

**HUBUNGAN PROKRASINASI AKADEMIK
DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
MAHASISWA UNIVERSITAS X
DI SUMATERA SELATAN**



**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi**

OLEH :

BIMA RIZAN AKBAR MAULANA

04041181520010

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDERALAYA

2020

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA UNIVERSITAS X DI SUMATERA SELATAN

Skripsi

Dipersiapkan dan disusun oleh:

BIMA RIZAN AKBAR MAULANA

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing I,



Rosada Dwi Iswari, M.Psi., Psikolog
NIP. 19901028 201803 2 001

Dosen Pembimbing II,



Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., MA
NIP.19780521 200212 2 004

Dosen Penguji I,



M. Zainal Fikri, S.Psi., MA
NIP.198108132012101201

Dosen Penguji II,



Amalia Juniary, S.Psi.,MA., Psikolog
NIP. 197906262014062201

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Bima Rizaan Akbar Maulana, dengan disaksikan oleh tim penguji skripsi, dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis / diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal - hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Indralaya, 30 Juni 2020

Yang menyatakan,



Bima Rizaan Akbar Maulana
NIM. 040411815200010

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dalam segala hal termasuk dalam penyusunan penelitian ini. Peneliti mempersembahkan tugas akhir skripsi ini dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Orang tua tersayang yang selalu mencurahkan kasih sayang yang berlimpah serta doa, dukungan, dan motivasi yang sangat bermakna. Terima kasih telah mengiringi setiap langkah dan mengajarkan hal - hal yang berharga dalam kehidupan. Harapannya kelak ilmu yang diperoleh ini bisa menjadi berkah serta membuat kalian bangga. Kasih sayang dan cinta selalu tercurah untuk kalian dengan diiringi doa semoga selalu diberikan kesehatan serta berada dalam lindungan Allah SWT.
2. Adik - adik tercinta yang luar biasa membantu menyiapkan semua yang dibutuhkan peneliti dalam proses pembuatan skripsi beserta Nadia Clara Zalsavilla yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih telah menjadi alasan peneliti untuk tersenyum di setiap harinya dengan semua canda tawa yang kalian berikan. Semoga kelak apa yang dilakukan bisa membahagiakan kalian.
3. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dengan tiada hentinya, selalu menemani saat suka maupun duka.yang memberikan solusi saat sahabatnya terhambat sesuatu dan menemani sahabatnya dalam

menyelesaikan penelitian ini walau dalam tempat yang berbeda.

KATA PENGANTAR

Rasa syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat mengerjakan laporan tugas akhir skripsi, dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Universitas X Di Sumatera Selatan”

Dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir skripsi ini terdapat banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan selama pengerjaan skripsi sehingga kesulitan yang peneliti alami dapat teratasi dengan baik. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Anis Saggaf, MSCE, selaku Rektor Universitas Sriwijaya
2. dr. H. Syarif Husin, M.S, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
3. Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si, selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya dan pembimbing II yang telah memotivasi dan memberikan masukan selama penelitian ini berlangsung.
4. Ayu Purnamasari, S.Psi., M.A, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasihat dan motivasi selama perkuliahan.
5. Rosada Dwi Iswari, M.Psi., Psikolog. Selaku Pembimbing I Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya yang telah tidak mengenal waktu dalam menjawab dan membimbing.
6. Para dosen dan staf di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya yang telah membantu proses pembelajaran serta administrasi kampus.

