
Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Sd Negeri Cemoro

Novialdi Firmansyah Cahya Baskara ^{1*}, Almuntaqo Zainuddin².

¹Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

*Corresponding author: almuntaqo@ums.ac.id

ABSTRACT

Online games have become a trend among children and adolescents including children of primary school age. The online game is no longer just for refreshing but requires attention and not a little time for its players. Based on the above reality, this study tries to identify the influence of online games on the procrastination behavior of grade 5 elementary school children of SD Negeri Cemoro. The research method utilizes quantitative methods, data collection using instruments in the form of questionnaires and using the Likert scale to measure respondents with a scale of 1 to 5, The data or sample collection technique used in the study is total sampling, for a sample of 51 respondents. The data obtained is then processed using the SPSS 24 program, with descriptive quantitative analysis techniques to obtain or provide an explanation of the actual situation and respond to questions about the state of the research topic. The results of this study indicate a significant influence between playing online games and procrastination behavior of grade 5 children in Cemoro State Elementary School, it was concluded that online games contribute to procrastination behavior towards grade 5 children in Cemoro State Elementary School along with the findings of the chi-square test found a p-value of < 0.05. Students who rarely play online games who very often behave proktasinasi does not exist, students who rarely play online games who often behave proktasinasi as much as 22% and students who do not behave proktasinasi as much as 78%. Students who played online games that did not protagonate as much as 2%, students who played games that sometimes behaved proxtasinasi often as much as 62% and students who played games who very often behaved proxtasinasi as much as 36%.

Keywords: *online game; procrastination; elementary school*

ABSTRAK

Game online telah menjadi trend di kalangan anak dan remaja termasuk anak usia sekolah dasar. Game tidak lagi sekadar refreshing tetapi menuntut perhatian dan waktu yang tidak sedikit bagi pemainnya. Berdasarkan realitas di atas maka penelitian ini mencoba untuk mengidentifikasi pengaruh game online terhadap perilaku prokrastinasi anak sekolah dasar kelas lima di SD Negeri Cemoro. Metode penelitian memanfaatkan metode kuantitatif, Pengumpulan data menggunakan instrument berupa kuesioner dan menggunakan skala likert untuk mengukur responden dengan skala 1 sampai 5, Teknik pengambilan data atau sample yang dipakai dalam penelitian ialah total sampling, atas jumlah sample sebesar 51 responden. Data yang didapatkan kemudian diolah memakai program SPSS 24, dengan teknik analisa kuantitatif deskriptif untuk memperoleh atau memberikan penjelasan tentang keadaan sebenarnya dan menanggapi pertanyaan tentang keadaan topik penelitian. Hasil penelitian ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan antara bermain game online dengan perilaku prokrastinasi anak kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro, didapatkan kesimpulan bahwa game online berkontribusi terhadap perilaku prokrastinasi terhadap anak kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Cemoro bersama dengan temuan tes chi-square dijumpai nilai p-value < 0,05. Siswa yang jarang bermain game online yang sangat sering berperilaku proktasinasi tidak ada, siswa yang jarang bermain game online yang sering berperilaku proktasinasi sebanyak 22% dan siswa yang tidak berperilaku proktasinasi sebanyak 78%. Siswa yang bermain game online yang tidak berperilaku proktasinasi sebanyak 2%, siswa yang bermain game yang kadang berperilaku proktasinasi sering sebanyak 62% dan siswa yang bermain game yang sangat sering berperilaku proktasinasi sebanyak 36%.

