

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

Disusun oleh:

Akbar Mohammad Zakkiy Beina

19107010114

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1345/Un.02/DSH/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AKBAR MOHAMMAD ZAKKIY BEINA
Nomor Induk Mahasiswa : 19107010114
Telah diujikan pada : Kamis, 14 Desember 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si., Psi.
SIGNED

Valid ID: 6582f9ca6d6e



Penguji I
Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi
SIGNED

Valid ID: 6582e135f3212



Penguji II
Ratna Mustika Handayani, S.Psi., M.Psi., Psi.
SIGNED

Valid ID: 6582c003497d2



Yogyakarta, 14 Desember 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6583f2a92b5f6

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Nota Dinas Pembimbing

Lamp : -

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya. Maka dari itu selaku pembimbing, saya menyatakan bahwa skripsi atas:

Nama : Akbar Mohammad Zakkiy Beina

NIM : 19107010114

Judul : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dan Prokrastinasi
Akademik Mahasiswa

Telah dapat diajukan kepada fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Psikologi.

Dengan ini saya berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera di munaqasyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 November 2023



Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si., Psi.
NIP. 19741120 200003 2 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akbar Mohammad Zakkij Beina

NIM : 19107010114

Jurusan : Psikologi

Fakultas : Ilmu Sosial Humaniora

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarism dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap memepertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 November 2023

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Akbar Mohammad Zakkij Beina
NIM. 19107010114

HALAMAN PERSEMBAHAN

Peneliti persembahkan skripsi ini untuk yang selalu bertanya
“Kapan skripsi selesai?”

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan juga sebuah aib. Alangkah kerdilnya mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?

Karena mungkin ada suatu hal dibalik terlambatnya mereka lulus, dan percayalah alasan peneliti di sini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya skripsi ini. Atas segala syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya, karya skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

ALMAMATER

Program studi Psikologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

DOSEN PEMBIMBING

Kepada yang terhormat,

Ibu Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si., Psi.

ORANG TUA

Untuk Ayah dan Ibu saya tercinta

REKAN-REKAN

Untuk semua teman seperjuangan saya

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah, 94: 5-6)

“God has perfect timing, never early, never late. It takes a little patience and it takes a lot of faith, but it’s a worth the wait.”

“Untuk masa-masa sulitmu, biarlah Allah yang menguatkanmu. Tugasmu hanya berusaha agar jarak antara kamu dengan Allah tidak pernah jauh.”

“Orang lain tidak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success storiesnya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak ada yang bertepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi tetap semangat!”

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya dengan impiannya dan jangan biarkan impianmu dijajah oleh pendapat orang lain.”

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta". Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar kata pengantar. Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan mengucap Syukur atas rahmat Allah SWT peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mochamad Sodik, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Lisnawati, M.Psi. selaku Ketua Program Studi Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Zidni Immawan Muslimin, S. Psi., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dalam proses pengajuan skripsi.
4. Ibu Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si., Psi. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, juga kritik saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Bapak Nailul Falah, S.Ag, M.Si. selaku validator instrument penelitian skripsi ini.
6. Kepada seluruh Dosen Program Studi Psikologi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama proses perkuliahan dan seluruh staff yang selalu melayani segala administrasi selama proses penelitian.
7. Superhero dan panutanku, ayahanda Muksin. Beliau sosok ayah yang sangat tegas, disiplin, dan sedikit keras kepala, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Pintu surgaku, ibunda Iis Fauziah. Beliau sangat berperan penting dalam kehidupan peneliti untuk menyelesaikan program studi dalam bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Beliau menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
9. Kepada adik-adikku, Shabrina Dyandra Qisthi dan Keysa Ines Reisya Zein yang telah banyak membantu, mendukung, memberi semangat ketika peneliti menemui kesulitan selama penyusunan skripsi.
10. Kepada keluarga besar Yayasan As-Syarifiyah yang telah menguji mental peneliti selama penyusunan skripsi.
11. Kepada perempuan hebat Ria Vinola Ifanisari dengan NIM 19102020013 yang telah menjadi sosok rumah bagi peneliti, yang telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Meluangkan tenaga, pikiran, materi, waktu, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju tanpa mengenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih yang menjadi

impian peneliti. Terima kasih telah menjadi bagian penting dari perjalanan peneliti hingga saat ini.

