

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS V DI MI NEGERI 1**

JOMBANG

SKRIPSI

OLEH

FAIQOTUNNISA HYUNDAI SISWAYANTI

NIM.210103110057



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS V DI MI NEGERI 1**

JOMBANG

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
NIM.210103110057**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS V DI MI NEGERI 1 JOMBANG

SKRIPSI

Oleh

Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
NIM. 210103110057

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing



Roihan One Febriani, M.Pd
NIP. 19930201 2023212039

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS V DI MI NEGERI 1 JOMBANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti (210103110057)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 Juni 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
NIP. 198205142015031003

:

Sekretaris Sidang

Roiyan One Febriani, M.Pd
NIP. 199302012023212039

:

Pembimbing

Roiyan One Febriani, M.Pd
NIP. 199302012023212039

:

Anggota Penguji

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP.196504031998031002

Roiyan One Febriani, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 21 Mei 2025

Hal : Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di-

Malang

Assalammualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa bimbingan baik dari segi isi, bahasa dan teknik penulisan, maka skripsi dari mahasiswa :

Nama : Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti

NIM : 210103110057

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas V di MI Negeri 1 Jombang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak diajukan untuk diujikan. Demikian kami sampaikan terima kasih.

Wassalammualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Roiyan One Febriani, M.Pd
NIP. 19930201 2023212039

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
NIM : 210103110057
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap
Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas V di MI Negeri
1 Jombang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 29 Mei 2025

Hormat saya,



Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
210103110057

LEMBAR MOTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya....”

Al-Baqarah [2]:286

وَعَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ رَضَا اللَّهُ فِي رَضَا الْوَالِدَيْنِ وَسَخَطُ
اللَّهِ فِي سَخَطِ الْوَالِدَيْنِ أَخْرَجَهُ التِّرْمِذِيُّ، وَصَحَّحَهُ ابْنُ حِبَّانَ وَالْحَاكِمُ

“Dari Abdullah bin Umar RA, dari Nabi Muhammad SAW, ia bersabda, ‘Ridha Allah berada pada ridha kedua orang tua. Sedangkan murka-Nya berada pada murka kedua orangtua’”

(HR At-Tirmidzi, Ibnu Hibban, dan Al-Hakim)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertama penulis, almarhum Ayah Widi Siswoyo, S.E, Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh cinta dan kerinduan yang tak pernah padam. Meski Ayah tidak sempat mendampingi putri kecilnya secara langsung, setiap langkah yang penulis ambil selalu teriring dengan semangat dan nasihat bijak yang Ayah tanamkan. Penulis selalu menyelipkan doa dan harapan agar Ayah bangga di sana. Terima kasih Ayah, telah mengajarkan arti perjuangan, keteguhan hati, dan cinta tanpa syarat.
2. Mama Sari Noermayanti S.H.,S.Pd, terima kasih banyak atas perjuangan dan doa yang mama berikan hingga detik ini. Terima kasih telah menjadi sosok mama yang luar biasa, yang tidak hanya menjadi tulang punggung keluarga, tetapi juga menjalankan dua peran orang tua sekaligus bagi anak-anaknya. Terima kasih telah melahirkan, merawat, membesarkan, dan berjuang tanpa henti, sehingga penulis bisa berada di posisi ini.
3. Adik-adik tercinta, Kakasheva Nahdliyin Siswoyo dan Verronaifa Humaira Siswayanti, terimakasih atas dukungan tanpa henti yang selalu kalian berikan serta kesetiaan menunggu kepulangan penulis. Kehadiran dan semangat yang kalian beri menjadi sumber kekuatan yang sangat berarti dalam perjalanan ini. Keceriaan dan semangat kecil yang kalian hadirkan menjadi motivasi tersendiri bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

4. Bapak Boniran, Mak Trimah dan Mbak Rini Ningtyas, terima kasih atas semangat dan motivasi yang tak pernah henti Bapak, Mak dan Mbak berikan kepada penulis, meskipun Bapak, Mak dan Mbak tidak memiliki kesempatan untuk mengenyam bangku perkuliahan. Doa, dukungan, dan ketulusan kalian menjadi salah satu sumber kekuatan terbesar dalam menyelesaikan perjalanan ini.
5. Ibu Roiyan One Febriani, M.Pd., selaku pembimbing yang dengan tulus, sabar, dan penuh semangat telah membimbing penulis sejak awal hingga selesainya penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini. Semangat dan kebersamaan kalian sangat berarti bagi penulis.
7. Kepada diri saya sendiri, Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti. Terima kasih telah mampu bertahan sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk tetap melangkah, meskipun harus menghadapi banyak hal yang mencoba melemahkan semangat. Terima kasih telah tidak menyerah, walau proses penyusunan skripsi ini penuh dengan tantangan dan air mata yang tak terhitung jumlahnya. Kini, saatnya berbahagia. Jangan terlalu khawatir tentang masa depan yakinlah, kamu telah melewati banyak hal luar biasa. Mari rayakan perjuangan ini dengan penuh syukur dan bangga.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas V di MI Negeri 1 Jombang”. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, pembawa cahaya ilmu dan petunjuk bagi seluruh umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, arahan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku dosen wali, yang senantiasa mendampingi penulis selama masa studi serta memberikan dukungan dan motivasi yang berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.

5. Roiyan One Febriani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah dengan tulus memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku validator ahli yang telah memberikan evaluasi, masukan, serta penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan oleh penulis.
7. Seluruh dosen Program Studi PGMI yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama proses studi penulis.
8. Seluruh staf dan tenaga kependidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang membantu kelancaran proses administrasi dan akademik.
9. Luluk Wahyu Ningsih, M.Pd selaku Kepala Sekolah MI Negeri 1 Jombang dan Iswahyudi, M.Pd selaku WAKA Bidang Kurikulum yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Anang Sugiono, M.Pd selaku guru kelas dan validator ahli yang telah memberikan arahan serta penilaian dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Peserta didik kelas V MI Negeri 1 Jombang yang telah berkenan sebagai subjek penelitian ini.
12. Almarhum Ayah Widi Siswoyo, S.E., ayah tercinta yang meski telah tiada, cinta, doa, dan teladannya tetap menjadi sumber kekuatan terbesar penulis; serta Mama Sari Noermayanti, S.H., S.Pd., yang dengan ketegaran, kasih sayang, dan pengorbanan tanpa batas selalu mendampingi dan menjadi inspirasi dalam menyelesaikan perjalanan studi ini.
13. Adik-adik tercinta, Kakasheva Nahdliyin Siswoyo dan Verronaifa Humaira Siswayanti, atas dukungan dan kesetiaan menunggu penulis. Kehadiran serta

semangat kalian menjadi motivasi besar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Keluarga besar penulis, termasuk Pakpuh H. Ir. Sugiharto dan Om Suhendro Hadi Prayitno, S.E., yang senantiasa memberikan doa dan dukungan tanpa henti. Kasih sayang dan kepedulian yang diberikan menjadi sumber motivasi dan semangat yang berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Rahma Auliya Hidayah dan Annisa Ulil Azmi, sahabat penulis sejak SMP, yang selalu mengajak penulis berkeliling Malang dan menemani saat penulis merasa suntuk. Kehadiran dan kebersamaannya memberikan kebahagiaan serta keceriaan yang sangat berarti dalam perjalanan penulis.
16. Putri, Widia, Yumna, dan Lu'lu, teman-teman satu kontrakan yang telah membersamai penulis dalam berbagai suka dan duka selama masa studi. Kebersamaan dalam keseharian, perjalanan ke kampus, hingga saat-saat menyelesaikan tugas bersama, menjadi momen berharga yang penuh dukungan, semangat, dan keceriaan. Demikian pula Iil dan Dela, yang terus hadir memberikan semangat dan kebersamaan yang tak ternilai. Seluruh kenangan dan kebersamaan ini menjadi bagian penting dalam proses penyelesaian skripsi penulis.
17. Teman-teman kelas B dan seluruh angkatan PGMI 21 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, selalu mendampingi penulis sejak awal hingga akhir masa studi. Kebersamaan dan dukungan kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini.
18. Kepada Romadhoni Habibullah yang secara tulus telah menjadi sumber semangat, penenang di tengah riuhnya hari, dan hadir di saat-saat yang tak selalu mudah.

Dukungan dan pengertiannya menjadi bagian yang tak terucap namun begitu berarti dalam proses ini.

19. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan doa, dukungan moral, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap bentuk perhatian dan bantuan yang diberikan sangat berarti bagi penulis.

20. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, and for never quitting.* Terima kasih kepada diri sendiri atas ketekunan, kesabaran, serta semangat yang terus dijaga hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah bertahan, meski dalam banyak keterbatasan dan kelelahan, namun tetap memilih untuk melangkah dan menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Malang, 17 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
المخلص.....	xxii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	9
F. Definisi Isitilah.....	15
G. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori.....	19
B. Prespektif Teori Dalam Islam.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	46
D. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	49

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
B. Lokasi Penelitian.....	49
C. Variabel Penelitian	50
D. Populasi dan Sampel Penelitian	50
E. Data dan Sumber Data	52
F. Instrumen Penelitian.....	52
G. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen.....	54
H. Teknik Pengumpulan Data	58
I. Analisis Data	59
J. Prosedur Penelitian.....	61
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	63
A. Paparan Data	63
B. Hasil Penelitian	73
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Pembahasan.....	76
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	78
2. Prokrastinasi Akademik	80
B. Analisis Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Prokrastinasi Akademik	80
C. Dampak Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Prokrastinasi Akademik...	84
BAB VI PENUTUP	89
A. Simpulan	89
B. Saran.....	89
DAFTAR RUJUKAN.....	91
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Kriteria Siswa Aktif Bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuisisioner Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuisisioner Prokrastinasi Akademik	52
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validitas Isi.....	53
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	56
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Prokrastinasi Akademik.....	56
Tabel 4.1 Data Siswa Kelas V MI Negeri 1 Jombang.....	62
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Sampel	63
Tabel 4.3 Usia Sampel.....	63
Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	64
Tabel 4.4.1 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.4.2 Distribusi Lama Waktu Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.4.3 Distribusi Perhatian Penuh saat Bermain <i>Game Online</i>	66
Tabel 4.4.4 Distribusi Respon Emosional Saat Bermain <i>Game Online</i>	67
Tabel 4.5 Hasil Kategori Variabel X Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	68
Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Data Prokrastinasi Akademik.....	70
Tabel 4.7 Hasil Kategori Variabel Y Prokrastinasi Akademik	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	46
---	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Hasil Kategori Variabel X Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	68
Bagan 4.2 Hasil Kategori Variabel Y Prokrastinasi Akademik	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Studi Pendahuluan	88
Lampiran 2 Pelaksanaan Studi Pendahulian	89
Lampiran 3 Instrumen Studi Pendahuluan Siswa	90
Lampiran 4 Instrumen Studi Pendahuluan Guru.....	92
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian	95
Lampiran 7 Lembar Validasi Kuisisioner	96
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Isi.....	106
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Konstruk Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	107
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas Konstruk Prokrastinasi Akademik	108
Lampiran 11 Pelaksanaan Penelitian.....	109
Lampiran 12 Jawaban Kuisisioner Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	110
Lampiran 13 Jawaban Kuisisioner Prokrastinasi Akademik	115
Lampiran 14 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	120
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	126

ABSTRAK

Siswayanti, Faiqotunnisa Hyundai. 2025. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik di MI Negeri 1 Jombang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Roiyan One Febriani, M.Pd

Kemajuan teknologi digital telah menjadikan *game online* sebagai aspek penting dalam kehidupan anak-anak, bahkan anak-anak sekolah dasar. Pola ini menimbulkan masalah karena anak-anak memiliki kecenderungan untuk menunda kegiatan akademik demi bermain *game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai dampak tingkat intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas V di MI Negeri 1 Jombang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan strategi deskriptif korelasional. Strategi pengumpulan data menggunakan kuesioner yang telah divalidasi dan observasi lapangan. Sampel penelitian ini terdiri dari 100 siswa kelas V yang dipilih secara *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 82,4% siswa bermain *game online* secara berlebihan, sementara 54,9% melakukan penundaan akademik. Studi statistik menunjukkan adanya korelasi positif yang substansial antara intensitas bermain *game online* dan penundaan akademik. Artinya, semakin banyak siswa yang terlibat dalam *game online*, semakin besar kemungkinan mereka menunda tanggung jawab akademis.

Penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas siswa dalam bermain *game online* mempengaruhi tingkat prokrastinasi akademik mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pengajar dan orang tua untuk mengajari siswa bagaimana menyeimbangkan waktu mereka antara kegiatan hiburan dan komitmen belajar untuk mengurangi perilaku menunda-nunda, yang dapat membahayakan kemajuan akademik.

Kata Kunci : Intensitas Bermain *Game Online*, Prokrastinasi Akademik, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

Siswayanti, Faiqotunnisa Hyundai. 2025. The Effect of Intensity of Playing Online Games on Academic Procrastination at MI Negeri 1 Jombang. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang, Thesis Supervisor: Roiyan One Febriani, M.Pd

Advances in digital technology have made online gaming an important aspect of children's lives, even elementary school children. This pattern poses a problem because children have a tendency to postpone academic activities in favor of playing games. The purpose of this study was to assess the impact of the level of intensity of playing online games on academic procrastination behavior in grade V students at MI Negeri 1 Jombang.

This study used a quantitative approach with a correlational descriptive strategy. The data collection strategy used a validated questionnaire and field observation. The sample of this study consisted of 100 fifth grade students selected by purposive sampling.

The results showed that 82.4% of students played online games excessively, while 54.9% engaged in academic procrastination. The statistical study showed a substantial positive correlation between the intensity of playing online games and academic procrastination. That is, the more students engage in online gaming, the more likely they are to postpone academic responsibilities.

This study shows that students' intensity in playing online games affects their level of academic procrastination. Therefore, it is imperative for teachers and parents to teach students how to balance their time between entertainment activities and study commitments to reduce procrastination behavior, which can harm academic progress.

Keywords: Intensity of Online Game Playing, Academic Procrastination, Elementary School Students

المخلص

سيموسباتي، فيفوتونيسا هيونداي 2025. تأثير كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على التصوف الأكاديمي في مدرسة MI Negeri 1 Jombang. أطروحة، برنامج دراسة إعداد المعلمين، كلية التربية وعلوم الكيغوروان، كلية التربية وعلوم الكيغوروان. الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج، المشرف على الرسالة: رويان وان فيبراني، دكتوراه في العلوم الشرعية

جعلت التطورات في التكنولوجيا الرقمية من الألعاب عبر الإنترنت جانبًا مهمًا من حياة الأطفال، حتى أطفال المدارس الابتدائية. ويشكل هذا النمط مشكلة لأن الأطفال يميلون إلى تأجيل الأنشطة الأكاديمية لصالح ممارسة الألعاب. كان الغرض من هذه الدراسة هو تقييم تأثير مستوى كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على سلوك التصوف الأكاديمي لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة MI Negeri 1 Jombang.

استخدمت هذه الدراسة منهجًا كميًا باستراتيجية وصفية ارتباطية. واستخدمت استراتيجية جمع البيانات استبيانًا معتمدًا وملاحظة ميدانية. وتألفت عينة هذه الدراسة من 100 طالب وطالبة من الصف الخامس الابتدائي تم اختيارهم عن طريق أخذ عينات مقصودة.

أظهرت النتائج أن 82.4% من الطلاب مارسوا الألعاب عبر الإنترنت بشكل مفرط في حين أن 54.9% منهم مارسوا التصوف الأكاديمي. أظهرت الدراسة الإحصائية وجود علاقة إيجابية كبيرة بين كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت والتصوف الأكاديمي. أي أنه كلما زاد انخراط الطلاب في الألعاب عبر الإنترنت، زاد احتمال تأجيلهم للمسؤوليات الأكاديمية. تظهر هذه الدراسة أن كثافة الطلاب في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت تؤثر على مستوى التصوف الأكاديمي لديهم. ولذلك، من الضروري أن يقوم المعلمون وأولياء الأمور بتعليم الطلاب كيفية الموازنة بين الأنشطة الترفيهية والالتزامات الدراسية للحد من سلوك التصوف الذي قد يعثر بالتقدم الأكاديمي.

الكلمات المفتاحية: كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، التصوف الأكاديمي، طلاب المدارس الابتدائية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini disusun berdasarkan pedoman resmi sesuai Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987. Pedoman ini menjadi acuan dalam penulisan istilah atau kutipan berbahasa Arab secara konsisten dan sistematis, yang secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Huruf

Q	:	ق	Z	:	ز	A	:	ا
K	:	ك	S	:	س	B	:	ب
L	:	ل	Sy	:	ش	T	:	ت
M	:	م	Sh	:	ص	Ts	:	ث
N	:	ن	Dl	:	ض	J	:	ج
W	:	و	Th	:	ط	H	:	ح
H	:	ه	Zh	:	ظ	Kh	:	خ
'	:	ء	'	:	ع	D	:	د
Y	:	ي	Gh	:	غ	Dz	:	ذ
			F	:	ف	R	:	ر

B. Vokal Panjang dan Diftong

aw	:	او	â (a panjang)	:	آ
ay	:	اي	î (i panjang)	:	ئي
			û (u panjang)	:	ؤ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari,¹ salah satunya adalah semakin populernya aplikasi *game online*. Bermain *game online* kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak. Laporan dari *we are social* menjelaskan mengenai hal yang mengejutkan yakni, penggunaan untuk *video game* mencapai lebih dari setengah dari total pengguna global, yang menunjukkan betapa berperannya audiens *game* dalam penggunaan internet global.²

Seiring perkembangan teknologi, internet semakin cepat dan terjangkau, ditambah dengan hadirnya ponsel pintar yang semakin mudah diakses³. Angka pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 meningkat menjadi 175,4 juta orang, dimana sekitar 14% di antaranya merupakan pengguna aktif yang terlibat dalam permainan *game online* ⁴. Tak dapat dipungkiri, perkembangan ini membuat semakin banyak orang terlibat dalam

¹ Danuri Muhammad, "Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital," *Infokam* 15, no. 2 (2019): 116–23.

² We are social, "Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth," *We Are Social* (Jakarta, 2022), <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>.

³ Devie Rahmawati, Mulyana Deddy, and Boy Rafli Amar, *Seri Solusi Membesarkan Anak Kecanduan Game Online Telaah Hasil Penelitian I* (Jakarta: Program Humas Universitas Indonesia, 2021).

⁴ Kemp Simon, "Digital 2020: Indonesia," 2020, <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>.

dunia *game online*. *Game online* tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga menyita banyak perhatian dan waktu pemain⁵.

Bermain *game* kini dikenal sebagai salah satu cara terbaik bagi anak muda untuk menghabiskan waktu luang mereka. *Game online* dapat memberikan pengaruh buruk pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak-anak. Kondisi ini dapat menyebabkan kemampuan akademik dan sosial anak menjadi buruk.⁶ Kebiasaan bermain *game online* menjadi semakin umum, terutama di kalangan siswa sekolah dasar. Menurut data dari Badan Pusat Statistik, sebanyak 12,27% anak berusia 5-12 tahun mengakses internet⁷, mengindikasikan bahwa penggunaan internet di kalangan anak-anak semakin meluas. Kondisi ini membuat anak-anak menjadi konsumen yang lebih aktif, termasuk dalam bermain *game online*.

Kepopuleran *game online* di Indonesia semakin meningkat, sebagian besar dipengaruhi oleh kemudahan akses terhadap *gadget* yang mendukung aplikasi *game online*⁸, yang dapat berdampak pada bagaimana anak-anak berinteraksi dan belajar. Beberapa *game online* memiliki komponen instruksional, namun kebanyakan dari mereka mengalihkan perhatian anak-anak dari tugas-tugas akademis. Kondisi ini mengkhawatirkan, terlebih lagi karena *game* dapat mengalihkan perhatian anak dari kegiatan belajar di

⁵ Almuntaqo Zainuddin and Novialdi Firmansyah Cahya Baskara, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 2058–66, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7627>.

⁶ Nada Kurnada and Rossi Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5660–70, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.

⁷ Tri Sutarsih et al., *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*, ed. Direktorat Statistik Keuangan Teknologi Informasi dan Pariwisata (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2024).

⁸ Aptika, "Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia," *Aptika.Kominfo.Go.Id*, 2017, 1–9, <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.

sekolah. Namun, hal ini juga berdampak pada siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 1 Jombang, dimana akses terhadap teknologi dan internet semakin meningkat. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, banyak siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game*, yang mempengaruhi perilaku belajar dan perhatian mereka di kelas.

Dunia pendidikan saat ini menghadapi tantangan besar terkait dengan pengaruh teknologi, termasuk *game online*, terhadap proses pembelajaran. Siswa kelas V, yang berada di usia transisi antara anak-anak dan remaja, sangat rentan terhadap pengaruh eksternal. Banyaknya pilihan permainan yang menarik dan mudah diakses, serta keinginan untuk terus bermain, terkadang dapat menyebabkan siswa mengabaikan tugas-tugas akademis mereka.⁹

Pentingnya fenomena ini membutuhkan pengkajian lebih lanjut mengenai sejauh mana intensitas bermain *game online* mempengaruhi prokrastinasi akademik siswa. Memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh antara kedua variabel, serta memberikan panduan yang bermanfaat bagi para guru dan orang tua untuk membimbing anak-anak mereka merupakan tujuan dari penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengidentifikasi strategi yang efektif untuk mengurangi pengaruh negatif intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa.

Prokrastinasi akademik yaitu kebiasaan menunda-nunda pekerjaan sekolah atau tugas¹⁰, yang dapat memiliki pengaruh yang merugikan pada kondisi akademik siswa merupakan salah satu pengaruh negatif dari bermain

⁹ Zainuddin and Novialdi Firmansyah Cahya Baskara, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro."

¹⁰ Ismi Nisa Aulia, "Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar," *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2020).

game online. Banyak siswa di MI Negeri 1 Jombang yang terlihat lebih memilih bermain *game* daripada mengerjakan tugas sekolah atau belajar. Prokrastinasi sering kali dikaitkan dengan masalah emosional dan ketidakpuasan terhadap pekerjaan yang sedang dihadapi¹¹. Minat yang kuat terhadap *game online* sering kali menjadi pelarian bagi siswa dari tugas akademis, sehingga mereka cenderung menunda pekerjaan rumah yang harus diselesaikan.¹² Jika tidak segera ditangani, anak-anak akan terus menunda-nunda, yang dapat berakibat pada rendahnya prestasi akademik dan kualitas pendidikan¹³.

Ismi Nisa Aulia melakukan penelitian pada tahun 2022 dengan judul *Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar* menunjukkan bahwa penundaan akademik memiliki dampak yang sangat merugikan pada hasil belajar. Keengganan untuk menyelesaikan tugas yang dihadapi siswa mempengaruhi perilaku penundaan tersebut. Penundaan akademik berkontribusi sebesar 10,9% terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dan 15,4% terhadap hasil pembelajaran matematika¹⁴.

Terlepas dari beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai *game online* terhadap kondisi akademis, masih terdapat *research gap* yang membahas hubungan khusus mengenai *game online* dan prokrastinasi akademik pada siswa MI. Mayoritas penelitian sebelumnya berfokus pada

¹¹ Aulia.

¹² Piers Steel, "The Nature of Procrastination: A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Psychol Bull* 133: 65-94," *Psychological Bulletin* 133 (January 1, 2007): 65–94, <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>.

¹³ Roiyan One Febriani, M. Ramli, and Nur Hidayah, "Cognitive Behavior Modification Untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 3 (2020): 132–41, <https://doi.org/10.17977/um001v5i32020p132>.

¹⁴ Aulia, "Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar."

populasi remaja dan dewasa, sehingga informasi mengenai siswa sekolah dasar lebih terbatas. Banyak penelitian yang juga menganalisis kecanduan bermain *game online*, bukan intensitasnya dan menghubungkannya dengan prestasi akademik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nada Kurnia dan Rossi Iskandar pada tahun 2021 dengan judul *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar kecanduan *game online*. Kecanduan tersebut berdampak negatif pada hasil pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Permainan yang berlebihan mengakibatkan penurunan kinerja akademik dan keterampilan sosial siswa¹⁵.