Kata Kunci: *game online; perilaku prokrastinasi; sekolah dasar*

Pendahuluan

Internet menjadi tempat yang semakin populer untuk mendapatkan informasi dan layanan (Shaikat, 2020). Kemajuan teknologi yang pesat terus-menerus menghasilkan produk-produk baru dan unik (Kalogiannakis et al., 2021). Teknologi yang sedang berkembang seperti ponsel pintar, media sosial, dan internet banyak digunakan dan berdampak pada pendidikan (Saleem, 2022). Dengan teknologi ini, konsumen yang berbeda mungkin dapat menerima layanan yang dipersonalisasi (Yang, 2019). Perkembangan zaman yang semakin maju membuat *game* atau permainan yang dulunya dimainkan secara *offline* sekarang beralih menjadi *online*. Bermain permainan membantu siswa menjadi lebih terlibat di kelas, meningkatkan kerja sama, menguji keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan minat terhadap materi yang dibahas, dan mendukung pembelajaran (Bayram, 2019). Permainan berubah dari zaman ke zaman sejajar dengan kemajuan teknologi (Tayibnapis, 2021). Bila dulu terbatas *game online* hanya dapat diakses sebagian orang. Saat ini semakin luas dan terbuka sehingga dapat di mainkan oleh berbagai kalangan umur baik dari anak-anak hingga orang dewasa. Remaja masa kini mungkin juga bisa dianggap sebagai generasi yang paling paham akan teknologi karena mereka tumbuh di era dimana teknologi mudah diakses (Novrialdy, 2019). Dengan menambah pemain baru dengan kata lain pemain dapat memainkan permainan dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga adanya peluang untuk dapat bertemu dengan pemain *game* (*gamers*) lainnya.

Ada beberapa platform di mana *game online* dapat dimainkan, termasuk ponsel pintar, *konsol game*, dan komputer pribadi (Novrialdy, 2019), di mana dengan perangkat tersebut dapat dengan mudah mengakses *game online*. *Game online* paling banyak dimainkan melalui *mobile* (*HP*) yang dikarenakan mudah diakses dan hanya menggunakan kuota provider, *game online* yang bisa dimainkan melalui *mobile* dengan mudah, untuk dimainkan di mana semua fitur fasilitas dibuat sesederhana mungkin agar dengan mudah di mainkan oleh para *player* (*user*) sedangkan *personal komputer* (*PC*) atau *konsol game* memainkannya harus memerlukan perangkat-perangkat yang agak rumit harus adanya *headphone*, *microphone* dan *keyboard* serta perangkat pendukung lainnya. Dengan adanya perangkat yang dengan mudah mendukung *game online* yang dimainkan akan membuat *player* (*user*) yang memainkan *game* mendapat kenyamanan yang dapat membuat anak-anak yang memainkan terlalu lama akan dapat berdampak baik dan buruknya jika dimainkan untuk hiburan, *game online* akan menguntungkan dimana bermain *game* dapat menghilangkan semua kelelahan dan ketegangan (Surbakti, 2017). Saat ini, banyak kehidupan anak-anak dan remaja yang dipengaruhi oleh teknologi dan alat komunikasi baru (*smartphone*, *tablet*, *jejaring sosial*) (Serra, 2021).

Pada kenyataannya banyak permainan yang terlalu banyak dimainkan secara *online* serta dimanfaatkan untuk sebagai tempat melarikan diri dari kehidupan nyata sampai yang terjadi adanya kecanduan *game online* (Novrialdy, 2019). *Game* internet yang tidak memuaskan pemain ini didasarkan pada beberapa psikologi dan berpusat pada sekelompok orang yang beragam (Bonnaire, 2019). Sebanyak 54,1% anak pada usia sekolah di Indonesia dilaporkan mengalami kecanduan *game online*. Disebutkan lebih lanjut bahwa sebanyak 77,5% laki-laki usia sekolah dan sebanyak 22,5% anak perempuan yang menghabiskan waktunya bermain *game online* dua hingga sepuluh jam seminggu sehingga mengalami kecanduan. Penelitian

Dinustech Udinus Semarang menemukan bahwa gambaran penggunaan *game online* di kalangan pelajar sebanyak 40% (5,6) (Hayati, 2020). Pada tahun 2017 sebanyak 10,15 persen siswa usia sekolah di Indonesia dilaporkan mengalami kecanduan *game online*. Di Korea, misalnya, 2,4% anak usia sekolah dan 10,2% anak berusia antara 9 dan 39 tahun kecanduan *game online*, di Tiongkok angkanya 13,7%, sedangkan di Amerika persentasenya 1,5–8,2% (Kiniret & Susilowati, 2021).