12. Kepada sahabat seperjuangan Muhammad Hadi Rachmawan, Magali Primu Anggoro, Irfan Rauzan, Mahkamah Zulghoni Bongso, Hauzan yang telah menemani, meluangkan waktu, memberi dukungan semasa perkuliahan, baik suka maupun duka, dan yang telah menjadi keluarga kecil dalam meraih gelar sarjana di kota tercinta Yogyakarta ini.
13. Kepada teman-teman seperjuangan Psikologi D yang telah menjadi bagian dari cerita selama perkuliahan.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 28 November 2023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Peneliti



Akbar Mohammad Zakkiy Beina
NIM. 19107010114

ABSTRAK

Mahasiswa merupakan seseorang yang menimba ilmu di perguruan tinggi yang dituntut untuk mencapai target Satuan Kredit Semester (SKS) guna memperoleh gelar sarjana yakni dengan cara belajar, mengerjakan tugas hingga mencari bahan perkuliahan. Mahasiswa sering menghabiskan waktunya untuk hal yang tidak semestinya seperti begadang di malam hari dan bermain *game online* dengan intensitas yang sering. Karena hal tersebut, mahasiswa akan kesulitan dalam mengatur waktu dan cenderung melakukan prokrastinasi. Prokrastinasi merupakan perilaku seseorang yang tidak mampu memanfaatkan waktu dengan optimal dengan menunda untuk menyelesaikan tugasnya karena lebih tertarik untuk menjalankan aktivitas yang lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional yang mengukur besar korelasi antar variabel. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Alat pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain *game online* dari teori Horrigan (2002) dan juga menggunakan skala prokrastinasi akademik dari teori Ferrari (1995) yang dimodifikasi dari Basri (2022). Analisis data menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menyatakan bahwa hipotesis diterima, dibuktikan dengan nilai signifikansi pada uji hipotesis 0,000 ($p < 0,05$). Pada uji linearitas didapatkan signifikansi 0,744 ($p > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang positif antara intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada mahasiswa maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik yang akan dialami oleh mahasiswa.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Prokrastinasi Akademik Mahasiswa

ABSTRACT.

A student is someone who studies in higher education who is required to achieve the target Semester Credit Units (SKS) in order to obtain a bachelor's degree by studying, doing assignments to find lecture materials. Students often spend their time on inappropriate things such as staying up late at night and playing online games with frequent intensity. Because of this, students will have difficulty in managing time and tend to procrastinate. Procrastination is the behavior of someone who is unable to make optimal use of time by delaying to complete their tasks because they are more interested in carrying out more enjoyable activities. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and academic procrastination in college students. This study uses a correlational quantitative method that measures the correlation between variables. The population of this study were all Psychology students of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sampling using purposive sampling technique. The data collection tool used a scale of intensity of playing online games from Horrigan's theory (2002) and also used an academic procrastination scale from Ferrari's theory (1995) modified from Basri (2022). Data analysis using Pearson Product Moment correlation technique with the help of SPSS. The results stated that the hypothesis was accepted, as evidenced by the significance value in the hypothesis test of 0.000 ($p < 0.05$). The linearity test obtained a significance of 0.744 ($p > 0.05$). So it can be concluded that there is a positive relationship between the intensity of playing online games and academic procrastination. The higher the intensity of playing online games in students, the higher the level of academic procrastination that will be experienced by students.

Keywords: *Intensity of Playing Online Games, Student Academic Procrastination*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian.....	6
C. Manfaat Penelitian.....	6
D. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II DASAR TEORI	15
A. Prokrastinasi Akademik	15
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik.....	15
2. Aspek-Aspek Prokrastinasi Akademik	16
3. Ciri-Ciri Prokrastinasi Akademik	18
4. Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik	19

B.	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
1.	Pengertian Intensitas	20
2.	<i>Game Online</i>	22
3.	Aspek-aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	23
C.	Dinamika Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Psikologi UIN Sunan Kalijaga	23
D.	Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
A.	Desain Penelitian.....	27
B.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	27
C.	Definisi Operasional Variabel.....	28
1.	Prokrastinasi Akademik.....	28
2.	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	28
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	29
E.	Metode dan Alat Pengumpulan Data	30
F.	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	32
1.	Validitas Alat Ukur.....	32
2.	Reliabilitas	33
G.	Metode Analisis Data	34
1.	Uji Asumsi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
A.	Orientasi Kacah	36
B.	Persiapan Penelitian	36