7. Nadia Clara Zalsavilla selaku teman “istimewa” yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk wisuda.
8. Seluruh keluarga seperantauan HIMA BAJAJ UNSRI, Seluruh anggota GMNI cabang Ogan Ilir dan Teman - teman angkatan 2015 Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universtas Sriwijaya yang telah menciptakan kenangan yang indah, membantu proses pengambilan data serta pengembangan karakter pribadi.
9. Seveni Agustina, Aqila Ipniazbaj, Laras Dianing Putri, Vivi Indah Purnamasari, Tiara Nur Rachma dan Firda Naurah Nazhifa selaku adik seperantauan yang telah menyenangkan hati dikala lara dan membantu proses penelitian.
10. Rekan-rekan CBS : Anton Syahputra, S.Psi., Pandu Dwi Pamungkas, S.Psi., Mahardika Utomo, S.Psi., Naufal Abiyyu, S.Psi. dan James Hutabarat yang telah memotivasi, memberikan ilmu yang penting sampai dengan tidak penting serta selalu menyelipkan canda tawa saat masih kuliah

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam pengerjaan laporan tugas akhir skripsi ini, sehingga masih memerlukan saran dan kritik yang membangun. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi kita semua

Indralaya, 30 Juni 2020
Hormat Saya,

Bima Rizaan Akbar Maulana
NIM : 04041181520010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11

A. Prokrastinasi Akademik.....	11
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik.....	11
2. Faktor-Faktor Penyebab Prokrastinasi Akdemik.....	12
3. Aspek-Aspek Prokrastinasi.....	14
4. Karakteristik Prokrastinasi Akademik.....	16
B. Kecanduan Game Online.....	17
1. Pengertian Kecanduan Game Online.....	17
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online.....	19
3. Kriteria Kecanduan Game Online.....	21
C. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik	25
D. Kerangka Berpikir.....	27
E. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Identifikasi variabel Penelitian.....	28
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	28
1. Prokrastinasi Akademik.....	28
2. Kecanduan Game online.....	29
C. Populasi dan Sampel.....	29
1. Populasi.....	29
2. Teknik Pengambilan Sampel.....	30
D. Metode Pengumpulan Data.....	31
1. Skala Prokrastinasi Akademik.....	32
2. Skala Kecanduan Game Online.....	33
E. Validitas dan Reliabilitas.....	35

1. Validitas.....	35
2. Realibilitas.....	35
F. Metode Analisis Data	36
1. Uji Asumsi.....	36
2. Uji Hipotesis.....	37
BAB IV.....	38
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	38
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian.....	40
1. Persiapan Administrasi.....	40
2. Persiapan Alat Ukur.....	40
3. Pelaksanaan penelitian.....	47
C. Hasil Penelitian.....	50
1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	50
2. Deskripsi Data Penelitian.....	51
3. Hasil Analisis Data Penelitian.....	54
D. Analisis Tambahan.....	56
1. Hasil Uji Beda keseluruhan subjek berdasarkan Semester.....	56
2. Hasil Uji Beda Keseluruhan Subjek berdasarkan IPK.....	57
E. Pembahasan.....	58
BAB V.....	64
KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
1. Bagi Mahasiswa Universitas X.....	64
2. Bagi Universitas X.....	65

3. Bagi Penelitian Selanjutnya.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	27
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skoring Alternatif Jawaban-----	31
Tabel 3.2 Distribusi Penyebaran Aitem Skala Prokrastinasi Akademik-----	32
Tabel 3.3 Distribusi Penyebaran Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i> -----	34
Tabel 4.1 Distribusi Skala Prokrastinasi Akademik berdasarkan korelasi total aitem-----	44
Tabel 4.2 Distribusi Penomoran Baru Prokrastinasi Akademik Setelah Uji Coba-----	44
Tabel 4.3 Distribusi SkalaKecanduan <i>Game Online</i> berdasarkan korelasi total aitem-----	46
Tabel 4.4 Distribusi Penomoran Baru Skala Kecanduan <i>Game Online</i> -----	47
Tabel 4.5 Deskripsi Subjek Penelitian Berdasarkan Semester-----	51
Tabel 4.6 Deskripsi Subjek Penelitian Berdasarkan IPK-----	52
Tabel 4.7 Deskripsi Data Penelitian-----	53
Tabel 4.8 Tabel Formulasi Kategorisasi Prokrastinasi Akademik-----	53
Tabel 4.9 Deskripsi Variabel Prokrastinasi Akademik pada subjek-----	54
Tabel 4.10 Tabel Formulasi Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i> -----	54
Tabel 4.11 Deskripsi Variabel Kecanduan <i>game online</i> pada subjek-----	55
Tabel 4.12 Rangkuman Hasil Uji Normalitas-----	55
Tabel 4.13 Hasil Uji Linearitas-----	56
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis-----	57
Tabel 4.15 Hasil Uji Beda Keseluruhan Subjek Berdasarkan Semester-----	58
Tabel 4.16 Hasil Uji Beda Keseluruhan Subjek Berdasarkan IPK-----	59