Penggunaan teknologi yang ada di mana-mana, seperti media interaktif dan perangkat seluler, telah mengubah cara berpikir siswa (Camilleri, 2020). Dampak kecanduan ini akan dapat membuat anak-anak mengalami *adiksi* atau kecanduan *game online* yang dapat bermanifestasi sebagai masalah fisik atau psikologis (Adiningtiyas, 2017). Manifestasi fisik dari kondisi ini antara lain *sindrom carpal tunnel*, mata kering, sakit kepala, rasa tidak nyaman pada punggung, pola makan yang tidak menentu, mengabaikan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologisnya antara lain sulit berhenti bermain *game*, depresi saat berinteraksi dengan komputer, berbohong kepada orang tua dan guru tentang aktivitasnya di sekolah, dan kurangnya interaksi sosial dengan teman sekelas (kelompok). Bagi siswa gejala *adiksi* dapat terlihat dalam kegiatan pembelajaran karena hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang mengakibatkan siswa malas belajar sehingga mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru (Iskandar, 2021). Keinginan untuk selalu memainkan *game* menyebabkan siswa menomerduakan tugas sekolah. mereka menunda-nunda tugas yang diberikan sehingga memunculkan perilaku prokrastinasi di kalangan siswa. Pada artikel Kurniawan, (2017) mengatakan bahwa kecenderungan menunda tugas-tugas penting dan tidak menyelesaikannya tepat waktu dikenal sebagai penundaan. Anak-anak sekarang lebih tidak mengerjakan tugas karena memfokuskan hidupnya ke dalam *game online* yang akan melakukan perilaku prokrastinasi (menunda-nunda) yang sering menunda-nunda kegiatan atau aktivitas yang seharusnya dilakukan malah anak di rumah tidak membantu urusan rumah terhalang dengan adanya *game online* yang selalu dimainkan setiap saat. Semua jenjang pendidikan berupaya membentuk siswa agar terbiasa dan mencontohkan karakter cantik dalam kehidupan sehari-hari (Smith, 2021).

Prokrastinasi berasal dari bahasa latin yaitu "*pro*" yang berarti "maju" ke depan dan "*Crastinus*" yang berarti "besok." Menurut etimologi kata tersebut Prokrastinasi adalah pilihan untuk menyelesaikan tugas di kemudian hari. Dalam kehidupan sehari-hari, Prokrastinasi adalah hal yang lazim dan terkait dengan manajemen waktu yang buruk, *perfeksionisme*, pusat kendali diri eksternal, dan rendahnya motivasi (Sandra, 2013). Perilaku ini biasanya sering dilakukan diberbagai kalangan dari berbagai sektor, Prokrastinasi terjadi hampir di setiap bidang dalam kehidupan, yaitu rumah tangga, keuangan, personal, sosial, pekerjaan dan sekolah (Sandra, 2013).

Pembelajaran seluler dan pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi pendidikan efektif yang meningkatkan keterampilan siswa (Huizenga, 2019), membantu peserta didik untuk mengembangkan individu yang bermoral baik, tangguh, toleran, dan berperilaku baik (Lavy, 2020). Tetapi banyak di kalangan anak sekolah yang di mana lebih mementingkan *game* dari pada aktivitas atau kegiatan tugas yang lain. Anak-anak yang kecanduan *game* internet cenderung kurang tertarik pada kegiatan lain dan menjadi frustrasi ketika mereka tidak dapat bermain *game online*, menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, dan kesehatan (Mertika & Mariana, 2020). Penelitian Triyani et al., (2021) menemukan

bahwa karena sifat intens dari bermain game, orang dapat mengembangkan kebiasaan yang memiliki berbagai dampak negatif pada perilaku mereka. Siswa sekolah dasar di lingkungan Pucang Sewu yang sudah kecanduan *game* seringkali memilih bermain *game online* dibandingkan pekerjaan lain, seperti belajar dan menyelesaikan tugas sekolah.

