebut suatu tindakan mengganti tugas yang penting dengan tugas yang sebenarnya tidak terlalu penting, sehingga tugas yang penting menjadi tertunda.

Prokrastinasi akademik menurut Ferrari (1995) adalah suatu kecenderungan umum atau kebiasaan menunda-nunda apa yang diperlukan untuk mencapai beberapa tujuan. Suatu penundaan yang sengaja dilakukan pada tugas penting, dilakukan berulang-ulang secara sengaja dan menimbulkan perasaaan tidak nyaman secara subjektif. Prokrastinasi akademik menurut Ghufron & Risnawati (2012) adalah: "jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik". Sedangkan menurut Husetiya (Savira & Suharsono, 2013) "Prokrastinasi akademik merupakan pe-nundaan yang dilakukan secara sengaja dan berulangulang dalam menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, baik memulai maupun menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan bidang akademik".

Lethnam (Meiliza Purwati, 2016) mengungkapkan dampak negatif dari tindakan prokrastinasi akademik antara lain pemicunya adalah stres akibat adanya tuntutan dan tekanan yang diterima oleh individu sehingga deadline tugas menjadi menumpuk. Prokrastinasi juga dapat mempengaruhi produktivitas individu, dimana individu dituntut harus mengerjakan dengan tepat waktu sesuai yang telah ditentukan sebelumnya.

Menyelesaikan tugas-tugas akademik, remaja saat ini umumnya menghadapi tantangan yang terkait dengan kemajuan teknologi. Kemajuan tersebut telah membawa dampak di berbagai aspek kehidupan, termasuk perkembangan permainan online yang lebih dikenal sebagai "game online" (Mubarok et al., 2022). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Setiawan (Mertika, P., dkk. 2020) dampak dari game online tersebut yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar anak, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Ada berbagai faktor yang menyinggung tentang prestasi belajar, tidak halnya dari kecanduan game online tersebut mendukung secara tidak langsung untuk menyuruh orang lain untuk melakukan prokrastinasi akademik yang dimana dengan bermain game online membuat orang lain akan lalai dengan waktu untuk mengerjakan tugas-tugas akademik yang sudah tertunda.

Games atau permainan merupakan bentuk aktivitas yang digunakan untuk menyenangkan diri dan mengurangi kelelahan setelah melakukan tugas- tugas sehari-hari. Kemajuan dalam teknologi dan informasi telah menghasilkan berbagai jenis permainan yang terus berkembang. Menurut Adams & Rollings (Nisrinafatin, 2020) mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet yang dapat diakses melalui computer, gadget/smartphone yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.

Permainan online juga dapat memiliki efek atau perubahan perilaku tertentu pada penggunanya, seperti yang diungkapkan oleh Stamm dan Bowess (Alifanza, 2018). Jenis permainan game online yang sedang marak di indonesia yaitu, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Massively Multiplayer Online Role- Playing Game (MMORPG) dan Battle Royal (Lebho et al., 2020). Beberapa masalah yang muncul ketika seseorang bermain game online secara berlebihan adalah menurunnya prestasi akademik, menurunnya kesehatan pada remaja, mudah marah dan emosional (Erik & Syenshie, 2020). Didukung dengan penelitian yang dilakukan ole Nuhan (2016) menunjukkan bahwa tingginya tingkat bermain game online pada siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game online pada siswa, maka semakin rendah prestasi belajar pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 15 januari 2024 dengan guru BK di MTsN 3 Padang. Guru BK menyebutkan bahwa disekolah ini banyak siswa yang berperilaku prokrastinasi, seperti sering menunda-nunda tugas yang

diberikan oleh guru. Siswa juga sering bermain game online ketika guru mata pelajaran yang bersangkutan berhalangan hadir. Tetapi guru tersebut memberikan tugas untuk dikerjakan agar siswa tidak ketinggalan pelajaran. Tetapi kebanyakan siswa lebih memilih untuk bermain game online bersama- sama.

