

**Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game online Mobile Legends*  
Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas VIII  
SMP Negeri 279 Jakarta Utara**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah  
Satu Syarat Gelar Sarjana Pendidikan



**Uhamka**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Disusun Oleh

Muhammad Salahudin  
1601015006

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA 2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online Mobile Legends*  
Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas VIII Di  
SMP Negeri 279 Jakarta Utara

Nama : M. Salahudin

NIM : 1601015006

Setelah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Bimbingan dan Konseling ( BK)

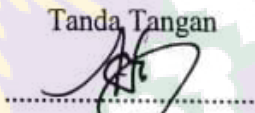

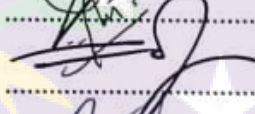
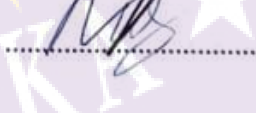

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Jumat

Tanggal : 7 November 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Asni, M.Pd		22-03-2021 103
Sekretaris	: Dony Darma Sagita, M.Pd.		22-03-2021
Pembimbing I	: Dra. Fitniwillis, M.Pd.		19-03-2021
Penguji I	: Dony Darma Sagita, M.Pd.		22-03-2021
Penguji II	: Nuraini, M.Pd, Kons.		18-03-2021



## ABSTRAK

**Muhammad Salahudin. 1601015006.** *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game online Mobile Legends Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 279 Jakarta.* Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Latar belakang penelitian ini dilihat dari kejadian dilapangan khususnya di SMP Negeri 279 Jakarta, siswa yang mengaplikasikan *game online* dengan intensitas sedang mengakibatkan proktasinasi akademik yang berdampak pada keterlambatan mengumpulkan tugas serta tidak fokus dalam kegiatan belajar mengajar ada juga sebagian yang intensitas penggunaan *game online* yang rendah namun proktasinasi akademiknya juga rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Intensitas Penggunaan *Game online Mobile Legends* terhadap Prokrastinasi Akademik pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 279 Jakarta. Populasi pada penelitian ini sebanyak 208, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, sampel sebanyak 42 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik analisis data sperman rank.

Pada uji validitas menggunakan *Korelasi Produck Moment*, Variabel Intensitas Penggunaan *Game online Mobile Legends* sebanyak 32 item valid dan 6 item drop. Sedangkan pada Uji realibilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* memperoleh  $r_{hitung} = 0,57 > r_{tabel} = 0.43$ , maka data tersebut memiliki nilai yang reliabel. Variabel Prokrastinasi Akademik sebanyak 27 item valid dan 16 drop. Sedangkan pada Uji realibilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* memperoleh  $r_{hitung} = 0,83 > r_{tabel} = 0.18$ , maka data tersebut memiliki nilai yang reliabel.

Selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada analisis SPSS IBM 2.1 menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$  hal ini berarti data berdistribusi normal. Sedangkan uji Linieritas Regresi dengan menggunakan SPSS IBM 2.1 menyatakan bahwa variabel Intensitas Penggunaan *Game online Mobile Legends* dan Prokrastinasi Akademik adalah sebesar 4,927, dengan nilai p value (sig.) sebesar  $0,0032 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa Uji Linieritas Regresi tersebut memiliki data varians kelompok berdistribusi linier.

Pada uji hipotesis menggunakan SPSS IBM 2.1 dengan rumus korelasi Spearman Rank diperoleh nilai sig.  $0,331 > 0,05$ , maka dengan demikian  $H_1$  diterima yang menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan pada Intensitas Penggunaan *Game online Mobile Legends* terhadap Prokrastinasi Akademik pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 279 Jakarta.

**Kata Kunci :** *Game online*, Prokrastinasi Akademik

## ***ABSTRACT***

**Muhammad Salahudin. 1601015006.** *Effect of the Intensity of Using the Online Game of Mobile Legends on Academic Procrastination of Class VIII Students of SMP Negeri 279 Jakarta.* Jakarta. Thesis. Jakarta: Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA, 2020.

The background of this research is seen from the incidents in the field, especially at SMP Negeri 279 Jakarta, students who apply online games with moderate intensity result in academic proctasination which has an impact on delays in collecting assignments and does not focus on teaching and learning activities, there are also some who use low intensity online games but academic proctasinasi is also low.