Di masa pandemi Covid-19, siswa sudah terbiasa menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah, sehingga menimbulkan masalah yang dikenal dengan kecanduan internet (Herdiani, 2022). Karena ketidakmampuan mereka dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, kurangnya rasa percaya diri terhadap keterampilan yang dimiliki, ketidakmampuan mereka dalam menyeimbangkan waktu antara tugas dan aktivitas lainnya, kebosanan dalam pembelajaran daring di rumah, kurangnya fokus dan motivasi belajar, dan fakta bahwa sekolah online para siswa menunjukkan tingkat penundaan yang signifikan terhadap teman sekelasnya (Herdian & Zamal, 2021). Menurut survei oleh (Dautov, 2020) 70 - 95 % orang di Eurasia dan Amerika Utara mengaku merasakan keinginan untuk menunda penyelesaian tugas yang di jadwalkan, dan hampir 25% dari mereka melihat kecenderungan ini sebagai kronis. Karena kurangnya motivasi dan perhatian orang tua anak-anak cenderung melihat tugas seperti musuh atau penyakit sehingga anak lebih menunda-nunda tugasnya, maka prokrastinasi dilakukan oleh anak-anak yang harusnya mengerjakan tugas malah digunakan untuk hal negatif dan menunda-nunda tugas yang diberikan.

Paparan hasil penelitian di atas ditemukan bahwa perilaku prokrastinasi yang dilakukan oleh anak-anak SD yang lebih mengutamakan bermain *game online* dan melakukan perilaku prokrastinasi yang di mana dapat merugikan dirinya akibat menunda-nunda tugas dan mengabaikan dan lebih memilih memainkan *game online*. *Game online* sendiri telah dibuat menyenangkan mungkin dengan fitur-fitur atau fasilitas yang mudah untuk dimainkan, dari fitur yang disediakan *player (user)* dapat berkomunikasi jarak jauh dan dapat bermain dengan lebih leluasa dikarenakan komunikasi yang lancar melalui *voice chat* dan *room chat* yang disediakan oleh semua jenis *game online* yang dimainkan oleh anak-anak SD, permainan dapat berjalan dengan lancar dan mudah dalam mencapai kemenangan yang diraih dan dari itu anak-anak yang memainkan *game online* akan melakukan perilaku prokrastinasi penurunan motivasi dan mengabaikan tugas yang harusnya dikerjakan. Kebaharuan penelitian ini terdapat pada fokus penelitian pada perilaku prokrastinasi responden atau siswa kelas 5. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku prokrastinasi siswa kelas 5.

Mengingat latar belakang di atas yang telah dijabarkan maka diperlukan penelitian untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku prokrastinasi anak kelas 5 SD.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, khususnya penelitian yang mengutamakan analisis data numerik (angka) di mana data tersebut diolah dengan metode statistik. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cemoro, Dusun III, Randusari, Kec. Teras, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah 57372 selama satu bulan penuh di bulan Maret 2023.

Pengumpulan data menggunakan instrument berupa kuesioner, aspek dalam pengumpulan menggunakan skala likert untuk mengukur responden dengan skala 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (netral); 4 (setuju); 5 (sangat setuju). Populasi yang akan di ambil dari penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas 5 sekolah dasar SD Negeri Cemoro yang terdiri dari kelas A dan B. Sebanyak 51 siswa. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini memakai teknik *total sampling*, memastikan bahwa sampel penelitian mencakup seluruh

populasi penelitian. Teknik pengambilan data menggunakan sebaran kuesioner. Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan program *SPSS 24*, dengan teknik analisa kuantitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran berkenaan keadaan yang sebenarnya, selain itu untuk menanggapi pertanyaan mengenai keadaan topik penelitian saat ini.

