

**EFEKTIVITAS MEDIA *ROLLING BALL* GAME UNTUK MENGURANGI
PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DHEA LATIFATUL PRASTICA

NPM: 19.1.01.01.0046

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi Oleh:

DHEA LATIFATUL PRASTICA

NPM: 19.1.01.01.0046

Judul:

**" EFEKTIVITAS MEDIA *ROLLING BALL* GAME UNTUK
MENGURANGI PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA"**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 10 Januari 2025

Pembimbing I



Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.

NIDN. 0716046202

Pembimbing II



Dr. Atrup, M.Pd., M.M

NIDN. 0709116101

Skripsi oleh:

DHEA LATIFATUL PRASTICA

NPM: 19.1.01.01.0046

Judul:

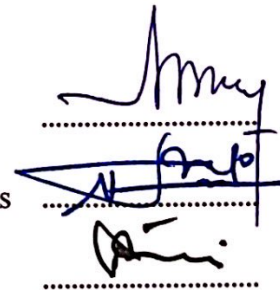
**“ EFEKTIVITAS MEDIA *ROLLING BALL GAME* UNTUK
MENGURANGI PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA “**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 20 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|---------------|---------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kons |
| 3. Penguji II | : Dr. Atrup, M.Pd., M.M |



Mengetahui

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

MOTTO:

“Wakafa Billahi Syahida”

Dan cukuplah Allah Yang Menjadi Saksi – QS. Al Fath:28

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluarga yang tidak pernah lelah memberikan dukungan dalam bentuk apapun, serta kepada teman-teman yang selalu menemani dan ikut andil dalam setiap perjalanan hidup saya.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dhea Latifatul Prastica
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal lahir : Kediri/ 29 Desember 1999
NPM : 19.1.01.01.0046
Fak./Jur./Prod : FKIP/ S1 Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Januari 2025



DHEA LATIFATUL PRASTICA

NPM: 19.1.01.01.0046

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“EFEKTIVITAS MEDIA *ROLLING BALL GAME* UNTUK MENGURANGI PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Kaprodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing Skripsi I Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Bapak Dr. Atrup, M.Pd., M.M. selaku dosen pembimbing Skripsi II Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Keluarga, khususnya ibu, almarhum bapak, dan kakak saya yang senantiasa mendoakan dan mensupport saya secara moral maupun finansial.
7. Sahabat seperjuangan saya yang selalu memberikan semangat satu sama lain.
8. Serta pihak lain yang ikut serta mendukung dan mendoakan namun tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 10 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

DHEA LATIFATUL PRASTICA

NPM: 19.1.01.01.0046

ABSTRAK

DHEA LATIFATUL PRASTICA. Efektivitas Media *Rolling Ball Game* Untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa. Tahun 2024/2025, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Penelitian ini didasari oleh adanya siswa yang memperoleh hasil belajar rendah, karena siswa suka menunda untuk mengerjakan maupun mengumpulkan tugasnya. Alasan siswa melakukan hal tersebut yakni merasa materi yang diberikan sulit dipahami, proses belajar mengajar yang membosankan, dan tidak cukupnya durasi yang disediakan oleh guru dalam menyelesaikan tugas di sekolah hingga siswa selalu menunda-nunda menyelesaikan pekerjaannya. Dalam hal ini salah satu cara untuk menguranginya ialah memanfaatkan sarana *Rolling Ball Game* yang sudah dikembangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media *Rolling Ball Game* efektif untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa kelas X SMAN 1 Papar. Dengan tujuan mengetahui efektivitas media *Rolling Ball Game* dalam mengurangi prokrastinasi akademik siswa kelas X SMAN 1 Papar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Papar. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one grup pre-test post-test*. Teknik sampling menggunakan teknik *proportionate random sampling* dengan jumlah sampel 58 siswa yang berasal dari kelas X-1 hingga X-10 SMAN 1 Papar.

Metode analisis data yang diterapkan ialah uji independent sample t-test dan menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Jika di terapkan pada kriteria pengujian hipotesis akan memperoleh kesimpulan nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga bisa dikatakan dari hasil analisis uji independent sample t-test terdapat perbedaan signifikansi prokrastinasi akademik siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Rolling Ball Game*. Guna menguji efektivitas dari media *Rolling Ball Game* maka digunakan uji N-Gain. Uji N-Gain di ambil dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* dan mendapatkan hasil sebesar 0,92 atau 92%. Artinya media *Rolling Ball Game* efektif untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa.