Teori Kognitif Sosial dari Bandura penting untuk memahami bagaimana anak-anak belajar dari lingkungan digital mereka. Siswa dapat memperoleh pola belajar melalui interaksi dengan *game*, yang dapat memengaruhi keputusan mereka dalam menyelesaikan kegiatan akademis, baik secara positif maupun negatif. Teori pembelajaran sosial Bandura menekankan bagaimana faktor kontekstual dapat membentuk dan mempertahankan reaksi tertentu dalam diri seseorang. Asumsi dasar dari teori ini adalah bahwa sebagian besar perilaku seseorang dipelajari dengan melihat perilaku orang lain yang bertindak sebagai model¹⁶.

¹⁵ Kurnada and Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar."

¹⁶ Dina Amsari, Etri Wahyuni, and Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi, "The Social Learning Theory Albert Bandura for Elementary School Students," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1654–62, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>.

Penelitian Novialdi Firmansyah Cahya Baskara dan Almuntaqo Zainuddin pada tahun 2023 dengan judul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar SD Negeri Cemoro* menemukan bahwa *game online* dapat mempengaruhi prokrastinasi akademik. Sebanyak 82,4% siswa sering bermain *game online*, sementara 54,9% siswa sering menunjukkan perilaku prokrastinasi akademik, dengan siswa yang lebih memilih bermain *game online* daripada tugas menunjukkan tingkat penundaan yang lebih tinggi.¹⁷ *Game* mungkin memiliki manfaat pendidikan, namun juga bisa menjadi sumber gangguan utama. Penting untuk mengambil pendekatan yang seimbang dalam mempelajari pengaruh *game* terhadap perilaku akademis anak-anak, mengingat dampak positif dan negatif yang dapat ditimbulkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang keterkaitan antara fenomena *game online* dan prokrastinasi akademik di kalangan siswa di MI Negeri 1 Jombang. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan orang tua untuk meningkatkan pembelajaran dan lebih memahami pengaruh *game online* terhadap perkembangan akademis anak dan dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mendampingi anak-anak mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁷ Zainuddin and Novialdi Firmansyah Cahya Baskara, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro."

1. Apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas 5 di MI Negeri 1 Jombang?
2. Bagaimana dampak intensitas bermain *game online* terhadap tingkat prokrastinasi akademik pada siswa kelas V di MI Negeri 1 Jombang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan rumusan masalah sebelumnya, tujuan dari pembahasan penelitian ini adalah untuk menjelaskan:

1. Untuk mengetahui pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas V di MI Negeri 1 Jombang
2. Untuk mengetahui dampak intensitas bermain *game online* terhadap tingkat prokrastinasi akademik pada siswa kelas V di MI Negeri 1 Jombang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya literatur ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan *game online* dan perilaku prokrastinasi akademik pada siswa sekolah dasar.

- b. Hasil dari penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai *game online* dan prokrastinasi akademik pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk menyeimbangkan dan mengelola waktu bermain dan belajar dengan lebih baik, sehingga dapat mengurangi perilaku prokrastinasi akademik.

b. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh orangtua sebagai referensi dalam mendampingi dan mengasuh anak untuk menjadi lebih disiplin dalam penggunaan *game online* dan menghindari perilaku prokrastinasi akademik.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat membantu para guru dalam mengenali dan mengatasi perilaku prokrastinasi akademik pada siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi bagi sekolah-sekolah yang ingin membuat program kegiatan untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada peneliti mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap

prokrastinasi akademik pada siswa kelas 5 di MI Negeri 1 Jombang, serta sebagai referensi pengetahuan dasar mengenai prokrastinasi di MI/SD Ketika peneliti menjadi guru MI/SD.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian bertujuan untuk menghindari plagiarisme dengan membandingkan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Penulis menyajikan temuan-temuan penelitian yang relevan secara sistematis, baik dengan narasi maupun tabel untuk menunjukkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Referensi penelitian terdahulu digunakan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian yang dimaksud antara lain:

1. Ismi Nisa Aulia tahun, 2022, “*Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar*”. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Persamaan dengan penelitian ini adalah kajian penelitian tersebut membahas prokrastinasi akademik, persamaan lainnya terletak pada metode penelitian kuantitatif dan jenjang sasaran penelitian yakni pada tingkat kelas 5 sekolah dasar. Perbedaannya skripsi Ismi Nisa Aulia, menekankan pada hubungan prokrastinasi akademik dengan hasil belajar siswa. Sedangkan peneliti menekankan pada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik. Perbedaan lainnya adalah adanya kaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, sedangkan penelitian ini tidak mengaitkan pada mata pelajaran secara khusus tetapi kegiatan akademik secara umum.

2. Novialdi Firmansyah Cahya Baskara dan Almuntaqo Zainuddin, 2023, *“Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Sd Negeri Cemoro”*, Jurnal: Elementaria Edukasia, Vol.6, No.4. Persamaan dengan penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, persamaan lainnya yakni sasaran penelitian pada tingkat kelas 5 sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian Novialdi Firmansyah Cahya Baskara dan Almuntaqo Zainuddin, menekankan pada pengaruh *game online* secara umum terhadap perilaku prokrastinasi akademik siswa, sedangkan penelitian ini lebih spesifik membahas mengenai seberapa sering siswa bermain *game online*.
3. Agustina Indriyati, Mintasih Indriayu dan Tri Dyah Prastiti, 2023, *“Pengaruh Prokrastinasi Akademik dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Gugus Jenderal Sudirman Kecamatan Wuryantoro”* Jurnal: Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, Vol.9, No.1. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengkaji tentang prokrastinasi akademik, sasaran penelitian pada siswa sekolah dasar. Persamaan lainnya adalah metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya adalah pada penelitian Agustina Indriyati, Mintasih Indriayu dan Tri Dyah Prastiti, menekankan pada dampak pembelajaran *online* pada motivasi dan penundaan siswa dan mengaitkan dua variabel independen yakni motivasi belajar dan prestasi belajar mata pelajaran matematika sedangkan penelitian ini membahas prokrastinasi akademik dalam pembelajaran secara umum dan mengaitkan pada intensitas bermain *game online*, dan perbedaan lainnya yakni pada sasaran

penelitian di kelas 4 sekolah dasar sedangkan penelitian ini sasarannya di kelas 5 sekolah dasar.

4. Nada Kurnanda dan Rossi Iskandar, 2021, “*Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar*” Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 6. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengkaji dampak bermain *game online* dan sasaran penelitian pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian Nada Kurnanda dan Rossi Iskandar mengkaji tentang tingkat kecanduan bermain *game online*, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang intensitas bermain *game online*. Perbedaan lainnya terletak pada metode penelitian kualitatif dan sasaran penelitian pada siswa kelas 4 sekolah dasar. Sedangkan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan sasaran penelitian pada siswa kelas 5 sekolah dasar.
5. Nadia Imti Khaningrum, Berliana Henu Cahyani dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono, 2023, “*Studi Kasus Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas V SD*” Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 08, No.06. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengkaji prokrastinasi akademik dan sasaran penelitian pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian Nadia Imti Khaningrum, Berliana Henu Cahyani dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.
6. Rezy Safitri, Veryliana Purnamasari, dan Husni Wakhyudin, 2020, “*Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa*” Jurnal Natural Sciences and Engineering, Vol. 04, No. 06. Persamaan

dengan penelitian ini adalah mengkaji tentang *game online* dan prokrastinasi akademik dan sasaran penelitian pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian Rezy Safitri, Verylana Purnamasari, dan Husni Wakhyudin menggunakan metode penelitian kualitatif dan menspesifikkan *game* yang digunakan dalam penelitian tersebut yakni PUBG. Sedangkan, dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penelitian ini mengaitkan dengan *game online* secara umum.

7. Mertika dan Dewi Mariana, 2020, “*Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar*” Jurnal Educational Review and Research, Vol.03, No.02. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengkaji tentang *game online* dan sasaran penelitian pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian Mertika dan Dewi Mariana menggunakan metode penelitian studi literatur, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti (Tahun)	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Ismi Nisa Aulia tahun 2022, skripsi, <i>Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar (Penelitian</i>	a. Metode penelitian Kuantitatif b. Meneliti pada jenjang kelas 5 Sekolah Dasar c. Mengkaji Prokrastinasi Akademik	a. Menekankan pada hubungan prokrastinasi akademik dengan hasil belajar siswa b. Mengaitkan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika	Penelitian yang hendak dilaksanakan berfokus atau menekankan pada pengaruh Intensitas bermain <i>game online</i> terhadap prokrastinasi akademik.

No	Peneliti (Tahun)	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Korelatif Pada Kelas 5 SD Al-Fath, Cirendeu)</i>			
2.	Novialdi Firmansyah Cahya Baskara & Almuntaqo Zainuddin. 2023). Jurnal, <i>Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar SD Negeri Cemoro</i>	a. Metode penelitian kuantitatif b. Meneliti pada jenjang kelas 5 Sekolah Dasar	a. Mengkaji pengaruh <i>game online</i> secara umum terhadap perilaku prokrastinasi akademik	Penelitian yang hendak dilaksanakan berfokus atau menekankan pada pengaruh Intensitas bermain <i>game online</i> terhadap prokrastinasi akademik.
3.	Agustina Indriyati, Mintasih Indriayu & Tri Dyah Prastiti. 2023). Jurnal. <i>Pengaruh Prokrastinasi Akademik dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Gugus Jenderal Sudirman Kecamatan Wuryantoro</i>	a. Metode penelitian kuantitatif b. Populasi berfokus pada siswa tingkat sekolah dasar c. Mengkaji Prokrastinasi Akademik	a. Meneliti pada jenjang kelas 4 Sekolah Dasar b. Mengaitkan dengan mata pelajaran matematika c. Fokus pada dampak pembelajaran <i>online</i> pada motivasi dan penundaan siswa d. Fokus pada dua variabel independen yakni motivasi belajar dan prestasi belajar matematika	Penelitian yang hendak dilaksanakan berfokus atau menekankan pada pengaruh Intensitas bermain <i>game online</i> terhadap prokrastinasi akademik.
4.	Nada Kurnada & Rossi Iskandar. 2021). Jurnal. <i>Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap</i>	a. Meneliti dampak bermain <i>game online</i> b. Populasi berfokus pada siswa tingkat sekolah dasar	a. Metode penelitian kualitatif b. Meneliti tingkat kecanduan bermain <i>game online</i>	Penelitian yang hendak dilaksanakan berfokus atau menekankan pada pengaruh Intensitas bermain <i>game online</i> terhadap

No	Peneliti (Tahun)	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Siswa Sekolah Dasar</i>		c. Meneliti pada jenjang kelas 4 Sekolah Dasar	prokrastinasi akademik.
5.	Nadia Imti Khaningrum, Berliana Henu Cahyani dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono. 2023). Jurnal. <i>Studi Kasus Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas V SD</i>	a. Mengkaji Prokrastinasi Akademik b. Populasi berfokus pada siswa tingkat sekolah dasar	a. Metode penelitian kualitatif b. Mengkaji prokrastinasi akademik tanpa mengaitkan dengan variabel lain.	Penelitian yang hendak dilaksanakan berfokus atau menekankan pada pengaruh Intensitas bermain <i>game online</i> terhadap prokrastinasi akademik.
6.	Rezy Safitri, Veryliana Purnamasari, dan Husni Wakhyudin. 2020). Jurnal. <i>Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa</i>	a. Mengkaji tentang <i>game online</i> dan prokrastinasi akademik b. Populasi berfokus pada siswa tingkat sekolah dasar	a. Menspesifikkan <i>game online</i> yang digunakan dalam penelitian b. Metode penelitian kualitatif	Penelitian yang hendak dilaksanakan berfokus atau menekankan pada pengaruh Intensitas bermain <i>game online</i> terhadap prokrastinasi akademik.
7.	Mertika dan Dewi Mariana. 2020). Jurnal. <i>Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar</i>	a. Mengkaji mengenai <i>game online</i> b. Populasi berfokus pada siswa tingkat sekolah dasar	a. Metode penelitian studi literatur b. Mengkaji fenomena <i>game online</i> secara umum tanpa mengaitkan dengan variabel tertentu.	Penelitian yang hendak dilaksanakan berfokus atau menekankan pada pengaruh Intensitas bermain <i>game online</i> terhadap prokrastinasi akademik.

F. Definisi Isitilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, peneliti perlu menjelaskan beberapa informasi mengenai definisi yang terkait dengan judul penelitian, antara lain:

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* didefinisikan sebagai kuantitas atau frekuensi siswa dalam memainkan *game* secara berulang-ulang yang terhubung dengan jaringan internet, yang sering kali melibatkan interaksi dengan teman-teman dalam permainan tersebut. Interaksi ini tidak hanya memperkuat ikatan sosial, tetapi juga dapat memengaruhi perilaku dan kebiasaan siswa.

2. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah tendensi siswa untuk menunda atau memperpanjang penyelesaian tugas-tugas akademik seperti belajar, mengerjakan pekerjaan rumah, dan kegiatan lain yang mereka sadari bahwa mereka harus menyelesaikannya pada tenggat waktu tertentu.

G. Sistematika Penulisan

Berikut merupakan struktur penyajian dalam penulisan skripsi :

1. BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan yang diteliti. Rumusan masalah mencakup pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh penelitian yang akan dilakukan. Tujuan penelitian adalah maksud dan arah yang dituju oleh peneliti. Manfaat penelitian ini memaparkan

bagaimana temuan penelitian ini berkontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Orisinalitas mendeskripsikan perbedaan dan persamaan penelitian yang diteliti oleh peneliti dengan peneliti sebelumnya. Definisi istilah menekankan pada istilah-istilah dalam judul dan masalah penelitian, sehingga mencegah kesalahpahaman atau ketidakjelasan makna. Sistematika penulisan mencakup butir-butir pembahasan penting dalam setiap bab penelitian dan disampaikan dengan kalimat naratif.

2. BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi kajian teori, perspektif teori dalam Islam, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Kajian teori memberikan kerangka konseptual untuk memahami variabel atau fenomena yang diteliti. Perspektif teoretis dalam Islam menyoroti pandangan dan prinsip Islam yang berkaitan dengan topik, sehingga memberikan dimensi tambahan dalam analisis. Kerangka berpikir ini dirancang untuk menggambarkan alur logis dalam menghubungkan teori dan variabel penelitian. Berdasarkan kerangka ini, hipotesis dirumuskan sebagai dugaan sementara yang akan diuji secara empiris dalam penelitian ini.

3. BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menguraikan pendekatan, jenis penelitian, lokasi, variabel, populasi, sampel, data, instrumen, validitas, reliabilitas, teknik pengumpulan, analisis data, dan prosedur penelitian. Pendekatan dan jenis penelitian menjelaskan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan. Lokasi menggambarkan tempat penelitian, sedangkan variabel

mengidentifikasi faktor yang diukur. Populasi dan sampel ditentukan untuk mendapatkan data representatif, dengan data dan sumbernya menjadi dasar informasi yang digunakan. Instrumen dijelaskan sebagai alat pengumpulan data yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik pengumpulan dan analisis data mengatur proses pengolahan informasi, sementara prosedur penelitian memaparkan tahap pelaksanaan oleh peneliti.

4. BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian

Pada bab ini, data hasil penelitian yang telah dikumpulkan dipaparkan secara jelas dan sistematis. Hasil penelitian ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik, atau deskripsi lain yang mendukung analisis data. Bab ini hanya memaparkan data tanpa interpretasi mendalam.

5. BAB V : Pembahasan

Bab pembahasan berfungsi untuk menginterpretasikan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya dengan mengacu pada teori yang relevan. Penulis menjelaskan makna dari data, mengevaluasi, serta menghubungkan hasil penelitian dengan hipotesis atau tujuan penelitian, dan mengaitkannya dengan hasil penelitian sebelumnya.

6. BAB VI : Penutup

Bab ini mencakup kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah ikhtisar singkat dari temuan penelitian, sedangkan saran memberikan rekomendasi yang dapat diadopsi berdasarkan temuan-temuan penelitian. Saran dapat ditujukan kepada peneliti di masa medatang untuk melakukan

penelitian lebih lanjut atau menerapkan hasil penelitian ini dalam situasi praktis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Intensitas Bermain

a. Pengertian Intensitas Bermain

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi VI intensitas memiliki makna sebagai keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya¹⁸. Intensitas juga mengacu pada jumlah atau frekuensi aktivitas yang dilakukan sekaligus, yang dapat memberikan kekuatan dan dukungan¹⁹. Intensitas sering kali dikaitkan dengan seberapa kuat atau teraturnya seseorang terlibat dalam suatu aktivitas tertentu, terutama dalam kegiatan sekolah dan sosial. Akibatnya, intensitas tidak hanya mengacu dengan kekuatan fisik, tetapi juga pada keterlibatan atau partisipasi dalam suatu aktivitas tertentu yang memiliki pengaruh hasil atau keberhasilan seseorang. Jadi, intensitas sendiri merupakan waktu seberapa lama atau sering seseorang melakukan suatu kegiatan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi VI mendeskripsikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang²⁰. Kegiatan ini bersifat sukarela, berlangsung dalam batasan ruang dan waktu tertentu, serta dikendalikan oleh aturan dan

¹⁸ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “KBBI VI,” Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

¹⁹ Yesaya Imanuel Nelwan and Dominikus David Biondi Situmorang, “Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19,” *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 176–88, <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.

²⁰ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “KBBI VI.”

perasaan yang mengikat²¹. Froebel dan Montessori adalah pionir yang memelopori gagasan bermain dalam pendidikan. Froebel mendirikan taman kanak-kanak sebagai *platform* untuk pembelajaran berbasis permainan, sedangkan Montessori membangun sekolah untuk anak-anak dengan masalah mental yang menggunakan permainan sebagai stimulasi.

Di sisi lain, Piaget dan Sutton-Smith lebih fokus mengembangkan aspek kognitif dalam bermain, menyoroti pentingnya permainan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak²². Bermain memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi, mengembangkan kemampuan kognitif, melepaskan stres, dan menjalin ikatan dengan orang tua atau teman sebaya²³. Jadi, bermain merupakan suatu kegiatan untuk bersenang-senang tetapi memiliki aturan yang mengikat, yang dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak.

Intensitas bermain, yang mencakup frekuensi dan durasi, berperan penting dalam perkembangan anak. Selain hiburan, bermain mengembangkan kemampuan kognitif, mengurangi stres, dan mempererat hubungan sosial. Keterlibatan tinggi dalam bermain *game* dapat memperkuat kemampuan berpikir dan membangun ikatan sosial dengan teman sebaya.

²¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

²² D R Suminar, *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak* (Airlangga University Press, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=tx-wDwAAQBAJ>.

²³ Daniel L King and Paul Delfabbro, *Internet Gaming Disorder: Theory Assessment, Treatment, and Prevention*, Academic Press Publication (London, 2019).

b. Aspek Intensitas Bermain

Penjelasan aspek-aspek intensitas ini berasal dari Taufan Akbar Haqq dari Chaplin, yang menyatakan²⁴:

1) Frekuensi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi VI, frekuensi berarti kekerapan atau seberapa sering seseorang melakukan suatu kegiatan²⁵. Penelitian ini, frekuensi mengacu pada seberapa sering siswa bermain *game online*.

2) Lama waktu

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi VI lama berarti panjangnya suatu waktu dan waktu yang merujuk pada rangkaian saat berlangsungnya suatu perbuatan²⁶, dalam penelitian ini mengacu pada durasi siswa bermain *game online*. Jumlah durasi yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Jumlah durasi yang dihabiskan untuk bermain *game online* mencerminkan lamanya keterlibatan dalam aktivitas tersebut²⁷, dan bermain *game* selama 30 jam atau lebih setiap minggu berpotensi memberikan dampak buruk bagi sebagian besar pengguna.²⁸

²⁴ Taufan Akbar Haqq, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet 'A, B, Dan C' Kecamatan Lowokwaru Kota Malang," *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (2016).

²⁵ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI VI."

²⁶ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

²⁷ Haqq, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet 'A, B, Dan C' Kecamatan Lowokwaru Kota Malang."

²⁸ King and Delfabbro, *Internet Gaming Disorder: Theory Assessment, Treatment, and Prevention*.

3) Perhatian penuh

Perhatian penuh memiliki makna sebagai seseorang yang memfokuskan diri dan mengesampingkan hal-hal lain²⁹. Jadi, perhatian penuh dalam penelitian ini berarti seseorang menjauhkan hal lain disekitarnya saat bermain *game online*.

4) Emosional

Emosi adalah reaksi terhadap orang atau peristiwa. Seperti (kemarahan, kesenangan, ketakutan, kesedihan, dan sebagainya)³⁰. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi VI menyatakan bahwa emosi merupakan sebuah perasaan³¹. Jadi, emosional dalam penelitian ini berarti perasaan seseorang saat bermain *game online*.

2. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Permainan digital yang dimainkan melalui jaringan, seperti LAN atau internet dikenal sebagai *game online*. Komputer atau perangkat yang terhubung langsung ke jaringan internet dapat memainkan *game online*. Sehingga, memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara *online*³². Beberapa orang mungkin menganggap *game online* identik dengan komputer, namun

²⁹ Haqq, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet 'A, B, Dan C' Kecamatan Lowokwaru Kota Malang."

³⁰ Mauliyana Rachmat, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Di MAN 1 Semarang," *IAIN Salatiga* (2021).

³¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI VI."

³² Conni La Febrina, "Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa," *JIV- Jurnal Ilmiah Visi* 9, no. 1 (2014): 28–35, <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.4>.

berkat kemajuan teknologi, *game online* kini dapat diakses melalui ponsel. Penggunaan ponsel membuat bermain *game online* menjadi lebih fleksibel, karena memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini muncul berkat pemanfaatan internet melalui perangkat seluler melahirkan generasi baru dalam dunia *game*, yaitu *mobile games*.³³.

Game online biasanya menyajikan berbagai macam level dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memberikan tantangan yang menarik bagi para pemainnya. Pemain akan terus terdorong untuk maju dan menyelesaikan setiap rintangan, dengan setiap tingkat kesulitan disertai dengan *reward* yang dapat digunakan untuk menghadapi tantangan berikutnya. Setiap level juga memperkenalkan tantangan baru, sehingga pemain tetap terdorong untuk melanjutkan permainan³⁴.

b. *Jenis Game Online*

Game online tidak hanya terbatas pada satu kategori, melainkan terbagi dalam berbagai jenis yang menawarkan pengalaman bermain yang beragam, baik dari segi *gameplay*, tujuan, maupun interaksi antar pemain. Secara umum, jenis-jenis *game online* dapat dikelompokkan ke dalam enam kategori yakni³⁵ :

³³ Rahmawati, Deddy, and Amar, *Seri Solusi Membesarkan Anak Kecanduan Game Online Telaah Hasil Penelitian I*.

³⁴ Rahmawati, Deddy, and Amar.

³⁵ Febrina, "Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa."

1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter games* (MMOFPS)

Massively Multiplayer Online First-Person Shooter (MMOFPS) adalah bentuk *game online* yang berfokus menggunakan senjata. Pemain dapat memerangi lawan secara solo atau sebagai bagian dari regu dalam berbagai mode pertempuran. Judul *game* populer seperti *Counter-Strike*, *Free Style*, *Lost Saga*, dan *Point Blank*³⁶.

2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy games* (MMORTS)

Massively Multiplayer Online Real Time Strategy adalah permainan strategi yang melibatkan beberapa pemain dalam waktu yang bersamaan, di mana setiap pemain mengendalikan lebih dari satu karakter atau unit.³⁷ *Game* populernya adalah *Defense of The Ancient 2*, *Heroes of Newerth* dan *Warcraft*.

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah *game* yang pemainnya menciptakan karakter (atau “avatar”) dalam dunia fantasi atau lingkungan lain misalnya, luar angkasa dan menyelesaikan aktivitas dan misi sendirian atau dengan pemain lain³⁸. Contoh populer dari

³⁶ Rachmat, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Di MAN 1 Semarang.”

³⁷ Rachmat.

³⁸ King and Delfabbro, *Internet Gaming Disorder: Theory Assessment, Treatment, and Prevention*.

jenis *game* ini termasuk *World of Warcraft*, *The Elder Scrolls Online Atlantica Online*, *Dragon Nest*, *Perfect World*, *Ragnarok Online*, *Ran Online*, *RF Online*, dan *Genshin Impact*.