Berdasarkan fenomena yang telah ditemui di lapangan, dan dapat diketahui bahwa semakin canggih teknologi membuat penggunanya kecanduan, termasuk siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji terkait **"Hubungan Adiksi Game Online Dengan Prokrastinasi Akademik".**

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Sampel pada penelitian ini adalah 121 siswa MTsN 3 Padang yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan model skala likert yaitu adiksi *game online* dan prokrastinasi akademik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dengan persentase dan analisis korelasional untuk mendeskripsikan hubungan adiksi *game online* dengan prokrastinasi akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

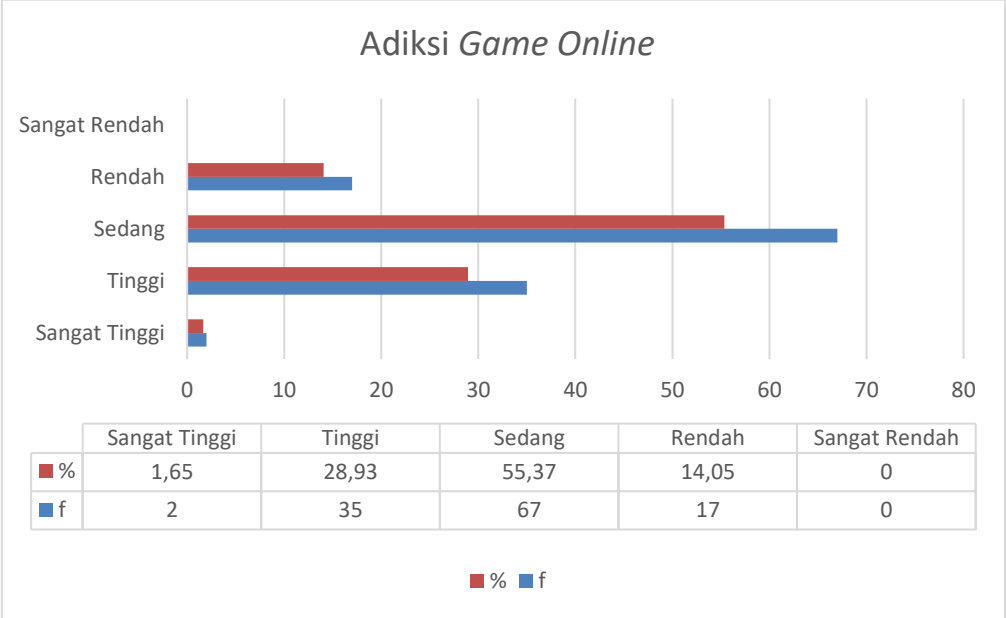
Prestasi belajar siswa merupakan suatu istilah yang menunjukkan derajat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar setelah melakukan proses belajar dari suatu program yang telah ditentukan. Memasuki era globalisasi sekarang ini siswa dituntut dapat meningkatkan kemampuan dan keahlian, disiplin, kreatif dan dapat bersaing dengan siswa-siswa lain. Namun sampai sekarang masih dijumpai ketidaksiapan dalam memenuhi tuntutan tersebut. Masih banyak siswa yang mengalami masalah-masalah akademik, seperti pengaturan waktu belajar, pemilihan metode belajar yang sesuai, mengulur waktu dan melakukan penundaan terhadap tugas-tugas sekolah dan sebagainya. Itu semua merupakan salah satu bentuk ketidak disiplinan yang dapat menghambat terciptanya generasi muda yang berkualitas (Ashaf et al., 2022). Ghufron dan Risnawita (Wahyuni 2014) menjelaskan prokrastinasi artinya adalah menunjukkan suatu kecenderungan menunda-nunda penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan. Rothblum et al., (Wahyuni 2014) mendefinisikan prokrastinasi akademik sebagai kecenderungan untuk selalu menunda-nunda tugas akademik

dan selalu mengalami masalah yang berkaitan dengan tindakan menunda atau meninggalkan tugas tersebut.

Prokrastinasi muncul karena seringnya siswa meninggalkan tugas penting dan memilih hal yang menarik seperti bermain game online. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Setiawan (Mertika, P., dkk. 2020) dampak dari game online tersebut yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar anak, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Pendapat lain dari Erik & Syenshie (2020) yang mengatakan beberapa masalah yang muncul ketika seseorang bermain game online secara berlebihan adalah menurunnya prestasi akademik, menurunnya kesehatan pada remaja, mudah marah dan emosional. Didukung dengan penelitian yang dilakukan ole Nuhan (2016) menunjukkan bahwa tingginya tingkat bermain game online pada siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game online pada siswa, maka semakin rendah prestasi belajar pada siswa.