Peneliti memberikan saran untuk kedepannya bagi siswa agar dapat meningkatkan kedisiplinannya. Serta bagi sekolah dan guru BK agar bekerjasama dan menumbuhkan kreatifitas guna melaksanakan pembelajaran

Kata kunci: prokrastinasi akademik, bimbingan kelompok, media *rolling ball game*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Teori	10
1. Prokrastinasi Akademik	10
2. Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik	11
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik	13
4. Dampak Prokrastinasi Akademik	15
5. Indikator Prokrastinasi Akademik	16
6. Media Bimbingan dan Konseling	18
7. Media <i>Rolling Ball Game</i>	19
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Berfikir	23

D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Variabel Penelitian.....	26
1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	26
2. Definisi Operasional	27
B. Pendekatan dan Teknik penelitian.....	28
1. Pendekatan Penelitian	28
2. Teknik Penelitian	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Waktu Penelitian.....	31
D. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel	33
E. Instrument Penelitian.....	36
1. Uji Validitas	38
2. Uji Reliabilitas	39
3. Pengkategorian Skor Prokrastinasi Akademik.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Sumber Data dan Langkah-langkah Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
1. Uji Prasyarat.....	42
2. Uji Hopotesis	44
3. Uji N-Gain.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Subyek Penelitian	47
B. Deskripsi Data Variabel	48
1. Data <i>Pretest</i> Prokrastinasi Akademik	48
2. Data <i>Posttest</i> Prokrastinasi Akademik	50
C. Analisis Data	52
1. Pengujian Persyaratan Analisis	52

D. Pengujian Hipotesis.....	55
1. Uji Independent Sample t-test	56
2. Uji N-gain.....	57
E. Pembahasan.....	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Implikasi Penelitian.....	64
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN – LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	31
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	32
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	36
Tabel 3. 4 <i>Blueprint</i> Prokrastinasi Akademik	37
Tabel 3. 5 Pengkategorian Prokrastinasi Akademik	40
Tabel 3. 6 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain Score</i>	46
Tabel 4. 1 Tabel Statistik <i>Pretest</i> Prokrastinasi Akademik	49
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Prokrastinasi Akademik.....	49
Tabel 4. 3 Tabel Statistik <i>Posttest</i> Prokrastinasi Akademik.....	50
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Prokrastinasi Akademik	51
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 4. 6 Hasil Uji Linieritas	54
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	55
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian <i>Paired Sample T-test</i>	56
Tabel 4. 9 Analisis Data Statistik Uji <i>N-Gain Score</i>	58
Tabel 4. 10 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain Score</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 3. 1 Pola <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket Pengukur Prokrastinasi Akademik.....	69
Lampiran 2. Hasil Skor Jawaban Responden (<i>Pretest</i>)	72
Lampiran 3. Hasil Skor Jawaban Responden (<i>Posttest</i>).....	75
Lampiran 4. Hasil Statistik <i>Pretest</i> Prokrastinasi Akademik	78
Lampiran 5. Hasil Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Prokrastinasi Akademik.....	79
Lampiran 6. Hasil Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Prokrastinasi Akademik	80
Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas	81
Lampiran 8. Hasil Uji Paired Simple T-Test.....	82
Lampiran 9. Perhitungan Data Statistik Uji N-Gain Score	83
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok.....	85
Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian.....	88
Lampiran 12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	89
Lampiran 13. Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	90
Lampiran 14. Dokumentasi	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan. Dalam kegiatan tersebut mengandung nilai-nilai yang berguna untuk melahirkan kualitas diri yang baik. Dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Artinya pendidikan adalah usaha terencana untuk mengubah kepribadian siswa menjadi yang lebih baik.

Begitu pula dengan perkembangan pendidikan di Indonesia yang dapat dilihat dari beberapa perubahan dalam penerapan kurikulum. Mulai dari Kurikulum KBK 2004, KTSP 2006, K-13 hingga saat ini Kurikulum Merdeka. Terjadinya perubahan tersebut memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia demi melahirkan generasi yang dapat bersaing, mengembangkan dan mengimplementasikan ilmunya. Pada proses ini tidak terlepas dari peran BK yang secara berkesinambungan membantu tercapainya tujuan pendidikan baik dalam bidang akademik maupun non- akademik. Namun dalam pencapaian tujuan tersebut tidaklah mudah, banyak siswa yang mengalami masalah

seperti kendala dalam pemilihan metode belajar, pembagian waktu belajar, tidak menyelesaikan tugas-tugas yang mengakibatkan menurunnya nilai akademik dan lain-lain.