Penelitian ini bersifat korelasi yaitu penelitian yang berfungsi mencari besarnya hubungan (r) yang ada diantara variabel-variabel. Penelitian yang dilakukan (Nasution, 2017) menyatakan bahwa tujuan analisis korelasional adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan variabel independen dan dependen. Temuan studi korelasional juga berdampak pada pengambilan keputusan (Shaughnessy & Zechmeister, E B Zechmeister, 2000)

Hasil dan Pembahasan

Data perilaku prokrastinasi siswa kelas V di SD Negeri Cemoro, mayoritas memiliki perilaku prokrastinasi sering sebanyak 28 (54,9%), yang memiliki perilaku prokrastinasi sangat sering sebanyak 15 (29,4%), yang memiliki perilaku prokrastinasi kurang sebanyak 8 (15,7%).



Gambar 1. Grafik Perilaku Prokrastinasi Siswa

Berdasarkan gambar 1 diatas, Deskripsi data siswa kelas V SD Negeri Cemoro menunjukkan bahwa lebih banyak siswa sebanyak 42 siswa atau (82,4%) siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game online* dibandingkan siswa sebanyak 9 siswa atau (17,6%) siswa yang tidak bermain *game online*.



Gambar 2. Jumlah Siswa Yang Bermain *Game online*

Berdasarkan gambar 2 diatas, Uji hipotesis penelitian ini dilakukan untuk memahami hubungan atau korelasi antara *game online* dengan perilaku prokrastinasi anak kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji *chi-square test*, dengan kriteria nilai p -value $< 0,05$.

Tabel 1. Hasil Uji Chi-Square

		Game Online				Total	<i>p-value</i>	Keterangan
		Ya		Tidak				
		Σ	%	Σ	%			
Perilaku Prokrastinasi	Kurang	1	2,38	7	77,78	8	15,7	Ha Diterima
	Sering	26	61,90	2	22,22	28	54,9	
	Sangat Sering	15	35,71	0	0,0	15	29,4	
Total		42	100	9	100	51	100	

Berdasarkan tabel 1 diatas, menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* sebanyak 42 siswa (82,4%). Dari 42 siswa tersebut, yang jarang memiliki perilaku prokrastinasi sebanyak 1 siswa (2,38%), sering melakukan prokrastinasi sebanyak 26 siswa (61,90%) dan sangat sering melakukan prokrastinasi sebanyak 15 (35,71). Sedangkan siswa yang tidak bermain *game online* sebanyak 9 siswa (14,6%). Dari 9 siswa tersebut, yang jarang melakukan prokrastinasi sebanyak 7 siswa (77,78%). Selebihnya, sebanyak 2 siswa (22,22%) sering melakukan prokrastinasi. Adapun pada siswa yang tidak bermain *game online* tidak ditemukan siswa yang sering melakukan prokrastinasi. Perbandingan antara perilaku prokrastinasi antara siswa yang bermain *game online* dan tidak bermain *game online* disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 3. Perbandingan Prokrastinasi siswa yang bermain dan tidak bermain *game online*

Berdasarkan gambar 3 diatas, Hasil uji korelasi dengan uji *Chi-Square test* diperoleh nilai *p-value* $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan ialah terdapat terdapat kaitan/korelasi yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* terhadap prokrastinasi pada anak kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cemoro