Adiksi *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa pada umumnya adiksi game online siswa MTsN 3 Padang berada pada kategori sedang dengan persentase 55,37%. Artinya sebagian besar siswa MTsN 3 Padang mengalami adiksi terhadap game online, hal ini ditandai dengan adanya sebagian besar siswa yang merasa lebih menyenangkan bermain game online dan menyelesaikan misi dari game online, selain itu terdapat juga beberapa siswa yang berpura-pura belajar didepan orang tua ataupun guru padahal mereka sedang bermain game online.



	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
%	1,65	28,93	55,37	14,05	0
f	2	35	67	17	0

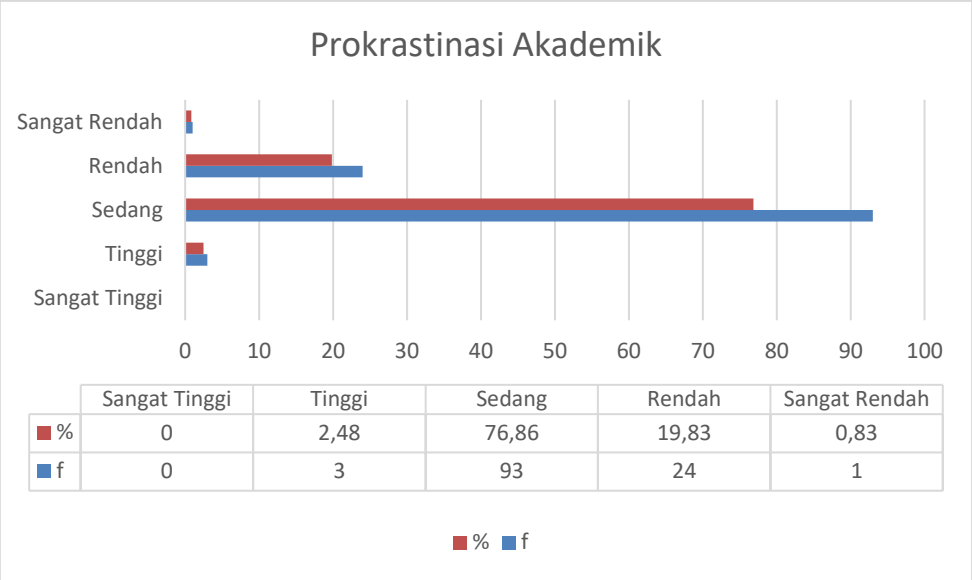
Gambar 1. Deskripsi Keseluruhan Adiksi *Game Online* Siswa MTsN 3 Padang

Berdasarkan gambar dapat dilihat bahwa adiksi game online siswa MTsN3 Padang berada pada kategori sedang sebanyak 67 siswa dengan persentase 55.37%, selanjutnya terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 35 siswa dengan persentase 28,93%, lalu 17 siswa berada pada Kategori Skor Interval f % Sangat Tinggi ≥161 2 1,65 Tinggi 131-160 35 28,93 Sedang 101-130 67 55,37 Rendah 71-100 17 14,05 Sangat Rendah ≤70 0 0 Jumlah 121 100 42 kategori rendah dengan persentase 14,05%, kemudian 2 siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 1,65% dan tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah . Dari hasil data dapat ditarik kesimpulan bahwa adiksi game online pada siswa MTsN 3 Padang berada pada kategori sedang. Artinya sebagian besar siswa MTsN 3 Padang mengalami adiksi terhadap game online, namun terdapat beberapa siswa yang tidak terlalu kecanduang dengan game online.