C. Pelaksanaan Penelitian	43
D. Hasil dan Analisis Data	43
E. Pembahasan	50
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
Lampiran-Lampiran	62



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Literature Review.....	8
Tabel 3. 1 Blue Print Skala Intensitas Bermain Game Online.....	31
Tabel 3. 2 Blue Print Skala Prokrastinasi Akademik.....	31
Tabel 4. 1 Sebaran Aitem Lolos dan Gugur Skala Intensitas Bermain Game Online.....	39
Tabel 4. 2 Sebaran Aitem Lolos dan Gugur Skala Prokrastinasi Akademik	40
Tabel 4. 3 Reliabilitas Skala	42
Tabel 4. 4 Data Deskriptif Statistik.....	44
Tabel 4. 5 Rumus Norma Tiga Kategori.....	45
Tabel 4. 6 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online	45
Tabel 4. 7 Kategorisasi Prokrastinasi Akademik	46
Tabel 4. 8 Uji Linearitas.....	49
Tabel 4. 9 Uji <i>Correlation Product Moment</i>	49

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Dinamika Hubungan Antar Variabel	25
Gambar 4. 1 Grafik Histogram Intensitas <i>Bermain Game Online</i>	47
Gambar 4. 2 Kurva P-Plot Intensitas Bermain Game Online	47
Gambar 4. 3 Grafik Histogram Skala Prokrastinasi Akademik	48
Gambar 4. 4 Kurva P-Plot Prokrastinasi Akademik	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Sebelum Uji Coba.....	62
Lampiran 2 Tabulasi Data Hasil Uji Validitas	69
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala	80
Lampiran 4 Skala Setelah Uji Coba	83
Lampiran 5 Tabulasi Data Hasil Penelitian	89
Lampiran 6 Lembar Profesional Judgment Skala.....	97
Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas.....	99
Lampiran 8 Hasil Uji Linearitas.....	100
Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis	101
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa ialah orang yang terdaftar pada universitas guna memperoleh gelar sarjana. Setiap individu yang terdaftar perguruan tinggi tertentu ditetapkan sebagai mahasiswa didasarkan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 30 Tahun 1990. Mahasiswa bertanggung jawab menyelesaikan kuliah dan memperoleh gelar sarjana. Siswa selalu dikelilingi oleh berbagai tugas akademik dan non-akademik dikarenakan mereka harus memaksimalkan potensi mereka sebagai anggota sebuah lembaga pendidikan (Saman, 2017). Pada masa perkuliahan, mahasiswa dituntut untuk mencapai target persyaratan mata kuliah Satuan Kredit Semester (SKS) paling rendah sebagaimana ketentuannya.

Seorang mahasiswa harus memiliki cara belajar yang aktif secara individu untuk mencapai tujuan akademik yang ditargetkan dengan mengontrol perilaku, memotivasi diri sendiri, dan menggunakan kemampuan kognitifnya untuk belajar dan mengerjakan tugas (Wahyuni & Nurhayati, 2019). Mahasiswa harus memiliki sikap yang disiplin dalam belajar dengan menerapkan kesehariannya dengan tidak menyimpang dari peraturan dan kewajiban yang dibebankan. Mahasiswa harus bisa berkomitmen untuk tetap belajar sesuai waktu kuliah dan mengerjakan tugas belajar yang diberikan (Rusydayana & Supriyanto, 2013). Namun pada kenyataannya banyak mahasiswa yang tidak mampu mengontrol

perilakunya hingga berdampak pada kesulitan dalam belajar maupun mengerjakan tugas. Berdasarkan survei yang dilakukan KPAI (2020). Terdapat 73,2% pelajar kesulitan saat mengerjakan tugas. Hal tersebut didukung oleh pendapat ahli bahwa banyak mahasiswa yang kesulitan mengerjakan tugas karena sering menghabiskan waktu guna hal yang negatif seperti bergaul, bermain seharian penuh, begadang di malam hari dan bermain game (Simbolon, 2012). Banyak mahasiswa yang masih tidak mampu dalam mengatur waktu mereka sehingga mengganggu kegiatan belajar yang dilakukan. Hal ini sependapat dengan temuan Kartadinata dan Tjundjing (2008) yang menyimpulkan bahwasanya mahasiswa yang kesulitan mengatur waktu juga cenderung lebih banyak menunda-nunda.

