

ABSTRAK

Dinda Indriana Lestari. 190541100082. Program Studi Psikologi. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik.

Skripsi merupakan salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa yang akan meninggalkan perguruan tinggi untuk memperoleh gelar sarjana. Umumnya, mahasiswa diberikan waktu untuk menyelesaikan skripsi dalam jangka waktu satu semester atau kurang lebih sekitar enam bulan. Tetapi pada kenyataannya, banyak mahasiswa yang memerlukan waktu lebih dari enam bulan untuk mengerjakan skripsi karna adanya hambatan-hambatan seperti merasa malas dan menunda untuk langsung mengerjakan dan lebih memilih melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih menyenangkan seperti bermain game online. Hipotesis yang diajukan adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *non-probability sampling-purposive sampling*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa tingkat akhir yang sedang mengerjakan tugas akhir dan aktif bermain *game online* dengan jumlah 100 responden. Instrumen dalam penelitian ini adalah skala intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik. Metode penelitian data menggunakan uji regresi *linier* sederhana dengan bantuan *SPSS 26,0 for windows*. Hasil memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (sig. 0,000 < 0,05). Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, artinya terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi prokrastinasi akademik.

Kata kunci: Intensitas, *Game Online*, Prokrastinasi Akademik, Mahasiswa Tingkat Akhir

ABSTRACT

Dinda Indriana Lestari. 190541100082. Psychology Study Program. The Influence of Online Game Playing Intensity on Academic Procrastination Behavior.

A thesis is one of the graduation requirements for every student who will leave university to obtain a bachelor's degree. Generally, students are given time to complete their thesis within one semester or approximately six months. But in reality, many students need more than six months to work on their thesis due to obstacles such as feeling lazy and refusing to do it straight away and preferring to do more fun activities such as playing online games. The hypothesis proposed is to determine the influence of the intensity of playing online games on academic procrastination behavior in final year students. This research uses a quantitative approach with non-probability sampling-purposive sampling techniques. The sample for this research was final year students who were working on their final assignments and actively playing online games with a total of 100 respondents. The instruments in this research were a scale for the intensity of playing online games and academic procrastination. The data research method uses a simple linear regression test with the help of SPSS 26.0 for Windows. The results obtained a significance value of 0.000 (sig. 0.000 < 0.05). Thus, the hypothesis proposed in this research is accepted, meaning that there is an influence of the intensity of playing online games on academic procrastination behavior in final year students. The higher the intensity of playing online games, the higher the academic procrastination.

Keywords: Intensity, Online Games, Academic Procrastination, Final Year Students

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
MOTTO	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS	
AKHIR UNTUK KEPENTINGN AKADEMIS.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Prokrastinasi Akademik.....	11
2.1.1 Pengertian Prokrastinasi Akademik.....	11
2.1.2 Aspek-Aspek Munculnya Prokrastinasi Akademik	12
2.1.3 Faktor-Faktor Prokrastinasi Akademik.....	14
2.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	16
2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	16
2.2.2 Aspek-Aspek Inensitas Bermain <i>Game Online</i>	17
2.2.3 Faktor-Faktor Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
2.3 <i>Game Online</i>	19
2.4 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	20
2.5 Mahasiswa Tingkat Akhir.....	24
2.6 Kerangka Konseptual.....	25
2.7 Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Variabel Penelitian.....	33
3.2.1 Definisi Konseptual.....	33
3.2.2 Definisi Operasional	34
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	34
3.3.1 Populasi.....	34
3.3.2 Sampel dan Teknik Sampling	34
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	36
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.2 Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	38
3.4.3 Skala Prokrastinasi Akademik	38
3.5 Teknik Analisis Data	39
3.5.1 Uji Validitas	39
3.5.2 Uji Reliabilitas	40
3.5.3 Uji Asumsi	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Gambaran Umum Subjek dan Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2 Pengumpulan Data	43
4.1.3 Uji Validitas	44
4.1.4 Uji Reliabilitas	46
4.1.5 Uji Asumsi	47
4.1.6 Hasil Analisis Deskriptif	49
4.1.7 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	54
4.2 Pembahasan	57
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
5.2.1 Bagi Subjek.....	62
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	31
Gambar 3.1 Paradigma Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Hasil Uji <i>Heteroskedastisitas</i> dengan Grafik <i>Scatterplot</i>	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	37
Tabel 3.2 Modifikasi Skala <i>Likert</i>	38
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	38
Tabel 3.4 <i>Blue Print</i> Skala Prokrastinasi Akademik.....	38
Tabel 4.1 Gambaran Subjek.....	43
Tabel 4.2 Distribusi <i>Aitem</i> Valid dan Gugur Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	44
Tabel 4.3 Distribusi <i>Aitem</i> Valid Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	45
Tabel 4.4 Distribusi <i>Aitem</i> Valid dan Gugur Skala Prokrastinasi Akademik	45
Tabel 4.5 Distribusi <i>Aitem</i> Valid Skala Prokrastinasi Akademik	46
Tabel 4.6 Uji <i>Reliabilitas</i> Variabel <i>Intensitas</i> Bermain <i>Game Online</i>	46
Tabel 4.7 Uji <i>Reliabilitas</i> Variabel Prokrastinasi Akademik.....	46
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Linieritas</i>	48
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Heteroskedastisitas</i>	49
Tabel 4.11 Rumus Kategori Statistik Hipotetik	50
Tabel 4.12 Hasil Uji Analisis Deskriptif.....	50
Tabel 4.13 Kategori Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	51
Tabel 4.14 Kategori Skala Prokrastinasi Akademik	52
Tabel 4.15 Hasil Deskriptif Statistik Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	52
Tabel 4.16 Hasil Deskriptif Statistik Aspek Prokrastinasi Akademik	53
Tabel 4.17 Hasil Deskriptif Statistik Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.18 Hasil Deskriptif Statistik Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.19 Hasil Uji <i>R Square</i>	55
Tabel 4.20 Hasil Uji <i>F</i>	55
Tabel 4.21 Hasil Uji <i>T</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Bimbingan	68
Lampiran 2 Rancangan Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	69
Lampiran 3 Rancangan Skala Prokrastinasi Akademik	71
Lampiran 4 <i>Informed Consent</i>	74
Lampiran 5 Tabulasi Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	78
Lampiran 6 Tabulasi Data Prokrastinasi Akademik	82
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas	86
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas	88
Lampiran 9 Hasil Uji Asumsi	89
Lampiran 10 Hasil Uji Regresi <i>Linier</i> Sederhana	92