Ditinjau dari aspek adiksi *game online h*asil penelitian ini menunjukan bahwa keseluruhan pada setiap aspek berada pada kategori rendah hingga tinggi, aspek salience berada pada kategori rendah dengan frekuensi 50 siswa (41,32%), aspek *tolerance* berada pada kategori rendah dengan frekuensi 52 siswa (42,98%), aspek *mood modification* berada pada kategori sedang dengan frekuensi 61 siswa (50,41%), aspek *withdrawal* berada pada kategori rendah dan sedang dengan frekuensi 21 siswa (17,36%), aspek *relapse* berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 66 siswa (54,55%), aspek *conflict* berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 59 siswa (48,76%), dan dalam aspek *problems* berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 50 siswa (41,32%).

Prokrastinasi Akademik

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa pada umumnya prokrastinasi akademik siswa MTsN 3 Padang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa MTsN 3 Padang sudah mampu mengendalikam diri dan tidak menunda-nunda dalam belajar dan mengerjakan tugas, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang masih lalai dalam mengatur waktu dan masih suka menunda-nunda dalam belajar. Hal ini ditandai dengan adanya siswa yang menunda dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, adanya siswa yang membutuhkan waktu lama untuk menyelesaika tugas dan adanya siswa yang menyalin tugas teman dari pada mengerjakannya sendiri.



Gambar 2. Deskripsi Keseluruhan Prokrastinasi Akademik Siswa MTsN 3 Padang

Berdasarkan gambar dapat diketahui bahwa 93 siswa yang berada pada kategori sedang dengan peresntase 76,86%, kemudian 24 siswa yang berada pada kategori rendah dengan persentase 19,83%, selanjutnya 3 siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 2,48% lalu 1 siswa yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 0,83% dan 3 tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Dari hasil data dapat ditarik kesimpulan bahwa prokrastinasi akademik pada siswa MTsN 3 Padang berada pada kategori sedang. Artinya sebagian besar siswa MTsN 3 Padang mengalami prokrastinasi akademik, hal ini ditandai dengan adanya siswa yang menunda-nunda dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, namun terdapat beberapa siswa yang sudah mampu mengendalikan diri dan memprioritaskan mana yang lebih utama sehingga mereka mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Ditinjau dari aspek prokrastinasi akdemik *h*asil penelitian ini menunjukan bahwa keseluruhan pada setiap aspek berada pada kategori sedang, dimana pada aspek keterlambatan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas berada pada kategori sedang dengan frekuensi 49 siswa (40,50%), aspek keterlambatan dalam mengerjakan tugas berada pada kategori sedang dengan frekuensi 71 siswa (58,68%), aspek kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual berada pada kategori sedang dengan frekuensi 82 siswa (67,77%), dan pada aspek melakukan aktifitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan berada pada kategori sedang dengan frekuensi 62 siswa (51,24%). Dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari aspek, sebagian siswa MTsN 3 Padang mengalami

prokrastinasi akademik dimana hal ini perlu ditindak lanjuti agar angka prokrastinasi akademik tidak bertambah.

Hubungan antara Adiksi *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik

Berdasarkan tabel 23, dapat diketahui nilai koefisien antara variabel manajemen waktu (X) dengan prokrastinasi akademik (Y) adalah 0,587 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga disimpulkan adanya korelasi antara adiksi *game online* dan prokrastinasi akademik. Berdasarkan pedoman koefisien korelasi pada tabel 5, nilai *pearson correlation* yang didapatkan sebesar 0,587 memiliki tingkat korelasi yang "sedang", sehingga dapat diartikan terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dan prokrastinasi akademik siswa MTsN 3 Padang. Hasil tersebut dibuktikan dengan diprolehnya besaran koefisien korelasi sebesar 0,587 dengan taraf signifikansi 0,000 dengan jumlah responden sebanyak 121 orang peserta didik, yang artinya jika adiksi *game online* pada siswa tinggi maka prokrastinasi akademik pada siswa juga akan tinggi begitu pula sebaliknya.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi Adiksi *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik

Correlations

		Adiksi Game Online	Prokratinasi Akademik
Adiksi Game Online	Pearson Correlation	1	.587**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	121	121
Prokratinasi Akademik	Pearson Correlation	.587**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	121	121

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

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabella et al., (2021) dimana hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Putri (2023) dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi *game online* memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap prokrastinasi akademik. Hal ini memiliki arti bahwa semakin tinggi adiksi *game online* yang dilakukan oleh peserta didik maka akan semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik, dimana diketahui korelasi atau hubungan antara variabel adiksi *game online* dengan prokrastinasi akademik di dapatkan nilai *pearson correlation* sebesar 0.103 dan nilai sig sebesar 0.036. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan prokrastinasi akademik (Sig 0.036 < 0.05).