4) *Cross-Platform Online Play*

Cross-Platform Online Play mengacu pada *game* yang dapat dimainkan di beberapa *platform game*, seperti PC atau Xbox, tanpa menggunakan emulator pihak ketiga.³⁹ Contoh dari *game* ini adalah *Fortnit*, *Game of Glory*, *Super Mega Baseball 2*, *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Minecraft*, *Street Fighter*, *World War Z*, *Among Us*, dan *Apex Legends*.

5) *Massively Multiplayer Online Browser*

Massively Multiplayer Online Browser adalah permainan kompetitif di mana dua tim bertempur dalam waktu nyata (tanpa giliran) untuk mendapatkan sumber daya dalam *game*, mengalahkan satu sama lain sambil melindungi diri mereka sendiri.⁴⁰ Contoh *game* yang populer termasuk *League of Legends*, *DOTA 2*, *Mafia wars*.

6) *Simulation Game*

Simulation Game merupakan *game* yang memperagakan sesuatu dengan perilaku menyerupai dengan

³⁹ Rexus Indonesia, "Game Format Cross Play Dan Cross Progression Bikin Nge-Game Makin GG," Rexus, accessed November 7, 2024, <https://rexus.id/blogs/berita/game-format-cross-play-dan-cross-progression-bikin-nge-game-makin-gg?srsId=AfmBOoqXiaorVVqyh80ViyMtcNITJxZZ2GP7Wmlc5PNeL2T6tpWvRnx6>.

⁴⁰ King and Delfabbro, *Internet Gaming Disorder: Theory Assessment, Treatment, and Prevention*.

situasi bisnis, kehidupan, atau fantasi yang sebenarnya. Contohnya yakni *The Sims*, *Mobile Bus Simulator*, *Love and Deepspace*, dan *Sakura*.

3. Prokrastinasi Akademik

a. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Kata "prokrastinasi" berasal dari frasa Latin "*procrastinare*", yang menggabungkan kata "*pro*" (depan) dan "*crastinus*" (milik hari esok). Secara umum, prokrastinasi merujuk pada tindakan menunda-nunda sesuatu yang seharusnya dilakukan, yang biasanya disebabkan oleh rasa enggan atau tidak ingin melakukannya⁴¹. Menurut *Oxford Learner's Dictionaries*, prokrastinasi adalah kebiasaan menunda pekerjaan atau tugas-tugas yang harus diselesaikan⁴². Prokrastinasi adalah tindakan menghabiskan waktu untuk melakukan aktifitas untuk menghasilkan ketidakpuasan, yang mengakibatkan kegagalan dalam menyelesaikan tugas yang ada.

Prokrastinasi akademik adalah keinginan yang irasional untuk melakukan penundaan dalam memulai atau menyelesaikan kegiatan akademik. Siswa sering menunda tugas-tugas akademik seperti pekerjaan rumah, tugas, dan persiapan ujian⁴³. Prokrastinasi didefinisikan sebagai kebiasaan atau pola yang terus-menerus

⁴¹ Michelle Prilly Sudjianto and Ria Sandra Alimbudiono, *Buku Monograf Dampak Prokrastinasi Akademik Pada IPK Mahasiswa Akutansi Universitas Surabaya*, 2021, http://repository.ubaya.ac.id/39526/1/Ria_Sandra_Dampak_Prokrastinasi.pdf.

⁴² Oxford Advanced, "Procrastination Oxfors Learner's Dictionaries," accessed November 7, 2024, <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/procrastination?q=procrastination>.

⁴³ Aulia, "Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar."

dilakukan seseorang ketika dihadapkan pada suatu tugas dan disertai dengan cara pandang yang tidak masuk akal terhadap tindakan tersebut⁴⁴. Menurut Ferrari prokrastinasi memiliki tiga batasan yaitu⁴⁵:

- 1) Prokrastinasi semata-mata hanya sebagai kebiasaan penundaan. Prokrastinasi mengacu pada penundaan dalam menyelesaikan tugas, terlepas dari motivasi dan alasan penundaan tersebut.
- 2) Prokrastinasi merupakan kebiasaan atau pola perilaku yang dimiliki seseorang yang mengarah pada sebuah karakteristik. Penundaan adalah respons kebiasaan terhadap tugas, terkadang disertai dengan keyakinan yang tidak rasional
- 3) Prokrastinasi sebagai suatu karakteristik kepribadian merujuk pada sifat yang meliputi komponen perilaku dan mental yang saling terhubung. Perilaku ini dapat dipahami secara langsung maupun tidak langsung.

b. Aspek Prokrastinasi Akademik

Berikut ini merupakan aspek-aspek yang terkait dengan prokrastinasi akademik⁴⁶ :

- 1) Penundaan dalam memulai atau menyelesaikan tugas.

Siswa yang melakukan prokrastinasi seringkali menunda-nunda dalam menyelesaikan tugas. Terdapat

⁴⁴ Sri Suparwi, *Prokrastinasi Akademik: Ditinjau Dari Self of Control Dan Perbedaan Gender Pada Mahasiswa IAIN Salatiga Tahun 2019*, vol. 11 (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M IAIN Salatiga), 2019).

⁴⁵ Joseph R. Ferrari, Judith L. Johnson, and William G. McCown, *Procrastination and Task Avoidance: Theory, Research, and Treatment* (New York: Springer Science Plenum Press, 1995), <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-0227-6>.

⁴⁶ Ferrari, Johnson, and McCown.

kemungkinan mereka mulai mengerjakan suatu tugas namun kemudian menundanya di tengah proses, sehingga tugas tersebut terbengkalai karena penundaan tersebut.

2) Keterlambatan dalam menyelesaikan tugas

Siswa yang sering menunda-nunda tugas membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikannya. Mereka merencanakan pekerjaan mereka dan tidak terlalu memperhatikan batas waktu yang ada. Hal ini, menyebabkan mereka menghadapi masalah penundaan di setiap tahap proses dan merasa waktu yang tersedia untuk menyelesaikan tugas tidak cukup.

3) Perbedaan waktu antara kinerja yang direncanakan dan kinerja aktual

Siswa yang suka menunda-nunda sering kali merasa tidak cukup dengan waktu yang diberikan, meskipun sebelumnya mereka telah menjadwalkan waktu untuk mengerjakan tugas. Penunda merencanakan pekerjaan dan mengatur waktu berdasarkan tugas yang akan mereka kerjakan, namun pada kenyataannya, mereka tidak dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan yang direncanakan. Tugas hanya diselesaikan sesuai dengan rencana dasar tanpa mencapai target yang diinginkan.

- 4) Melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas

Siswa yang cenderung menunda-nunda sering kali lebih memilih melakukan kegiatan yang dirasa lebih menyenangkan daripada menyelesaikan tugas. Mengalihkan waktu untuk melakukan aktifitas seperti menonton, membaca, dan bermain *game online*. Akibatnya, ia memiliki lebih sedikit waktu untuk fokus pada pekerjaannya.

c. Ciri- Ciri Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik memiliki beberapa ciri khas yang dapat dikenali, dan sering kali mempengaruhi produktifitas serta kualitas belajar seseorang. Sapadin dan Maguire dalam Bima Yoga Pamungkas menyebutkan terdapat enam ciri-ciri utama dalam prokrastinasi⁴⁷ :

1) *Perfectionist*

Orang yang perfeksionis dalam mengerjakan sesuatu yang tidak sempurna ingin menyelesaikan tugasnya sebaik mungkin. Apa yang dilakukan untuk menyelesaikan pekerjaan sering kali dinilai oleh individu tersebut tidak sempurna, oleh karena itu tugas tersebut ditunda.

2) *Dreamer*

Seseorang yang memiliki banyak ide yang luar biasa namun tidak mampu merealisasikannya. Penunda

⁴⁷ Bima Yoga Pamungkas, "Pengaruh Kecanduan Game Online PUBG Mobile (Playerunknown's Battlegrounds) Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021).

menghabiskan waktu ekstra untuk mempersiapkan diri, mencari bahan atau buku yang diperlukan, dan merencanakan pelaksanaan tugas secara cermat, namun hal ini terkadang berlebihan sehingga individu tersebut menunda-nunda penyelesaian tugas.

3) *Worrier*

Seseorang yang cemas sering kali meragukan bahwa tugas yang mereka kerjakan akan berhasil, dan malah khawatir bahwa hasilnya akan negatif atau gagal. Sentimen ini menyebabkan orang tersebut percaya bahwa mereka tidak akan dapat melaksanakan pekerjaan dengan sukses, sehingga mereka takut gagal. Akibatnya, untuk menghindari kegagalan, mereka lebih memilih untuk menunda pekerjaan.

4) *Defier*

Pembangkang sering kali menolak arahan atau nasihat dari orang lain (suka menentang). Mereka suka disebut sebagai penunda karena kecenderungan tersebut.

5) *Crisis Maker*

Seseorang tersebut merupakan tipe individu yang cenderung menciptakan masalah di akibat kebiasaan menunda-nunda tugas. Mereka seringkali menunda pekerjaan hingga mendekati tenggat waktu berikutnya, yang pada akhirnya menyebabkan mereka melewati *deadline*. Akibatnya, mereka kesulitan dalam mengelola tugas secara tepat waktu,

yang dapat memperburuk situasi dan meningkatkan stres di tempat kerja.

6) *Over Doer*

Mereka adalah orang yang cenderung mengerjakan terlalu banyak tugas. Mereka secara konsisten mengatakan “ya” untuk setiap tugas yang diberikan kepada mereka, membuat manajemen waktu dan sumber daya yang efisien menjadi tantangan. Akibatnya, mereka tidak dapat menyelesaikan masalah dan sering menunda hal-hal yang seharusnya diselesaikan dengan cepat.

Burka dan Yuen, seperti yang dijelaskan dalam buku Sri Suparwi, mengidentifikasi sejumlah besar ciri-ciri khas yang sering muncul saat seseorang melakukan prokrastinasi. Ciri-ciri ini membantu kita mengenali kebiasaan menunda yang akan menghambat produktivitas dan kualitas kerja seseorang. Berikut ini adalah beberapa ciri-ciri terpenting dari seorang penunda⁴⁸:

- 1) Penunda suka menunda-nunda pekerjaan atau tugas.
- 2) Menganggap lebih baik menyelesaikannya nanti daripada sekarang, dan menunda pekerjaan bukanlah masalah.
- 3) Terus menunjukkan perilaku menunda-nunda.
- 4) Penunda akan mengalami kesulitan dalam membuat keputusan.

Dalam pembahasan mengenai prokrastinasi, Siti Muyana, sebagaimana yang dijelaskan oleh Ismi Nisa Aulia, mengemukakan

⁴⁸ Suparwi, *Prokrastinasi Akademik: Ditinjau Dari Self of Control Dan Perbedaan Gender Pada Mahasiswa IAIN Salatiga Tahun 2019*.

beberapa ciri khas yang dapat mengidentifikasi seorang pelaku prokrastinasi. Ciri-ciri ini menggambarkan perilaku individu yang cenderung menunda-nunda tugas atau pekerjaan yang seharusnya diselesaikan tepat waktu. Beberapa ciri utama yang disebutkan antara lain⁴⁹:

1) Keyakinan Diri

Keyakinan sering kali memengaruhi kapasitas seseorang untuk menyelesaikan kegiatan akademik. Dalam skenario ini, keyakinan dimasukkan ke dalam konsep diri, yaitu bagaimana melihat kompetensi seseorang untuk melakukan kegiatan akademik.

2) Gangguan Fokus

Gangguan fokus dapat menghambat kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu objek, yang memerlukan fokus penuh. Jika fokus tersebut terganggu, baik oleh faktor internal maupun eksternal, maka akan sulit untuk tetap konsentrasi.

3) Faktor Sosial

Kemampuan untuk berinteraksi sosial merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Masalah sosial sering kali berdampak pada aspek kehidupan lainnya, termasuk prokrastinasi.

⁴⁹ Aulia, "Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar."

4) Manajemen Waktu

Prokrastinasi akademik paling sering disebabkan oleh kemampuan manajemen waktu yang buruk.

5) Inisiatif Pribadi

Setiap orang harus membuat keputusan sendiri tentang bagaimana menghabiskan hidup mereka. Inisiatif pribadi adalah kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan yang tepat tanpa harus diperintah oleh orang lain.

6) Kemalasan

Kemalasan sering kali menjadi kendala bagi siswa, yang menghadapi kurangnya keinginan atau motivasi untuk menyelesaikan kewajiban akademik mereka. Tanpa dorongan yang cukup, siswa cenderung menunda-nunda tugas, sehingga menghambat pencapaian akademik mereka.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, prokrastinasi akademik dapat diidentifikasi dengan berbagai ciri, termasuk kesulitan menyelesaikan tugas tepat waktu, kecemasan, perfeksionis, dan kurangnya perhatian. Manajemen waktu yang buruk, kemalasan, dan kurangnya upaya pribadi adalah faktor umum. Prokrastinasi dapat mengganggu produktifitas dan kualitas dalam akademik, oleh karena itu sangat penting untuk mendeteksi dan menangani prokrastinasi untuk meningkatkan efektifitas penyelesaian tugas.

d. Faktor- Faktor Prokrastinasi Akademik

Dalam pembahasan tentang prokrastinasi yang di jelaskan oleh Ferrari, bahwa prokrastinasi dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni⁵⁰:

1) Faktor Internal

a) Kondisi Alamiah

Kondisi meliputi jenis kelamin, usia, dan urutan kelahiran anak. Anak sulung lebih cenderung dirawat, dilindungi, dan dibantu, terutama jika orang tua mereka tidak berpengalaman. Anak bungsu sering kali dimanjakan, terutama jika usianya berbeda jauh dengan kakak-kakaknya.

b) Kondisi Fisik dan Kesehatan

Kondisi ini dapat mempengaruhi perkembangan prokrastinasi akademik. Penundaan tidak dipengaruhi oleh kecerdasan, meskipun faktanya keyakinan sering kali menjadi alasan utama.

c) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis dan kualitas kepribadian seseorang juga dapat mempengaruhi timbulnya perilaku prokrastinasi, seperti hubungan antara keterampilan sosial dan kecemasan dalam hubungan sosial. Mentalitas perfeksionis seseorang sering kali

⁵⁰ Ferrari, Johnson, and McCown, *Procrastination and Task Avoidance; Theory, Research, and Treatment*.

meningkatkan perilaku menunda-nunda. Penundaan juga dipengaruhi secara negatif oleh tingkat motivasi seseorang. Semakin kuat motivasi seseorang ketika dihadapkan pada suatu tugas, semakin kecil kemungkinan mereka melakukan penundaan akademis. Kondisi psikologis lainnya, seperti kecemasan, depresi, perasaan kewalahan, serta rasa malu dan frustrasi akibat mengerjakan tugas-tugas yang tidak menyenangkan, juga dapat memperburuk kebiasaan menunda-nunda tersebut⁵¹.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi prokrastinasi akademik seseorang meliputi pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, lingkungan sekitar dan sekolah. Penjelasan lebih lanjut mengenai aspek tersebut adalah sebagai berikut:

a) Pola asuh orang tua

Cara orang tua mendidik anak, terutama ayah yang diktator atau otoriter, dapat berkontribusi pada munculnya kebiasaan penundaan terhadap tugas-tugas. Selain itu, pola asuh “*avoidance procrastination*” yang dihindari oleh seorang ibu, seperti menghindari konflik

⁵¹ Arbin Janu Setiyowati, Indriyana Rachmawati, and Riskiyana Prihatiningsih, *Academic Burnout Siswa Dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah* (Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2023), <https://books.google.co.id/books?id=sY3PEAAAQBAJ>.

atau tanggung jawab, dapat menyebabkan anak memiliki kecenderungan menunda-nunda yang kronis.

b) Lingkungan sekitar

Salah satu dampak prokrastinasi akademik terhadap lingkungan adalah perbedaan pengaruh antara lingkungan dengan kontrol rendah dan kontrol tinggi. Pada lingkungan dengan kontrol yang rendah, prokrastinasi akademik cenderung lebih diterima, karena kurangnya pengawasan atau tekanan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu. Sebaliknya, dalam lingkungan dengan kontrol tinggi, prokrastinasi lebih sulit diterima karena ada tuntutan yang lebih jelas untuk menyelesaikan tugas sesuai tenggat waktu.

e. Bentuk- Bentuk Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi, atau penundaan tugas, sering kali dianggap sebagai kebiasaan negatif yang dapat merugikan seseorang. Ferrari menerangkan bahwa prokrastinasi dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan manfaat dan tujuan yang mendasarinya⁵²:

1) *Functional Procrastination*

Prokrastinasi ini merupakan penundaan dalam melakukan tugas untuk mengumpulkan informasi yang komprehensif dan tepat.

⁵² Ferrari, Johnson, and McCown, *Procrastination and Task Avoidance; Theory, Research, and Treatment*.

2) *Dysfunctional Procrastination*

Penundaan ini merupakan penundaan tanpa tujuan yang jelas, yang berdampak negatif dan menimbulkan berbagai masalah. Penundaan disfungsiional diklasifikasikan lebih lanjut ke dalam dua jenis berdasarkan tujuan penundaan:

a) *Decisional Procrastination*

Prokrastinasi dapat berupa hambatan kognitif yang terjadi ketika seseorang menunda untuk memulai tugas, terutama dalam menghadapi situasi yang dianggap sulit. Penundaan semacam ini umumnya disebabkan oleh ketidakmampuan untuk mengidentifikasi tugas dengan benar, yang mengarah pada konflik internal. Akibatnya, individu kesulitan untuk membuat keputusan, sebuah fenomena yang dikenal sebagai *Decisional Procrastination*. Kondisi ini dikaitkan dengan kelupaan atau gangguan dalam proses kognitif, bukan karena kurangnya kemampuan.

b) *Behavioral* atau *avoidance procrastination*

Prokrastinasi adalah upaya untuk menjauhi tugas-tugas yang tidak disenangi dan sulit. Perilaku menunda-nunda digunakan untuk mencegah kegagalan dalam menyelesaikan suatu tugas, yang akan membawa nilai negatif pada diri sendiri atau merugikan harga dirinya, oleh karena itu seseorang menunda-nunda

menyelesaikan sesuatu yang relevan dengan tugas-tugasnya.

Menurut Solomon dan Rothblum, yang dikutip dalam karya Ghufroon & Risnawita serta Bima Yudha Pamungkas, terdapat enam jenis tugas akademik yang sering kali menjadi objek prokrastinasi. Tugas tersebut antara lain⁵³:

- 1) Tugas mengarang seperti mengarang puisi
- 2) Penundaan melibatkan penundaan belajar untuk ujian tugas membaca buku yang berkaitan dengan tugas akademik yang diwajibkan.
- 3) Tugas administratif termasuk menyalin catatan, menulis kehadiran, dan sebagainya.
- 4) Menghadiri pertemuan, seperti penundaan atau keterlambatan dalam menghadiri pembelajaran dan pertemuan lainnya.
- 5) Penundaan dalam kinerja akademik secara keseluruhan, mengacu pada penundaan untuk menyelesaikan tugas akademik secara keseluruhan.

B. Prespektif Teori Dalam Islam

1. Game Online

Kehidupan di dunia ini hanya sementara, namun memaksa kita untuk bersaing mendapatkan apa yang kita inginkan. Akibatnya, hal tersebut lebih diutamakan daripada kemampuan kita untuk merencanakan

⁵³ Pamungkas, "Pengaruh Kecanduan Game Online PUBG Mobile (Playerunknown's Battlegrounds) Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang."

ke depan. Bahwa ada kehidupan yang kekal, yaitu akhirat. Kita harus fokus pada kehidupan yang kekal (akhirat) daripada disibukkan dengan kehidupan yang fana (dunia). Allah mengibaratkan kehidupan di dunia sebagai permainan dan senda gurau. Bahkan peringatan ini diulang tidak hanya sekali, tetapi sampai tiga kali dalam Al Qur'an, seperti yang tertera dalam QS. Al-An'am: 32, yang berbunyi:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَدَارُ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يُتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: “Kehidupan dunia hanyalah permainan dan kelengahan, sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?”

Ayat ini mencerminkan gaya hidup duniawi dan ukhrawi. Kehidupan dunia pada dasarnya adalah permainan dan kesenangan. Mereka yang mengingkari hari kebangkitan dan menikmati kehidupan dunia, seperti anak-anak yang sedang bermain, menemukan kesenangan dan kepuasan dalam permainan. Semakin terampil orang menghabiskan waktunya untuk bermain, semakin banyak kegembiraan dan kebahagiaan yang mereka alami. Mereka tidak mendapatkan apa-apa dari permainan tersebut, atau mirip dengan pecandu narkoba, ia memiliki sensasi yang sangat menyenangkan saat terlibat dalam kemabukan zat tersebut. Tidak ada lagi gangguan pikiran yang tidak diinginkan, begitu juga dengan kelelahan dan kelesuan rohani dan jasmani.

Tetapi hanya untuk waktu yang singkat ketika efek obat itu hilang, sensasi yang menyenangkan itu memudar dan dia menjadi lebih lelah dari sebelumnya. Ini adalah situasi orang-orang yang menolak hari

kebangkitan dan kehidupan setelah kematian. Mereka membatasi diri mereka pada jendela kesempatan yang singkat. Mereka melihat kehidupan sebagai permainan dan hiburan ⁵⁴.

Penjelasan ayat ini menggambarkan bagaimana banyak orang terjebak dalam kesenangan duniawi yang sementara, seperti bermain game online, yang memberikan kepuasan instan tetapi tidak menghasilkan manfaat jangka panjang. Sama seperti hiburan duniawi yang hanya sementara, *game online* dapat menghabiskan waktu tanpa memberikan keuntungan nyata, sehingga mengabaikan tanggung jawab akademik, sosial, atau spiritual. Seperti yang diajarkan dalam ayat, umat yang beriman seharusnya memprioritaskan kehidupan akhirat yang kekal dengan menggunakan waktu untuk perbuatan baik dan ketaqwaan, bukan sekadar mengejar kesenangan duniawi yang sementara.

Terdapat pula pada surat Muhammad ayat 36 yang berbunyi:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya: “Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan kelengahan. Jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”

Ayat ini dapat ditafsirkan sebagai “Sesungguhnya kehidupan dunia bagi orang-orang yang lalai hanyalah permainan,” yang merujuk pada kegiatan tanpa tujuan yang sebenarnya dan senda gurau yang mengarah pada kelalaian. Jika anda benar-benar beriman kepada Tuhan dan takut kepada-Nya dengan mematuhi perintah-perintah-Nya dan meninggalkan

⁵⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an Kemenag,” Kementerian Agama Republik Indonesia, accessed November 13, 2024, <https://quran.kemenag.go.id/>.

larangan-larangan-Nya, Allah akan memberi pahala kepadamu atas tindakanmu. Dia tidak akan meminta semua kekayaanmu, tetapi hanya sebagian saja untuk membantu orang miskin.⁵⁵

Penjelasan ayat ini mengingatkan kita bahwa kehidupan dunia yang sementara dan penuh godaan dapat mengalihkan perhatian dari kewajiban agama dan tujuan hidup yang lebih mulia. *Game online*, sebagai contoh hiburan duniawi, menyita waktu dan menghambat fokus pada ibadah, beramal, serta persiapan untuk kehidupan akhirat, yang pada gilirannya mengurangi komitmen terhadap kebaikan umat. Beramal dan berjihad di jalan Allah memerlukan pengorbanan serta perhatian penuh, yang tidak dapat digantikan oleh kesenangan sesaat yang tidak memberi manfaat jangka panjang. Oleh karena itu, umat Islam dianjurkan untuk menjaga keseimbangan hidup dan tidak membiarkan kesenangan duniawi mengalihkan tanggung jawab spiritual dan sosial yang lebih besar.

Dalam kitab Fathul Muin IV/285 disebutkan:

وَاللَّعِبُ بِالشَّطْرَانِ بِكُسْرٍ أُولَاهُ وَقَفْجُهُ مُعْجَمًا وَمُهْمَلًا مَكْرُوهٌ إِنْ لَمْ يَكُنْ فِيهِ شَرْطُ مَالٍ مِنَ الْجَانِبَيْنِ
أَوْ أَحَدِهِمَا أَوْ تَقْوِيَتْ صَلَاةٌ وَلَوْ بِنِسْيَانٍ بِالِاسْتِغَالِ بِهِ أَوْ لَعِبَ مَعَ مُعْتَقِدٍ تَحْرِيمِهِ وَإِلَّا
فَحَرَامٌ

Artinya: “Bermain catur hukumnya makruh; bila tidak disertai dengan harta dari kedua pemain atau salah satunya (karena berarti judi), atau tidak sampai meninggalkan sholat meskipun dikarenakan unsur lupa, atau tidak

⁵⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia.

bermain bersama orang yang berkeyakinan mengharamkan catur tersebut⁵⁶.”