This study aims to see the effect of the intensity of the Mobile Legends online game on Academic Procrastination in Class VIII students at SMP Negeri 279 Jakarta. The study population was 208, the sampling technique in this study was purposive sampling, as many as 42 students. The data technique used questionnaires and the Sperman rank data analysis technique.

In the validity test using Produck Moment Correlation, the Variable Intensity of Using the Mobile Legends Online Game as many as 32 valid items and 6 drop items. Whereas in the reliability test using Cronbach's Alpha formula, it is obtained  $r_{count} = 0.57 > r_{table} = 0.43$ , then the data has a reliable value. Academic procrastination variables were 27 valid items and 16 drops. Meanwhile, the reliability test using Cronbach's Alpha formula obtained  $r_{count} = 0.83 > r_{table} = 0.18$ , then the data has a reliable value.

Furthermore, the analysis requirements test is carried out, namely the normality test using the Kolmogorov-Smirnov test on the SPSS IBM 2.1 analysis showing that the significance value is  $0.200 > 0.05$ , this means that the data is normally distributed. While the Regression Linearity test using SPSS IBM 2.1 states that the variable intensity of Mobile Legends Online Game Usage and Academic Procrastination is 4,927, with a p value (sig.) Of  $0.0032 > 0.05$ , it can prove that the Linearity Test of Regression has a linear distribution of group data variations.

In testing the hypothesis using SPSS IBM 2.1 with the Spearman Rank entry formula, the sig value is obtained.  $0.331 > 0.05$ , so H1 is accepted which states that there is no significant effect on the Intensity of Using Mobile Legends Online Games on Academic Procrastination in Class VIII students at SMP Negeri 279 Jakarta.

**Keywords:** *Game online, Academic Procrastination*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Masalah .....	6
1. Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	6
a. Pengertian Intensitas.....	6
b. <i>Game online</i> .....	7
c. <i>Mobile Legends</i> .....	8
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain <i>Game online Mobile Legends</i> .....	10
e. Jenis <i>Game</i> .....	12
f. Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> terhadap <i>Prokrastinasi</i> .....	12
2. Prokrastinasi Akademik .....	14
a. Pengertian Prokrastinasi Akademik .....	14
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik .....	15
c. Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik .....	19
d. Ciri-ciri Prokrastinasi Akademik.....	21
B. Penelitian yang Relevan .....	21