Seorang siswa yang mampu menerapkan manajemen waktu dengan baik untuk menyelesaikan semua tugas-tugas akademiknya dapat dikatakan bahwa siswa tersebut berhasil dalam mengatur aktivitasnya dengan baik. Sedangkan seorang siswa yang tidak mampu dalam menyelesaikan tugas-tugas akademiknya dan banyak mengulur waktu dalam menyelesaikan tugasnya akan menyebabkan sebuah kegagalan dalam menyelesaikan tugas akademiknya. Kecenderungan siswa yang sering menghindari, dan mengakhiri tugas pekerjaan sekolahnya akan disebut dengan prokrastinasi akademik (Abdillah & Fitriana, 2021).

Banyaknya faktor yang menjadi penyebab terjadinya prokrastinasi akademik yang dialami oleh siswa seharusnya dapat menarik perhatian para Guru di sekolah untuk lebih memperhatikan keadaan siswanya. Permasalahan siswa yang sering menunda-nunda menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dapat menjadi penyebab awal mula terbentuknya kebiasaan buruk yaitu prokrastinasi akademik. Menurut Burka dan Yuen (dalam Gufron & Risnawita, 2014) prokrastinasi berasal dari kata "*prokrastination*" yang terdiri dari kata "*pro*" berarti bergerak maju dan kata "*crastinus*" berarti keputusan pada esok hari. Maka jika disatukan memiliki arti melakukan tugasnya pada esok hari.

Secara sederhana prokrastinasi adalah sikap menunda-nunda

pekerjaan dimana pekerjaan atau tanggungjawab akan dilaksanakan pada saat akhir batas waktu yang diberikan. Orang yang melakukan prokrastinasi disebut prokrastinator. Prokrastinasi merupakan tindakan yang merugikan karena akan berdampak pada tugas-tugas selanjutnya. Hal ini terjadi karena siswa tidak menerapkan disiplin pada dirinya sehingga tidak ada dorongan untuk segera menyelesaikan tugasnya.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan salah satu Guru BK di SMAN 1 Papar diperoleh informasi mengenai prokrastinasi akademik pada siswa kelas X. Dimana terdapat banyak siswa yang masih melakukan prokrastinasi akademik saat diberikan tugas oleh guru. Disampaikan juga bahwa setiap siswa sebenarnya pasti melakukan prokrastinasi akademik. Seperti pada siswa perempuan maupun siswa laki-laki. Informasi tersebut diperoleh dari beberapa guru mata pelajaran yang menyampaikan bahwa terdapat beberapa siswa yang sulit jika disuruh untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Sehingga siswa mengerjakan dengan seadanya atau bahkan meminta untuk dijadikan PR dengan alasan waktu yang sudah hampir habis. Siswa tidak sadar jika perilaku prokrastinasi ini dapat menimbulkan rasa cemas dan stress sehingga berdampak dalam pengembangan potensi dirinya.

Setelah digali informasi dari kurang lebih 10 siswa diketahui bahwa mereka melakukan prokrastinasi dengan alasan materi yang sulit dipahami dan membosankan sehingga lebih memilih kegiatan lain seperti berbicara dengan teman ataupun bermain *handphone* (HP), kurang menyukai mata

pelajaran tertentu, terpengaruh oleh lingkungan serta masih dalam tahap penyesuaian, dan motivasi belajar yang rendah.

Dari alasan yang telah diketahui, guru BK bekerja sama dengan guru mata pelajaran melakukan beberapa upaya untuk mengurangi prokrastinasi akademik seperti pemberian materi tentang prokrastinasi akademik saat bimbingan klasikal, pemberian waktu tambahan untuk menyelesaikan tugas, dan menegur siswa saat terlambat mengumpulkan tugas. Namun upaya tersebut hanya memberikan dampak sangat kecil. Disini guru BK harus memunculkan ide-ide baru guna menciptakan pelayanan yang efektif dan menyenangkan seperti penggunaan media saat proses pemberian layanan.

Hal ini dimaksudkan agar penyampaian topik yang diinginkan dapat diterima dengan mudah serta siswa tidak merasa bosan.

Media layanan bimbingan dan konseling merupakan media yang digunakan sebagai sarana dalam melakukan bimbingan dan konseling, sehingga mempermudah Guru BK dalam memberikan sebuah layanan bimbingan dan konseling kepada siswa baik dengan bentuk visual (*board games*) maupun virtual (aplikasi). Guru BK yang pintar dan tepat dalam memanfaatkan media layanan BK pada setiap pemberian layanan akan mampu menyampaikan pemahaman yang baik kepada siswanya mengenai materi yang sedang di berikan.