Berdasarkan hasil penelitian hubungan Adiksi *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik siswa MTsN 3 Padang yang telah dipaparkan sebelumnya, masih ditemukan siswa dengan Adiksi *Game Online* dan Prokrastinasi Akademik dalam kategori sedang. Dari hasil penelitian ini terdapat beberapa tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh guru BK untuk mereduksi perilaku adiksi *game online* dan prokrastinasi akademik siswa dengan memberikan layan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling merupakan proses pemberian bantuan oleh seorang ahli yaitu konselor kepada klien yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri klien untuk dapat mengentaskan permasalahan yang dialami klien (Yendi, Ardi, & Ifdil, 2013). Untuk mereduksi adiksi *game online* dan prokrastinasi akdemik siswa maka layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Layanan Konseling Individual

   Konseling adalah suaru proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tak dapat diatasinya, dengan seorang petugas profesional yang telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar klien memecahkan kesulitanya (Sofyan, 2007). Prayitno (Zikra, 2019) menjelaskan bahwa konseling individual merupakan layanan konseling yang diselenggarakan oleh seorang konselor terhadap seorang klien dalam rangka pengentasan masalah pribadi klien, dalam suasana tatap muka dilaksanakan interaksi langsung antara klien dan konselor, membahas berbagai hal tentang masalah yang dialami klien.

2. Layanan Bimbingan Kelompok

   Sukardi (Sari & Yendi, 2018) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu yang berguna menunjang kehidupannya sehari-hari. Secara spesifik, bimbingan kelompok melalui empat tahapan kegiatan, yaitu: tahap pendampingan, transisi, keagenan, dan terminasi. Kegiatan kelompok pada tahap pendampingan, transisi, dan terminasi pada dasarnya tidak jauh dari model bimbingan kelompok secara umum-model standar Association for Specialists in Group Work (Hariko, 2023).

3. Layanan Konseling Kelompok

Konseling kelompok merupakan salah satu bentuk konseling dengan memanfaatkan kelompok untuk membantu, memberi umpanbalik (Feedback) dan pengalaman belajar (Latipun, 2015). Dalam konseling kelompok, seorang konselor terlibat dalam hubungan dengan jumlah klien pada waktu bersamaan. Konseling kelompok biasanya berkaitan dengan masalahmasalah perkembangan dalam hal-hal situasional para anggotanya. Fokusnya adalah sikap dan perasaan serta pemilihan dan nilai-nilai yang terlibat dalam hubungan antarpribadi. Dengan berinteraksi satu sama lain, para anggota membentuk hubungan yang bersifat membantu dan memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan pemahaman, penilaian, dan kesadaran terhadap dirinya (Nursalim, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan adiksi *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa MTsN 3 Padang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Adiksi *Game Online* pada siswa MTsN 3 Padang secara umum berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor capaian 121,41 (55,37%), 2) Prokrastinasi Akademik pada siswa MTsN 3 Padang secara umum berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 82,05 (76,86%), 3) Terdapat hubungan positif signifikan antara Adiksi *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik siswa MTsN 3 Padang dengan koefisien korelasi sebesar 0,587 dan taraf signifikansi sebesar 0,000. Artinya semakin tinggi Adiksi *Game Online* siswa maka semakin tinggi juga Prokrastinasi Akademik pada siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah Adiksi *Game Online* siswa maka semakin rendah juga Prokrastinasi Akademik pada siswa.