Hiburan melalui *game online* tidak diharamkan dalam agama islam selama *game* tersebut mengikuti prinsip-prinsip syar'i, tidak mengandung hal-hal yang diharamkan, dan tidak mengalihkan perhatian anak-anak dari tanggung jawab mereka. Kekhawatiran muncul ketika anak-anak terpapar dengan internet, yang dapat mengubah kepribadian mereka, merusak nilai-nilai mereka, merusak kesehatan mereka, dan menyebabkan kecanduan, menyebabkan mereka meninggalkan tanggung jawab mereka. Orang tua harus memberikan pengawasan khusus untuk memastikan bahwa anak-anak mereka dikelola dan dijaga dari kerusakan⁵⁷.

2. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik, yang sering kali menjadi hambatan dalam pencapaian prestasi dan produktifitas, dapat dilihat dari berbagai perspektif, termasuk dalam perspektif Islam. Dalam konteks ini, kita bisa merujuk pada Surat Al-Asr, sebuah surat yang sangat relevan untuk memahami pentingnya waktu dan urgensi dalam bertindak, dua elemen yang sangat berhubungan dengan masalah prokrastinasi. Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

وَالْعَصْرِ (1) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (2) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالْحَقِّ ۖ وَتَوَّصُوا بِالصَّبْرِ ۚ (3)

⁵⁶ Ahmad Karomi, “Bermain Game Online Menurut Hukum Islam,” Nu Online Jatim, 2024, <https://jatim.nu.or.id/keislaman/bermain-game-online-menurut-hukum-islam-WXEDv>.

⁵⁷ Haqq, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet ‘A, B, Dan C’ Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.”

Artinya: “ (1) Demi masa, (2) Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, (3) Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.

Dalam surah ini, waktu yang dimaksud adalah sore hari, atau salat asar. Allah bersumpah dengan waktu agar manusia memperhatikan dan menggunakannya dengan baik; Allah bersumpah dengan waktu senja dan pagi sebagai bukti kekuatan-Nya; dan Allah bersumpah dengan salat asar karena salat ini lebih utama daripada salat-salat yang lain. Sesungguhnya manusia berada dalam kerugian di dunia dan akhirat karena hawa nafsu yang menguasainya. Kecuali bagi mereka yang beriman dengan benar dan beramal saleh sesuai dengan ketentuan syariat dengan penuh keikhlasan, serta saling menasehati dengan baik dan bijaksana untuk menegakkan kebenaran sesuai dengan apa yang diajarkan agama, dan bersabar dalam menjalankan kewajiban agama, menjauhi larangan, menghadapi musibah, dan menjalani kehidupan.⁵⁸

Surat tersebut menekankan pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik, mengingat prokrastinasi akademik merupakan bentuk keburukan yang merugikan diri sendiri. Menunda-nunda tugas mengakibatkan pemborosan waktu, yang berdampak buruk pada hasil belajar. Sebagaimana Allah menegaskan pentingnya beriman dan beramal saleh, seseorang juga harus disiplin dalam menggunakan waktu untuk belajar, menghindari kebiasaan menunda-nunda, serta saling menasihati dalam menjaga kebenaran dan kesabaran.

⁵⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an Kemenag.”

Terdapat pula dalam surat At-Taubah ayat 54 yang berbunyi:

وَمَا مَنَعَهُمْ أَنْ تُقْبَلَ مِنْهُمْ نَفَقَتُهُمْ إِلَّا أَنَّهُمْ كَفَرُوا بِاللَّهِ وَبِرَسُولِهِ وَلَا يَأْتُونَ الصَّلَاةَ إِلَّا وَهُمْ كُسَالَى وَلَا يُنْفِقُونَ إِلَّا وَهُمْ كَرْهُونَ

Artinya: “Tidak ada yang menghalangi infak mereka untuk diterima kecuali karena sesungguhnya mereka adalah orang-orang yang kufur kepada Allah dan Rasul-Nya dan mereka tidak melaksanakan salat, melainkan dengan malas dan tidak (pula) menginfakkan (harta) mereka, melainkan dengan rasa enggan (terpaksa).”

Ayat ini menjelaskan mengapa infak orang-orang munafik ditolak. Orang-orang munafik menghalangi diterimanya infak mereka karena mereka tidak beriman kepada Allah dan Rasul-Nya, dan mereka tidak beribadah dengan khusyuk, tetapi dengan malas, tidak senang, dan acuh tak acuh, dan mereka tidak menafkahkan hartanya, tetapi dengan enggan dan terpaksa, karena mereka tidak yakin akan pahala Allah yang berlimpah di akhirat bagi orang-orang yang berbuat baik dengan tulus.⁵⁹

Penjelasan ayat ini dapat dihubungkan dengan prokrastinasi akademik, di mana seseorang yang menunda-nunda tugas melakukannya bukan karena rasa tanggung jawab, tetapi sekadar memenuhi kewajiban tanpa niat yang tulus. Seperti orang munafik yang salat hanya untuk dilihat orang lain, siswa yang *procrastinate* mungkin belajar atau mengerjakan tugas hanya karena terpaksa, bukan dengan niat untuk meraih tujuan atau hasil yang optimal. Tanpa komitmen dan kesungguhan, hal ini dapat merugikan pencapaian akademik.

⁵⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia.

Selain itu pada surat Al- Qiyamah ayat 13 yang berbunyi:

يُنَبِّئُ الْإِنْسَانَ يَوْمَئِذٍ بِمَا قَدَّمَ وَأَخَّرَ

Artinya: “Pada hari itu diberitakan kepada manusia apa yang telah dia kerjakan dan apa yang telah dia lalaikan.”

Ayat ini menunjukkan bahwa pada hari itu, manusia akan diberitahukan apa yang telah ia lakukan dan apa yang telah ia abaikan. Manusia akan diberitahukan ketika saatnya tiba untuk menilai dan mengukur perbuatan mereka. Semuanya akan diungkapkan, termasuk tindakan baik yang telah dilakukan dan yang seharusnya dilakukan namun tidak dapat dilakukan. Demikian pula, apa yang seharusnya dilakukan lebih awal untuk menghindari murka Allah dan mendapatkan pahala-Nya. Tidak ada yang luput dari pengamatan, tidak peduli seberapa kecil atau besar, baru atau lama.⁶⁰

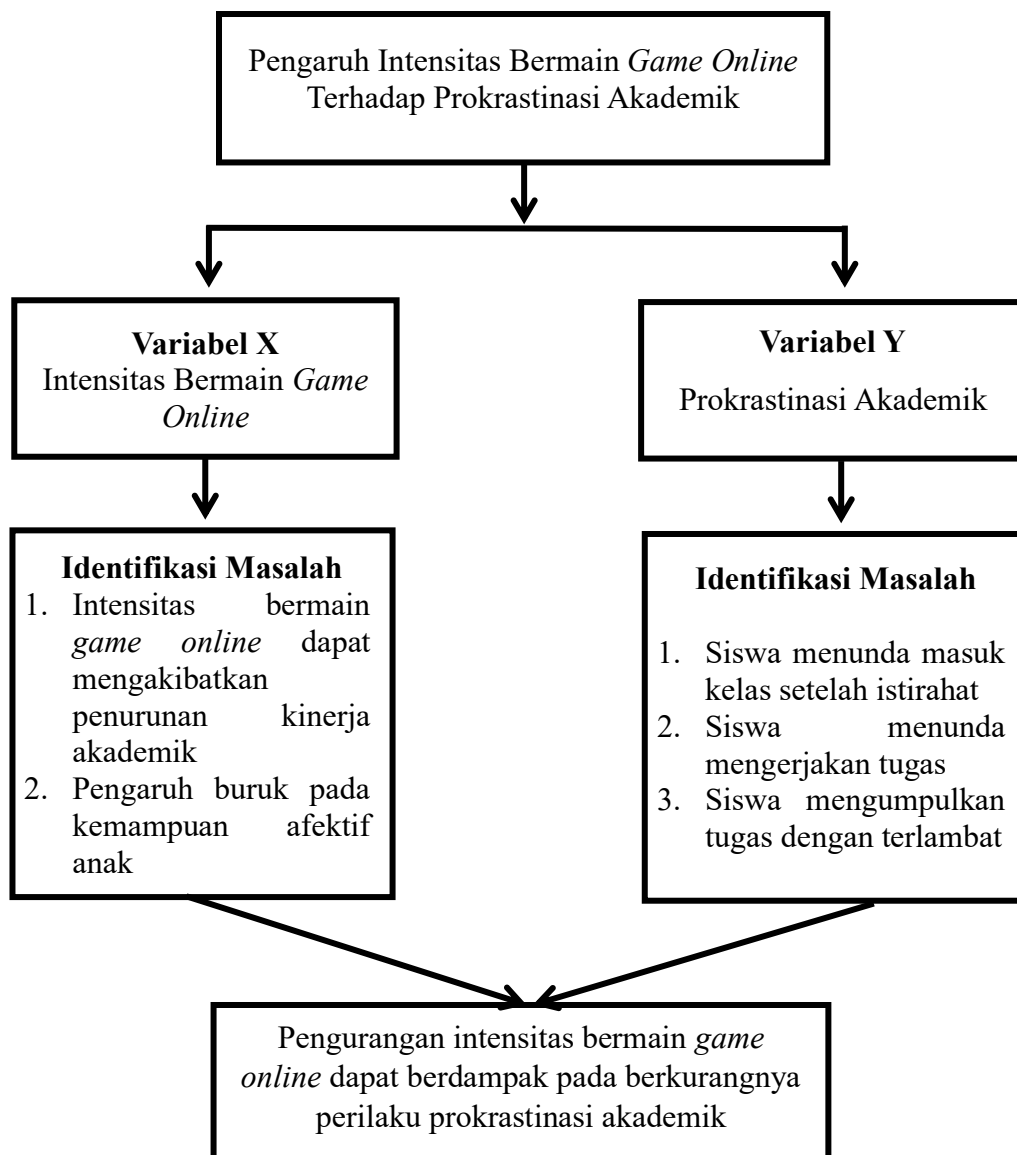
Penjelasan ayat ini mengingatkan kita bahwa setiap amal perbuatan, baik yang telah dilakukan maupun yang tertunda, akan diperhitungkan dengan jelas di hari kiamat, termasuk tugas akademik yang sengaja ditunda. Prokrastinasi menyebabkan pemborosan waktu yang pada akhirnya akan disesali ketika waktu habis. Sebagaimana amal baik dan buruk dihisab tanpa terlewat, tugas akademik yang seharusnya dikerjakan dengan sungguh-sungguh tetapi ditunda akan mempengaruhi hasil belajar. Prokrastinasi merugikan karena menghambat pemanfaatan waktu secara optimal, yang pada akhirnya memperburuk pencapaian akademik.

⁶⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia.

C. Kerangka Berpikir

Skema konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai karakteristik yang dianggap sebagai permasalahan kritis merupakan definisi dari kerangka berpikir. Penelitian yang melibatkan dua variabel atau lebih, kerangka berpikir harus dibuat untuk menggambarkan secara konseptual hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Kerangka berpikir yang baik akan membantu memahami hubungan antara variabel-variabel tersebut.⁶¹

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan merupakan definisi dari hipotesis. Hipotesis disebut sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang sesuai, bukan pada fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis dapat diartikulasikan sebagai solusi teoritis

untuk menyusun kesulitan penelitian dan bukan sebagai jawaban yang sebenarnya.⁶²

Hipotesis dari penelitian ini adalah bahwa intensitas siswa bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penundaan akademik. Artinya, semakin intens seseorang bermain *game online*, semakin besar kemungkinan mereka terlibat dalam perilaku prokrastinasi akademik. Sebaliknya, jika intensitas bermain *game online* berkurang, maka prokrastinasi akademik cenderung berkurang.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

H_a : Terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

⁶² Sugiyono.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh variabel secara objektif dan numerik⁶³. Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan penjelasan menyeluruh mengenai fenomena dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari responden⁶⁴. Penekanan pada intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik siswa menggunakan penelitian kuantitatif untuk menilai pengaruh antara variabel tersebut. Variabel yang diteliti meliputi intensitas bermain *game online* sebagai variabel independen atau variabel bebas (X) dan prokrastinasi akademik sebagai variabel dependen atau variabel terikat (Y).

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian di MI Negeri 1 Jombang, Jl. Abd. Rahman Saleh Gg III No.8A Jombang, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur, kode pos 61419, No. Telp (0321) 867379. Peneliti memilih lokasi penelitian ini karena telah melaksanakan asistensi mengajar di sekolah tersebut dan melakukan observasi awal pada bulan September. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menghabiskan waktu bermain *game online* dan menunda-nunda penyelesaian tugas.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

⁶⁴ Sugiyono.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah sifat atau karakteristik individu atau organisasi yang dapat diukur atau diamati oleh peneliti⁶⁵. Penelitian ini mencakup dua macam variabel:

1. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel ini adalah variabel yang dapat menyebabkan, memengaruhi, atau berefek pada hasil⁶⁶. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu intensitas bermain *game online*.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel ini merupakan variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel bebas, dan merepresentasikan hasil atau efek dari pengaruh tersebut⁶⁷. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu prokrastinasi akademik.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi mengacu pada semua orang yang menjadi fokus penelitian, dan kesimpulan akan dicapai dengan menggunakan metode pengambilan sampel tertentu.⁶⁸ Konteks penelitian ini, populasi yang diteliti mencakup seluruh siswa kelas lima di MI Negeri 1 Jombang, yang berjumlah 243 siswa. Sedangkan, sampel merujuk pada kelompok (sub) individu yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini⁶⁹. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian

⁶⁵ John W. Creswell and J. David Creswell, *Research Design, Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. (California: SAGE Publications, Inc, 2023).

⁶⁶ John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*, trans. Achmad Fawaid and Rianayati Kusmini Pancasari, 4th ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).

⁶⁷ Creswell.

⁶⁸ Creswell and Creswell, *Research Design, Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*.

⁶⁹ Creswell and Creswell.

adalah antara 30 sampai dengan 500⁷⁰. Dalam penelitian ini, *purposive sampling* digunakan sebagai sampel, yang berarti bahwa setiap individu dalam populasi ditentukan dengan kriteria tertentu.⁷¹ Maka dari itu kriteria sampel dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa atau Siswi Kelas 5 MI Negeri 1 Jombang
2. Aktif bermain *game online*, berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.1 Kriteria siswa aktif bermain *game online*

No	Kategori	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persen
1.	Tinggi	$X > Mean + 1 SD$	$X > 36$	100	41,15%
2.	Sedang	$(Mean - 1 SD) < X < (Mean + 1 SD)$	$26 < X < 36$	84	34,57%
3.	Rendah	$X < Mean - 1 SD$	$X < 26$	59	24,28%
Total				243	100%

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas V di MI Negeri 1 Jombang yang berjumlah 243 siswa, diperoleh 100 siswa (41.15%) masuk dalam kategori tinggi, terdiri dari 59 siswa laki-laki dan 41 siswi perempuan; 84 siswa (34.57%) berada dalam kategori sedang, terdiri dari siswa 36 laki-laki dan 48 siswi perempuan; dan 59 siswa (24.28%) dalam kategori rendah, terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 35 siswi perempuan. Oleh karena itu, sebanyak 100 siswa dari kategori tinggi tersebut ditetapkan sebagai sampel penelitian.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

⁷¹ Sugiyono.

E. Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder.

Berikut adalah penjelasan mengenai kedua jenis data tersebut:

1. Data Primer

Data primer diperoleh dari observasi dan kuisioner atau angket intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui hasil dari dokumentasi pendukung. Data dikumpulkan dari jurnal, buku, tafsir, dan data siswa.

F. Instrumen Penelitian

Kuisioner digunakan sebagai instrument penelitian dengan skala pengukuran menggunakan skala Guttman. Skala ini merupakan skala dengan respon yang tegas, yaitu “Ya dan Tidak”. Tujuan dari penggunaan skala ini adalah untuk mencegah terjadinya bias dalam pemilihan jawaban pada kuisioner⁷². Selain itu, skala ini memudahkan anak-anak untuk memahami pertanyaan dan memberikan jawaban tanpa kebingungannya, Kuesioner yang digunakan didasarkan pada indikator intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademis.

⁷² Sugiyono.

Tabel 3.2 Kisi- Kisi Kuisioner Intensitas Bermain *Game Online*

No	Variabel	Indikator
1.	Aspek intensitas bermain <i>game online</i>	Frekuensi
		Lama waktu
		Perhatian penuh
		Emosional

(Sumber: Haqq, Taufan Akbar:2016)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuisioner Prokrastinasi Akademik

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator
1.	Aspek Prokrastinasi Akademik	Penundaan memulai mengerjakan tugas	<i>Perfectionist</i>
			<i>Dreamer</i>
			Sulit membuat keputusan
			Mengulur waktu
			<i>Defier</i>
			Malas
		Penundaan menyelesaikan tugas	<i>Perfectionist</i>
			Gangguan fokus
			Faktor sosial
			Malas
		Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	<i>Perfectionist</i>
			<i>Crisis maker</i>
			<i>Over doer</i>
			Manajemen waktu
		Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	Manajemen waktu
			Inisiatif Pribadi
		Melakukan aktivitas menyenangkan	Manajemen waktu
			<i>Crisis maker</i>
			Sulit membuat keputusan
			Keyakinan diri
			Gangguan Fokus
			Faktor sosial
			Malas

(Sumber: Ferrari, Joseph R.dkk:1995; Yoga, Bima Pamungkas: 2021; Aulia, Ismi Nisa:2020)

G. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid adalah instrumen yang mampu memberikan hasil yang tepat dan akurat serta benar-benar mengukur hal yang ingin diukur. Untuk memastikan ketepatan pengukuran,⁷³ penting untuk menerapkan validitas isi dan validitas konstruk pada kuesioner intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik. Uraian mengenai hal tersebut dijelaskan dalam paparan berikut.

a. Uji Validitas Isi

Validitas isi dilakukan oleh dosen dan guru kelas dengan latar belakang pendidikan minimal S2 di bidang pendidikan, yang menilai relevansi, kejelasan, dan kesesuaian butir angket. Penilaian ini menggunakan rumus Indeks Aiken dengan bantuan *Microsoft Excel*, dan umpan balik dari ahli digunakan untuk merevisi instrumen agar lebih akurat dan sesuai tujuan penelitian.

$$V = \frac{\sum s}{N(c-1)}$$

Keterangan :

- V : Indeks kesepakatan rater
 s : Skor yang ditetapkan setiap rater dikurangi skor terendah setiap kategori
 N : Banyaknya rater
 c : Banyaknya kategori yang dapat di pilih rater.⁷⁴

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validitas Isi	
Indeks Aiken (VA)	Kriteria Validitas
$0,76 \leq V \leq 1$	Sangat Valid

⁷³ Sugiyono.

⁷⁴ Lewis R. Aiken, "Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires," *Educational and Psychological Measurement* 40, no. 4 (1980): 955–59, <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/001316448004000419>.

Indeks Aiken (VA)	Kriteria Validitas
$0,51 \leq V \leq 0,76$	Valid
$0,26 \leq V \leq 0,51$	Kurang Valid
$0 \leq V \leq 0,26$	Tidak Valid

Kuisisioner yang telah divalidasi memperoleh skor V sebesar 0,84 yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut sangat valid. Hasil hitung validitas kuisisioner dapat dilihat pada lampiran 8.

b. Uji Validitas Konstruk

Setelah melalui validitas ahli, instrumen kemudian diuji menggunakan prosedur korelasi *pearson product moment* yang dijelaskan di bawah ini dan perangkat lunak SPSS windows versi 30. Instrumen dianggap valid jika r hitung $\geq r$ tabel.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x^2)][n \sum y^2 - (\sum y^2)]}}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi *pearson* validitas
- x : Skor tanggapan responden atas setiap pernyataan
- y : Skor tanggapan responden atas seluruh pernyataan
- n : Banyaknya jumlah atau subjek responden
- $\sum x$: Jumlah skor total pernyataan
- $\sum y$: Jumlah skor total pernyataan
- $\sum x^2$: Jumlah kuadrat dari skor butir x
- $\sum y^2$: Jumlah kuadrat dari skor total
- $\sum xy$: Jumlah perkalian antara skor x dan skor y .⁷⁵

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

1) Uji Validitas Konstruk Kuisisioner Intensitas Bermain *Game Online*

Berdasarkan Lampiran 8 seluruh butir pernyataan dinyatakan valid, ditunjukkan oleh nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel. Seluruh butir pada Variabel X memiliki nilai *Pearson correlation* $> 0,361$, yang berarti telah memenuhi kriteria validitas dan layak untuk digunakan dalam tahap pengujian selanjutnya.

2) Uji Validitas Konstruk Kuisisioner Prokrastinasi Akademik

Berdasarkan Lampiran 9, seluruh item pernyataan telah diuji validitasnya, ditunjukkan oleh perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel. Pada Variabel Y, dari 44 item yang diuji, sebanyak 28 item memiliki nilai r hitung $> 0,361$ sehingga dinyatakan valid, sementara 16 item lainnya tidak valid karena berada di bawah nilai r tabel. Dengan demikian, hanya 28 item yang digunakan dalam penelitian lanjutan, sedangkan item yang tidak valid, tidak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang memberikan hasil yang sama ketika digunakan untuk mengukur objek yang sama beberapa kali merupakan definisi instrumen yang reliabel⁷⁶. Uji reliabilitas angket intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik dilakukan dengan menggunakan prosedur *Cronbach's Alpha* yang dijelaskan di bawah ini dan perangkat

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

lunak SPSS windows versi 30. Instrumen dianggap reliabel jika *Cronbach's Alpha* > 0,6.⁷⁷

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas tes

k : Jumlah butir soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varian butir

σ_t^2 : Varian skor total

a. Uji Reliabilitas Kuisisioner Intensitas Bermain *Game Online*

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.939	24

Berdasarkan Tabel 3.6, seluruh pernyataan dalam kuisisioner pada variabel X dinyatakan reliabel, ditunjukkan oleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,939 > 0,60$. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas Kuisisioner Prokrastinasi Akademik

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Prokrastinasi Akademik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,914	28

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Berdasarkan Tabel 3.7, seluruh pernyataan dalam kuisisioner pada variabel Y dinyatakan reliabel, ditunjukkan oleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,914 > 0,60$. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan sebelum dan selama penelitian, tujuan observasi sebelum penelitian adalah melihat bagaimana perilaku siswa. Sedangkan saat penelitian, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana siswa belajar selama penelitian.

2. Kuisisioner

Penelitian ini menggunakan kuisisioner untuk mengukur intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik siswa. Peneliti akan menganalisis hasil dari angket siswa untuk melihat bagaimana keadaan yang terjadi. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Guttman. Kuisisioner tertutup disajikan dengan alternatif pilihan jawaban yang dengan memberikan tanda silang (×) atau centang (✓) pada jawaban yang paling relevan.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup data siswa kelas 5 serta foto-foto sebelum dan saat melaksanakan penelitian. Data siswa yang dikumpulkan mencakup

identitas dan informasi akademik yang digunakan sebagai acuan dalam populasi dan sampel. Selain itu, dokumentasi dalam bentuk foto diambil sebelum dan selama proses penelitian berlangsung untuk mendukung keabsahan data dan menggambarkan suasana penelitian secara visual.

I. Analisis Data

Penelitian ini menganalisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas dan uji hipotesis. Analisis deskriptif dilakukan terlebih dahulu setelah itu, uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data mengikuti distribusi normal sebelum melanjutkan ke uji hipotesis. Analisis deskriptif, uji normalitas dan uji hipotesis dijelaskan di bawah ini:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data dengan menggunakan statistik seperti rata-rata dan standar deviasi untuk lebih memahami distribusi dan tren data.⁷⁸ Prosedur pengolahan data lebih efisien dan menghasilkan hasil statistik yang dapat diandalkan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS windows versi 30.⁷⁹

2. Uji Normalitas

Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* digunakan dalam penelitian ini dengan aplikasi SPSS windows versi 30, uji normalitas menentukan apakah data terdistribusi secara teratur atau tidak. Uji

⁷⁸ Maulidin Ahmad Jamil et al., "Analisis Deskriptif Tingkat Kemampuan Literasi Digital Pada Pembelajaran Biologi," *Journal on Teacher Education* 4, no. 2 (2022): 640–48.

