

ABSTRAK

DINA LUTHFIYYAH. Hubungan *Online Gaming Addiction* dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 27 Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *online gaming addiction* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 27 Medan T.A. 2025/2026. Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kecenderungan siswa menunda mengerjakan tugas sekolah, belajar secara mendadak menjelang ulangan, serta kesulitan mengontrol waktu bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 27 Medan yang berjumlah 282 siswa. Sampel penelitian berjumlah 73 siswa yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala Likert, yaitu angket *online gaming addiction* dan angket prokrastinasi akademik. Data dianalisis dengan uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi *Product Moment Pearson* menggunakan bantuan SPSS versi 26.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *online gaming addiction* siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 78,08%, sedangkan tingkat prokrastinasi akademik siswa juga berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 75,34%. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,840$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara *online gaming addiction* dengan prokrastinasi akademik. Koefisien determinasi sebesar 70,56% menunjukkan bahwa *online gaming addiction* memberikan kontribusi terhadap prokrastinasi akademik, sedangkan sisanya sebesar 29,44% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat *online gaming addiction* siswa, maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik siswa.

Kata kunci: *online gaming addiction*, prokrastinasi akademik, siswa SMP



ABSTRACT

IN LUTHFIYYAH. The Relationship between *Online Gaming Addiction* and Academic Procrastination of Grade VIII Students of UPT SMP Negeri 27 Medan. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan 2026.

This study aims to determine the relationship between online gaming addiction and academic procrastination among eighth-grade students at UPT SMP Negeri 27 Medan in the 2025/2026 academic year. The research problem is motivated by students' tendency to procrastinate on schoolwork, study urgently before exams, and struggle to control their time playing online games. This study used a quantitative method with a correlational approach. The population was all 282 eighth-grade students at UPT SMP Negeri 27 Medan. The sample size was 73 students, determined using the Slovin formula and random sampling technique. Data collection was conducted using Likert-scale questionnaires, namely the online gaming addiction questionnaire and the academic procrastination questionnaire. Data were analyzed using normality tests, linearity tests, and Pearson Product Moment correlation tests using SPSS version 26.0. The results of the study showed that students' online gaming addiction was in the moderate category at 78.08%, while their academic procrastination was also in the moderate category at 75.34%. The correlation test showed a correlation coefficient of $r = 0.840$ with a significance value of $0.000 < 0.05$. This indicates a very strong and significant positive relationship between online gaming addiction and academic procrastination. The coefficient of determination of 70.56% indicates that online gaming addiction contributes to academic procrastination, while the remaining 29.44% is influenced by other factors not examined in this study. Therefore, the higher the level of online gaming addiction, the higher the level of academic procrastination.

Keywords: online gaming addiction, academic procrastination, junior high school students