C. Kerangka Berpikir .....	23
D. Hipotesis.....	24

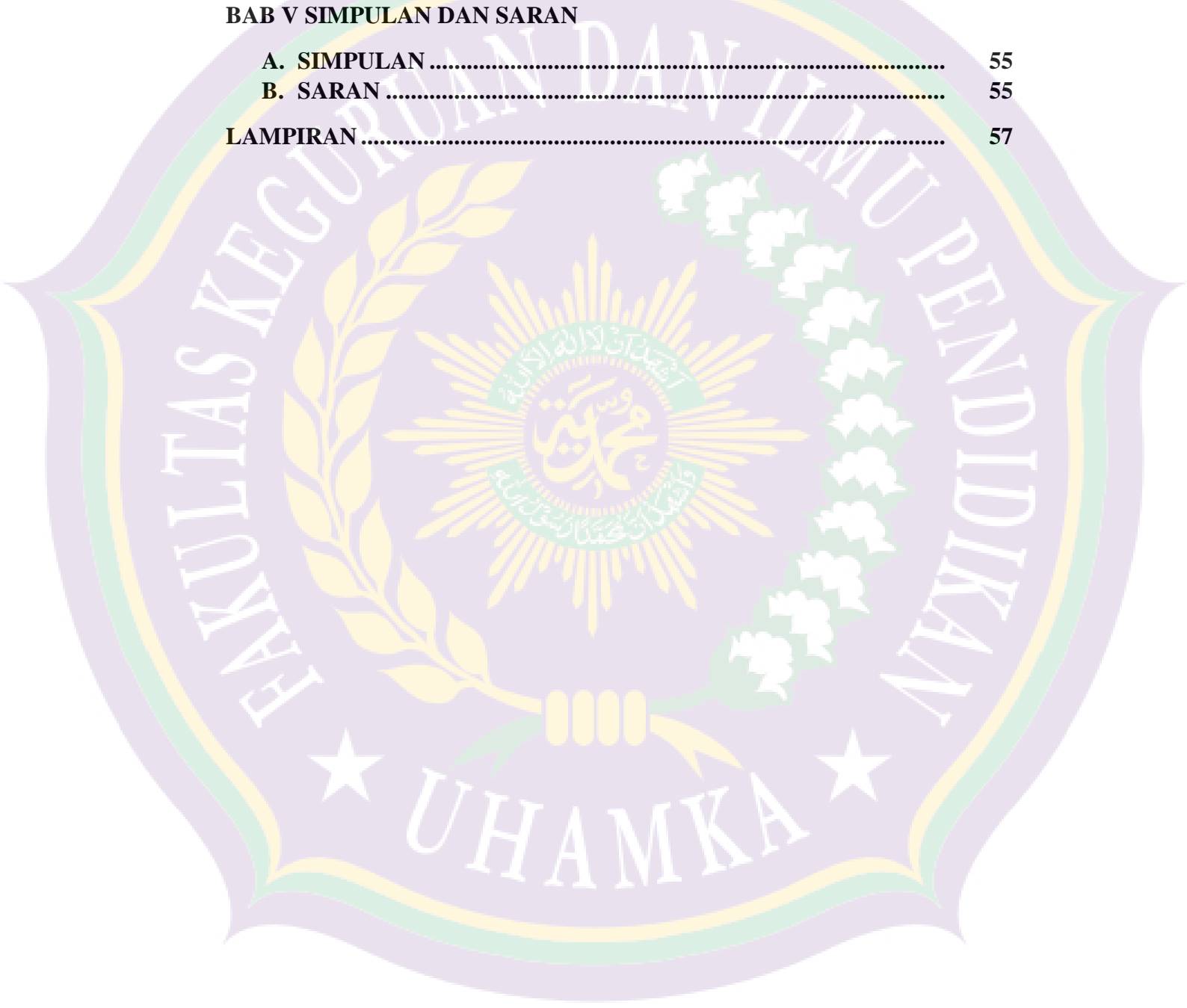
### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
1. Waktu Penelitian .....	25
2. Tempat Penelitian.....	25
C. Metode Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
1. Populasi .....	26
2. Sampel.....	26
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	27
4. Ukuran Sampel.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data .....	27
1. Instrumen Variabel Terikat .....	27
a. Definisi Konseptual .....	27
b. Definisi Operasional.....	28
c. Jenis Instrumen .....	29
d. Kisi-kisi Instrumen.....	29
e. Pengujian Validitas Instrumen dan Penghitungan Reliabilitas.....	30
2. Instrumen Variabel Bebas.....	31
a. Definisi Konseptual .....	31
b. Definisi Operasional.....	31
c. Jenis Instrumen .....	32
d. Kisi-kisi Instrumen.....	32
e. Pengujian Validitas Instrumen dan Penghitungan Reliabilitas.....	33
F. Teknis Analisis Data.....	34
1. Deskripsi Data.....	34
a. Mean.....	34
b. Median.....	34
c. Modus .....	35
d. Simpangan Baku.....	35
2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	35
a. Uji Normalitas.....	35
b. Uji Linieritas .....	37
3. Pengujian Hipotesis .....	38

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	
1. Intensitas Penggunaan <i>Game online Mobile Legends</i> .....	39

2. Prokrastinasi Akademik.....	45
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	50
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Linieritas Regresi.....	51
C. Pengujian Hipotesis.....	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. SIMPULAN .....	55
B. SARAN .....	55
LAMPIRAN .....	57



## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian siswa berarti seorang anak yang sedang berguru, belajar dan bersekolah. Status siswa menjadi seorang pelajar yang sedang menghadapi tugas akademik. Siswa tidak dapat dipisahkan dari tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran setiap harinya. Menurut Prayitno (2002: 90) dengan adanya beban tugas yang diberikan oleh guru maka seorang siswa dituntut untuk memiliki motivasi yang tinggi sehingga terhindar dari sikap menunda-nunda tugas (prokrastinasi) akademik. Kebiasaan siswa menunda-nunda tugas salah satunya disebabkan oleh bermain *game online* untuk mencari kesenangan sementara.

