

**ABSTRAK****PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PROKRASTINASI  
AKADEMIK PADA SISWA KELAS X DI SMK  
BHINNEKA KARAWANG**

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang  
[ps20.khamilanursyifa@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:ps20.khamilanursyifa@mhs.ubpkarawang.ac.id)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa kelas X di SMK Bhinneka Karawang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kausal-komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Bhinneka Karawang yang berjumlah 305 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *kuota sampling* dan penentuan jumlah sampel menggunakan tabel *Isaac* dan *Michael* diperoleh sebanyak 161 siswa. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan menggunakan skala kecanduan *game online* dan skala prokrastinasi akademik. Metode analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan  $0,000 < 0,05$  bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti ada pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik. Uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,134 yang menunjukkan variabel kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik memiliki kontribusi sebesar 13,4%, sementara itu 86,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

**Kata Kunci:** prokrastinasi akademik, kecanduan *game online*, siswa SMK

KARAWANG

**ABSTRACT****THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION ON ACADEMIC PROCRASTINATION IN GRADE X STUDENTS IN SMK BHINNEKA KARAWANG**

<sup>1</sup>Faculty of Psychology Buana Perjuangan Karawang University  
[ps20.khamilanursyifa@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:ps20.khamilanursyifa@mhs.ubpkarawang.ac.id)

*This study aims to determine the effect of online game addiction on academic procrastination in class X students at SMK Bhinneka Karawang. This study uses quantitative methods with a causal-comparative research design. The population in this study were class X students of SMK Bhinneka Karawang, totaling 305 students. The sampling technique used quota sampling and the determination of the number of samples using the Isaac and Michael table obtained as many as 161 students. Data collection in the study was carried out using an online game addiction scale and an academic procrastination scale. The data analysis method used is simple linear regression test. The results showed  $0.000 < 0.05$  that  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected, which means that there is an influence between online game addiction on academic procrastination. The coefficient of determination test obtained an  $R^2$  value of 0.134 which shows the online game addiction variable on academic procrastination has a contribution of 13,4%, while 86,6% is influenced by other factors not examined.*

**Keywords:** academic procrastination, online game addiction, vocational students

KARAWANG