⁷⁹ R Syamsul, "Evaluasi Program Pendidikan Melalui Analisis Deskriptif Data Kuantitatif," *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi* 9, no. 1 (2023).

normalitas membutuhkan tingkat signifikansi $> 0,05$ untuk data terdistribusi secara normal.

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan:

KD : Jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

n_1 : jumlah sampel yang diperoleh

n_2 : jumlah sampel yang diharapkan

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS Windows versi 30 untuk mengetahui apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik. Analisis ini digunakan untuk melihat perubahan pada variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen,⁸⁰ serta menentukan arah dan kekuatan pengaruhnya. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Namun, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan H_a ditolak.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

H_a : Terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

- Y : Nilai yang diprediksikan
 a : Konstanta atau bila harga $X=0$
 b : Koefisien regresi
 X : Nilai variabel independen

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini memiliki tiga tahapan yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan akhir. Berikut merupakan penjabaran dari tahap-tahap tersebut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti menemukan masalah di lokasi penelitian, memberikan solusi atau jalan keluar untuk masalah tersebut, dan didukung dengan teori. Setelah itu, menentukan judul penelitian, mencari penelitian terdahulu terkait penelitian yang akan dilakukan, dan menggunakannya sebagai rujukan. Menentukan populasi dan sampel dan mempersiapkan penyusunan instrumen yakni kuisisioner intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner yang telah dibuat sebelumnya, yaitu kuesioner tingkat intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah penelitian, dan kemudian mengembangkan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas V MI Negeri 1 Jombang pada tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk kedua variabel, dan diukur dengan menggunakan skala Guttman agar memperoleh jawaban yang lebih tegas dan jelas.

1. Siswa Kelas 5

Siswa kelas V MI Negeri 1 Jombang menjadi responden dalam penelitian ini. Data berikut disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran mengenai jumlah siswa yang terlibat, yang nantinya menjadi dasar dalam pengumpulan dan analisis data penelitian.

Tabel 4.1 Data Siswa Kelas 5 MI Negeri 1 Jombang

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	5 A	15	19	34
2.	5 B	15	20	35
3.	5 C	15	19	34
4.	5 D	16	20	36
5.	5 E	15	19	34
6.	5 F	16	19	35
7.	5 G	16	19	35
Total		108	135	243

2. Gambaran Umum Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 siswa dan siswi kelas V MI Negeri 1 Jombang. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive*, yaitu berdasarkan kriteria bahwa siswa tersebut aktif memainkan *game online*. Penelitian ini tidak membatasi sampel berdasarkan jenis kelamin maupun usia. Adapun data berikut menyajikan sebaran responden berdasarkan jenis kelamin dan usia sebagai dasar dalam proses analisis lebih lanjut.

a. Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Jenis Kelamin Sampel

Jenis Kelamin	Jumlah Sampel	Presentase
Laki- laki	59	59%
Perempuan	41	41%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui sampel pada penelitian ini berjumlah 100 siswa. Sampel berjenis kelamin laki-laki sebanyak 59 siswa dan perempuan sebanyak 41 siswa.

b. Usia

Usia sampel dalam penelitian ini berada pada rentang 10, 11 dan 12 tahun dengan jumlah total sampel sebanyak 100 siswa. Informasi lebih rinci mengenai jumlah dan sebaran usia responden disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.3 Jenis Kelamin Sampel

Usia	Jumlah Sampel	Presentase
10	1	1%
11	76	76%
12	23	23%
Total	100	100%

3. Deskripsi Data Intensitas Bermain *Game Online*

Penelitian ini diukur menggunakan kuisisioner berbasis skala Guttman, yang memuat pernyataan-pernyataan sederhana dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak”. Kuisisioner ini dirancang untuk mengetahui seberapa sering, berapa lama, dan dalam situasi seperti apa siswa bermain *game online*. Dari total 24 pernyataan yang disusun, semuanya dinyatakan valid setelah uji coba, sehingga seluruhnya digunakan dalam pengambilan data. Kuisisioner ini dibagikan kepada 100 siswa kelas V MI Negeri 1 Jombang tahun ajaran 2024/2025 yang memang memiliki kebiasaan bermain *game online*.

Setelah data berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut menggunakan metode statistik dengan bantuan aplikasi IBM SPSS windows versi 30. Berikut ini disajikan hasil analisis terkait intensitas bermain *game online*.

Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Data Intensitas Bermain *Game Online*
Statistics

Intensitas Bermain <i>Game Online</i>		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		35,9500
Median		36,0000
Mode		35,00
Std. Deviation		2,35005
Minimum		31,00
Maximum		41,00

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata atau *mean* 35,95; median 36, standar *deviation* 2,35005; modus 35, skor minimum 31 dan skor maksimum 41.

Untuk memperjelas karakteristik dari intensitas bermain *game online* siswa, peneliti menyajikan data tambahan yang mencakup empat aspek utama: frekuensi bermain, lama waktu bermain, perhatian penuh terhadap *game* dan respon emosional saat bermain. Data ini diambil dari hasil kuisisioner dan disusun dalam bentuk tabel agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain *game online*.

Tabel 4.4.1 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game Online*

No	Kategori Frekuensi	Keterangan Waktu	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Setiap Hari	Bermain setiap hari	55	55%
2	3-5 kali dalam seminggu	Bermain 3–5 kali per minggu	52	52%
3	2 kali dalam seminggu	Bermain dua kali per minggu	50	50%
Total			157	157%

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki kebiasaan bermain *game online* secara cukup intensif. Sebanyak 55% siswa bermain setiap hari, menunjukkan adanya kecenderungan bermain *game* secara harian. Sebanyak 52% bermain 3–5 kali seminggu, dan 50% bermain 1–2 kali seminggu. Karena responden dapat memilih lebih dari satu kategori, total persentase melebihi 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa banyak siswa memiliki pola bermain yang fleksibel dan beragam intensitas dalam seminggu.

Tabel 4.4.2 Distribusi Lama Waktu Intensitas Bermain *Game Online*

No	Kategori Lama Bermain	Waktu Bermain per hari	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Singkat	1-2 Jam	44	44%

No	Kategori Lama Bermain	Waktu Bermain per hari	Frekuensi (f)	Presentase (%)
2	Sedang	Lebih dari 4 Jam	53	53%
3	Lama	5 Jam	51	51%
4	Sangat Lama	Sebagian besar waktu dalam satu hari	41	41%
Total			189	189%

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas siswa memiliki durasi bermain *game online* yang cukup tinggi. Sebanyak 53% bermain lebih dari 4 jam per hari, 51% bermain hingga 5 jam, dan 41% menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Meski 44% bermain hanya 1–2 jam, data menunjukkan kecenderungan durasi bermain yang lama. Karena frekuensi melebihi 100%, hal ini mengindikasikan adanya variasi waktu bermain antar hari atau perbedaan persepsi siswa terhadap durasi bermain mereka.

Tabel 4.4.3 Distribusi Perhatian Penuh saat Bermain *Game Online*

No	Indikator	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Lupa Waktu	47	47%
2	Fokus pada <i>game</i>	50	50%
3	Memikirkan <i>game</i> saat mengerjakan tugas	46	46%
Total		143	143%

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar siswa menunjukkan fokus berlebih terhadap *game online*. Sebanyak 50% terlalu fokus saat bermain, 47% lupa waktu, dan 46% memikirkan *game* saat mengerjakan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* dapat

mengganggu konsentrasi dan manajemen waktu, serta berdampak pada tanggung jawab akademik siswa.

Tabel 4.4.4 Distribusi Respon Emosional saat Bermain *Game Online*

No	Jenis Emosi yang Dirasakan	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Marah atau tersinggung	46	46%
2	Kesal	44	44%
3	Senang	52	52%
4	Bersemangat	51	51%
5	Malas	42	42%
Total		235	235%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang (52%) dan bersemangat (51%) saat bermain *game online*, meskipun emosi negatif seperti marah (46%) dan kesal (44%) juga muncul. Sebanyak 42% merasa malas beraktivitas jika belum bermain, mengindikasikan ketergantungan emosional. Ini menunjukkan bahwa *game online* memengaruhi emosi siswa secara positif maupun negatif.

Kemudian dari data yang ada peneliti menggunakan statistika empirik, manakala statistik ini merupakan alat ukur dalam pengkategorian kelompok yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Statistik empirik yang mana membutuhkan data mean dan standar deviasi.⁸¹

- a. Tinggi $= X > Mean + 1 SD$
 $= X > 35,95 + 2,35005$
 $= X > 38,30005$
- b. Sedang $= (Mean - 1 SD) < X < (Mean + 1 SD)$

⁸¹ Wahyu Widhiarso, "Pengkategorian Data Dengan Menggunakan Statistik Hipotetik Dan Statistik Empirik," *Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 2010.

$$= (35,95 - 2,35005) < X < (35,95 + 2,35005)$$

$$= 33,57995 < X < 38,30005$$

c. Rendah $= X < Mean - 1 \text{ SD}$

$$= X < 33,57995$$

Sebagaimana hasil perhitungan kategori di atas, maka disimpulkan dalam sebuah tabel distribusi frekuensi kategori atau tingkat intensitas bermain *game online*.

Tabel 4.5 Hasil Kategori Variabel X Intensitas Bermian *Game Online*

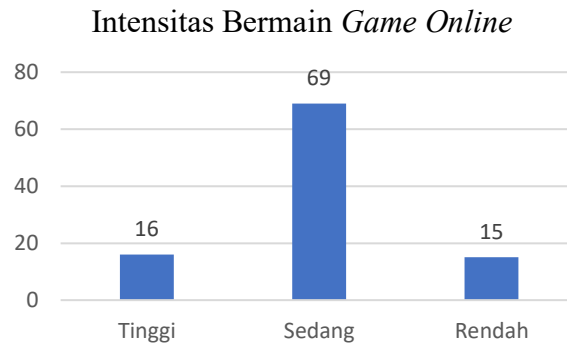
No	Kategori	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persen
4.	Tinggi	$X > Mean + 1 \text{ SD}$	$X > 38,30005$	16	16%
5.	Sedang	$(Mean - 1 \text{ SD}) < X < (Mean + 1 \text{ SD})$	$33,57995 < X < 38,30005$	69	69%
6.	Rendah	$X < Mean - 1 \text{ SD}$	$X < 33,57995$	15	15%
Total				100	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa banyaknya kategori tinggi pada variabel intensitas bermain *game online* adalah 16% dengan jumlah frekuensi 16 sebanyak siswa, lalu pada ketegori sedang memperoleh sebanyak 69% dengan jumlah frekuensi 69 siswa, kemudian pada kategori ketiga, yaitu ketegori rendah 15% sebanyak dengan 15 frekuensi sebnayak siswa. Maka dapat dilihat secara garis besar dari ketiga kategori tersebut di dominasi oleh kategori sedang, karena sebanyak 69% sudah hampir 100% kategori ini di tempati.

Maka dapat diambil kesimpulan, bahwa intensitas bermain *game online* peserta didik kelas V MI Negeri 1 Jombang tahun ajaran 2024/2025

termasuk pada kategori sedang. Hal tersebut bisa diperjelas dengan diagram di bawah ini.

Bagan 4.1 Hasil Kategori Variabel X Intensitas Bermain *Game Online*



4. Deskripsi Data Prokrastinasi Akademik

Penelitian ini diukur menggunakan kuisioner berbasis skala Guttman, yang memuat pernyataan-pernyataan sederhana dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Pada tahap awal, kuisioner yang disusun memuat 44 butir pernyataan yang dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa cenderung menunda-nunda tugas akademik. Setelah dilakukan uji validitas, 16 butir pernyataan dinyatakan tidak valid, sehingga hanya tersisa 28 butir pernyataan valid yang digunakan dalam pengumpulan data. Kuisioner ini disebarikan kepada 100 siswa kelas V MI Negeri 1 Jombanng tahun ajaran 2024/2025 yang memiliki kebiasaan bermain *game online*, dengan tujuan untuk melihat kaitan antara prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online*.

Setelah data berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut menggunakan metode statistik dengan bantuan

aplikasi IBM SPSS windows versi 30. Berikut ini disajikan hasil analisis terkait intensitas bermain *game online*.

Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Data Prokrastinasi Akademik

<i>Statistics</i>		
Prokrastinasi Akademik		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		42,1000
Median		42,0000
Mode		42,00
Std. Deviation		2,86215
Minimum		36,00
Maximum		48,00

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata atau *mean* 42,1, median 42, standar *deviation* 2,86, modus 42, skor minimum 36 dan skor maksimum 48.

Kemudian dari data yang ada peneliti menggunakan statistika empirik, manakala statistik ini merupakan alat ukur dalam pengkategorian kelompok yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Statistik empirik yang mana membutuhkan data mean dan standar deviasi.⁸²

- a. Tinggi $= X > Mean + 1 \text{ SD}$
- $$= X > 42,1 + 2,86215$$
- $$= X > 44,96215$$
- b. Sedang $= (Mean - 1 \text{ SD}) < X < (Mean + 1 \text{ SD})$
- $$= (42,1 - 2,86215) < X < (42,1 + 2,86215)$$
- $$= 39,23785 < X < 44,96215$$

⁸² Widhiarso.

$$\begin{aligned} \text{c. Rendah} &= X < \text{Mean} - 1 \text{ SD} \\ &= X < 39,23785 \end{aligned}$$

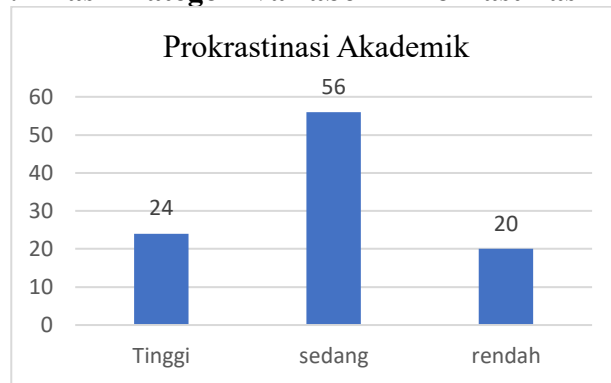
Sebagaimana hasil perhitungan kategori di atas, maka disimpulkan dalam sebuah tabel distribusi frekuensi kategori atau tingkat intensitas bermain *game online*.

Tabel 4.7 Hasil Kategori Variabel Y Prokrastinasi Akademik

No	Kategori	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persen
1.	Tinggi	$X > \text{Mean} + 1 \text{ SD}$	$X > 44,96215$	24	24%
2.	Sedang	$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) < X < (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	$39,23785 < X < 44,96215$	56	56%
3.	Rendah	$X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$	$X < 39,23785$	20	20%
Total				100	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa banyaknya kategori tinggi pada variabel prokrastinasi akademik adalah 24% dengan jumlah frekuensi sebanyak 24 siswa, lalu pada ketegori sedang memperoleh sebanyak 56% dengan jumlah frekuensi 56 siswa, kemudian pada kategori ketiga, yaitu ketegori rendah sebanyak 20% dengan frekuensi sebnayak 20 siswa. Maka dapat dilihat secara garis besar dari ketiga kategori tersebut di dominasi oleh kategori sedang, karena sebanyak 56% sudah hampir 100% kategori ini di tempati.

Maka dapat diambil kesimpulan, bahwa prokrastinasi akademik siswa kelas V MI Negeri 1 Jombang tahun ajaran 2024/2025 termasuk pada kategori sedang. Hal tersebut bisa diperjelas dengan digaram di bawah ini.

Bagan 4.1 Hasil Kategori Variabel Y Prokrastinasi Akademik**B. Hasil Penelitian****1. Analisis Data****a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan agar peneliti mengetahui distribusi data normal atau tidak normal. Apabila signifikansi probabilitas $> 0,05$ maka data dapat dikatakan normal. Sedangkan apabila nilainya $< 0,05$ maka data tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS Windows 30.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			<i>Unstandardized Residual</i>
N			100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		0,0000000
	Std. Deviation		2,83002043
Most Extreme Differences	Absolute		0,072
	Positive		0,072
	Negative		-0,065
Test Statistic			0,072
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		0,215
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0,205
		Upper Bound	0,226

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test* sebesar 0,200 dengan nilai probabilitas sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi lebih tinggi dari taraf signifikansi. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji regresi sederhana menggunakan bantuan SPSS dengan taraf signifikan. Tujuan dari penggunaan hipotesis adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa.

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	35.558	4.382		8.114	<.001
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	.182	.122	.149	1.496	.138

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

$$Y = a + bX$$

$$Y = 35.558 + 0,182X$$

Berdasarkan tabel 4.7, Nilai Konstanta a menunjukkan nilai sebesar 35,558, artinya jika tidak terjadi perubahan variabel independen (Nilai X adalah 0) maka nilai variabel dependen (Y) sebesar 35,558 dan jika nilai koefisien regresi variabel X (Intensitas

Bermain *Game Online*) adalah 0,182 bernilai positif, sehingga jika Intensitas Bermain *Game Online* mengalami kenaikan 1 nilai, maka keputusan pembelian akan meningkat sebesar 0,182. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan adanya pengaruh dari Intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap prokrastinasi Akademik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MI Negeri 1 Jombang, yang memiliki 7 rombongan belajar di setiap tingkat kelas. Siswa kelas V berjumlah 243 orang. Dari jumlah tersebut, diambil 100 siswa sebagai sampel dengan teknik *purposive sampling*, berdasarkan kriteria bahwa responden memiliki kebiasaan bermain *game online*.

Responden dalam penelitian ini terdiri dari 59 siswa laki-laki (59%) dan 41 siswa perempuan (41%). Komposisi ini menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah laki-laki. Kondisi ini dapat menjadi salah satu alasan mengapa laki-laki memiliki risiko lebih besar dengan prevalensi dua kali lebih tinggi dibandingkan perempuan.⁸³ Kecenderungan ini dipengaruhi oleh frekuensi dan durasi bermain yang lebih tinggi, preferensi terhadap *game* kompetitif dan adiktif, serta faktor psikologis seperti impulsivitas, pencarian sensasi, dan pengambilan risiko.⁸⁴

Selain itu, konten *game* yang umumnya dirancang untuk menarik pemain laki-laki turut memperkuat keterlibatan mereka.⁸⁵ Dalam konteks ini, tingginya intensitas bermain *game online*, khususnya pada siswa laki-laki, berpotensi besar memicu perilaku prokrastinasi akademik karena waktu dan fokus lebih banyak tercurah pada aktivitas bermain dibandingkan menyelesaikan kewajiban akademik.

⁸³ King and Delfabbro, *Internet Gaming Disorder: Theory Assessment, Treatment, and Prevention*.

⁸⁴ King and Delfabbro.

⁸⁵ King and Delfabbro.

Responden dalam penelitian ini berada pada rentang usia 10 hingga 12 tahun, dengan rincian 1% berusia 10 tahun, 76% berusia 11 tahun, dan 23% berusia 12 tahun. Rentang usia ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal menurut teori Piaget, di mana siswa mulai mampu berpikir logis dan mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Namun, pada tahap ini mereka masih membutuhkan bimbingan dalam mengelola waktu, membuat keputusan serta menjalankan tanggung jawab, termasuk dalam penggunaan media digital seperti *game online*.⁸⁶

Usia 10–12 tahun berada di awal fase remaja, yang menurut berbagai studi merupakan masa paling rentan terhadap gangguan adiksi karena perkembangan korteks prefrontal yang sedang berkembang dan meningkatnya tekanan sosial serta akademik.⁸⁷ *Game* sering digunakan sebagai pelarian dari stres atau bentuk pencarian identitas sosial, terutama di tengah tuntutan belajar yang semakin meningkat. Dalam konteks ini, tingginya intensitas bermain *game online* pada siswa usia tersebut dapat memicu munculnya perilaku prokrastinasi akademik, karena perhatian dan energi siswa cenderung terserap dalam aktivitas bermain, sementara tanggung jawab belajar menjadi terabaikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Variabel bebas adalah intensitas bermain *game online* (X), dan variabel terikat adalah prokrastinasi akademik (Y). Pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner menggunakan skala Guttman untuk kedua variabel, drngan pilihan jawaban

⁸⁶ Fatimah Ibda, “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget,” *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.

⁸⁷ King and Delfabbro, *Internet Gaming Disorder: Theory Assessment, Treatment, and Prevention*.

"Ya" dan "Tidak" agar jawaban siswa lebih jelas dan tegas. Setelah dilakukan uji validitas, seluruh butir pada variabel X dan 28 butir pada variabel Y dinyatakan valid dan digunakan dalam pengambilan data.

Pengujian awal dilakukan dengan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Distribusi data yang normal memungkinkan penggunaan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis.

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 69% dari total 100 responden. Sebanyak 16% siswa berada dalam kategori tinggi, dan 15% berada dalam kategori rendah. Rata-rata skor intensitas adalah 35,95 dengan simpangan baku 2,35 dan rentang skor antara 31 hingga 41. Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan bermain *game online* dalam frekuensi dan durasi yang cukup aktif, meski tidak ekstrem.

Frekuensi bermain menunjukkan bahwa 55% siswa bermain setiap hari, 52% bermain 3–5 kali seminggu, dan 50% bermain 1–2 kali seminggu. Persentase total melebihi 100% karena responden dapat memilih lebih dari satu jawaban, yang menunjukkan variasi perilaku bermain antar hari.

Lama waktu bermain juga cukup tinggi. Sebanyak 53% siswa bermain lebih dari 4 jam per hari, 51% bermain hingga 5 jam, dan 41%

menghabiskan sebagian besar waktunya dalam satu hari untuk bermain *game*. Meskipun 44% siswa bermain hanya 1–2 jam per hari, data menunjukkan bahwa sebagian besar memiliki durasi bermain yang lama. Frekuensi yang melebihi 100% menunjukkan kemungkinan siswa mengalami variasi durasi antar hari atau memiliki persepsi berbeda terhadap waktu bermain yang dianggap khas.

Respon emosional, sebagian besar siswa merasa senang (52%) dan bersemangat (51%) saat bermain *game*. Namun, emosi negatif seperti marah atau tersinggung (46%), kesal (44%), dan malas melakukan aktivitas lain jika belum bermain *game* (42%) juga muncul. Ini menunjukkan bahwa bermain *game* memberikan pengaruh emosional campuran, yang tergantung pada konteks permainan dan kondisi psikologis siswa.

Segi Perhatian penuh, siswa juga menunjukkan keterlibatan kognitif yang tinggi terhadap *game*. Sebanyak 50% siswa menyatakan terlalu fokus pada *game*, 47% sering lupa waktu, dan 46% memikirkan *game* saat mengerjakan tugas. Temuan ini menandakan bahwa intensitas bermain tidak hanya berdampak pada waktu, tetapi juga pada konsentrasi dan keterpakuan mental terhadap *game*, yang bisa berdampak pada fokus belajar.

Meskipun secara umum intensitas bermain *game online* berada pada kategori sedang, keterlibatan siswa dalam aspek waktu, perhatian, dan emosi menunjukkan bahwa aktivitas ini memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam kehidupan harian mereka.

2. Prokrastinasi Akademik

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel prokrastinasi akademik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (56%) berada pada kategori sedang, sedangkan 24% berada dalam kategori tinggi dan 20% dalam kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa perilaku menunda tugas cukup umum di kalangan siswa, meskipun tidak sampai pada tingkat yang sangat parah.

Prokrastinasi akademik ini terlihat dari kecenderungan siswa untuk menunda-nunda pengerjaan tugas, merasa kurang termotivasi untuk belajar, serta memilih aktivitas lain seperti bermain *game* sebagai pelarian dari tanggung jawab akademik.

Faktor usia dan tingkat kedewasaan yang masih berkembang dapat menjadi penyebab utama prokrastinasi, apalagi jika siswa tidak mendapatkan bimbingan atau pengawasan dalam manajemen waktu dan tanggung jawab belajar. Apabila tidak segera ditangani, kebiasaan ini bisa berdampak negatif terhadap pencapaian akademik siswa ke depan.

