

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN *NOMOPHOBIA*
TERHADAP PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK
PADA SISWA KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN**

SKRIPSI



SITI SOLIHATIN

NIM 1810123220029

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
BANJARMASIN
2023**

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN *NOMOPHOBIA*
TERHADAP PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK
PADA SISWA KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

Oleh

SITI SOLIHATIN

NIM 1810123220029


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
BANJARMASIN
2023**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI
HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN *NOMOPHOBIA*
TERHADAP PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA SISWA
KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN

SITI SOLIHATIN
1810123220029

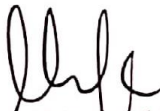
Disetujui untuk Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Pembimbing I



Dr. Nina Permata Sari S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004
Tanggal : 28 Februari 2023

Pembimbing II



Mufida Istati M. Pd
NIP. 19890721 201503 2 002
Tanggal : 28 Februari 2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Ali Rachman, M. Pd
NIP. 19760427 200801 1 011

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Siti Solihatin
Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
Pada tanggal 28 Februari 2023

Dewan penguji

Dr. Ali Rachman, M. Pd
NIP. 19760427 200801 1 011



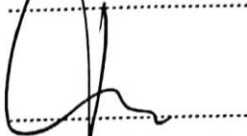
Ketua

Dr. Ririanti Rachmayanie J, S. Psi, M. Pd
NIP. 19750214 200501 2 001



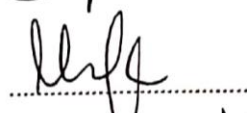
Sekretaris

Dr. Nina Permata Sari S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004



Penguji I

Mufida Istati M.Pd
NIP. 19890721 201503 2 002



Penguji II

Faisal Rachman S.Pd., M.Pd
NIP. 19850917 200803 1 001



Penguji III

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Ali Rachman, M. Pd
NIP. 19760427 200801 1 011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Mulailah dari dirimu sendiri”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamin

Segala puji dan syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan yang Maha Esa, Maha Pengasih, serta Maha Penyayang. Atas takdir Mu lah Kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini.

Skripsi ini saya persembahkan khusus untuk orangtua saya, dua insan yang tidak kenal lelah membimbing dan mengajarkan saya semua hal tentang dunia. Kepada mamah dan papah, semua yang tercurah di dalam skripsi ini penuh dengan pengorbanan dan tetesan keringat serta dukungan dari kalian. Terimakasih sudah membersamai sampai skripsi ini selesai sepenuhnya.

Kemudian, terimakasih pula saya ucapkan untuk Ibu Dr. Nina Permata Sari S.Psi., M.Pd. dan Ibu Mufida Istati M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II saya, kepada Bapak, Ibu Dosen dan staf Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan banyak saran, masukan, bimbingan selama proses penulisan skripsi ini.

Selain itu saya ucapkan terima kasih kepada Guru Bimbingan dan Konseling & seluruh guru di SMKN 4 Banjarmasin. Semoga bantuan yang telah di berikan, hingga skripsi ini selesai dibalas oleh Allah SWT. Aamiin.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Solihatin
NIM : 1810123220029
Tempat/ tanggal lahir : Kolam Makmur, 20 Mei 2000
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Lambung Mangkurat Banjarmasin

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Hubungan Bermain *Game Online* dan *Nomophobia* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas X SMKN 4 Banjarmasin” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banjarmasin, 20 Januari 2023

Hormat Saya,


Siti Solihatin

NIM 1810123220029

ABSTRAK

Siti Solihatin. 2023. Hubungan Bermain *Game Online* dan *Nomophobia* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Siswa Kelas X di SMKN 4 Banjarmasin. Pembimbing: (I) Dr. Nina Permata Sari S.Psi., M.Pd. (II) Mufida Istati M.Pd.