Perilaku menunda-nunda pada mahasiswa bisa dibuktikan dengan penelitian dari Suhadianto dan Ananta (2022) yang menyatakan hanya 17% mahasiswa yang termasuk dalam kategori prokrastinasi akademik rendah, dibandingkan dengan 83% siswa yang menampakkan tingkat prokrastinasi akademik sedang hingga tinggi. Menurut Solmon dan Rothblum (1984), 46% siswa paling lama menunda menyelesaikan tugas menulis mereka. Selain itu, prokrastinasi teramati pada 30,1% tugas membaca, 27,6% persiapan ujian, 23% kehadiran perkuliahan, 10,6% tanggung jawab administratif, dan 10,2% total prestasi akademik mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan.

Prokrastinasi mengacu pada perilaku seseorang yang seringkali menunda mengerjakan pekerjaannya karena tidak mampu mengatur

waktunya dengan baik. Sementara prokrastinasi menurut Knaus (2010) ialah perilaku menunda suatu tugas atau aktivitas penting. Menurut Brown & Holtzman dalam (Burhani, 2016), salah satu tanda perilaku prokrastinasi ialah ketika seseorang tidak mampu memanfaatkan waktunya secara optimal dengan menunda memulai atau menyelesaikan aktivitas yang dimilikinya. Saat diberi tugas, seseorang seringkali merasa malas mengerjakannya dan lebih tertarik menjalani aktivitas yang menyenangkan (Suhadianto & Nindia, 2019).

Ada dua jenis prokrastinasi: akademik dan non-akademik. Prokrastinasi akademik ialah tindakan menunda mengerjakan tugas atau tugas. Di sisi lain, penundaan non-akademik mengacu pada penundaan tugas-tugas rutin yang tidak berhubungan dengan tugas kuliah, seperti bekerja di rumah atau di luar rumah (Ilyas & Suryadi, 2017). Prokrastinasi akademik memanasifestasikan dirinya dalam beberapa cara, termasuk keterlambatan dalam memulai dan menyelesaikan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan tugas sebenarnya, dan kecenderungan untuk memilih kegiatan yang lebih menyenangkan daripada yang lebih produktif (Ferrari, Johnson, & McCown, 1995).

Faktor yang mempengaruhi perilaku prokrastinasi akademik yaitu keadaan internal dan eksternal. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam individu dan berdampak signifikan terhadap perilaku prokrastinasi. Kemudian terdapat unsur internal, salah satunya ialah faktor psikologis. Faktor psikologis memicu mahasiswa sulit memahami dan

menguasai materi perkuliahan atau tugas yang diberi dosen, tidak mampu mengatur jadwal kegiatan antara kegiatan didalam kampus dan di luar kampus, serta merasa malas sebab lebih disibukkan dengan hal-hal yang menyenangkan seperti menonton film atau bermain *game* sehingga mengabaikan tugas kuliah (Fauziah, 2015). Sementara faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu seperti lingkungan dan pergaulan. Penelitian Gultom, Wardani, dan Fitrikasari (2018) yang mengklaim bahwasanya sejumlah faktor, termasuk manajemen stres, motivasi belajar, kecanduan internet, dan bermain *game online*, dapat mempengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa.

Didasarkan atas faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa, adanya keterkaitan dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini yang berdampak bagi kehidupan manusia khususnya mahasiswa. Salah satu dampak yang dirasakan dari perkembangan teknologi yakni mulai hilangnya permainan tradisional dan beralihkan ke permainan yang lebih modern. Karena dalam permainan modern menerapkan peralatan digital yang jauh lebih menyenangkan daripada permainan tradisional. Banyak anak-anak dan remaja mulai melupakan permainan tradisional demi bermain permainan modern.

Salah satu permainan modern terkini ialah *game online* yang tergolong salah satu perkembangan internet yang cepat berkembang dan sangat digemari banyak orang karena permainan ini dapat dimainkan secara tim ataupun individu, bisa dimainkan kapanpun dan dimanapun. *Game*

online terutama dimainkan guna mengisi ulang otak setelah tugas yang melelahkan secara mental dan menguras energi. Namun kenyataannya, banyak yang kecanduan bermain *game online* karena tingginya intensitas dalam bermain *game online*. Sifat intens dari *game* misalnya, mampu menimbulkan berbagai efek merugikan pada perilaku karena kecanduan dapat berkembang. Kurangnya skala prioritas seseorang dalam kehidupan sehari-hari dan perilaku asosial hingga malas belajar ialah beberapa efek dari bermain *game online* dengan tingkat intensitas yang tinggi. Orang yang bermain *game* dengan intens lebih suka memainkannya berulang kali, yang dapat mengakibatkan perilaku adiktif. Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai perilaku orang yang ingin bermain terus menerus sambil menghabiskan banyak waktu untuk menjalankannya (Novrialdy, 2019). Orang-orang ini mungkin merasa sulit untuk mengatur perilaku mereka.