B. Analisis Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik

Hasil uji regresi sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,182 yang bersifat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik yang dilakukan siswa. Dengan kata lain, ada pengaruh signifikan dari intensitas bermain *game* terhadap kecenderungan siswa menunda tugas akademik. Persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$C. Y = 35,558 + 0,182X$$

Artinya, setiap kenaikan satu unit intensitas bermain *game online* akan diikuti kenaikan satu unit skor prokrastinasi akademik. Hal ini membuktikan bahwa semakin sering dan semakin lama siswa bermain *game online*, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk menunda menyelesaikan tugas-tugas akademik yang seharusnya dilakukan tepat waktu.

Penemuan ini selaras dengan teori *behavioral procrastination* yang dikemukakan oleh Ferrari, di mana prokrastinasi dijelaskan sebagai perilaku penundaan karena kecenderungan untuk menghindari tugas-tugas yang dirasa tidak menyenangkan atau menantang secara emosional.⁸⁸ Siswa yang merasa kurang percaya diri terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas, atau merasa tugas tersebut terlalu sulit atau membosankan, cenderung mengalihkan perhatiannya pada aktivitas lain yang memberikan kesenangan instan, salah satunya adalah bermain *game online*.

Jika dikaji lebih lanjut berdasarkan aspek intensitas bermain menurut Chaplin dari Tufan Akbar Haqq, intensitas bermain *game online* mencakup empat dimensi utama, yaitu frekuensi, lama waktu bermain, perhatian penuh, dan emosional.⁸⁹ Keempat dimensi ini ditemukan secara nyata dalam hasil penelitian. Sebanyak 55% siswa menyatakan bermain setiap hari, 53% bermain lebih dari 4 jam per hari, dan 50% menyatakan terlalu fokus saat bermain. Bahkan 46% siswa mengaku tetap memikirkan *game* saat mengerjakan tugas.

⁸⁸ Ferrari, Johnson, and McCown, *Procrastination and Task Avoidance; Theory, Research, and Treatment*.

⁸⁹ Haqq, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet 'A, B, Dan C' Kecamatan Lowokwaru Kota Malang."

Ini mencerminkan bahwa *game* telah menyita sebagian besar perhatian dan waktu siswa.

Menurut teori gangguan fokus yang menjadi bagian dari pemicu prokrastinasi akademik, ketika seorang siswa tidak dapat mempertahankan fokus pada aktivitas belajar karena terganggu oleh stimulus lain, maka risiko untuk menunda tugas akademik akan meningkat. Apalagi ketika stimulus tersebut bersifat menyenangkan dan memberikan *reward* langsung, seperti yang ditawarkan oleh *game online*.⁹⁰ *Game* biasanya memberikan rasa puas, kesenangan, dan bahkan prestise virtual dalam waktu singkat, yang membuat siswa cenderung lebih memilih bermain daripada belajar.

Lebih jauh, teori Sapadin dan Maguire dalam Bima Yoga Pamungkas mengidentifikasi beberapa tipe pelaku prokrastinasi seperti *the dreamer*, yang banyak memiliki rencana tetapi enggan mewujudkannya; *the worrier*, yang takut gagal dan lebih memilih menunda; dan *the defier*, yang menolak tekanan dari luar dan menunda sebagai bentuk pemberontakan.⁹¹ Ketiga tipe ini sangat relevan dengan konteks siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi, karena *game* menjadi sarana untuk menghindari dari tekanan tugas sekolah maupun ekspektasi lingkungan.

Perspektif perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, anak usia 10–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai berpikir logis tetapi masih sangat terpengaruh oleh stimulus visual dan aktivitas yang

⁹⁰ R. S. Ghufro, M. N., & Risnawita, "Teori-Teori Psikologis," 2010.

⁹¹ Pamungkas, "Pengaruh Kecanduan Game Online PUBG Mobile (Playerunknown's Battlegrounds) Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang."

menarik secara sensorik.⁹² *Game online* dengan grafis menarik, sistem hadiah, dan interaksi sosial virtual sangat menarik bagi anak pada usia ini. Jika tidak diawasi, *game* dapat menggeser minat belajar dan mengurangi kapasitas mereka dalam merancang dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Teori motivasi dan regulasi diri juga relevan dengan temuan ini. Ketika motivasi intrinsik siswa terhadap belajar lemah, dan regulasi diri tidak berkembang optimal, maka siswa lebih mudah terdistraksi dan lebih tertarik pada aktivitas yang menyenangkan seperti *game*. Bandura dalam teori *self-regulated learning* menekankan pentingnya kontrol diri dalam mengarahkan perilaku belajar. Ketika kontrol ini lemah, prokrastinasi menjadi konsekuensi yang umum.⁹³

Dari sisi spiritualitas dan etika Islam, intensitas bermain *game online* yang menyebabkan penundaan tugas akademik dapat dipandang sebagai bentuk lalai terhadap waktu. Dalam QS. Al-Asr disebutkan bahwa “sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati dalam kebenaran dan kesabaran”.⁹⁴ Ayat ini menunjukkan bahwa waktu adalah amanah yang harus dimanfaatkan secara maksimal. Ketika waktu dihabiskan untuk hal yang tidak produktif, seperti bermain *game* berlebihan hingga mengabaikan kewajiban belajar, maka termasuk dalam perilaku yang merugikan diri sendiri.

Selain itu, dalam QS. Al-Qiyamah:13, Allah berfirman bahwa manusia akan diberitahu pada hari kiamat tentang apa yang telah dilakukan dan yang

⁹² Ibda, “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.”

⁹³ A Bandura and General Learning Corporation, *Social Learning Theory* (General Learning Press, 1973), https://books.google.co.id/books?id=-E_CMgEACAAJ.

⁹⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an Kemenag.”

telah ditinggalkan.⁹⁵ Ini menjadi pengingat bahwa waktu dan tanggung jawab, termasuk dalam dunia pendidikan, akan dimintai pertanggungjawaban. Prokrastinasi yang dilakukan secara terus-menerus akibat intensitas bermain *game online* bukan hanya berdampak pada kegiatan belajar siswa, tetapi juga merupakan bentuk penyimpangan dari etika disiplin waktu dalam Islam.

Berdasarkan berbagai teori tersebut, baik dari segi psikologis, perkembangan kognitif, maupun nilai-nilai spiritual dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi akademik. Semakin tinggi frekuensi, durasi, keterlibatan perhatian, dan ketergantungan emosi terhadap *game*, semakin besar pula kecenderungan siswa untuk menunda tugas akademik. Maka dari itu, penting adanya pendampingan orang tua, pengawasan dari guru, serta edukasi literasi digital agar siswa dapat mengatur waktu secara bijak antara hiburan dan tanggung jawab belajar.

C. Dampak Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik

1. Dampak Umum dari Intensitas Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil observasi dan kajian pustaka, berikut adalah beberapa dampak umum dari intensitas bermain *game online* terhadap siswa:

a. Penurunan Minat Belajar

Ketika siswa terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game*, perhatian terhadap pelajaran cenderung menurun. *Game* yang

⁹⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia.

bersifat kompetitif dan interaktif menciptakan rangsangan tinggi sehingga kegiatan belajar terasa membosankan.⁹⁶

b. Gangguan Konsentrasi dan Fokus

Intensitas bermain *game* yang tinggi dapat mempengaruhi fungsi eksekutif otak, seperti pengambilan keputusan dan perhatian. Hal ini menyebabkan siswa menjadi sulit fokus saat belajar atau menerima materi di kelas.⁹⁷

c. Kelelahan dan Penurunan Kualitas Tidur

Banyak siswa bermain *game* hingga malam hari, yang berdampak pada waktu tidur yang tidak cukup. Akibatnya, siswa menjadi kurang bersemangat dan mudah lelah saat proses pembelajaran.⁹⁸

d. Penurunan Prestasi Akademik

Waktu belajar yang berkurang dan ketidakdisiplinan dalam menyelesaikan tugas berdampak langsung terhadap hasil belajar. Dalam jangka panjang, ini dapat memengaruhi performa akademik secara keseluruhan.⁹⁹

e. Timbulnya Perilaku Prokrastinasi Akademik

Ketika siswa sudah terbiasa menunda kegiatan akademik demi bermain *game*, maka terbentuklah kebiasaan prokrastinatif yang mengakar. Hal

⁹⁶ Kurnada and Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar."

⁹⁷ Mark Griffiths, "Online Computer Gaming: Advice for Parents and Teachers," *Education and Health* 27, no. 1 (2009): 3–6.

⁹⁸ Kimberly S Young and Cristiano Nabuco de Abreu, *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment* (New Jwesity: John Wiley & Sons, 2010), https://books.google.co.id/books?id=C_omSZQyfYcC.

⁹⁹ Aulia, "Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar."

ini terbukti dari hasil penelitian ini, yang menunjukkan adanya pengaruh positif antara intensitas bermain *game* dan tingkat prokrastinasi.

2. Dampak pada Siswa Laki-laki

Siswa laki-laki yang bermain *game* dalam durasi panjang menunjukkan berbagai dampak negatif terhadap perilaku akademik, antara lain:

a. Penurunan Tanggung Jawab Akademik

Siswa cenderung menunda tugas-tugas penting karena memilih bermain *game*, sehingga berdampak pada ketidakteraturan dan ketidaktepatan waktu dalam mengerjakan PR atau belajar. Miswanto mencatat bahwa siswa laki-laki lebih sering menunjukkan sikap lalai terhadap kewajiban belajar dibandingkan perempuan.¹⁰⁰

b. Kesulitan Mengatur Waktu

Laki-laki mengalami penurunan manajemen waktu akibat keterikatan dengan permainan yang sulit dikontrol.¹⁰¹ Hal ini menyebabkan ketidakseimbangan antara waktu bermain dan belajar.

c. Penurunan Motivasi Belajar

Game online yang bersifat kompetitif dan instan memberikan kepuasan langsung, membuat siswa laki-laki kehilangan motivasi dalam aktivitas belajar yang menuntut konsentrasi tinggi dan hasil yang tidak langsung.¹⁰²

¹⁰⁰ Miswanto, Armitasari, and Muhazir, "Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki Dan Perempuan," *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, no. 2009 (2020): 43–51.

¹⁰¹ Young and de Abreu, *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*.

¹⁰² Steel, "The Nature of Procrastination: A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Psychol Bull* 133: 65-94."

d. Ketergantungan dan Pengabaian Terhadap Realitas Akademik

Ketergantungan terhadap *game* dapat menyebabkan individu mengabaikan tanggung jawab nyata, termasuk tugas sekolah dan prestasi.¹⁰³

3. Dampak pada Siswa Perempuan

Siswa perempuan, meskipun juga bermain *game*, menunjukkan tingkat prokrastinasi akademik yang lebih rendah dan dampak yang berbeda secara psikologis, antara lain:

a. Perdeksionisme Akademik

Beberapa siswa perempuan menunda tugas bukan karena malas, melainkan karena ingin hasil yang sempurna. Dalam situasi ini, *game online* sering dimanfaatkan sebagai pelarian sementara dari tekanan untuk tampil sempurna.¹⁰⁴ Artinya, saat merasa belum siap menyelesaikan tugas sesuai ekspektasi pribadi, mereka memilih bermain *game* untuk meredakan stres, meskipun akhirnya menimbulkan prokrastinasi.¹⁰⁵

b. Kecemasan Akademik

Penundaan tugas seringkali disertai perasaan bersalah atau takut gagal, sehingga mereka baru menyelesaikan tugas di saat terakhir.¹⁰⁶

Meskipun ini tetap termasuk prokrastinasi, namun dorongan emosional

¹⁰³ Griffiths, "Online Computer Gaming: Advice for Parents and Teachers."

¹⁰⁴ D Papalia, S Olds, and R Feldman, *Human Development* (McGraw-Hill Education, 2008), <https://books.google.co.id/books?id=AlZpPwAACAAJ>.

¹⁰⁵ Aulia, "Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar."

¹⁰⁶ Aulia.

seperti rasa bersalah justru menjadi motivasi untuk tetap menyelesaikan tugas.

c. Kemampuan Kontrol Diri yang Lebih Tinggi

Perempuan cenderung lebih mampu mengelola waktu dan membatasi durasi bermain *game*, sehingga lebih jarang mengalami gangguan akademik akibat bermain.¹⁰⁷

¹⁰⁷ Miswanto, Armitasari, and Muhazir, “Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki Dan Perempuan.”

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian terhadap 100 siswa kelas V MI Negeri 1 Jombang tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* umumnya sedang, dengan frekuensi dan durasi tinggi, serta berpengaruh positif dengan prokrastinasi akademik. Semakin sering siswa bermain *game*, semakin besar kecenderungan menunda tugas. Dampaknya lebih menonjol pada siswa laki-laki karena lemahnya kontrol waktu, sedangkan pada siswa perempuan dipengaruhi oleh perfeksionisme dan kecemasan akademik, di mana *game* digunakan sebagai pelarian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas V di MI Negeri 1 Jombang, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat dijadikan acuan dan pertimbangan oleh pihak-pihak terkait. Saran ini ditujukan untuk membantu mencegah dampak negatif dari penggunaan *game online* secara berlebihan serta mendorong peningkatan kualitas belajar siswa. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Orang tua dan guru diharapkan dapat membimbing siswa dalam mengatur waktu antara bermain dan belajar. Pengawasan serta komunikasi yang baik diperlukan agar siswa tidak terlalu larut dalam *game online* hingga menunda tugas sekolah.

2. Penelitian selanjutnya disarankan mencakup sampel yang lebih luas dan mempertimbangkan variabel tambahan, seperti jenis *game* yang dimainkan, tingkat kecanduan atau dihubungkan dengan *self-regulated learning*, agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amsari, Dina, Etri Wahyuni, and Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi. "The Social Learning Theory Albert Bandura for Elementary School Students." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1654–62. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>.
- Aptika. "Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia." *Aptika.Kominfo.Go.Id*, 2017, 1–9. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.
- Aulia, Ismi Nisa. "Hubungan Prokrastinasi Akademik Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar." *Skripsi , Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2020.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "KBBI VI." Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Bandura, A, and General Learning Corporation. *Social Learning Theory*. General Learning Press, 1973. https://books.google.co.id/books?id=-E_CMgEACAAJ.
- Creswell, John W. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Translated by Achmad Fawaid and Rianayati Kusmini Pancasari. 4th ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Creswell, John W., and J. David Creswell. *Research Design, Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. 6th ed. California: SAGE Publications, Inc, 2023.
- Febriani, Roiyan One, M. Ramli, and Nur Hidayah. "Cognitive Behavior Modification Untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 3 (2020): 132–41. <https://doi.org/10.17977/um001v5i32020p132>.
- Febrina, Conni La. "Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 9, no. 1 (2014): 28–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.4>.
- Ferrari, Joseph R., Judith L. Johnson, and William G. McCown. *Procrastination and Task Avoidance; Theory, Research, and Treatment*. New York: Springer Science Plenum Press, 1995. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-0227-6>.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. "Teori-Teori Psikologis," 2010.
- Griffiths, Mark. "Online Computer Gaming: Advice for Parents and Teachers." *Education and Health* 27, no. 1 (2009): 3–6.
- Haqq, Taufan Akbar. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet 'A, B, Dan C' Kecamatan Lowokwaru Kota Malang." *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2016.
- Ibda, Fatimah. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.

- Jamil, Maulidin Ahmad, Sa'diatul Fuadiyah, Helendra, and Rahmawati Darussyamsu. "Analisis Deskriptif Tingkat Kemampuan Literasi Digital Pada Pembelajaran Biologi." *Journal on Teacher Education* 4, no. 2 (2022): 640–48.
- Karomi, Ahmad. "Bermain Game Online Menurut Hukum Islam." Nu Online Jatim, 2024. <https://jatim.nu.or.id/keislaman/bermain-game-online-menurut-hukum-islam-WXEDv>.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. "Al-Qur'an Kemenag." Kementerian Agama Republik Indonesia. Accessed November 13, 2024. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- King, Daniel L, and Paul Delfabbro. *Internet Gaming Disorder: Theory Assessment, Treatment, and Prevention. Academic Press Publication*. London, 2019.
- Kurnada, Nada, and Rossi Iskandar. "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5660–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.
- Lewis R. Aiken. "Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires." *Educational and Psychological Measurement* 40, no. 4 (1980): 955–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/001316448004000419>.
- Miswanto, Armitasari, and Muhazir. "Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki Dan Perempuan." *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, no. 2009 (2020): 43–51.
- Muhammad, Danuri. "Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital." *Infokam* 15, no. 2 (2019): 116–23.
- Nelwan, Yesaya Imanuel, and Dominikus David Biondi Situmorang. "Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19." *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 176–88. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.
- Oxford Advanced. "Procrastination Oxfors Learner's Dictionaries." Accessed November 7, 2024. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/procrastination?q=procrastination>.
- Pamungkas, Bima Yoga. "Pengaruh Kecanduan Game Online PUBG Mobile (Playerunknown's Battlegrounds) Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.
- Papalia, D, S Olds, and R Feldman. *Human Development*. McGraw-Hill Education, 2008. <https://books.google.co.id/books?id=AlZpPwAACAAJ>.
- Rachmat, Mauliyana. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Di MAN 1 Semarang." *IAIN Salatiga*, 2021.
- Rahmawati, Devie, Mulyana Deddy, and Boy Rafli Amar. *Seri Solusi Membesarkan Anak Kecanduan Game Online Telaah Hasil Penelitian I*. Jakarta: Program Humas Univeresitas Indonesia, 2021.

- Rexus Indonesia. "Game Format Cross Play Dan Cross Progression Bikin Nge-Game Makin GG." Rexus. Accessed November 7, 2024. <https://rexus.id/blogs/berita/game-format-cross-play-dan-cross-progression-bikin-nge-game-makin-gg?srsltid=AfmBOoqXiaorVVqyh80ViyMtcNITJxZZ2GP7Wmlc5PNeL2T6tpWvRnx6>.
- Setiyowati, Arbin Janu, Indriyana Rachmawati, and Riskiyana Prihatiningsih. *Academic Burnout Siswa Dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2023. <https://books.google.co.id/books?id=sY3PEAAAQBAJ>.
- Simon, Kemp. "Digital 2020: Indonesia," 2020. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>.
- Steel, Piers. "The Nature of Procrastination: A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Psychol Bull* 133: 65-94." *Psychological Bulletin* 133 (January 1, 2007): 65-94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>.
- Sudjianto, Michelle Prilly, and Ria Sandra Alimbudiono. *Buku Monograf Dampak Prokrastinasi Akademik Pada IPK Mahasiswa Akutansi Universitas Surabaya*, 2021. [http://repository.ubaya.ac.id/39526/1/Ria Sandra_Dampak Prokrastinasi.pdf](http://repository.ubaya.ac.id/39526/1/Ria_Sandra_Dampak_Prokrastinasi.pdf).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suminar, D R. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=tx-wDwAAQBAJ>.
- Suparwi, Sri. *Prokrastinasi Akademik: Ditinjau Dari Self of Control Dan Perbedaan Gender Pada Mahasiswa IAIN Salatiga Tahun 2019*. Vol. 11. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M IAIN Salatiga), 2019.
- Sutarsih, Tri, Eka Sari, Adriyani Syakilah, and Karmila Maharani. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*. Edited by Direktorat Statistik Keuangan Teknologi Informasi dan Pariwisata. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2024.
- Syamsul, R. "Evaluasi Program Pendidikan Melalui Analisis Deskriptif Data Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi* 9, no. 1 (2023).
- We are social. "Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth." *We Are Social*. Jakarta, 2022. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>.
- Widhiarso, Wahyu. "Pengategorian Data Dengan Menggunakan Statistik Hipotetik Dan Statistik Empirik." *Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 2010.
- Young, Kimberly S, and Cristiano Nabuco de Abreu. *Internet Addiction: A Handbook*

and Guide to Evaluation and Treatment. New Jwesey: John Wiley & Sons, 2010.
https://books.google.co.id/books?id=C_omSZQyfYcC.

Zainuddin, Almuntaqo, and Novialdi Firmansyah Cahya Baskara. “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 2058–66.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7627>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Studi Pendahuluan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2664/Un.03.1/TL.00.1/07/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

24 Juli 2024

Kepada

Yth. Kepala MI Negeri 1 Jombang
di
Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
NIM : 210103110057
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Proposal : **Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas 5 di MI Negeri 1 Jombang**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2. Pelaksanaan Studi Pendahuluan



Lampiran 3. Jawaban Instrumen Studi Pendahuluan Siswa

Instrumen Studi Pendahuluan-Siswa/i

Hari/Tanggal : Kamis, 19-09-2024
 Satuan Pendidikan : MI Negeri 1 Jombang
 Nama / Umur : Rizki / 10 tahun
 Kelas / Absen : 5 B / 22
 Jenis Kelamin : Laki-laki

A. PETUNJUK

- Berilah tanda centang (✓) sebagai jawaban pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan
- Tidak ada jawaban yang dianggap salah maupun benar
- Jawablah sesuai dengan yang sebenarnya karena tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda!

B. PERTANYAAN

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya sering menunda untuk memulai belajar.		✓
2.	Saya sering menunda untuk mengerjakan tugas.	✓	
3.	Saya sering menunda untuk masuk ke kelas saat setelah istirahat.		✓
4.	Saya sering mengumpulkan tugas dengan terlambat.		✓
5.	Saya sulit untuk tetap fokus saat mengerjakan tugas sekolah.	✓	
6.	Saya disiplin selama proses pembelajaran berlangsung.	✓	
7.	Saya mudah terganggu konsentrasinya saat mengerjakan tugas.	✓	
8.	Saya merasa bosan ketika mengerjakan tugas sekolah.		✓
9.	Saya sering kesulitan mengatur waktu antara belajar dan bermain.	✓	
10.	Saya lebih suka bermain daripada mengerjakan tugas sekolah.	✓	
11.	Saya pernah meninggalkan tugas sekolah untuk bermain game.	✓	
12.	Saya mempunyai <i>handphone/smartphone</i> .	✓	

13.	Saya menggunakan <i>handphone/smartphone</i> milik orang tua.		✓
14.	Saya bisa mengoperasikan <i>handphone/smartphone</i> sejak usia 5-6 tahun.		✓
15.	Ketika di rumah, saya biasanya menggunakan <i>handphone/smartphone</i> untuk bermain game.	✓	
16.	Saya bermain game online setiap hari.		✓
17.	Saya biasa bermain game lebih dari 3 jam dalam sehari.	✓	
18.	Saat bermain game saya sering bermain bersama teman (mabar).	✓	
19.	Saya tidur larut malam untuk bermain game online.		✓
20.	Saya memainkan 3 atau lebih aplikasi game online (PUBG, Minecraft, GTA, DOTA, Mobile Legends, Free Fire, Roblox dll).	✓	

Instrumen Studi Pendahuluan-Siswa/i

Hari/Tanggal : Kamis, 19 September 2024
 Satuan Pendidikan : MI Negeri 1 Jombang
 Nama / Umur : M. Rizka Akmal Rizal / 11
 Kelas / Absen : 5B / 29
 Jenis Kelamin : L / P

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) sebagai jawaban pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.
2. Tidak ada jawaban yang dianggap salah maupun benar.
3. Jawablah sesuai dengan yang sebenarnya karena tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda!

