

ABSTRACT

Reza Adillya, 2025, Correlation of *Online Game Addiction* with Academic Procrastination of Class XI Students at SMK Negeri 9 Padang Odd Semester Academic Year 2024/2025, Bachelor of Education Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

This study aims to determine the correlation between *online game* addiction and academic procrastination of grade XI students at SMK Negeri 9 Padang. The type of research used in this study is quantitative correlation. The research population is 431 people registered in the 2024/2025 school year, with a sample of 208 people taken using *the proportional random sampling technique*. This study examines the correlation between *online game addiction* and students' academic procrastination. The instrument used in the data collection of this study is a questionnaire prepared according to the Likert scale model. Data analysis was carried out using statistical programs on SPSS 20 computers and Microsoft Excel. Based on the results of the hypothesis, the calculation value is 0.670 while the value of the table is 0.136 because the calculation value is greater than the table ($0.670 > 0.136$), there is a positive and significant relationship between *online game addiction* and the academic procrastination of grade XI students at SMK Negeri 9 Padang.

Keywords: Addiction, *Online Games*, Procrastination, Academic.

ABSTRAK

Reza Adillya, 2025, Korelasi Kecanduan *Game Online* Dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025, Sarjana Pendidikan Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Populasi penelitian berjumlah 431 orang yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel 208 orang yang diambil menggunakan teknik *proposional random sampling*. Penelitian ini mengkaji korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah kuesioner yang disusun menurut model skala likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program statistic pada computer SPSS 20 dan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil hipotesis nilai rhitung sebesar 0,670 sedangkan nilai rtabel sebesar 0,136 karena nilai rhitung lebih besar dari rtabel ($0,670 > 0,136$) maka terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecanduaan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang.

Kata Kunci: Kecanduaan, *Game Online*, Prokrastinasi, Akademik.