Sesuai dengan data yang diperoleh, beberapa saran yang dapat peneliti berikan kepada pihak-pihak terkait, yaitu: 1) bagi siswa, melalui penelitian ini semoga siswa-siswi MTsN 3 Padang dapat menyadari bahwa bermain *game online* memiliki dampak negatif dan apabila dimainkan secara berlebihan akan mempengaruhi prestasi akademiknya dimana hal ini terjadi karena adanya prokrastinasi akademik, 2) bagi Kepala Sekolah, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, kepala sekolah diharapkan lebih memfasilitasi dan meningkatkan manajemen pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah dengan menyediakan jam khusus untuk guru BK memberikan layanan agar terentaskannya permasalahan siswa yang berhubungan dengan adiksi *game online* dan prokrastinasi akademik, 3) bagi Guru BK, guru BK diharapkan membantu siswa yang memiliki perilaku adiksi pada *game online* dan prokrastinasi akademik

yang tinggi dengan memberikan berbagai layanan yang dapat mereduksi perilaku adiksi *game online* dan prokrastinasi akademik dan bagi siswa yang memiliki adiksi *game online* rendah tetap diberikan layanan atau berbagai informasi yang bisa mempertahankan perilaku positif tersebut, 4) peneliti selanjutnya, melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dalam meningkatkan keterampilan, menambah wawasan dan mengembangkan penelitian ini dengan ruang lingkup bimbingan dan konseling yang lebih luas. Seperti mencari hubungan antara aspek-aspek lain yang ada pada variabel adiksi *game online* dan prokrastinasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

Alifanza, M. H. (2018). *Game Online Dan Trash Talk:(Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi dan Kelompok Bermain Gamer Game DoTA 2 Dengan Perilaku Trash Talk di kalangan Gamer DoTA 2 Kota Surakarta)*.

Ashaf, A. R. (2022). *Perilaku Prokrastinasi Akademik (Studi Kasus Pada Siswa Di SMPN 1 Gantarangkeke Kab. Bantaeng)*.

Clara, C., Dariyo, A., & Basaria, D. (2018). Peran Self-Efficacy Dan Self-Control Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Sma (Studi Pada Siswa Sma X Tangerang). *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, Halaman: 159

Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.

Ferrari, Joseph R, Johnson Judith L, M. W. G. (1995). *Procrastination And Task Avoidance Theory Research And Treatment.* NewYok: Spinger Bussiness Media.

Ghufron, M. Nur., & Risnawati, Rini. (2012). Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: ARRUZZ Media

Hamalik, O. (2002). Perencanaan Pengajaran berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.

Hariko, R., Hanurawan, F., Ramli, M., Afdal, A., Lestari, M., Fikri, M., & Suri, G. D. (2023). Towards an effective agentic group guidance model to improving the prosocial behavior of Minangkabau adolescents. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, *6*(6s), 433-443.

Latipun. (2015), Psikologi Konseling. Malang : UMM PRESS.2015

Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, *2*(3), 202-212.

Meiliza, P.S. L. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Sungai Ambawang*.

Mertika M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research, 3*(2).

Mubarok, M. Z., Hanifa, A., & Wahyunengsih, W. (2022). The Intensity of Playing Mobile Legends Games With College Student Academic Procrastination. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS), 2*(2).

Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, *1*(2), 135-142.

Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Basic Education*, *5*(6), 494-501.

Nursalim, M., (2015), Bimbingan Dan Konseling. Jakarta : Erlangga.

Putri, D. P., Yuliansyah, M., & Handayani, E. S. (2023). Adiksi Game Online dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik di SMKN Martapura. *Media Bina Ilmiah*, *17*(6), 1213-1224.

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.

Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak (Edisi Kesebelas): Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Sari, I. P., & Yendi, F. M. (2018). Peran Konselor dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Disabilitas Fisik. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, *3*(3), 80-88.

Savira, Fitria & Suharsono, Yudi. (2013). Self-Regulated Learning (Srl) Dengan Prokrastnasi Akademik Pada Siswa Akse-lerasi. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan.

Slameto. (2003). Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sofyan S, Willis. (2007). Konseling Individual Teori dan Praktek. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni, W. D. (2014). Penerapan Konseling Kelompok Realita untuk Mengurangi Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 20 Surabaya. Jurnal BK UNESA, 4(3).

Yendi, F. M., Ardi, Z., & Ifdil, I. (2013). Pelayanan konseling untuk remaja putri usia pernikahan. *Jurnal Konseling dan Pendidikan.*

Zikra, Z., Alizamar, A., Afdal, A., Fikri, M., & Sukmawati, I. (2019). Guidance and counseling services for reducing youth private social anxiety. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, *5*(2), 39-43.