Banyaknya media layanan BK yang dapat dimanfaatkan Guru BK akan menjadikan proses pemberian layanan BK jauh lebih menarik dan

interaktif bagi siswa. Media layanan bimbingan dan konseling juga merupakan salah satu komponen terpenting yang menentukan keberhasilan dari sebuah layanan BK. Seperti yang di jelaskan oleh Nursalim (dalam Zaini, dkk 2020) bahwa media bimbingan dan konseling merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan mendorong siswa untuk memahami diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dimiliki. Sehingga dalam penggunaan media akan berdampak lebih besar untuk siswa Salah satunya yaitu media *Rolling Ball Game* yang telah dikembangkan oleh Rahayu, L.N (2023). Pengembangan media *Rolling Ball Game* ini memiliki tujuan untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa, dengan diciptakannya media tersebut harapannya agar siswa tidak bosan serta dapat memahami perilaku prokrastinasi akademik.

Media yang telah dikembangkan oleh Rahayu, L.N (2023) ini telah dinyatakan kevalidanya oleh ahli materi, ahli media dan Guru BK SMAN 6 Kediri, namun keefektifannya belum di uji. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari media yang telah dikembangkan. Guna menyempurnakan media tersebut maka akan di uji cobakan sesuai dengan tujuan diciptakannya media. Melihat permasalahan yang ada pada SMA 1 Papar yaitu prokrastinasi akademik siswa maka media ini dapat digunakan sekaligus di uji cobakan pada siswa. Dengan tujuan mengetahui apakah media *Rolling Ball Game* ini efektif atau tidak untuk mengurangi

prokrastinasi akademik pada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan berfokus pada masalah prokrastinasi akademik siswa. Terdapat beberapa identifikasi masalah yang akan dibahas yakni:

Terdapat beberapa alasan yang menarik penulis untuk mengambil judul penelitian di atas adalah dengan melakukan identifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di SMA 1 Papar, yaitu masih ditemukannya siswa yang mengalami gangguan belajar berupa prokrastinasi akademik.

Adapun permasalahan-permasalahan yang menjadi penyebab timbulnya prokrastinasi akademik yang dialami siswa di SMA 1 Papar yaitu siswa mengakui tingkat materi yang diberikan oleh Guru sulit untuk dipahami, proses belajar mengajar yang dilakukan sangat membosankan, dan tidak cukupnya waktu yang diberikan oleh Guru untuk menyelesaikan tugas di sekolah sehingga siswa selalu menunda-nunda menyelesaikan pekerjaannya. Prokrastinasi akademik disebabkan salah satunya yaitu karena siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga menjadi penghambat dalam menyelesaikan tugasnya maupun dalam proses belajarnya.

Kondisi ini menjadi permasalahan yang penting untuk segera ditangani oleh Guru BK dengan cara yang lebih tepat. Selama ini layanan yang diberikan pada siswa lebih cenderung pada pemberian nasehat, sehingga kurang menarik. Agar layanan yang diberikan oleh guru BK dalam

rangka mengatasi masalah prokrastinasi akademik yang dihadapi siswa SMA 1 Papar lebih menarik, perlu adanya media. Oleh karena itu Guru BK memerlukan sebuah alat atau media berupa *game* atau permainan sebagai perantara untuk membantu mengatasi permasalahan prokrastinasi akademik yang dialami oleh siswa.

Dengan adanya *Rolling Ball Games* yang dikembangkan oleh Rahayu, L.N (2023) yang sudah valid berdasar penilaian ahli namun belum diuji efektivitas, peneliti bermaksud mengimplementasikan games tersebut untuk menguji keefektivannya sekaligus membantu mengatasi masalah prokrastinasi akademik. Melalui penggunaan media BK khususnya permainan “*Rolling Ball Game*” diharapkan Guru BK mampu untuk mengatasi permasalahan prokrastinasi akademik sehingga permasalahan-permasalahan yang dialami oleh siswa dapat teratasi dan dengan menggunakan media permainan “*Rolling Ball Game*” ini dapat memberikan motivasi kepada Guru Mata Pelajaran lainnya untuk dapat memanfaatkan atau membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih fokus, maka tidak semua masalah yang sudah teridentifikasi akan diteliti. Berdasar identifikasi masalah, ditemukan salah satu masalah yang muncul di sekolah, yaitu belum pernah ada upaya menggunakan media dalam memberikan layanan

BK untuk menurunkan tingkat prokrastinasi akademik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni penggunaan media layanan BK. Dalam penelitian ini akan digunakan *Rolling Ball Game*. *Rolling Ball Games* merupakan media layanan yang baru dikembangkan, meskipun sudah valid berdasar para ahli namun belum di uji efektivitasnya.