B. PERTANYAAN

No	Aspek yang diteliti	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya sering menunda untuk memulai belajar.		✓
2.	Saya sering menunda untuk mengerjakan tugas.		✓
3.	Saya sering menunda untuk masuk ke kelas saat setelah istirahat.		✓
4.	Saya sering menyempatkan tugas dengan terburu-buru.	✓	
5.	Saya sulit untuk tetap fokus saat mengerjakan tugas sekolah.	✓	
6.	Saya disiplin selama proses pembelajaran di rumah.	✓	
7.	Saya mudah terganggu konsentrasi saat melakukan tugas.	✓	
8.	Saya merasa bosan ketika mengerjakan tugas sekolah.		✓
9.	Saya sering kesulitan mengatur waktu untuk belajar dan bermain.	✓	
10.	Saya lebih suka bermain daripada mengerjakan tugas sekolah.	✓	
11.	Saya pernah meninggalkan tugas sekolah untuk bermain game.	✓	
12.	Saya mempunyai <i>handphone/smartphone</i> .	✓	

13.	Saya menggunakan <i>handphone/smartphone</i> milik orangtua.		✓
14.	Saya bisa mengoperasikan <i>handphone/smartphone</i> sejak usia 5-6 tahun.	✓	
15.	Ketika di rumah, saya biasanya menggunakan <i>handphone/smartphone</i> untuk bermain game.	✓	
16.	Saya bermain game online setiap hari.	✓	
17.	Saya biasa bermain game lebih dari 3 jam dalam sehari.	✓	
18.	Saat bermain game saya sering bermain bersama teman (mahar).	✓	
19.	Saya tidur larut malam untuk bermain game online.		✓
20.	Saya memainkan 3 atau lebih aplikasi game online (PUBG, Minecraft, GTA, DOTA, Mobile Legends, Free Fire, Roblox, dll).	✓	

(Rizka dkk) War thunder, modern war, bussy, fifa mobile, football, hopper drift, ft legend

Lampiran 4. Instrumen Studi Pendahuluan Guru

Instrumen Studi Pendahuluan Wawancara Guru

Hari/ Tanggal : Kamis, 19 September 2024
 Satuan Pendidikan : MI Negeri 1 Jombang
 Nama Guru : Anang Sugiono, M.Pd

A. PERTANYAAN

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Siswa sering menunda untuk memulai belajar.	✓	✗	Hanya ada beberapa siswa
2.	Siswa sering menunda untuk mengerjakan tugas.	✓		Mengobrol dulu
3.	Siswa sering terlambat untuk masuk ke kelas saat setelah istirahat.	✓		Beberapa siswa laki-laki
4.	Siswa sering mengumpulkan tugas dengan terlambat.		✓	mengumpulkan dengan tepat waktu
5.	Siswa sulit untuk tetap fokus saat mengerjakan tugas sekolah.	✓		banyak mengobrol, kadang diganggu teman
6.	Siswa disiplin selama proses pembelajaran berlangsung.		✓	di usili teman
7.	Siswa mudah terganggu konsentrasinya saat mengerjakan tugas	✓	✗	Karena di ganggu
8.	Siswa lebih suka bermain daripada mengerjakan tugas sekolah.	✓	✗	Jika di ganggu belajar dgn sistem bermain semangat
9.	Siswa mempunyai <i>handphone/ smartphone</i> .	✓		
10.	Siswa bisa mengoperasikan <i>handphone/smartphone</i> sejak usia 5-6 tahun.	✓		
11.	Ketika di rumah, siswa biasanya menggunakan <i>handphone/smartphone</i> untuk bermain game.		✓	tidak mengetahui keadaan di rumah
12.	Siswa bermain game online setiap hari.		✓	tidak mengetahui
13.	Siswa biasa bermain game lebih dari 3 jam dalam sehari.		✓	tidak mengetahui
14.	Siswa sering membicarakan mengenai game online bersama teman-temannya	✓		beberapa anak sering membicarakan

15.	Siswa memainkan 3 atau lebih aplikasi game online (PUBG, Minecraft, GTA, DOTA, Mobile Legends, Free Fire, Roblox, dll).	✓	tidak mengetahui
-----	---	---	------------------

Wali Kelas 5-B

Jombang, 19 September 2024
Observer

Anang Sugiono, M.Pd
NIP.

Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
NIM. 210103110057

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1535/Un.03.1/TL.00.1/05/2025 05 Mei 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MI Negeri 1 Jombang
di
Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
NIM : 210103110057
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : **Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas 5 di MI Negeri 1 Jombang**
Lama Penelitian : **Mei 2025** sampai dengan **Juli 2025** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 6. Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1

Jalan Abd. Rahman Saleh III/8A Jombang 61415

Telepon (0321) 867379

Website : min1jbg.sch.id; E-mail : minjombang1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 0494/MI.13.12.01/6/2025

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **LULUK WAHYU NINGSIH, M.Pd**
 NIP : 197603011999032001
 Pangkat/ Gol : Pembina/ IVa
 Jabatan : Kepala Madrasah

menerangkan bahwa :

Nama : **Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti**
 NIM : 210103110057
 Prodi : S1 – Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 (PGMI)
 Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online
 Terhadap Siswa Kelas 5 di MI Negeri 1 Jombang

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut benar - benar telah melakukan Penelitian di MIN 1 Jombang mulai bulan Mei s.d Juli 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 2 Juni 2025
 Kepala

 Luluk Wahyu Ningsih

Lampiran 7. Lembar Validasi Kuisioner

INSTRUMEN PENILAIAN
KUISIONER PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS V DI MI
NEGERI 1 JOMBANG

VALIDATOR:

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 198912102023212048



Oleh:

Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
210103110057

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
April, 2025

**INSTRUMEN VALIDASI KUISIONER INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DAN PROKRASTINASI AKADEMIK**

Kepada Yth.

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Validator Ahli

di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat,

Dalam rangka pengembangan instrument penelitian, saya selaku peneliti mengembangkan sebuah kuisisioner yang berperan sebagai pengumpulan data.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Ibu untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan kuisisioner ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan lingkaran atau silang pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Tanda **O / X** dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan bagi saya untuk meningkatkan kualitas kuisisioner.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1, 2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

1. Pilihan angka nomor 1 artinya sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
2. Pilihan angka nomor 2 artinya kurang baik/ kurang tepat/ kurang sesuai;
3. Pilihan angka nomor 3 artinya baik/ tepat/ sesuai; dan
4. Pilihan angka nomor 4 artinya sangat baik/ sangat tepat/ sangat sesuai.

Saya sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang telah diberikan. Masukan dan saran akan sangat membantu dalam penyempurnaan instrumen ini. Akhir kata, saya selaku pengembang mengucapkan terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan.

INSTRUMEN VALIDASI KUESIONER

ITEM	ASPEK YANG DI NILAI	PENILAIAN			
A. Penulisan Kuesioner					
1.	Jumlah pernyataan dalam kuisisioner ini memadai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.	1	2	3	4
2.	Bahasa yang digunakan dalam kuisisioner ini mudah dipahami oleh siswa kelas 5.	1	2	3	4
3.	Pemilihan kata dalam kuisisioner sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1	2	3	4
4.	Tata bahasa yang digunakan dalam kuisisioner konsisten dan baku	1	2	3	4
5.	Penulisan kuisisioner sudah sesuai dengan kaidah PUEBI	1	2	3	4
6.	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam kuisisioner	1	2	3	4
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan efektif	1	2	3	4
8.	Kuisisioner menggunakan bentuk pernyataan <i>favorable</i> dan <i>unfavorable</i> secara seimbang	1	2	3	4
9.	Penggunaan kalimat positif dan negatif dalam kuisisioner ini tidak seimbang	1	2	3	4
10.	Beberapa pernyataan dalam kuisisioner menanyakan dua hal sekaligus.	1	2	3	4
11.	Tidak terdapat pernyataan yang sama.	1	2	3	4
12.	Kuisisioner tidak menanyakan hal-hal yang sudah lama terjadi	1	2	3	4
13.	Pernyataan dalam kuisisioner ini disusun secara netral tanpa mempengaruhi jawaban responden	1	2	3	4
14.	Kuisisioner ini memungkinkan responden menjawab secara jujur tanpa tekanan	1	2	3	4
15.	Setiap butir pernyataan tidak terlalu panjang	1	2	3	4
16.	Kuisisioner menggunakan kalimat pendek yang langsung ke inti.	1	2	3	4
17.	Jumlah pernyataan tidak terlalu sedikit	1	2	3	4
18.	Pernyataan dalam kuisisioner disusun dari hal umum ke hal khusus	1	2	3	4
19.	Kuisisioner ini mencampur pernyataan mudah dan sulit tanpa urutan yang jelas	1	2	3	4
B. Prinsip Teknik					
20.	Isi kuesioner ini sesuai dengan topik yang diteliti	1	2	3	4

21.	Setiap pernyataan dalam kuisisioner mendukung tujuan penelitian dengan baik	1	2	3	4
22.	Terdapat pernyataan dalam kuisisioner yang tidak mendukung pengumpulan data yang dibutuhkan	1	2	3	4
23.	Isi kuisisioner terlalu umum	1	2	3	4
24.	Setiap indikator dalam penelitian diwakili oleh jumlah pernyataan yang memadai	1	2	3	4
25.	Jumlah indikator dalam kuisisioner ini cukup untuk mengukur intensitas bermain <i>game online</i> dan prokrastinasi akademik	1	2	3	4
26.	Skala jawaban dalam kuisisioner tidak mendukung analisis data yang akurat	1	2	3	4
27.	Skala yang digunakan dalam kuisisioner jelas dan tepat sasaran	1	2	3	4
C. Tampilan Kuisisioner					
28.	Tampilan kuisisioner rapi dan memudahkan responden dalam membaca	1	2	3	4
29.	Kuisisioner ini memiliki tata letak yang membuat responden memahami isinya	1	2	3	4
30.	Format kuisisioner ini tidak konsisten dan membingungkan	1	2	3	4
31.	Jarak antar baris dalam kuisisioner ini memudahkan dan memahami setiap pernyataan galer	1	2	3	4
32.	Spasi yang digunakan dalam kuisisioner ini tidak konsisten	1	2	3	4
33.	Kuisisioner ini memiliki judul yang jelas dan sesuai dengan isinya	1	2	3	4
34.	Subjudul dalam kuisisioner dapat membantu responden memahami bagian-bagian isi	1	2	3	4
35.	Penempatan judul dan subjudul dalam kuisisioner ini tidak tertata rapi sehingga sulit diikuti	1	2	3	4
36.	Petunjuk pengisian kuisisioner mudah dipahami	1	2	3	4
37.	Instruksi dalam kuisisioner menggunakan bahasa yang sulit dipahami	1	2	3	4
38.	Jenis huruf yang digunakan dalam kuisisioner ini mudah dibaca	1	2	3	4
39.	Kuisisioner menggunakan gaya huruf yang profesional dan tidak berlebihan	1	2	3	4
40.	Ukuran font pada kuisisioner tidak konsisten antar bagian	1	2	3	4
41.	Penomoran pernyataan dalam kuisisioner tertata rapi dan berurutan	1	2	3	4
42.	Nomor pada bagian kuisisioner tidak konsisten	1	2	3	4

SARAN:

laporan ini juga akan dalam pengumpulan
data statistik !

Malang, 23 April 2025

Validator Ahli



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 198912102023212048

INSTRUMEN PENILAIAN
KUISIONER PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA KELAS V DI MI
NEGERI 1 JOMBANG

VALIDATOR:

Anang Sugiono, M.Pd
NIP. 198803272023211017



Oleh:

Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
210103110057

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Mei, 2025

**INSTRUMEN VALIDASI KUISIONER INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DAN PROKRASTINASI AKADEMIK**

Kepada Yth.

Anang Sugiono, M.Pd

Validator Ahli

di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang

Dengan Hormat,

Dalam rangka pengembangan instrument penelitian, saya selaku peneliti mengembangkan sebuah kuisioner yang berperan sebagai pengumpulan data.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan kuisioner ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan lingkaran atau silang pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Tanda **O / X** dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan bagi saya untuk meningkatkan kualitas kuisioner.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1, 2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

1. Pilihan angka nomor 1 artinya sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
2. Pilihan angka nomor 2 artinya kurang baik/ kurang tepat/ kurang sesuai;
3. Pilihan angka nomor 3 artinya baik/ tepat/ sesuai; dan
4. Pilihan angka nomor 4 artinya sangat baik/ sangat tepat/ sangat sesuai.

Saya sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang telah diberikan. Masukan dan saran akan sangat membantu dalam penyempurnaan instrumen ini. Akhir kata, saya selaku pengembang mengucapkan terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan.

INSTRUMEN VALIDASI KUESIONER

ITEM	ASPEK YANG DI NILAI	PENILAIAN			
A. Penulisan Kuesioner					
1.	Jumlah pernyataan dalam kuisiomer ini memadai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.	1	2	3	(4)
2.	Bahasa yang digunakan dalam kuisiomer ini mudah dipahami oleh siswa kelas 5.	1	2	3	(4)
3.	Pemilihan kata dalam kuisiomer sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1	2	3	(4)
4.	Tata bahasa yang digunakan dalam kuisiomer konsisten dan baku	1	2	3	(4)
5.	Penulisan kuisiomer sudah sesuai dengan kaidah PUEBI	1	2	3	(4)
6.	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam kuisiomer	1	2	3	(4)
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan efektif	1	2	(3)	4
8.	Kuisiomer menggunakan bentuk pernyataan <i>favorable</i> dan <i>unfavorable</i> secara seimbang	1	2	3	4
9.	Penggunaan kalimat positif dan negatif dalam kuisiomer ini seimbang	1	2	3	(4)
10.	Beberapa pernyataan dalam kuisiomer menanyakan dua hal sekaligus.	1	2	3	(4)
11.	Tidak terdapat pernyataan yang sama.	1	2	3	(4)
12.	Kuisiomer tidak menanyakan hal-hal yang sudah lama terjadi	1	2	3	(4)
13.	Pernyataan dalam kuisiomer ini disusun secara netral tanpa mempengaruhi jawaban responden	1	2	3	(4)
14.	Kuisiomer ini memungkinkan responden menjawab secara jujur tanpa tekanan	1	2	3	(4)
15.	Setiap butir pernyataan tidak terlalu panjang	1	2	3	(4)
16.	Kuisiomer menggunakan kalimat pendek yang langsung ke inti.	1	2	3	(4)
17.	Jumlah pernyataan tidak terlalu sedikit	1	2	3	(4)
18.	Pernyataan dalam kuisiomer disusun dari hal umum ke hal khusus	1	2	3	(4)
19.	Kuisiomer ini mencampur pernyataan mudah dan sulit tanpa urutan yang jelas	1	2	3	(4)
B. Prinsip Teknik					
20.	Isi kuesioner ini sesuai dengan topik yang diteliti	1	2	3	(4)
21.	Setiap pernyataan dalam kuisiomer mendukung tujuan penelitian dengan baik	1	2	(3)	4

22.	Terdapat pernyataan dalam kuisioner yang tidak mendukung pengumpulan data yang dibutuhkan	1	2	3	4
23.	Isi kuisioner terlalu umum	1	2	3	4
24.	Setiap indikator dalam penelitian diwakili oleh jumlah pernyataan yang memadai	1	2	3	4
25.	Jumlah indikator dalam kuisioner ini cukup untuk mengukur intensitas bermain <i>game online</i> dan prokrastinasi akademik	1	2	3	4
26.	Skala jawaban dalam kuesioner tidak mendukung analisis data yang akurat	1	2	3	4
27.	Skala yang digunakan dalam kuisioner jelas dan tepat sasaran	1	2	3	4
C. Tampilan Kuesioner					
28.	Tampilan kuisioner rapi dan memudahkan responden dalam membaca	1	2	3	4
29.	Kuisioner ini memiliki tata letak yang membuat responden memahami isinya	1	2	3	4
30.	Format kuisioner ini tidak konsisten dan membingungkan	1	2	3	4
31.	Jarak antar baris pada kuisioner ini memudahkan dalam memahami setiap pernyataan	1	2	3	4
32.	Spasi yang digunakan dalm kuisioner ini tidak konsisten	1	2	3	4
33.	Kuisioner ini memiliki judul yang jelas dan sesuai dengan isinya	1	2	3	4
34.	Subjudul dalam kuisioner dapat membantu responden memahami bagian-bagian isi	1	2	3	4
35.	Penempatan judul dan subjudul dalam kuisioner ini tidak tertata rapi sehingga sulit diikuti	1	2	3	4
36.	Petunjuk pengisian kuisioner mudah dipahami	1	2	3	4
37.	Instruksi dalam kuisioner menggunakan bahasa yang sulit dipahami	1	2	3	4
38.	Jenis huruf yang digunakan dalam kuisioner ini mudah dibaca	1	2	3	4
39.	Kuisioner menggunakan gaya huruf yang profesional dan tidak berlebihan	1	2	3	4
40.	Ukuran font pada kuisioner tidak konsisten antar bagian	1	2	3	4
41.	Penomoran pernyataan dalam kuisioner tertata rapi dan berurutan	1	2	3	4
42.	Nomor pada bagian kuisioner tidak konsisten	1	2	3	4

SARAN:

- perlu adanya keselarasan jumlah pertanyaan setiap indikator, usahakan sesuai tips yang disarankan

Jombang, 07 Mei 2025

Validator Ahli



Anang Sugiono, M.Pd
NIP. 198803272023211017

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Isi

Aspek	Item	Validator		$s1$	$s2$	Σs	$n(c-1)$	V	Keterangan
		1	2						
Penulisan Kuisisioner	1	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	2	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	3	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	4	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	5	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	6	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	7	4	3	3	2	5	6	0,83333	Valid
	8	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	9	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
	10	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	11	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	12	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	13	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	14	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	15	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	16	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	17	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	18	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	19	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
Prinsip Teknik	20	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	21	4	3	3	2	5	6	0,83333	Valid
	22	1	3	0	2	2	6	0,33333	Tidak Valid
	23	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
	24	4	3	3	2	5	6	0,83333	Valid
	25	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	26	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
	27	4	4	3	3	6	6	1	Valid
Tampilan Kuisisioner	28	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	29	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	30	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
	31	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	32	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	33	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	34	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	35	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
	36	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	37	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
	38	3	4	2	3	5	6	0,83333	Valid
	39	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	40	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	41	4	4	3	3	6	6	1	Valid
	42	1	4	0	3	3	6	0,5	Tidak Valid
Jumlah		133	166	90	122	212	252	0,84127	Valid

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Konstruk Intensitas Bermain *Game Online*

No Item	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	X.1	0,639	0,361	Valid
2.	X.2	0,505	0,361	Valid
3.	X.3	0,614	0,361	Valid
4.	X.4	0,681	0,361	Valid
5.	X.5	0,525	0,361	Valid
6.	X.6	0,580	0,361	Valid
7.	X.7	0,654	0,361	Valid
8.	X.8	0,553	0,361	Valid
9.	X.9	0,622	0,361	Valid
10.	X.10	0,609	0,361	Valid
11.	X.11	0,727	0,361	Valid
12.	X.12	0,700	0,361	Valid
13.	X.13	0,684	0,361	Valid
14.	X.14	0,675	0,361	Valid
15.	X.15	0,684	0,361	Valid
16.	X.16	0,639	0,361	Valid
17.	X.17	0,583	0,361	Valid
18.	X.18	0,696	0,361	Valid
19.	X.19	0,776	0,361	Valid
20.	X.20	0,656	0,361	Valid
21.	X.21	0,506	0,361	Valid
22.	X.22	0,720	0,361	Valid
23.	X.23	0,712	0,361	Valid
24.	X.24	0,740	0,361	Valid

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Konstruk Prokrastinasi Akademik

No Item	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	Y.1	0,338	0,361	TidakValid
2.	Y.2	0,382	0,361	Valid
3.	Y.3	0,523	0,361	Valid
4.	Y.4	0,231	0,361	TidakValid
5.	Y.5	0,632	0,361	Valid
6.	Y.6	0,598	0,361	Valid
7.	Y.7	0,512	0,361	Valid
8.	Y.8	0,079	0,361	TidakValid
9.	Y.9	0,152	0,361	TidakValid
10.	Y.10	. ^b	0,361	Tidak Valid
11.	Y.11	0,573	0,361	Valid
12.	Y.12	0,182	0,361	TidakValid
13.	Y.13	0,007	0,361	TidakValid
14.	Y.14	0,512	0,361	Valid
15.	Y.15	0,593	0,361	Valid
16.	Y.16	0,268	0,361	TidakValid
17.	Y.17	0,539	0,361	Valid
18.	Y.18	0,035	0,361	TidakValid
19.	Y.19	0,591	0,361	Valid
20.	Y.20	0,490	0,361	Valid
21.	Y.21	0,088	0,361	TidakValid
22.	Y.22	0,403	0,361	Valid
23.	Y.23	0,65	0,361	Valid
24.	Y.24	0,443	0,361	Valid
25.	Y.25	0,529	0,361	Valid
26.	Y.26	0,546	0,361	Valid
27.	Y.27	0,427	0,361	Valid
28.	Y.28	0,661	0,361	Valid
29.	Y.29	0,205	0,361	TidakValid
30.	Y.30	0,673	0,361	Valid
31.	Y.31	0,365	0,361	Valid
32.	Y.32	0,529	0,361	Valid
33.	Y.33	0,532	0,361	Valid
34.	Y.34	0,302	0,361	TidakValid
35.	Y.35	0,325	0,361	TidakValid
36.	Y.36	0,697	0,361	Valid
37.	Y.37	0,539	0,361	Valid
38.	Y.38	0,187	0,361	TidakValid
39.	Y.39	0,260	0,361	TidakValid
40.	Y.40	0,258	0,361	TidakValid
41.	Y.41	0,539	0,361	Valid
42.	Y.42	0,43	0,361	Valid
43.	Y.43	0,546	0,361	Valid
44.	Y.44	0,521	0,361	Valid

Lampiran 11. Pelaksanaan Penelitian



Lampiran 12. Jawaban Kuisisioner Intensitas Bermain *Game Online*

No	Nama Responden	Kelas	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	AR H	S-A	L	31/07/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	
2	M U A Q	S-A	L	09/03/2014	12	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	
3	R A E	S-A	L	05/10/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	
4	A A Z I	S-A	P	11/04/2014	11	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
5	S R T	S-A	L	28/01/2014	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
6	F A D	S-A	L	25/07/2013	11	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
7	N Z O	S-A	P	28/01/2013	12	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
8	A G G	S-A	L	28/01/2013	12	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	
9	A A N	S-A	P	05/08/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	
10	M A H	S-A	L	08/03/2014	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
11	A V I	S-A	P	16/03/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	
12	M A K	S-B	L	30/08/2013	11	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	
13	M R A R	S-B	L	29/06/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
14	M A A	S-B	L	25/07/2013	11	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	
15	H O M	S-B	L	01/03/2014	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
16	A W H	S-B	L	21/02/2013	12	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
17	F M D B	S-B	P	02/03/2013	12	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	
18	S N A H	S-B	L	22/06/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	
19	H A C	S-B	P	09/10/2013	11	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	
20	M S C	S-B	P	11/10/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	
21	A L R	S-B	L	31/08/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	
22	D B P	S-B	L	16/05/2013	12	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	
23	A B	S-B	L	11/02/2014	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
24	M F A	S-B	P	13/08/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	
25	P N M	S-B	P	05/12/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	
26	M M A	S-B	P	25/1/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
27	M H A	S-B	L	29/10/2013	11	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	
28	M K P	S-B	L	29/04/2014	11	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
29	E Q	S-C	P	04/08/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
30	R A A	S-C	P	28/03/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	
31	R A P	S-C	P	14/10/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
32	S M K	S-C	P	23/02/2014	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
33	A S W	S-C	P	12/03/2013	12	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
34	Z F E	S-C	P	09/06/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
35	N W S	S-C	L	11/02/2013	12	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
36	A K K	S-C	P	01/12/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
37	M O T	S-C	P	28/10/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	
38	S S P	S-C	P	11/02/2014	11	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak
39	N O A A	S-C	P	17/10/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
40	A G	S-C	L	20/03/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
41	M A	S-C	L	23/05/2013	11	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
42	M C	S-C	L	16/07/2013	11	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
43	A A A A	S-C	L	28/04/2014	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
44	R A R A	S-C	L	12/05/2013	12	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
45	E F F	S-C	P	07/11/2013	11	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
46	D Q R	S-C	P	16/09/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
47	N A	S-C	P	24/03/2013	11	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
48	A K A R	S-D	L	13/11/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya
49	A S W	S-D	L	21/09/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
50	A K R	S-D	L	10/09/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
51	A P P	S-D	P	29/11/2013	11	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya
52	M H A S	S-D	L	30/01/2014	11	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
53	S A Z	S-D	L	09/04/2013	12	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
54	M H I	S-D	L	17/01/2014	11	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
55	A V R A	S-D	P	23/01/2014	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
56	M S Q	S-D	P	02/05/2013	12	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
57	A R S	S-D	L	16/04/2014	11	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
58	M A I	S-D	P	07/10/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
59	A R A	S-D	P	16/03/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
60	A H N	S-D	P	06/02/2014	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
61	A G G	S-D	L	12/12/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak									

KUISIONER INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Hari/ Tanggal : Kamis, 8 Mei 2025
 Satuan Pendidikan : MI Negeri 1 Jombang
 Nama / Umur : Mikayla Safir 20/10
 Kelas / Absen : 5 E / 22
 Jenis Kelamin : L / P

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) sebagai jawaban pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan
2. Tidak ada jawaban yang dianggap salah maupun benar
3. Jawablah sesuai dengan yang sebenarnya karena tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda!

