



## The Contribution of Mobile Game Addiction to Student Academic Procrastination

M. Alfi Syahrin<sup>1</sup>, Zadrian Ardi<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang, <sup>2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [zadrian@fip.unp.ac.id](mailto:zadrian@fip.unp.ac.id)

**Abstract:** Procrastination is a tendency to delay the completing of a task or job. Meanwhile, academic procrastination is the behavior of procrastinating on the completion academic task. There are several characteristics of academic procrastination, one of which is doing other activities that are considered more fun, one of which is playing mobile games that can be accessed through gadgets owned by individuals. This study aims to describe mobile games addiction, academic procrastination, and examine the contribution of mobile games addiction to student's academic procrastination. This research is a descriptive correlational study with quantitative research methods. This research sample using purposive sampling technique by taking a sample of students of MAN 1 Padang City who tended to experience addiction to mobile games with a percentage  $\geq 50\%$ . The number of samples in this study were 101 students. Data analysis in this study used descriptive analysis with percentages and simple linear regression analysis. The results showed that in general the level of student mobile game addiction was in the medium category, in general the level of student academic procrastination was in the medium category, and there was a significant contribution of mobile game addiction to student academic procrastination.

**Keywords:** mobile games addiction, academic procrastination, student

Received June 2, 2020;

Revised June 20, 2020;

Accepted July 15, 2020;

Published August 18, 2020

### Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2020 by author

**How to Cite:** Syahrin, M.A, Ardi, Z. (2020). The Contribution of Mobile Game Addiction to Student Academic Procrastination. *JAIPTEKIN*, 4 (3): pp. 176-180, DOI: <https://doi.org/10.24036/4.34370>

## Introduction

Pada saat ini, zaman berkembang dengan cukup pesat. Perkembangan teknologi ini juga banyak mempengaruhi kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga berkaitan dengan Revolusi Industri 4.0. Prasetyo & Sutopo (2018) mengemukakan bahwa Industri 4.0 dapat diartikan sebagai era industri di mana seluruh entitas yang ada di dalamnya dapat saling berkomunikasi secara real time kapan saja dengan berlandaskan pemanfaatan teknologi internet guna mencapai tujuan tercapainya kreasi nilai baru ataupun optimasi nilai yang sudah ada dari setiap proses di industri.

Kemudian interaksi dengan dunia maya semakin meningkat dari berbagai macam aspek seiring dengan kemajuan teknologi yang menyeluruh serta memberikan pengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan (Jamun, 2018).

Maysitoh, Ifdil, & Ardi (2020) mengemukakan bahwa penggunaan internet juga dapat menimbulkan gejala-gejala seperti FoMO (*Fear of Missing Out*) yaitu keinginan besar untuk selalu terhubung dengan hal yang dilakukan oleh orang lain di dunia maya. Dunia pendidikan sendiri merasakan kehadiran dari

perkembangan teknologi tersebut, seperti penggunaan e-learning dan juga teknologi pendidikan lainnya. Salah satu media dalam pembelajaran adalah menggunakan game. Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015) mengemukakan bahwa game digunakan sebagai sarana meningkatkan motivasi dan sarana pembelajaran. Meskipun begitu, Tak jarang juga para orang tua yang mengeluh prestasi anaknya menurun akibat *game online*. Hal ini disebabkan oleh pengguna itu sendiri yang tidak dapat mengontrol intensitas waktu yang dihabiskan untuk memainkan *game* tersebut, sehingga melalaikan tugas-tugas lainnya (Luhsasi, 2017). Hal tersebut yang disebut dengan prokrastinasi akademik.