Orang dengan kecanduan *game online* umumnya lebih suka bermain *game* dibanding menjalankan tugas yang diperlukan. Kecanduan *game online* menyebabkan mahasiswa mengabaikan tanggung jawabnya sebagai pelajar (Kurniawan, 2017). Bahkan jika mahasiswa diminta untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Penggunaan variabel intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik sangat penting, karena tingginya intensitas bermain *game online* dapat membuat seseorang seringkali menyepelkan tugas akademiknya. Selain itu, karena perkembangan digital yang semakin pesat

dengan banyaknya fitur menarik dalam *game online*, semakin membuat seseorang merasa tertantang untuk terus memainkannya hingga lupa akan kewajiban dan tugas akademik yang harus diselesaikannya.

Didasarkan atas konteks diatas, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji seberapa besar hubungan intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa psikologi UIN Sunan Kalijaga agar dapat menjadi bahan referensi dan informasi terutama bagi mahasiswa psikologi. Penelitian ini berfokus guna mengetahui apakah terdapat hubungan antara perilaku prokrastinasi akademik dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa program studi psikologi UIN Sunan Kalijaga?

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan atas penelitian ini yakni guna mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi akademik khususnya pada mahasiswa program studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharap mampu bermanfaat dalam memberi sumbangan dalam lingkup literasi ilmiah pada bidang Psikologi Pendidikan, khususnya pada hal yang berkaitan akan intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi pengetahuan baru serta pemahaman lebih dalam mengenai intensitas bermain *game online* yang menjadi upaya pencegahan timbulnya prokrastinasi akademik yang berjangka panjang.

b. Bagi Perguruan Tinggi

Bagi perguruan tinggi, diharapkan penelitian ini mampu memberikan informasi kepada pihak perguruan tinggi terkait masalah yang dialami oleh mahasiswa mengenai prokrastinasi akademik yang dialami, serta menjadi bahan referensi untuk pihak yang ingin melakukan penelitian sejenis.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini mampu sebagai bahan referensi kajian penelitian selanjutnya dengan tema terkait intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik.

D. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Literature Review

No	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Grand Theory	Metode Penelitian	Alat Ukur	Subjek dan Lokasi Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Syazira Nira Sandya dan Ayunda Ramadhani	Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa	2021	Perilaku prokrastinasi akademik mengacu pada teori Ferrari (dalam Steel, 2007) Intensitas bermain <i>game online</i> mengacu pada teori Cowie (dalam Kartini, 2016)	Kuantitatif	Menggunakan dua alat ukur yaitu Skala Prokrastinasi Akademik dan Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i> .	Subjek sebanyak 80 mahasiswa aktif angkatan 2013/2014 yang bermain <i>game online</i> di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman yang sedang mengerjakan skripsi	Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan prokrastinasi akademik mahasiswa yang artinya intensitas bermain <i>game online</i> berpengaruh terhadap perilaku

								prokrastina si akademik pada mahasiswa
2.	Mikhael Kristanto Genesaret dan Dominikus David Biondi Situmorang	Studi Korelasional Antara Intensitas Bermain <i>Online Game</i> dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa	2022	Intensitas bermain <i>online game</i> mengacu pada teori Horrigan (2002) Perilaku prokrastinasi akademik mengacu pada teori Ferrari et al. (1995)	Kuantitatif	Instrumen skala penilaian intensitas bermain <i>online game</i> dan prokrastinasi akademik	Subjek 76 mahasiswa BK angkatan 2019-2021 UNIKA Atma Jaya	Terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain <i>online game</i> dengan prokrastina si akademik mahasiswa angkatan 2019-2021 BK UNIKA Atma Jaya.
3.	Tri Widya Astuti	Kontribusi Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap	2020	Kecanduan <i>game online</i> mengacu pada teori	Kuantitatif	Instrumen yang digunakan menggunakan	Subjek 120 \\ orang mahasiswa	Prokrastina si akademik memiliki kontribusi

		Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa		Kusumawardani, 2015) Prokrastinasi akademik mengacu pada teori Ferrari et. al (1995)		skala kepribadian untuk prokrastinasi akademik dan untuk skala kecanduan <i>game online</i> disusun oleh peneliti sendiri.	di Kota Padang	terhadap kecanduan <i>game online</i> sebesar 24.1 % pada mahasiswa yang artinya kecanduan <i>game online</i> memiliki hubungan positif terhadap prokrastinasi akademik.
4.	Vanesya Sabila HR dan Zulian Fikry	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game online</i> Slot dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja di Kota Padang Panjang	2023	Intensitas bermain <i>game online</i> slot mengacu pada teori Lemmens et al. (2015) Prokrastinasi akademik pada remaja mengacu pada teori	Kuantitatif	Penelitian ini menggunakan 2 skala yaitu skala penelitian yang adaptasi dari Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> dan Skala	Subjek penelitian 125 remaja di Kota Padang Panjang	Adanya hubungan positif yang signifikan dari intensitas bermain <i>game online</i> slot dan prokrastinasi akademik

				McCloskey & Scielzo (2015)		Prokrastinasi akademik		remaja di Kota Padang Panjang.
5.	Wahyuni dan Rani Mega Putri	Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa	2023	Intensitas penggunaan <i>smartphone</i> mengacu pada teori Tubbs dan Moss yang dikembangkan oleh Oktario (2017) Prokrastinasi akademik mengacu pada teori Ferrari dan Stell (dalam Ghufron dan Risnawati: 2012)	Kuantitatif	Menggunakan alat ukur skala Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> dan skala Prokrastinasi Akademik	Subjek berjumlah 123 responden siswa	Terdapat hubungan negative yang signifikan diantara intensitas penggunaan <i>smartphone</i> dengan prokrastinasi akademik siswa

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya meliputi:

1. Keaslian topik

Hubungan antara intensitas bermain game online dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa merupakan topik dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki persamaan topik dengan penelitian Sandiyya & Ramdhani (2021) dalam memilih variabel yang menggabungkan variabel intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sandiyya & Ramdhani (2021) mengukur pengaruh antar dua variabel tersebut, namun dalam penelitian ini peneliti akan mengukur hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa. Selanjutnya pada subjek dan tempat penelitian, pada penelitian Sandiyya (2021) subjek merupakan mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi di Universitas Mulawarman sedangkan peneliti menerapkan subjek mahasiswa Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Keaslian teori

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian Sabila & Fikri (2023) yang mengacu pada teori Lemmens et al (2015) untuk intensitas bermain *game online* sedangkan untuk prokrastinasi akademik remaja mengacu pada teori McCloskey & Scielzo (2015). Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teori Ferrari (1995),

untuk intensitas menggunakan teori Horrigan (2002). Teori dalam penelitian ini memiliki persamaan pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian Genesaret & Situmorang (2022), tetapi dalam penelitian tersebut mengukur studi korelasional dan juga indikator dan aitem yang digunakan berbeda dengan penelitian ini.

3. Keaslian Alat Ukur

Pengukuran variabel intensitas bermain game online dalam penelitian ini menerapkan alat ukur skala intensitas bermain game online oleh Horrigan (2002) yang telah diadaptasi oleh Nugroho (2020) dan dimodifikasi oleh peneliti. Alat ukur tersebut mengukur dua aspek intensitas yakni frekuensi dan lama waktu. Kemudian pengukuran variabel prokrastinasi akademik mahasiswa dalam penelitian ini menggunakan alat ukur skala prokrastinasi akademik oleh Ferrari & Steel (2013) yang telah diadaptasi oleh Basri (2022) dan dimodifikasi oleh peneliti. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini tidak digunakan oleh penelitian sebelumnya.

4. Keaslian Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena memilih mahasiswa Psikologi sebagai subjek penelitian. Pada penelitian sebelumnya yakni pada penelitian Sandiya & Ramdhani (2021) menerapkan subjek mahasiswa angkatan 2013/2014 Universitas Mulawarman fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Selanjutnya penelitian Genesaret & Situmorang (2022) menerapkan subjek

mahasiswa BK angkatan 2019/2021 UNIKA Atma Jaya. Selanjutnya penelitian Astuti (2020) menerapkan subjek mahasiswa di Kota Padang. Selanjutnya penelitian Sabila & Fikri (2023) menerapkan subjek remaja di Kota Padang Panjang. Kemudian penelitian Wahyuni & Putri (2023) menerapkan subjek siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik mahasiswa Psikologi UIN Sunan Kalijaga memiliki hubungan yang positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji linearitas dan uji hipotesis. Pada uji linearitas didapatkan sig. 0,744 (sig > 0,05) dan nilai F hitung $0,791 < 1,6155$ yang menyatakan bahwa adanya hubungan yang linear antar variabel. Kemudian uji hipotesis yang dilakukan memberi hasil signifikansi 0,000 (Sig. < 0,05) dan memiliki koefisien korelasi 0,536 yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada mahasiswa Psikologi maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik yang dilakukan oleh mahasiswa Psikologi dan begitupun sebaliknya. Berdasarkan penjelasan tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya yaitu:

1. Bagi Mahasiswa Psikologi

Besar harapan peneliti supaya hasil penelitian ini memberikan informasi bagi mahasiswa psikologi supaya dapat mengurangi intensitas bermain *game online* dan mengurangi prokrastinasi akademiknya.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Saran bagi perguruan tinggi untuk lebih memperhatikan perilaku mahasiswa terlebih perihal prokrastinasi akademik. Perguruan tinggi diharapkan dapat memberikan edukasi untuk mahasiswa agar terhindar dari perilaku prokrastinasi akademik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan variabel-variabel bebas lainnya yang berhubungan dengan prokrastinasi akademik mahasiswa. Peneliti selanjutnya juga bisa merubah metode penelitian seperti menggunakan metode kualitatif untuk lebih mendalami prokrastinasi akademik mahasiswa, dan diharapkan bagi penelitian selanjutnya agar dapat menggunakan subjek penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjayani, Safitri. Dkk (2020). Hubungan Durasi Waktu Bermain Game Online dengan Praktik Personal Hygine pada Siswa SMK Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan, Vol 11 No.2*
- Akhmad, Dea L. (2019). Hubungan Antara Smartphone Addiction dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Psikologi yang Menyusun Skripsi di Universitas Mercu Buana Yogyakarta, *eprints.mercubuana-yogya.ac.id*
- Anggarani. Fadjri K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern, *Buletin Psikologi Fakultas UGM, 23(1), 1-12.*
- Aziz, A., & Raharjo, P. (2013). Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Yang Menyusun Skripsi di Universitas Muhammadiyah Purwokerto Tahun Akademik 2011/2012. *Psycho Idea, 11(1), 61–68.*
- Aziz, R. (2015). Model Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Pascasarjana. *Journal of Islamic Education, 1(2), 1–15.*
- Basri, A. Said. (2017). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Ditinjau dari Religiusitas, *HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam, 14(2). 54-77.*
- Basri, A. Said. (2022). *Variabel Psikologis dan Pengukurannya*, Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.
- Burhani, I. I. (2016). Pemaknaan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Semester Akhir Di Universitas Muhammadiyah Surakarta. In *Univeristas Suhammadiyah Surakarta (Vol. 41).*
- Clara, C., Dariyo, A., & Basaria, D. (2019). Hubungan antara kontrol diri dengan prokrastinasi dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa universitas muria kudus. *Jurnal Udayana, 1(2), 1–9.*
- Fauziah, H. H. (2016). Fakor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Sunan Gunung

- Djati Bandung. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 123–132.
- Febrina, C.L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Agresivitas Siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*. 9(1). 28-35.
- Ferrari, J.R. Johnson, J.L. & Mc Cown, W.G. (1995). *Proctastination and Task Avoidance, Theory, Research and Treathment*. New York: Plenum Press.
- Gultom, S. A., Wardani, N. D., & Fitrikasari, A. (2018). Hubungan Adiksi Internet dengan Prokrastinasi Akademik. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 7(1), 330–347.
- Griffiths, M., Davies, M, & Chapell, D. (2004). Online Computer Gaming: a Comparasion of Adolescent and Adult Game. *Journal of Adolescence*, 27, 84-96.
- Horrigan, J.B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the Net's Future. Pew Internet and American Life Project. Pg. 1-27.
- Huda, M. J. (2015). Perbandingan Prokrastinasi Akademik Menurut Pilihan Jenis Kelamin Di Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Palastren*, 8(2), 423–438.
- Istiqomah, I., & Suyadi, S. (2019). Istiqomah, & Suyadi. (2019). Keterkaitan Compulsive Gamer dan Gangguan pada Sistem Limbik Otak dalam Pembelajaran Keagamaan Islam, 9(2), 178-195. Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman, 9(2), 178–195.
- Jannah, M., & Muis, T. (2014). Prokrastinasi Akademik (Perilaku Penundaan Akademik) Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 4(3), 1–8.
- Jannah, M., & Muis, T. (2014). Prokrastinasi Akademik (Perilaku Penundaan Akademik) Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 4(3), 1–8.
- Kartini, Herlen. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan

Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katalok W. R. Soepratman.