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Skala Penelitian-----	73
LAMPIRAN B : Hasil Validitas dan Reliabilitas-----	79
LAMPIRAN C : Hasil Data Penelitian-----	88
LAMPIRAN D : Data Mentah Penelitian-----	97

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PROKRASINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA
UNIVERSITAS X DI SUMATERA SELATAN**

**Bima Rizaan Akbar Maulana¹, Rosada Dwi Iswari²
ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas X Di Sumatera Selatan. Hipotesis penelitian ini yakni ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* di Universitas X. Sampel penelitian diambil menggunakan skrining sebanyak 61 orang dari 370 responden dan untuk uji coba sebanyak 50 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling insidental*. Penelitian ini menggunakan skrining yang mengacu pada buku *Diagnostic and statistical manual of mental disorders : Fifth edition* (2013) dan dua buah skala sebagai alat ukur, yaitu skala kecanduan *game online* dan skala prokrastinasi akademik yang mengacu pada aspek-aspek prokrastinasi akademik dari Tuckman (1991) dan karakteristik kecanduan *game online* dari Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009). Untuk pengujian hipotesis menggunakan korelasi *pearson product moment*.

Dari hasil analisis data diketahui bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik dengan nilai $R=0,549$, $p=0,000$ ($p<0,05$). Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Prokrastinasi Akademik

¹Mahasiswa Program Studi Psikologi FK Universitas Sriwijaya

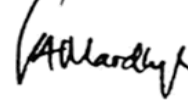
²Dosen Program Studi Psikologi FK Universitas Sriwijaya

Pembimbing I,



Rosada Dwi Iswari, M.Psi., Psikolog
NIP. 19901028 201803 2 001

Pembimbing II



Sayang Ajeng Mardiyah, S.Psi., MA
NIP.19780521 200212 2 004

Mengetahui,

Ketua Harian Program Studi Psikologi



Sayang Ajeng Mardiyah, S.Psi., MA
NIP. 19780521 200212 2 004

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia dari balita hingga dewasa. Menurut Sarirah, Rachmayani dan Supriyono (2017) dengan mengenyam pendidikan yang diharapkan akan melahirkan generasi bangsa yang berkualitas, berkompeten dalam bidangnya serta siap untuk menghadapi masalahnya. Salah satu lembaga pendidikan antara lain adalah perguruan tinggi. Hal ini pun telah diatur dalam Undang - Undang Nomor 2 Tahun 1989, Pasal 166 tentang perguruan tinggi. Pada Undang - Undang Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 16 Ayat (2) tersebut terdapat penjelasan tentang jenis-jenis perguruan tinggi yang ada di Indonesia, salah satunya adalah Universitas.

Salah satu Universitas yang ada di Indonesia adalah Universitas X. Universitas X merupakan perguruan tinggi negeri yang berada di provinsi Sumatera Selatan yang mempunyai dua kampus yang bertempat di kota Palembang dan di Ibu Kota Kabupaten Ogan Ilir, yaitu Inderalaya. Pada bulan Januari 2018 hingga Mei 2018, peneliti melakukan observasi tertutup pada beberapa tempat yang ada di sekitas kampus Inderalaya Universitas X. Hasil dari observasi tersebut, peneliti menemukan ada beberapa mahasiswa yang sengaja bermalas-malasan, menonton film, berkumpul dengan teman, menyanyi, bermain *game*, dan kumpul organisasi terlebih dahulu setelah selesai berkuliah sampai larut malam. Hal ini mengakibatkan tugas – tugas yang diberikan oleh dosen tidak

dikerjakan dengan segera oleh mereka. Dengan kata lain mereka dapat dikatakan melakukan prokrastinasi