Menurut Wolter (Muyana, 2018) prokrastinasi akademik merupakan kegagalan dalam mengerjakan tugas akademik dalam kerangka waktu yang diinginkan atau menunda mengerjakan tugas sampai saat-saat terakhir. Husetiya (Suharsono, 2013) mengartikan prokrastinasi akademik sebagai suatu penundaan pekerjaan yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang dalam menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, baik memulai maupun menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan bidang akademik. Penelitian yang dilakukan oleh Nitami, Daharnis, & Yusri (2015) Motivasi belajar Siswa SMP N 25 Padang berada kategori Tinggi, kemudian prokrastinasi akademik Siswa berada pada kategori sedang, kemudian terdapat hubungan yang signifikan dan negatif antara motivasi belajar dengan prokrastinasi akademik, dengan koefisien korelasi sebesar  $r=0,636$  dan taraf signifikansi 0,000. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa masih terdapat siswa yang melakukan prokrastinasi akademik.

Ferrari, Jhonson, & McCown (1995) mengemukakan bahwa salah satu ciri-ciri Individu melakukan prokrastinasi akademik yaitu dengan melakukan kegiatan lain yang dianggap lebih menyenangkan. Sehingga dapat melalaikan tugas lainnya dalam hal ini melalaikan tugas-tugas akademik.

Luhsasi (2017) mengemukakan bahwa Akses untuk mendapatkan hiburan baik di rumah, di sekolah, di jalan, bahkan di manapun sudah sangat mudah dilakukan. Adanya sarana dan prasarana yang memadai saat ini, semua orang dapat mengakses aplikasi-aplikasi permainan yang ada di smartphone mereka masing-masing. Aplikasi tersebut dinamakan *game mobile*.

Furio, D dkk (Luhsasi, 2017) mengatakan siswa dan remaja sudah terbiasa dan mahir memainkan permainan yang salah satunya menggunakan perangkat mobile. Dahulu Game yang dikenal dengan Game Online yang dimainkan melalui Personal Computer (PC). Ulfa (2017) mengemukakan bahwa selain sebagai sarana hiburan, *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut.

Setiawan (2018) mengemukakan bahwa pada era sekarang ini telah muncul suatu permainan yang biasa disebut dengan *game mobile*. *Game mobile* ini sendiri merupakan suatu permainan yang menggunakan perangkat handphone sebagai sarana untuk bermain *game*. Permainan ini sudah marak di kalangan pelajar, maupun mahasiswa.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Vera dan Netrawati (2019) bahwa Secara keseluruhan lebih dari kalangan remaja di SMAN 1 Batang Kapas memiliki kecanduan *game online* yang tinggi, Kemudian secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus berada pada kategori tinggi, Secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek penarikan diri berada pada kategori tinggi, Secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek toleransi berada pada kategori tinggi, dan Secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek masalah hubungan interpersonal dan kesehatan berada pada kategori tinggi.

Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2018) mengenai Penyelesaian masalah dirasakan oleh responden yang menggunakan *Game Mobile*. Sebanyak 4 responden (10 %) menjawab sangat menyelesaikan, sebanyak 5 responden (12.5%) menjawab menyelesaikan, sebanyak 11 responden (37,5%) kurang menyelesaikan, kemudian terdapat 20 responden (50%) menjawab tidak menyelesaikan.

Penggunaan sarana hiburan antara lain *game mobile* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial dan berdampak kepada pendidikannya.

## Method

Penelitian ini bersifat deskriptif korelasional dengan metode kuantitatif. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa Kelas XI dan kelas XII MAN 1 Kota Padang. Penarikan sampel dengan

menggunakan teknik *purposive sampling* yang berarti menetapkan sampel dengan berdasarkan tujuan atau karakteristik tertentu. Siswa yang diambil yaitu memiliki kecenderungan kecanduan  $\geq 50\%$ . Kemudian didapatkan sampel sebanyak 101 orang Siswa. Kemudian Instrumen penelitian yang digunakan yaitu Instrumen Kecanduan *Game Mobile* dan Instrumen Prokrastinasi Akademik dengan menggunakan skala likert. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan rumus persentase dan analisis regresi linier sederhana yang diolah dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS for Windows* versi 22.00.