D. Rumusan Masalah

Apakah media *Rolling Ball Games* efektif untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa di SMA 1 Papar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bahwa media *Rolling Ball Games* efektif untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa di SMA 1 Papar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Diharapkan dengan adanya media *Rolling Ball Games* siswa dapat lebih memahami dan mengenali dirinya sendiri
- b. Siswa juga mendapatkan pengalaman baru saat proses pemberian layanan
- c. Setelah penggunaan media diharapkan siswa bisa mengimplementasikan nilai-nilai yang diperoleh ke dalam

dirinya

2. Bagi Pendidik

- a. Dapat membantu meningkatkan hasil layanan yang diberikan kepada siswa
- b. Menambah wawasan serta kreativitas pendidik untuk meningkatkan mutu layanan

3. Bagi Sekolah

Sebagai saran untuk meningkatkan kualitas dalam pemberian layanan dan memperbaiki mutu layanan serta nama baik Bimbingan Konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, Mukhamad, N., & Yuli, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Rolling Ball Dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Zarah*, 8(1), 44–49.
- Andriani, S. R., & Fatma, A. (2013). Hubungan Antara Distress dan Dukungan Sosial dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Dalam Menyusun Skripsi. *Jurnal TALENTA*. 2(2), 159-180.
- Chu, A.H.C., & Choi, J.N. (2005). Rethinnking Procrastination: Positive Effects of Active Procrastination Behavior on Attitudes and Performance. *The Journal of Social Psychology*, 145, 245-264.
- Daulay, N. (2017). *Hubungan Dukungan Sosial Orangtua Dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau*. 9–11. <https://repository.uir.ac.id/3578/>
- Fauziah, H. H. (2015). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Psychopathic*, 2(2), 123–132.
- Ghufron, M. N. (2014). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Ditinjau dari Regulasi Diri Dalam Belajar. *Quality: Journal of Empirical Research in Islamic Education*, 2(1), 136–149.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. S. (2014). *Teori psikologi*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta
- Handayani, I., Retno, S. W., & Andromeda, N. (2015). Pengaruh Gaya Pengambilan Keputusan Terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Psikovidya*, 21(1), 50–65
- Handayani, R. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika
- Hasan, B. (2018) Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Ditinjau Dari Religiusitas. *Hisbah : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(2). 58–59
- Latifah, A. (2013). Dinamika Psikologis Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Purwokerto Pelaku Prokrastinasi Akademik. *PSYCHO IDEA*, 11(2).
- Lubis, Y, dkk, (2018) *Manajemen Dan Riset*, (Bandung : ALFABETA CV)
- Manurung, P., Tumiyem, & Ghoftar, H. (2016). *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*. In *Perdana Publishing* (p. 25).
- Nia, N. I. (2021). Peran Media Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan

- Minat Belajar Siswa MTS Darul Ulum Purwogondo. *IAIN Kudus*. Skripsi. Kudus: IAIN Kudus <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/6472>
- Nikmatur, R. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 63.
- Nur Zyra, S., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97–106. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.97-106>.
- Rahayu, L. N., (2023). Pengembangan Media Rolling Ball Game Untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa. Skripsi. Kediri : FKIP UNP Kediri
- Sanggasurya, L dan Mamahit, H. C. (2021). Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Marie Joseph Kelapa Gading. *JURNAL PSIKO-EDUKASI: Jurnal Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*, 19(2), 151-165
- Sugiyono, (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: ALFABETA
- Sugiyono, (2017) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2020) *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta, Bandung
- Sugiyono, (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta, Bandung
- Wahyuni, P. N. (2022). Penerapan Media Rolling Ball Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Nu Mustafidin Papringan Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2021/2022. *Repository IAIN Kudus.*, 9–35 <http://repository.iainkudus.ac.id/7299/>
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 0(0), 126–131. <http://conference.um.ac.id/index.php/bk/article/view/68>
- Zurika, Siti Dwi (2021) *Hubungan Antara Efikasi Diri Akademik Dan Konsep Diri Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMPN 2 Perak*. Skripsi, Kediri : IAIN Kediri