Hasil uji korelasi didapatkan yaitu siswa yang terlibat dalam permainan online sebanyak 42 (82,4%). Dari 42 siswa tersebut, yang mempunyai perilaku prokrastinasi kurang sebanyak 1 (2,38%), perilaku prokrastinasi sering sebanyak 26 (61,90%) dan perilaku prokrastinasi sangat sering sebanyak 15 (35,71). Siswa yang tidak bermain *game online* sebanyak 9 (14,6%). Dari 9 siswa tersebut, yang mempunyai perilaku prokrastinasi kurang 7 (77,78%), yang mempunyai perilaku prokrastinasi sering sebanyak 2 (22,22%) dan yang mempunyai perilaku prokrastinasi sangat sering tidak ada. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (UTAMI, 2019) bahwa terdapat hubungan/korelasi bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi belajar siswa. (Triyani et al., 2021) bahwa siswa yang intensitas bermain *game onlinenya* tinggi berdampak terhadap perilaku kecanduan serta lebih suka bermain *game online* dibandingkan dengan mengerjakan tugas sekolahnya atau menunda untuk mengerjakan tugas sekolah. (Purnamasari & Wakhyudin, 2020) bermain *game online* berdampak terhadap munculnya

perilaku prokrastinasi pada siswa seperti ketika siswa menolak untuk belajar, tugas sekolahnya diabaikan dan ditunda..

Dampak dari bermain *game online* terhadap aspek akademik adalah dapat menurunkan performa akademik. Alih-alih belajar di waktu senggang, siswa malah menghabiskan waktu dengan bermain *game* internet yang membuat daya konsentrasi belajar siswa menjadi terhambat sehingga kemampuan dalam menerima pelajaran yang diberikan guru menjadi sulit bagi siswa (Saputra et al., 2022). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online*, yang menjawab bahwa siswa sangat sering lupa untuk belajar terdapat 5 siswa, yang sering lupa untuk belajar terdapat 17 siswa, Dua belas siswa mengatakan bahwa mereka tidak pernah belajar, sedangkan tujuh belas orang mengatakan mereka sedikit belajar. Siswa yang sering lupa mengerjakan tugas sekolah sebanyak 2 siswa menjawab sangat sering, sebanyak 15 siswa menjawab sering, sebanyak 25 siswa menjawab jarang dan 9 menjawab tidak pernah. Siswa yang sering lupa mengerjakan PR dari sekolah, sebanyak 6 siswa menjawab sangat sering, sebanyak 17 siswa menjawab sering, Lima jawaban tidak pernah dan 23 jawaban jarang.

Ketergantungan siswa terhadap *game online* juga berdampak pada aspek sosial siswa. Dampak negatif pada aspek sosial yakni siswa lebih memilih berinteraksi dengan teman *game online* mereka dibanding rekan sebaya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar. (Suplig, 2017) berpendapat bahwa pecandu *game online* terlihat terisolir dari teman sebaya di dunia nyata, saat sedang bermain *game* seolah-olah mereka terlibat langsung di dalam *game* sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar, hal tersebut membuat tradisi tergur sapa terhadap masyarakat sekitar berkurang. Hal tersebut menjadi bukti bahwa kecanduan *game online* juga berdampak pada kurangnya interaksi sosial siswa. Hasil kuesioner siswa didapatkan bahwa sebanyak 5 siswa sangat sering bermain *game* dari pada bermain dengan teman sebaya, sebanyak 12 siswa lebih sering bermain *game* dari pada teman sebaya.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan analisis data dan wacana mengenai dampak penting dari bermain *game online* terhadap kecenderungan menunda-nunda siswa kelas lima sekolah dasar Negeri Cemoro, didapatkan kesimpulan bahwa *game online* berkontribusi terhadap perilaku prokrastinasi pada anak kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Cemoro dengan hasil uji *chi-square* didapatkan nilai $p\text{-value} < 0,05$. Siswa yang jarang bermain *game online* yang sangat sering berperilaku prokrastinasi tidak ada, siswa yang jarang bermain *game online* yang sering berperilaku prokrastinasi sebanyak 22% dan siswa yang tidak berperilaku prokrastinasi sebanyak 78%. Siswa yang bermain *game online* yang mempunyai tidak berperilaku prokrastinasi sebanyak 2%, siswa yang bermain *game* yang kadang berperilaku prokrastinasi sering sebanyak 62% dan siswa yang bermain *game* yang sangat sering berperilaku prokrastinasi sebanyak 36%

Diharapkan untuk orang tua murid, agar dapat mengontrol dan meningkatkan pengawasan kepada anak saat belajar dan bermain dirumah. Diharapkan untuk siswa, untuk dapat membuat list tugas sekolah yang harus dikerjakan, sehingga dapat mengatur waktu untuk bermain dan mengerjakan tugas sekolah. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya menambahkan variable-variabel lain yang berhubungan dengan perilaku prokrastinasi serta dampaknya terhadap akademik, sehingga pembahasannya lebih beragam.