## Results and Discussion

Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) variabel yaitu kecanduan game mobile sebagai variabel (X) dan prokrastinasi akademik sebagai variabel (Y). Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, deskripsi data hasil penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Kecanduan *Game Mobile*

Berdasarkan kriteria pengolahan data yang digunakan, dapat dideskripsikan Kecanduan *Game Mobile* siswa MAN 1 Kota Padang sebagai berikut:

**Tabel 1. Kecanduan *Game Mobile* (n=101)**

Kategori	Interval	F	%
Sangat Tinggi	>147	0	0,0
Tinggi	119-146	7	6,9
Sedang	91-118	68	67,3
Rendah	63-90	26	25,7
Sangat Rendah	35-62	0	0,0
JUMLAH		101	100,0

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dapat dideskripsikan bahwa secara umum kategori Kecanduan *Game Mobile* pada siswa berada pada kategori sedang dengan frekuensi 68 dan persentase sebesar 67,3%, kemudian kategori rendah dengan frekuensi 26 orang siswa dan persentase sebesar 25,7%, kemudian kategori tinggi dengan frekuensi 7 siswa dan persentase sebesar 6,9%, kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0 dan persentase sebesar 0,0%, dan terakhir kategori sangat rendah dengan frekuensi 0 dan persentase 0,0%.

Hasil deskripsi ini mengungkapkan bahwa secara umum tingkat kecanduan *game mobile* pada siswa MAN 1 Kota Padang berada pada kategori Sedang dengan frekuensi sebesar 68 dan persentase sebesar 67,3%. Hal tersebut berarti Siswa sudah berada pada kategori yang cukup baik dalam mengurangi kecanduan *game mobile*. Namun dari segi lain masih terdapat siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game mobile* yang tinggi. sehingga hal tersebut perlu adanya penanganan baik dari dalam diri Siswa sendiri, maupun dari lingkungan sekitar Siswa.

### 2. Prokrastinasi Akademik Siswa

Berdasarkan kriteria pengolahan data yang digunakan, dapat dideskripsikan Kecanduan *Game Mobile* siswa MAN 1 Kota Padang sebagai berikut:

**Tabel 2. Prokrastinasi Akademik Siswa (n=101)**

Kategori	Interval	F	%
Sangat Tinggi	>126	1	1,0
Tinggi	102-125	7	6,9
Sedang	78-101	52	51,5
Rendah	54-77	39	38,6
Sangat Rendah	30-53	2	2,0
JUMLAH		101	100,00

Berdasarkan tabel 2 tersebut, dapat dideskripsikan bahwa secara umum kategori Prokrastinasi Akademik pada siswa berada pada kategori sedang dengan frekuensi 52 dan persentase sebesar 51,5%, kemudian kategori rendah dengan frekuensi 39 orang siswa dan

persentase sebesar 38,6%, kemudian kategori tinggi dengan frekuensi 7 siswa dan persentase sebesar 6,9%, kategori sangat rendah dengan frekuensi 2 dan persentase sebesar 2,0%, dan terakhir kategori sangat tinggi dengan frekuensi 1 dan persentase 1,0%.

Hasil deskripsi ini mengungkapkan bahwa secara umum tingkat Prokrastinasi Akademik pada siswa MAN 1 Kota Padang berada pada kategori Sedang dengan frekuensi sebesar 52 dan persentase sebesar 51,5%. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa masih dapat melakukan pengawasan atau kontrol terhadap kegiatannya sehari-hari dan dapat membagi waktu dengan baik. Namun, masih terdapat Siswa yang cenderung melakukan penundaan pengerjaan tugas-tugas akademik atau prokrastinasi akademik.