B. PERNYATAAN

ITEM	ASPEK YANG DI NILAI	PENILAIAN	
A. Frekuensi			
1.	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari.	Ya	Tidak
2.	Saya membatasi waktu bermain <i>game online</i> .	✓	Tidak
3.	Saya sering lupa mengerjakan tugas sekolah dikarenakan terlalu asik bermain <i>game online</i> .	Ya	Tidak
4.	Saya merasa lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas sekolah.	Ya	Tidak
5.	Saya hanya bermain <i>game online</i> dua kali dalam seminggu.	✓	Tidak
6.	Saya merasa bermain <i>game online</i> 3-5 kali dalam seminggu adalah hal yang biasa.	Ya	Tidak
B. Lama Waktu			
7.	Saya bermain <i>game online</i> tidak lebih dari 1- 2 jam dalam sehari	Ya	Tidak
8.	Saya dapat belajar hal baru saat bermain <i>game online</i> lebih dari 4 jam dalam sehari.	✓	Tidak
9.	Saya bisa menyelesaikan tugas sekolah dengan baik jika saya mengatur waktu bermain <i>game online</i> dengan baik.	✓	Tidak
10.	Saya terbiasa menghabiskan sebagian besar waktu saya dalam sehari untuk bermain <i>game online</i> .	Ya	Tidak
11.	Saya merasa bermain <i>game online</i> lebih dari 5 jam per hari menghabiskan terlalu banyak waktu saya.	Ya	Tidak
12.	Saya sering bermain <i>game online</i> sampai malam.	✓	Tidak
C. Perhatian Penuh			

13.	Ketika saya bermain <i>game online</i> , saya sering lupa waktu dan mengabaikan tugas dari sekolah yang harus diselesaikan.	Ya	Tidak
14.	Saya sulit berhenti bermain <i>game online</i> walau tahu waktunya sudah habis.	Ya	Tidak
15.	Ketika saya bermain <i>game online</i> , saya merasa fokus dan bisa menikmati setiap permainan.	Ya	Tidak
16.	Kadang saat main <i>game online</i> , saya tidak bisa fokus sepenuhnya ke gamenya.	Ya	Tidak
17.	Saya tidak bisa berhenti main <i>game online</i> meskipun ada tugas sekolah yang penting.	Ya	Tidak
18.	Saya tidak terus-menerus memikirkan <i>game online</i> saat mengerjakan tugas sekolah.	Ya	Tidak
D. Emosional			
19.	Bermain <i>game online</i> terlalu lama membuat saya mudah marah atau tersinggung.	Ya	Tidak
20.	Saat bermain <i>game online</i> , saya merasa kesal jika ada teman satu tim tidak bekerja sama dengan baik.	Ya	Tidak
21.	Saya senang saat saya memenangkan level <i>game online</i> tersebut.	Ya	Tidak
22.	Semakin sering saya bermain <i>game online</i> , semakin saya merasa bersemangat.	Ya	Tidak
23.	Saya merasa biasa saja jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari.	Ya	Tidak
24.	Saya jadi malas melakukan hal lain kalau belum main <i>game online</i> .	Ya	Tidak

KUISIONER INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Hari/ Tanggal : 15 April 2020
 Satuan Pendidikan : MI Negeri 1 Jombang
 Nama / Umur : 17. Rakha Akmal Hiza / 12
 Kelas / Absen : 5
 Jenis Kelamin : ♂ P

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) sebagai jawaban pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan
2. Tidak ada jawaban yang dianggap salah maupun benar
3. Jawablah sesuai dengan yang sebenar-benarnya karena tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda!

B. PERNYATAAN

ITEM	ASPEK YANG DI NILAI	PENILAIAN	
A. Frekuensi			
1.	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari.	Ya	Tidak
2.	Saya membatasi waktu bermain <i>game online</i> .	Ya	Tidak
3.	Saya sering lupa mengerjakan tugas sekolah dikarenakan terlalu asik bermain <i>game online</i> .	Ya	Tidak ✓
4.	Saya merasa lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas sekolah.	Ya ✓	Tidak
5.	Saya hanya bermain <i>game online</i> dua kali dalam seminggu.	Ya	Tidak
6.	Saya merasa bermain <i>game online</i> 3-5 kali dalam seminggu adalah hal yang biasa.	Ya ✓	Tidak
B. Lama Waktu			
7.	Saya bermain <i>game online</i> tidak lebih dari 1- 2 jam dalam sehari	✓	Tidak
8.	Saya dapat belajar hal baru saat bermain <i>game online</i> lebih dari 4 jam dalam sehari.	Ya ✓	Tidak
9.	Saya bisa menyelesaikan tugas sekolah dengan baik jika saya mengatur waktu bermain <i>game online</i> dengan baik.	Ya	Tidak ✓
10.	Saya terbiasa menghabiskan sebagian besar waktu saya dalam sehari untuk bermain <i>game online</i> .	Ya ✓	Tidak
11.	Saya merasa bermain <i>game online</i> lebih dari 5 jam per hari menghabiskan terlalu banyak waktu saya.	Ya ✓	Tidak
12.	Saya sering bermain <i>game online</i> sampai malam.	Ya	Tidak ✓
C. Perhatian Penuh			

13.	Ketika saya bermain <i>game online</i> , saya sering lupa waktu dan mengabaikan tugas dari sekolah yang harus diselesaikan.	Ya	Tidak ✓
14.	Saya sulit berhenti bermain <i>game online</i> walau tahu waktunya sudah habis.	Ya ✓	Tidak
15.	Ketika saya bermain <i>game online</i> , saya merasa fokus dan bisa menikmati setiap permainan.	Ya ✓	Tidak
16.	Kadang saat main <i>game online</i> , saya tidak bisa fokus sepenuhnya ke <i>gamenya</i> .	Ya	Tidak ✓
17.	Saya tidak bisa berhenti main <i>game online</i> meskipun ada tugas sekolah yang penting.	Ya	Tidak ✓
18.	Saya tidak terus-menerus memikirkan <i>game online</i> saat mengerjakan tugas sekolah.	Ya ✓	Tidak
D. Emosional			
19.	Bermain <i>game online</i> terlalu lama membuat saya mudah marah atau tersinggung.	Ya	Tidak ✓
20.	Saat bermain <i>game online</i> , saya merasa kesal jika ada teman satu tim tidak bekerja sama dengan baik.	Ya	Tidak ✓
21.	Saya senang saat saya memenangkan level <i>game online</i> tersebut.	Ya	Tidak ✓
22.	Semakin sering saya bermain <i>game online</i> , semakin saya merasa bersemangat.	Ya ✓	Tidak
23.	Saya merasa biasa saja jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari.	Ya	Tidak ✓
24.	Saya jadi malas melakukan hal lain kalau belum main <i>game online</i> .	Ya	Tidak ✓

Lampiran 13. Jawaban Kuisisioner Prokrastinasi Akademik

Nama Responden		Kelas	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Umur	Pernyataan																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28						
1	ARH	S-A	L	31/07/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya					
2	MUAQ	S-A	L	09/05/2013	12	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya					
3	RAF	S-A	L	05/10/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
4	GI	S-A	L	1/08/2014	10	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
5	SRT	S-A	P	28/01/2014	11	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya					
6	SO	S-A	L	05/05/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
7	NZO	S-A	L	28/01/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
8	AGO	S-A	L	28/01/2013	12	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya					
9	P N	S-A	L	02/05/2013	11	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya					
10	MAH	S-A	L	08/03/2014	11	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
11	AVI	S-A	P	16/03/2013	12	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
12	IAK	S-A	L	01/05/2013	11	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya					
13	MRA R	S-B	L	29/06/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya					
14	SO	S-A	L	25/07/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
15	HOM	S-B	L	01/03/2014	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
16	AWH	S-B	L	21/02/2013	12	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya					
17	MDH	S-B	L	02/05/2013	12	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya					
18	NAH	S-B	L	22/06/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya					
19	HAC	S-B	L	09/10/2013	11	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya					
20	MAH	S-B	L	11/10/2013	11	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya					
21	ALR	S-B	L	31/08/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya					
22	MAH	S-B	P	16/03/2013	12	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya					
23	IA	Ya	S-B	11/02/2014	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
24	MFA	S-B	P	13/08/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya					
25	MAH	P	Tidak	05/03/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya					
26	WMA	S-B	L	25/12/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya					
27	MHA	S-B	L	29/10/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
28	MAH	P	Ya	09/04/2014	11	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
29	EQ	S-C	P	04/08/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya					
30	MAH	S-A	L	28/01/2013	12	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
31	ARAP	S-C	L	14/10/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya					
32	SMK	S-C	P	23/02/2014	11	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
33	MAH	S-C	L	22/03/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
34	MAH	S-C	L	09/06/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
35	Z F	S-C	L	11/02/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
36	MAH	S-C	L	04/11/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
37	MOT	S-C	P	28/10/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
38	MAH	S-C	P	1/03/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
39	NOAA	S-C	L	17/10/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak				
40	AG	S-C	L	20/03/2013	12	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
41	MAH	S-C	L	03/05/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya					
42	IM	S-C	P	16/07/2013	11	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya				
43	AAAA	S-C	L	28/04/2014	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
44	MAH	S-C	L	2/05/2013	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
45	E F	S-C	P	07/11/2013	11	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya					
46	Q R	S-C	L	16/09/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
47	CNA	S-C	P	24/05/2013	11	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya					
48	AKAR	S-D	L	13/11/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya					
49	MAH	S-D	L	13/09/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya					
50	RAK	S-D	L	10/09/2013	11	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
51	APP	S-D	P	29/11/2013	11	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
52	MAH	S-D	L	03/03/2014	11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
53	SAZ	S-D	L	09/04/2014	12	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
54	MAH	S-D	L	7/01/2014	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
55	AVRA	S-D	L	23/01/2014	11	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak					
56	MSQ	S-D	P	02/05/2013	12	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
57	MAH	S-D	L	16/04/2013	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
58	MAI	S-D	L	07/10/2013	11	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya					
59	ARA	S-D	P	16/03/2013	12	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
60	H H	S-D	P	06/09/2014	11	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
61	AGG	S-D	L	12/12/2013	11	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
62	MAH	S-D	L	10/03/2013	12	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
63	ASAP	S-D	P	01/11/2013	11	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
64	HESI	S-D	L	01/05/2014	11	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya					
65	MAH	S-D	L	7/09/2013	11	Tidak	Ya	Ya																									

KUISIONER PROKRASTINASI AKADEMIK

Hari/ Tanggal : kymis 8 mei 2025
 Satuan Pendidikan : MI Negeri 1 Jombang
 Nama / Umur : mikayla safa'ir C/11
 Kelas / Absen : 5 B / 22
 Jenis Kelamin : L (P)

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) sebagai jawaban pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan
2. Tidak ada jawaban yang dianggap salah maupun benar
3. Jawablah sesuai dengan yang sebenar-benarnya karena tidak akan berpengaruh terhadap nilai Ananda!

B. PERNYATAAN

ITEM		ASPEK YANG DI NILAI		PENILAIAN	
A. Penundaan Memulai Mengerjakan Tugas					
1.	Saya langsung mulai mengerjakan tugas sekolah tanpa menunggu semuanya harus sempurna dulu.	Ya	☒	Tidak	☐
2.	Saya sudah punya banyak ide dan rencana, akan tetapi tetap susah untuk mulai mengerjakan tugas sekolah.	☒	Ya	Tidak	☐
3.	Saya sering menunda tugas sekolah karena bingung mau mengerjakannya sekarang atau nanti.	Ya	☒	Tidak	☐
4.	Saya bingung memilih tugas sekolah mana yang harus saya kerjakan lebih dahulu.	Ya	☒	Tidak	☐
5.	Saya lebih suka menunda tugas sekolah dan melakukannya nanti, daripada langsung mengerjakannya sekarang.	☒	Ya	Tidak	☐
6.	Saya suka menunda tugas sekolah karena saya tidak suka atau tidak tertarik dengan pelajarannya.	☒	Ya	Tidak	☐
B. Penundaan Menyelesaikan Tugas					
7.	Saya merasa takut hasil tugas sekolah saya tidak memuaskan atau gagal, sehingga saya sering menunda menyelesaikannya.	Ya	☒	Tidak	☐
8.	Saya sering susah fokus pada tugas sekolah yang sedang saya kerjakan	☒	Ya	Tidak	☐
9.	Saya bisa fokus mengerjakan tugas sekolah jika tidak ada gangguan dari teman atau keluarga.	☒	Ya	Tidak	☐
10.	Saya sering merasa kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah.	☒	Ya	Tidak	☐
11.	Saya sering menunda-nunda tugas sekolah sampai mendekati batas waktu.	☒	Ya	Tidak	☐
C. Keterlambatan Dalam Mengerjakan Tugas					

12.	Saya sering mengumpulkan tugas sekolah dengan terlambat.	✓	Tidak
13.	Terkadang saya merasa bingung karena terlalu banyak tugas sekolah dan tidak tahu harus mulai dari yang mana.	✓	Tidak
14.	Saya tahu cara mengatur waktu agar bisa menyelesaikan banyak tugas sekolah dengan baik.	✓	Tidak
15.	Ketika mengerjakan tugas sekolah, saya kadang kesulitan mengatur waktu agar semua tugas bisa selesai dengan baik	Ya	✓
16.	Ketika mengerjakan tugas sekolah, saya kadang kesulitan mengatur waktu agar semua tugas bisa selesai dengan baik	✓	Tidak
D. Kesenjangan Waktu Antara Rencana Dan Kinerja Aktual			
17.	Saya sering tidak bisa menyelesaikan tugas sekolah seperti yang saya rencanakan.	Ya	✓
18.	Saya sering lupa dengan batas waktu dan mengerjakan tugas sekolah di saat-saat terakhir.	✓	Tidak
19.	Saya merasa penting untuk memilih sendiri bagaimana saya menghabiskan waktu dan melakukan kegiatan saya.	✓	Tidak
20.	Saya selalu berinisiatif untuk memulai tugas sekolah tanpa menunggu orang lain memberi perintah.	Ya	✓
21.	Saya sering mencari cara untuk menyelesaikan tugas sekolah lebih cepat agar bisa mengerjakan hal lainnya.	Ya	✓
E. Melakukan Aktivitas Menyenangkan			
22.	Saya kesulitan mengatur waktu antara mengerjakan tugas sekolah dan bermain.	✓	Tidak
23.	Saya merasa kesulitan memutuskan waktu yang tepat untuk berhenti bermain dan mulai mengerjakan tugas sekolah.	✓	Tidak
24.	Saya percaya bahwa saya dapat menyeimbangkan waktu antara mengerjakan tugas sekolah dan bermain <i>game online</i> dengan baik.	Ya	✓
25.	Saya bisa menyeimbangkan waktu antara bermain <i>game online</i> dan menyelesaikan tugas sekolah.	✓	Tidak
26.	Saya tidak enak menolak saat diajak bermain <i>game online</i> , meskipun saya masih mempunyai tugas sekolah.	Ya	✓
27.	Saya merasa tetap termotivasi untuk mengerjakan tugas sekolah meskipun saya telah menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> .	✓	Tidak
28.	Saya sering menunda mengerjakan tugas sekolah karena ingin bermain <i>game online</i> terlebih dahulu.	✓	Tidak

KUISIONER PROKRASTINASI AKADEMIK

Hari/ Tanggal : Kamis, 3
 Satuan Pendidikan : MI Negeri 1 Jombang
 Nama / Umur : M. Rakha Akmal Rizal / 12
 Kelas / Absen : 5 /
 Jenis Kelamin : L / P

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) sebagai jawaban pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan
2. Tidak ada jawaban yang dianggap salah maupun benar
3. Jawablah sesuai dengan yang sebenar-benarnya karena tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda!

B. PERNYATAAN

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN	
A. Penundaan Memulai Mengerjakan Tugas			
1.	Saya langsung mulai mengerjakan tugas sekolah tanpa menunggu semuanya harus sempurna dulu.	Ya	Tidak ✓
2.	Saya sudah punya banyak ide dan rencana, akan tetapi tetap susah untuk mulai mengerjakan tugas sekolah.	Ya ✓	Tidak
3.	Saya sering menunda tugas sekolah karena bingung mau mengerjakannya sekarang atau nanti.	Ya ✓	Tidak
4.	Saya bingung memilih tugas sekolah mana yang harus saya kerjakan lebih dahulu.	Ya	Tidak ✓
5.	Saya lebih suka menunda tugas sekolah dan melakukannya nanti, daripada langsung mengerjakannya sekarang.	Ya ✓	Tidak
6.	Saya suka menunda tugas sekolah karena saya tidak suka atau tidak tertarik dengan pelajarannya.	Ya ✓	Tidak
B. Penundaan Menyelesaikan Tugas			
7.	Saya merasa takut hasil tugas sekolah saya tidak memuaskan atau gagal, sehingga saya sering menunda menyelesaikannya.	Ya ✓	Tidak
8.	Saya sering susah fokus pada tugas sekolah yang sedang saya kerjakan	Ya ✓	Tidak
9.	Saya bisa fokus mengerjakan tugas sekolah jika tidak ada gangguan dari teman atau keluarga.	Ya	Tidak ✓
10.	Saya sering merasa kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah.	Ya ✓	Tidak
11.	Saya sering menunda-nunda tugas sekolah sampai mendekati batas waktu.	Ya	Tidak ✓
C. Keterlambatan Dalam Mengerjakan Tugas			

12.	Saya sering mengumpulkan tugas sekolah dengan terlambat.	✓ Ya	Tidak
13.	Terkadang saya merasa bingung karena terlalu banyak tugas sekolah dan tidak tahu harus mulai dari yang mana.	Ya	Tidak ✓
14.	Saya tahu cara mengatur waktu agar bisa menyelesaikan banyak tugas sekolah dengan baik.	✓ Ya	Tidak
15.	Ketika mengerjakan tugas sekolah, saya kadang kesulitan mengatur waktu agar semua tugas bisa selesai dengan baik	Ya	Tidak ✓
16.	Ketika mengerjakan tugas sekolah, saya kadang kesulitan mengatur waktu agar semua tugas bisa selesai dengan baik	✓ Ya	Tidak
D. Kesenjangan Waktu Antara Rencana Dan Kinerja Aktual			
17.	Saya sering tidak bisa menyelesaikan tugas sekolah seperti yang saya rencanakan.	✓ Ya	Tidak
18.	Saya sering lupa dengan batas waktu dan mengerjakan tugas sekolah di saat-saat terakhir.	✓ Ya	Tidak
19.	Saya merasa penting untuk memilih sendiri bagaimana saya menghabiskan waktu dan melakukan kegiatan saya.	✓ Ya	Tidak
20.	Saya selalu berinisiatif untuk memulai tugas sekolah tanpa menunggu orang lain memberi perintah.	Ya	Tidak ✓
21.	Saya sering mencari cara untuk menyelesaikan tugas sekolah lebih cepat agar bisa mengerjakan hal lainnya.	✓ Ya	Tidak
E. Melakukan Aktivitas Menyenangkan			
22.	Saya kesulitan mengatur waktu antara mengerjakan tugas sekolah dan bermain.	✓ Ya	Tidak
23.	Saya merasa kesulitan memutuskan waktu yang tepat untuk berhenti bermain dan mulai mengerjakan tugas sekolah.	✓ Ya	Tidak
24.	Saya percaya bahwa saya dapat menyeimbangkan waktu antara mengerjakan tugas sekolah dan bermain <i>game online</i> dengan baik.	✓ Ya	Tidak
25.	Saya bisa menyeimbangkan waktu antara bermain <i>game online</i> dan menyelesaikan tugas sekolah.	Ya	Tidak ✓
26.	Saya tidak enak menolak saat diajak bermain <i>game online</i> , meskipun saya masih mempunyai tugas sekolah.	✓ Ya	Tidak
27.	Saya merasa tetap termotivasi untuk mengerjakan tugas sekolah meskipun saya telah menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> .	Ya	Tidak ✓
28.	Saya sering menunda mengerjakan tugas sekolah karena ingin bermain <i>game online</i> terlebih dahulu.	✓ Ya	Tidak

Lampiran 14. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana no. 50 Malang
 Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
 NIM : 210103110057
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Dsn. Turi I RT/RW 001/001 Ds. Kedungturi
 Kec. Gudo Kab. Jombang
 No. HP : 085648337222
 Judul : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online*
 Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas V
 di MI Negeri 1 Jombang
 Tanggal Mulai : 23 Juli 2024
 Pembimbingan
 Nama Dosen : Roiyan One Febriani, M.Pd
 Pembimbing

Malang, 27 Mei 2025
 Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
 NIP. 19760405 200801 1 018



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang

Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Bimbingan Ke - I

Topik Pembimbingan: Konsultasi Judul dan Instrumen Studi Pendahuluan	Tanggal Pembimbingan: 22 Juli 2024
Catatan Pembimbingan: Membuat pernyataan yang lebih spesifik dan tidak secara umum	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039

Bimbingan Ke - II

Topik Pembimbingan: Konsultasi hasil studi pendahuluan	Tanggal Pembimbingan: 02 Oktober 2024
Catatan Pembimbingan: Lanjut Bab 1	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039



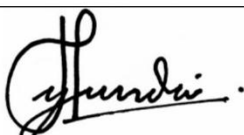
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang

Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke – III

Topik Pembimbingan: BAB 1	Tanggal Pembimbingan: 16 Oktober 2024
Catatan Pembimbingan: Memperbaiki kalimat, menambah referensi. memperbaiki orisinalitas penelitian	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039

Bimbingan Ke – IV

Topik Pembimbingan: Bab 1, Bab 2, dan Bab 3	Tanggal Pembimbingan: 29 Oktober 2024
Catatan Pembimbingan: Menambahkan referensi penelitian di Latar Belakang, kata penghubung tidak boleh di awal kalimat, memperbaiki kalimat dan pilihan kata, memperbaiki kerangka berpikir.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang

Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke – VII

Topik Pembimbingan: Bab 1, Bab 2 dan Bab 3	Tanggal Pembimbingan: 13 Januari 2025
Catatan Pembimbingan: ACC proposal Skripsi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039

Bimbingan Ke – VIII

Topik Pembimbingan: Revisi Seminar Proposal	Tanggal Pembimbingan: 06 Maret 2025
Catatan Pembimbingan: Memberi kriteria pada responden	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang

Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke – IX

Topik Pembimbingan: Instrumen Penelitian	Tanggal Pembimbingan: 21 Maret 2025
Catatan Pembimbingan: Memperbaiki Instrumen penelitian	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039

Bimbingan Ke – X

Topik Pembimbingan: Hasil Validasi Instrumen	Tanggal Pembimbingan: 5 Mei 2025
Catatan Pembimbingan: Lanjut untuk penelitian	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039

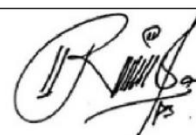


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana no.50 Malang

Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke – XI

Topik Pembimbingan: Hasil Penelitian	Tanggal Pembimbingan: 23 Mei 2025
Catatan Pembimbingan: Revisi abstrak, kata pengantar, bab 4 dan bab 5	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039

Bimbingan Ke – XII

Topik Pembimbingan: Skripsi	Tanggal Pembimbingan: 26 Mei 2025
Catatan Pembimbingan: ACC Skripsi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti NIM. 210103110057	 Roiyan One Febriani, M.Pd NIP. 19930201 2023212039

Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup

BIODATA PENULIS

Nama : Faiqotunnisa Hyundai Siswayanti
 NIM : 210103110057
 Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 13 Juli 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Alamat : Dsn. Turi I RT/RW 001/001 Ds. Kedungturi Kec. Gudo
 Kab. Jombang Prov. Jawa Timur
 Telepon : 085648337222
 Email : faiqotunnisaahyundaii@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :
 1. 2007 - 2009 : Tk Roudlotul Hikmah
 2. 2009 - 2015 : SD Islam Sabilillah
 3. 2015 - 2018 : SMP Negeri 3 Peterongan
 4. 2018 - 2021 : SMA Darul Ulum 1 Peterongan
 5. 2021 - 2025 : S1-PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang