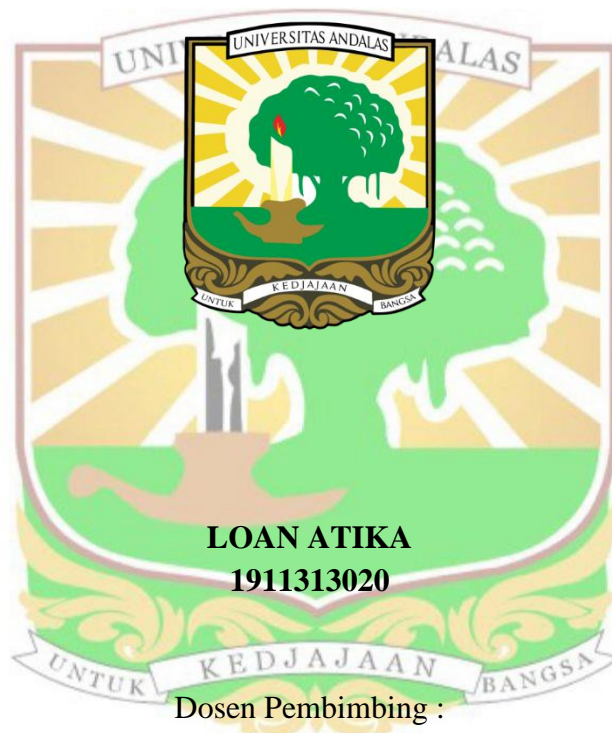


**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA REMAJA DI SMA  
NEGERI 12 PADANG**

**Penelitian Keperawatan Jiwa**



Agus Sri Banowo, S.Kp, M. PH  
Ns. Arif Rohman Mansur, S.Kep, M.Kep

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**2023**

FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ANDALAS  
JULI 2023

Nama : Loan Atika  
NIM : 1911313020

Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prokrastinasi  
Akademik Pada Remaja di SMA Negeri 12 Padang

**ABSTRAK**

Prokrastinasi akademik dikenal dengan perilaku siswa yang tidak sesuai dengan rencana dengan melakukan penundaan dalam penyelesaian tugas untuk melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan, sehingga mengakibatkan keterlambatan dalam pengumpulan tugas. Salah satu faktor yang diduga dapat menimbulkan prokrastinasi akademik adalah intensitas bermain *online game*. Intensitas bermain *game online* dapat berkembang menjadi kecanduan atau tidak, dengan memperhatikan gejala waktu yang dihabiskan maupun hal hal penting yang di korbakan untuk bermain. Tujuan penelitian ini untuk melihat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada remaja di SMA Negeri 12 Padang. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan *cross sectional*. Pengambilan sampel dilakukan secara *proportional random sampling* dengan jumlah sampel 259 orang. Intensitas bermain *game online* diukur menggunakan *Internet Gaming Disorder* dan prokrastinasi akademik diukur dengan *Tuckman Procrastination Scale*. Hasil penelitian ini menunjukkan Sebagian besar 69,1% responden berada pada intensitas bermain *game online* sedang, dan Sebagian besar 56,8% responden memiliki prokrastinasi akademik sedang. Analisa data yang digunakan adalah Analisa univariat dan bivariat dengan menggunakan uji *chi-square* ( $p < 0,05$ ) hasil uji statistik menunjukkan bahwa adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada remaja ( $p=0,000$ ). Diharapkan kepada pihak sekolah melalui PIKR (Program Informasi dan Konsultasi Remaja) untuk dapat memberikan informasi tentang dampak dari prokrastinasi serta intensitas bermain *game online* yang berlebihan pada remaja di sekolah.

Kata kunci: Prokrastinasi Akademik, Remaja, Intensitas Game Online.  
Daftar Pustaka: 75 (1995-2023)

FACULTY OF NURSING  
ANDALAS UNIVERSITY  
AUGUST 2023

Nama : Loan Atika  
NIM : 1911313020

*The Relationship Between Online Game Playing Intensity and Academic Procrastination in Adolescents at SMA Negeri 12 Padang*

**ABSTRACT**

Academic procrastination is the behavior of students who do not go according to plan by delaying the completion of tasks to do other more enjoyable activities, resulting in delays in the collection of assignments. One factor that is thought to cause academic procrastination is the intensity of playing online games. The intensity of playing online games can develop into addiction or not, by paying attention to the symptoms of time spent and important things sacrificed to play. The purpose of this study was to see the relationship between the intensity of playing online games with academic procrastination in adolescents at SMA Negeri 12 Padang. This type of research is quantitative research with a cross sectional approach method. Sampling was carried out by proportional random sampling with a sample of 259 people. The intensity of playing online games was measured using Internet Gaming Disorder and academic procrastination was measured using the Tuckman Procrastination Scale. The results of this study showed Most 69.1% of respondents were at moderate online gaming intensity, and Most 56.8% of respondents had moderate academic procrastination. Univariate and bivariate analysis using chi-square test ( $p < 0.05$ ) statistical test results showed that there was a relationship between the intensity of playing online games and academic procrastination in adolescents ( $p = 0.000$ ). It is expected that the school through PIKR (Youth Information and Consultation Program) will be able to provide information about the impact of procrastination and excessive intensity of online play on adolescents at school.

**Keywords:** Academic Procrastination, Youth, Online Game Intensity.  
**Bibliography:** 75 (1995-2023)