### 3. Kontribusi Kecanduan *Game Mobile* terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa

Berikut ini merupakan Hasil analisis regresi linier sederhana yang digunakan untuk mendeskripsikan kontribusi kecanduan *game mobile* (X) terhadap prokrastinasi akademik siswa (Y). Uji analisis regresi linier sederhana menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 22.00 for Windows* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. ANOVA Analisis Regresi Linier Sederhana Kecanduan *Game Mobile* terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa (n=101)**

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2240,875	1	2240,875	11,588	,001 <sub>b</sub>
	Residual	19144,768	99	193,381		
	Total	21385,644	100			
a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik						
b. Predictors: (Constant), Kecanduan <i>Game Mobile</i>						

Dari tabel 3 tersebut terdapat F hitung dengan nilai 11,588 dengan signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Maka dari nilai signifikansi tersebut terdapat pengaruh antara Kecanduan *game mobile* (X) terhadap prokrastinasi akademik siswa (Y)

**Tabel 4. Koefisien Analisis Regresi Linier Sederhana Kontribusi Kecanduan *Game Mobile* terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa (n=101)**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39,764	12,210		3,257	,002
	Kecanduan <i>Game Mobile</i>	,417	,122	,324	3,404	,001
a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik						

Dari tabel 4 tersebut dapat dilihat bahwa terdapat nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kecanduan *Game Mobile* berkontribusi terhadap prokrastinasi akademik siswa. Kemudian nilai Konstanta sebesar 39,764 dan Koefisien Regresi sebesar 0,417. Sehingga dari data tersebut terdapat pengaruh ke arah positif antara Kecanduan *Game Mobile*

---

terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa. Jadi, semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game mobile*, maka semakin tinggi juga kecenderungan prokrastinasi akademik siswa.

## Conclusion

Kecanduan *Game Mobile* Siswa MAN 1 Kota Padang berada pada kategori sedang. Hal ini menggambarkan bahwa Siswa di MAN 1 Kota Padang dapat melakukan kontrol terhadap penggunaan *game mobile* yang dimainkan dalam waktu tertentu, namun sebagian Siswa lainnya belum mampu melakukan kontrol terhadap penggunaan *game mobile*. Kemudian Prokrastinasi Akademik Siswa di MAN 1 Kota Padang berada pada kategori sedang. Hal ini menggambarkan bahwa Siswa sudah mampu meminimalisir perilaku prokrastinasi akademik. Namun, masih terdapat siswa yang masih menunda nunda untuk memulai mengerjakan dan menyelesaikan tugas akademiknya. Terdapat kontribusi kecanduan *game mobile* terhadap prokrastinasi akademik siswa dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$  dan koefisien regresi sebesar 0,417 yang memiliki arti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game mobile* maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik.

## References

- Ferrari, J. Jhonson. J. and W. McCown. J. R. (1995). *Procrastination And Task Avoidance (Theory, Research, And Treatment)*. New York: Plenum Press.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Luharsi, D. I. (2017). Penggunaan game online berkategori causal sebagai sarana pendidikan literasi keuangan dan pengelolaan keuangan mahasiswa. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 5(2), 1501-1514.
- Maysitoh, Ifdil, & Ardi, Z. (2020). Tingkat Kecenderungan FoMO (*Fear of Missing Out*) Pada Generasi Millennial. *Journal of Counselling, Education and Society*, 1 (1), 1-4.
- Muyana, S,. (2018). Prokrastinasi Akademik Dikalangan Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling, *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.25273>.
- Nitami, M., Daharnis, D., & Yusri, Y. (2015). Hubungan motivasi belajar dengan prokrastinasi akademik siswa. *Jurnal Konselor*, 4(1), 1-12.
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset, *Jurnal Teknik Industri*. 13(1), 17–26.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Jurnal Faktor Exacta*, 11(2), 146-157.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268-286.
- Suharsono, F. S. dan Y. (2013). Self-Regulated Learning (SRL) Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Akselerasi, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 1(1),66–75.
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Disertasi. Pekanbaru: Riau University.
- Vera, N. A., & Netrawati, N. (2019). Addicted To Online Games Among Teenagers And Their Implication for Counseling Service. *Jurnal Neo Konseling*, 1(4).