Fenomena prokrastinasi yang dijumpai dikalangan SMP bukan hal yang baru bagi dunia pendidikan. Prokrastinasi akademik yang dialami oleh remaja jika tidak diidentifikasi dan diatasi akan berdampak negative bagi peserta didik dan berakibat pada banyaknya waktu yang terbuang sia-sia, tugas-tugas menjadi terbengkalai dan bila tidak diselesaikan hasilnya menjadi tidak maksimal. Munawaroh, Dkk (2017: 66) mengungkapkan Peserta didik yang melakukan prokrastinasi akademik memiliki kecenderungan mendapat nilai rendah pada setiap mata pelajaran dan nilai ulangan maupun ujian akhir.

Dalam jurnal Julianti dan Aisyah (2015: 3) mengatakan bahwa mengerjakan tugas sambil bermain *game online* menjadi masalah bagi siswa hal ini menjadi tidak fokus dalam mengerjakan tugas dan ditafsirkan lebih



intensitas siswa bermain *game online* dibandingkan untuk mengerjakan tugas sehingga siswa dapat berperilaku prokrastinasi dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Ferrari (Gufron 2003: 26), pengertian *prokrastinasi* dapat dipandang dari berbagai batasan tertentu yaitu prokrastinasi hanya sebagai perilaku penundaan, *prokrastinasi* sebagai suatu kebiasaan atau pola perilaku yang dimiliki individu yang mengarah kepada sifat, prokrastinasi sebagai suatu sifat kepribadian. Salah satu *game online* jenis game yang sedang digandrungi oleh siswa SMP adalah *mobile legends* atau biasa disingkat ML dikalangan *gamers*, berdasarkan data dari *google playstore* game ini telah diunduh dari 50.000.000 (lima puluh juta) kali selain itu *mobile legends* menjadi *favorit* dikalangan remaja hingga dewasa.

Permainan *mobile legends* juga menampilkan *hero favorit* dan *gamers* bisa membangun tim dengan sempurna untuk mengalahkan tim lawan. Pemain juga memunculkan *control* gaya juga *joystick* virtual disebelah kiri layar dan *control skill* disebelah kanan. Permainan ML begitu menarik karena dalam permainan ini saling berkerja sama melancarkan strategi untuk menghancurkan menara milik lawan dan memenangkan pertandingan. Permainan ML menggunakan jaringan internet yang stabil dan lancar sehingga dalam menjalankan *game online* ini berlangsung dengan sesuai harapan. Cara berkomunikasi dan fitur-fitur pendukung untuk mengatur strategi permainan sudah tersedia game satu ini. Sehingga para penikmat tidak perlu menggunakan aplikasi lainnya dalam menjalankan game ML. Kepuasan yang didapat dalam permainan ini adalah memenangkan

pertandingan serta mendapat rank/tier atau peringkat yang tersedia di ML, bahkan ada peringkat penggunaan hero sehingga setiap pemain berharap menjadi pemain kunci dalam suatu pertandingan.

Fenomena yang terjadi dilapangan bahwa beberapa siswa yang melakukan *prokrastinasi* khususnya siswa laki-laki di SMP Negeri 279 Jakarta disebabkan oleh banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* yaitu *mobile legends* namun ada siswa yang bermain *Game online Mobile Legends* tetapi tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Hal ini menjadi pertanyaan peneliti apabila bermain *Game online Mobile Legends* mempengaruhi perilaku siswa-siswa dalam mengerjakan tugas akademik. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh “intensitas penggunaan *Game online Mobile Legends* terhadap *prokrastinasi* akademik pada siswa kelas 8 di SMP Negeri 279 Jakarta Utara”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Siswa Kelas VIII SMPN 279 Jakarta memainkan *game online Mobile Legends* tanpa batasan waktu.
2. Siswa Kelas VIII SMPN 279 Jakarta terlambat dalam pengerjakan tugas karena asik dengan *game Mobile Legends*.
3. Siswa Kelas VIII SMPN 279 Jakarta berlebihan dalam bermain *game online* tanpa mengenal waktu.
4. Siswa Kelas VIII SMPN 279 Jakarta menunda-nunda tugas demi bermain *game*.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah penelitian pada bagaimana pengaruh “intensitas penggunaan *Game online Mobile Legends* terhadap *prokrastinasi* akademik pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 279 Jakarta”

