

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Penelitian ini mengambil judul “Pengaruh *Game online*, Manajemen Waktu dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta didik SMA Negeri 4 Purwokerto”. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah masih tingginya tingkat prokrastinasi akademik yang dilakukan peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online*, manajemen waktu dan lingkungan teman sebaya terhadap prokrastinasi akademik. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Merdeka Belajar, XI Merdeka dan XI Mandiri SMA Negeri Purwokerto yang bermain *game online*. Sampel yang digunakan berjumlah 136 dengan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik analisis yang digunakan menggunakan analisis regresi linear berganda. Data kuesioner yang telah diperoleh ditransformasikan menjadi data interval menggunakan *Method of Successive Interval* (MSI).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa: (1) *Game online* berpengaruh negatif terhadap prokrastinasi akademik peserta didik SMA Negeri 4 Purwokerto, (2) Manajemen waktu berpengaruh negatif terhadap prokrastinasi akademik peserta didik SMA Negeri 4 Purwokerto, (3) Lingkungan teman sebaya berpengaruh negatif terhadap prokrastinasi akademik peserta didik SMA Negeri 4 Purwokerto.

Implikasi dari penelitian ini sekolah hendaknya tetap mempertahankan dan meningkatkan dukungan lebih lanjut terkait perlombaan *game online* yang sudah diadakan dengan pengawasan penuh terhadap intensitas bermain *game online*, guru hendaknya tetap melakukan manajemen waktu terhadap ponsel peserta didik saat proses pembelajaran dan dapat mempertimbangkan hasil penelitian ini untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin berkontribusi terhadap tingginya tingkat prokrastinasi akademik yang dilakukan peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan manajemen waktunya dan diharapkan tetap berada dalam lingkungan teman sebaya yang baik agar dapat menurunkan tingginya tingkat prokrastinasi akademik. meningkatnya kemampuan manajemen waktu dan lingkungan teman sebaya yang baik tentunya peserta didik dapat mengatur waktu kapan dia bermain dan belajar dengan baik.

Kata kunci: *Game online*, Manajemen Waktu, Lingkungan Teman Sebaya, Prokrastinasi Akademik

SUMMARY

This research is quantitative research with a survey approach. This research is entitled "The Influence of Online Games, Time Management and Peer Environment on Academic Procrastination of Students at SMA Negeri 4 Purwokerto". The main problem in this research is the still high level of academic procrastination carried out by students.

The aim of this research is to determine the influence of online games, time management and the peer environment on academic procrastination. The population in this study were students in class X Merdeka Belajar, XI Merdeka and XI Mandiri at Purwokerto State High School who played online games. The sample used was 136 using the Proportionate Stratified Random Sampling technique. The analysis technique used uses multiple linear regression analysis. The questionnaire data that has been obtained is transformed into interval data using the Method of Successive Interval (MSI).

Based on the results of research and data analysis using multiple linear regression analysis, it shows that: (1) Online games have a negative effect on the academic procrastination of students at SMA Negeri 4 Purwokerto, (2) Time management has a negative effect on the academic procrastination of students at SMA Negeri 4 Purwokerto, (3) The peer environment has a negative influence on the academic procrastination of students at SMA Negeri 4 Purwokerto.

The implications of this research are that schools should continue to maintain and increase further support regarding online game competitions that have been held with full supervision of the intensity of playing online games, teachers should continue to manage time on students' cellphones during the learning process and can consider the results of this research to explore other factors that may contribute to the high level of academic procrastination carried out by students. Students are expected to improve their time management skills and are expected to remain in a good peer environment in order to reduce high levels of academic procrastination. increasing time management skills and a good peer environment, of course students can manage their time to play and study well.

Keywords: Online games, Time Management, Peer Environment, Academic Procrastination