Kata Kunci: *Game Online*, *Nomophobia*, Prokrastinasi Akademik

Kemajuan teknologi memudahkan manusia untuk memanfaatkan semua fasilitas yang ada di kehidupan sehari-hari seperti *gadget* atau *smartphone*. Aktivitas yang bisa dilakukan dengan *smartphone* diantaranya adalah bermain *game online*, bersosial media dan segala kemudahan yang ada di *smartphone*. Tidak jarang penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa mengakibatkan penggunanya menjadi kecanduan yang biasa disebut dengan istilah *No Mobile Phone Phobia* atau *Nomophobia*. Aktivitas yang dilakukan secara berlebihan terutama bagi siswa dapat memunculkan masalah, baik secara pribadi ataupun disekolah. Masalah yang muncul disekolah seperti perilaku prokrastinasi akademik. Berdasarkan permasalahan disekolah maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada hubungan antara bermain *game online* dan *nomophobia* yang dilakukan oleh siswa kelas X terhadap perilaku prokrastinasi akademik di SMKN 4 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian hubungan. Variabel penelitian yang digunakan terdiri dari variabel bebas (X_1) Bermain *Game Online*, (X_2) *Nomophobia* dan variabel terikat (Y) Prokrastinasi Akademik. Penelitian dilakukan di SMKN 4 Banjarmasin pada siswa kelas X dengan populasi sebanyak 210 siswa dan sampel penelitian yang didapat menggunakan teknik penarikan *random sampling* yaitu 136 sampel. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu nilai signifikansi untuk hubungan (X_1) Bermain *Game Online* dan (X_2) *Nomophobia* terhadap (Y) Prokrastinasi Akademik adalah sebesar $0,000 > 0,05$ yang artinya nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dan *nomophobia* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas X di SMKN 4 Banjarmasin.

ABSTRACT

Siti Solihatin. 2023. Corellations between Playing Online Games and Nomophobia on Academic Procrastination Behavior in Class X Students at SMKN 4 Banjarmasin. Supervisors: (I) Dr. Nina Permata Sari S.Psi., M.Pd. (II) Mufida Istatu M.Pd.

Keywords: *Playing Online Games, Nomophobia, Academic Procrastination*

Advances in technology make it easier for humans to take advantage of all the facilities in everyday life such as gadgets or smartphones. Activities that can be done with smartphones include playing online games, social media and all the conveniences available on smartphones. Not infrequently excessive use of smartphones can cause users to become addicted, which is commonly referred to as No Mobile Phone Phobia or Nomophobia. Activities that are carried out excessively, especially for students, can cause problems, both personally and at school. Problems that arise in schools such as academic procrastination behavior. Based on the problems at school, the researchers wanted to conduct research to find out whether there is a relationship between playing online games and nomophobia by class X students on academic procrastination behavior at SMKN 4 Banjarmasin.

This study uses a quantitative approach to the type of relationship research. The research variables used consisted of independent variables (X1) Playing Online Games, (X2) Nomophobia and the dependent variable (Y) Academic Procrastination. The research was conducted at SMKN 4 Banjarmasin in class X students with a population of 210 students and the research sample was obtained using a random sampling technique, namely 136 samples. The results of this study are the significance value for the relationship (X1) Playing Online Games and (X2) Nomophobia to (Y) Academic Procrastination is $0.000 > 0.05$, which means the significance value is less than 0.05, indicating that H_a is accepted and H_o was rejected. So it can be concluded that there is a relationship between playing online games and nomophobia on academic procrastination behavior in class X students at SMKN 4 Banjarmasin

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu tercurah kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala rahmat dan karunianya, sehingga skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain *Game Online* dan *Nomophobia* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Siswa Kelas X di SMKN 4 Banjarmasin” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 (Strata-1) di Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Tidak lupa pula bahwa keberhasilan skripsi ini tidak luput dari peran berbagai pihak. Untuk itu disampaikan ucapan terima kasih khususnya kepada Ibu Dr. Nina Permata Sari S.Psi., M.Pd selaku pembimbing 1 dan Ibu Mufida Istati M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan serta bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini. Selain itu ucapan terima kasih ditujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah memberikan dukungan dalam penelitian.
2. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.si, selaku Dekan FKIP ULM Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Ali Rachman, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP ULM yang telah memberikan pengarahan sehingga penelitian ini terlaksana.
4. Ibu Dr. Ririanti Rahmayanie J, S.Psi, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi

Bimbingan Konseling FKIP ULM yang telah memberikan bimbingan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian

5. Bapak/Ibu Dosen Pengajar di Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Bapak Drs. Syarifuddin Noor, M. Pd selaku kepala sekolah SMK Negeri 4 Banjarmasin yang telah memberikan izin melakukan penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
7. Ibu Muslimah, S.Pd selaku Koordinator bimbingan dan konseling SMK Negeri 4 Banjarmasin yang telah memberikan informasi dan data dalam melakukan penelitian ini.
8. Siswa tahun ajaran 2021/2022 di SMK Negeri 4 Banjarmasin yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik berupa dukungan moril maupun materil, terutama untuk keluarga dan sahabat sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan dan kelebihan. Sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar isi dari skripsi ini bisa menjadi lebih baik.

Banjarmasin, Februari 2023

Siti Solihatin
NIM. 1810123220029

DAFTAR ISI

COVER DEPAN	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	5
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	6
KATA PENGANTAR	9
DAFTAR ISI	11
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR GAMBAR	14
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Asumsi Dasar Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORETIK	Error! Bookmark not defined.
A. Prokrastinasi Akademik	Error! Bookmark not defined.
B. Bermain <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
C. <i>Nomophobia</i>	Error! Bookmark not defined.
D. Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
E. Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
F. Hasil Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Variabel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Jenis dan sumber data	Error! Bookmark not defined.
D. Populasi dan sample.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Penarikan Sample	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Uji Persyaratan Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1. Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Multikolinearitas	Error! Bookmark not defined.

3. Uji Homogenitas / Heterokedastisitas	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Deskripsi Data.....	Error! Bookmark not defined.
C. Hasil Pengujian Persyaratan Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
D. Hasil Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
E. Hasil Pengujian Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
F. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Table 1	: Data siswa kelas X SMKN 4 Banjarmasin	46
Tabel 2.1	: Kriteria skala likert	49
Tabel 2.2	: Kisi instrumen bermain <i>game online</i>	50
Tabel 2.3	: Kisi instrumen <i>nomophobia</i>	51
Tabel 2.4	: Kisi instrumen Prokrastinasi akademik	51
Tabel 3.1	: Uji Validitas Bermain <i>Game Online</i>	59
Tabel 3.2	: Uji Validitas <i>Nomophobia</i>	60
Tabel 3.3	: Uji Validitas Prokrastinasi Akademik.....	60
Tabel 4.1	: Koefisien reliabilitas Cronbach's alpha.....	61
Tabel 4.2	: Hasil pengujian reliabilitas variabel penelitian	62
Tabel 5.1	: Rata-rata Skor Indikator Bermain <i>Game Online</i>	65
Tabel 5.2	: Rata-rata Skor Indikator <i>Nomophobia</i>	68
Tabel 5.3	: Rata-rata Skor Indikator Prokrastinasi Akademik	70
Tabel 6	: Uji Normalitas	72
Tabel 7	: Uji Multikoleniaritas	73
Tabel 8	: Uji Heterokedastistas.....	74
Tabel 9	: Analisis Statistik Deskriptif	75
Tabel 10.1	: Analisis Variabel Bermain <i>Game Online</i>	76
Tabel 10.2	: Analisis Variabel <i>Nomophobia</i>	77
Tabel 10.3	: Analisis Variabel Prokrastinasi Akademik	78
Tabel 11	: Analisis Korelasi Berganda.....	79
Tabel 12.1	: Uji Hipotesis Pertama.....	80
Tabel 12.2	: Uji Hipotesis Kedua	81
Tabel 12.3	: Uji Hipotesis Ketiga	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Grafik Uji Normalitas.....	72
Gambar 2	: Grafik Uji Heterokedastisitas	74
Gambar 3.1	: Grafik data siswa bermain <i>game online</i>	76
Gambar 3.2	: Grafik data siswa <i>nomophobia</i>	77
Gambar 3.3	: Grafik data siswa prokrastinasi akademik.....	78