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan bahasan permasalahan diatas, peneliti merumuskan masalah penelitian “intensitas penggunaan *Game online Mobile Legends* terhadap *prokrastinasi* akademik pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 279 Jakarta”.

## E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis pihak antara lain sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak atau sekolah yang terkait dengan dunia pendidikan terutama dalam bidang psikologi pendidikan, bimbingan belajar, perkembangan peserta didik, dan perkembangan anak dan remaja.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengurangi perilaku prokrastinasi akademik agar mampu mengerjakan tugas secara mandiri.

#### b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peranan penting bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling khususnya terkait perilaku *prokrastinasi* akademik siswa dan perkembangan remaja.

#### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan referensi tambahan untuk meneliti tentang Prokrastinasi pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Heske. (2018) Intensitas Bermain *Game online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Skripsi. Palembang: Fakultas Psikologi, Univeritas Islam Negeri Raden Fatah.
- Aisyah, Siti (2015). Perkembangan Peserta Didik & Bimbingan Belajar. Yogyakarta: Deepublish Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Aisyah, Siti. (2015). Perkembangan Peserta Didik & Bimbingan Belajar. Yogyakarta: Deepublish Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Angela. (2013). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Jurnal. Samarinda: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan pengembang dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Burka, J. B & Yuen, L. M. 2008. Procrastination. Cambridge: Da Capo Press.
- Dewandari, S. (2013). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas x smk negeri 1 sapuran kabupaten wonosobo. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziah, Hana Hanifah. 2015. Faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Jurnal. Bandung. fakultas psikologi UIN Sunan Gunung Djati.
- Ferrari, J.R., & Ollivete. 2007. Academic Anxiety, Academic Procrastination, And Parental Involvement In Students And Their Parent.
- Ghufroon, M.N & Risnawita, R.S. (2010). Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: ArRuzz.
- Ghufroon, M.N. (2003). Hubungan kontrol diri dan persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orang tua dengan prokrastinasi akademik. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi, Universitas Gajah Mada.

- Horrigan, J.B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the „Net“'s Future. Pew Internet and American Life Project pg. 1-27.
- Hurlock. (2006). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Imanuel, Natalia. (2009). Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan *Game online* dan yang Tidak Kecanduan *Game online*. Depok: Universitas Indonesia.
- Kartono, Kartini & Dali Gulo. (2003). Kamus Psikologi. Bandung: CV Pionir Jaya.
- Kountur, Ronny. 2007. Metode Penelitian untuk penulisan Skripsi dan Tesis, edisi revisi. Jakarta : penerbit PPM.
- M., Indri Muji Sri. (2014/2015). Hubungan Kontrol diri dengan perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas VII mts tarbiyatul islamiyah jakenan. Jurnal. Kediri. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Marlina, Dkk. (2014). Hubungan Bermain *Game online* dengan Prestasi Belajar Matematika anak Usia sekolah kelas V Di sekolah dasar Saraswati denpansar tahun 2014. Jurnal. Denpasar. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Mitra, Madya Nefriza. (2016) Pengaruh Bermain *Game online* terhadap hasil belajar siswa di sma adhyaksa 1 kota Jambi. Jurnal. Jambi. Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan: Universitas Jambi.
- Munawaroh Dkk (2017). Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta. Jurnal Kajian Bimbingan Konseling.
- Prayitno. (2002). Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. (2015). Dasar-Dasar Statistika, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syaf, Auliya. 2014. Penurunan Prokrastinasi Akademik Pada Aktivis Mahasiswa Melalui Pelatihan Efikasi Diri. Jurnal. Surakarta. Magister Profesi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Ulfa, Mimi. (2017). Pengaruh Kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru. Jurnal. Pekanbaru. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: Universitas Riau.