Kartono, K. & Gulo, D. (2002). Kamus Psikologi. Bandung: CV. Pionir Jaya.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Onlie Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 1–23.

Mahasiswa. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 10(2), 193.

Miswanto. (2022). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa di Era Kuliah Online Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Psychocentrum*, 4(1).

Mufid, Ahmad, dkk. (2019). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Manajemen Waktu pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Majority*, 9(2), 123.

Munawaroh, M. L., Alhadi, S., & Saputra, W. N. E. (2017). Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 26–31.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

Pamungkas, B. Y. (2021). *Pengaruh Kecanduan Game online PUBG Mobile (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim MALang*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Prasetiani, Aprilia T dan Setianingrum, Margareta E. (2020). Hubungan Antara Self-Regulation dengan Kecenderungan Adiksi *Game online* Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana, *Jurnal Konseling*, 7(2), 10-10.

Purnama, S. S., & Muis, D. T. (2014). Prokrastinasi Akademik (Penundaan

Akademik) Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya Academic. *Jurnal BK UNESA*, 4, 628–692.

Purnomo dan Muis. (2014). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya Academic. *Jurnal BK Unesa*. 4. 628-92.

Sabella, A,A., dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya. *Jurnal Education and Development*. 9(2). 501-505.

Sakina, F dan Insan, I. (2022). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa, *Jurnal Psimawa*, 5(1), 36-41.

Saman, A. (2017). Analisis Prokrastinasi Akademik Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 3(2), 55.

Saman, A. (2017). Analisis Prokrastinasi Akademik Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 3(2), 55.

Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202.

Sianturi, E. (2014). Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online dengan Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, VII.3.

Simbolon. (2012). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Manajemen Waktu Terhadap Indeks Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan, Medan: Jurusan Pendidikan

Ekonomi, Prodi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan.

- Simon, Getrida Maria, dkk (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja SMA di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan. Vol. 6, No. 2*
- Siti Muyana. (2018). Prokrastinasi Akademik Dikalangan Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Counsellia*, 8(1), 45 - 52.
- Steel, P., & Ferrari, J. (2013). Sex, Education and Procrastination: An Epidemiological Study of Procrastinators' Characteristics from a Global Sample. *European Journal of Personality*, 27(1), 51–58.
- Steel, P., & Ferrari, J. (2013). Sex, Education and Procrastination: An Epidemiological Study of Procrastinators' Characteristics from a Global Sample. *European Journal of Personality*, 27(1), 51–58.
- Subakti, Tri Prayuda, dkk. (2022). Level Of Online Game Addiction On Adolescents, *JNC*, 5(3), 140-152.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta
- Suhadianto dan Ananta. A. (2022). Bagaimana Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Indonesia pada masa pandemic COVID-19?: pengujian deskriptif dan komparatif. *Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi*. 3(1). 71-81.
- Suhadianto, & Nindia, P. (2019). Eksplorasi Faktor Penyebab, Dampak Dan Strategi Untuk Penanganan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 10(2), 193.
- Suhadianto, & Nindia, P. (2019). Eksplorasi Faktor Penyebab, Dampak Dan Strategi Untuk Penanganan Prokrastinasi Akademik Pada

- Syahrin, A dan Ardi, Z. (2020). The Contribution of Mobile Game Addiction to Student Academic Procrastination, *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 4(3), 176-180.
- Wahyuni dan Putri, M. P. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*. 21(2). 376-387.
- Waldiyansah, W. (2021). Hubungan Manajemen Waktu terhadap Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa yang Bermain *Game online* X di Kota Padang, *Jurnal Sosio Humanus*, 3(1), 23-32.
- Wolters, C. A. (2003). Understanding procrastination from a self-regulated learning perspective. *Journal of Educational Psychology*, 95(1), 179–187.