Daftar Pustaka

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Bayram, S. B. (2019). Effect of a game-based virtual reality phone application on tracheostomy care education for nursing students: A randomized controlled trial. *Nurse Education Today*, 79, 25–31. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.05.010>
- Bonnaire, C. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521–530. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Camilleri, M. A. (2020). The students' readiness to engage with mobile learning apps. *Interactive Technology and Smart Education*, 17(1), 28–38. <https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2019-0027>
- Dautov, D. (2020). Procrastination and laziness rates among students with different academic performance as an organizational problem. *E3S Web of Conferences*, 210, 18078.
- Hayati, N. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kebutuhan Istirahat Dan Tidur Di Sd Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan. *Jurnal Kesehatan Global*, 3(3), 116–122.
- Herdian, H., & Zamal, N. (2021). The phenomenon of academic procrastination in students during pandemic. *International Journal of Social Science and Human Research*, 4(08), 2066–2072.
- Herdiani, R. T. (2022). Fenomena Adiksi Internet Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik di Era Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Pada Siswa SD). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4982–4988.
- Huizenga, J. (2019). Mobile game-based learning in secondary education: Students' immersion, game activities, team performance and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 99, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.020>
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain *game online* terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education. A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 1–36. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain *Game online*. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 9–13.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Lavy, S. (2020). A Review of Character Strengths Interventions in Twenty-First-Century Schools: their Importance and How they can be Fostered. *Applied Research in Quality of Life*, 15(2), 573–596. <https://doi.org/10.1007/s11482-018-9700-6>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak *game online* pubg terhadap perilaku prokrastinasi siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30–38.
- Saleem, A. N. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Sandra, K. I. (2013). Manajemen waktu, efikasi-diri dan prokrastinasi. *Persona: Jurnal Psikologi*

- Indonesia*, 2(3).
- Saputra, R., Atika, A., & Sukmawati, E. (2022). ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 SIDING. *BIKONS*, 2(3), 20–29.
- Serra, G. (2021). Smartphone use and addiction during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic: cohort study on 184 Italian children and adolescents. *Italian Journal of Pediatrics*, 47(1). <https://doi.org/10.1186/s13052-021-01102-8>
- Shaughnessy, J. J., & Zechmeister, E B Zechmeister, J. S. (2000). *Research methods in psychology*. McGraw-Hill.
- Shaukat, K. (2020). A Survey on Machine Learning Techniques for Cyber Security in the Last Decade. *IEEE Access*, 8, 222310–222354. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3041951>
- Smith, B. W. (2021). The Effects of a Character Strength Focused Positive Psychology Course on Undergraduate Happiness and Well-Being. *Journal of Happiness Studies*, 22(1), 343–362. <https://doi.org/10.1007/s10902-020-00233-9>
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177–200.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Tayibnapi, R. G. (2021). Fenomena *Game online* Dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru. *Jurnal Curere*, 6(11), 32–50.
- Triyani, P., Aristya, F., & Erviana, L. (2021). Analisis Perilaku Prokrastinasi dengan Kebiasaan Bermain *Game online* dan Upaya Mereduksinya pada Siswa SD di Lingkungan Desa Pucangsewu. *Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*.
- UTAMI, W. T. (2019). *Hubungan kebiasaan bermain game online dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung*.
- Yang, S. (2019). Opportunities and challenges in using AI chatbots in higher education. In *ACM International Conference Proceeding Series* (pp. 79–83). <https://doi.org/10.1145/3371647.3371659>