Penelitian Burke dan Yuen pada tahun 2007 memperkirakan bahwa prokrastinasi yang dilakukan oleh mahasiswa setinggi 75% dengan setengah dari mahasiswa tersebut melaporkan bahwa mereka melakukan penundaan secara konsisten dan menganggap itu sebagai masalah (Burke & Yuen, 2008). Lebih lanjut Burke dan Yuen (2008) menjelaskan bahwa orang yang melakukan prokrastinasi adalah orang yang takut akan apa yang dilakukannya akan membuatnya malu sehingga menjadikan prokrastinasi atau penundaan adalah pelindung untuk mereka.

Steel dan Klingsieck (2015) menyatakan prokrastinasi atau penundaan dianggap sebagai penundaan yang tidak rasional atau keterlambatan untuk mengalahkan diri sendiri. Sebelumnya Hussain dan Sultan (2010) berpendapat bahwa melakukan prokrastinasi mungkin disengaja, insidental dan/atau kebiasaan tetapi secara signifikan mempengaruhi pembelajaran dan prestasi mahasiswa. Sementara Vargas (2017) menyatakan penundaan pekerjaan terhadap tugas akademik adalah prokrastinasi akademik. McCloskey dan Scielzo (2015) menyatakan bahwa prokrastinasi akademik terjadi pada segala usia, baik pada siswa sekolah dasar atau siswa yang mengejar gelar tertentu.

Menurut Ferrari (dalam Julyanti & Aisyah, 2015) suatu perilaku penundaan, atau prokrastinasi dapat termanifestasikan dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati ciri - ciri tertentu berupa penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan

aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

Menurut Kim, Hong, Lee dan Hyun (2017) sudah banyak penelitian yang menganggap penundaan sebagai perilaku bermasalah yang representatif di kalangan mahasiswa dan telah mencatat bahwa penundaan disebabkan oleh penekanan pada saat ini (sebagai lawan dari masa depan). Tuckman (1991) membagi prokrastinasi menjadi tiga aspek antara lain *tendency to delay or put off doing thing*, *tendency to have difficulty doing unpleasant things and when possible to avoid or circumvent the unpleasantness* dan *tendency to blame for own plight*.

Hal ini juga ditemukan dalam wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 April 2019 kepada empat mahasiswa Universitas X yang saat itu sedang berkumpul di depan Alfamart sekitar kampus Inderalaya Universitas X. Keempat mahasiswa tersebut berinisial DJ, MR, WN, dan KF. Dari hasil wawancara tersebut, WN menyatakan saat dirinya mendapatkan tugas dengan jangka waktu yang panjang maka dirinya tidak akan menyelesaikan dengan segera karena WN merasa masih mempunyai waktu yang banyak sama seperti MR yang mengatakan setiap tugas yang diberikan kepadanya tidak akan diselesaikan secara cepat karena MR merasa perlu adanya *refreshing* sebelum mengerjakan tugas. Begitu juga dengan DJ, DJ mengungkapkan untuk mengerjakan tugas butuh inspirasi oleh karena itu DJ mencari inspirasi terlebih dahulu dengan cara melakukan aktivitas lain seperti menonton film, membuka instagram, bermain *game* dan berkunjung ke kost teman. KF juga mengatakan ketika diberikan tugas

KF memilih untuk menundanya dan bermain *game* karena KF merasa tugas itu dapat diselesaikan mendekati tenggat waktu yang diberikan.

DJ dan MR menganggap kesalahan atas ketidak selesaian tugas tersebut karena dosen yang memberikan tenggat waktu yang terlalu lama sehingga mereka lupa akan tugas tersebut sedangkan WN dan KF merasa ketidak selesaian tugas mereka karena tidak dibantu atau diingatkan oleh teman.

Hal tersebut sejalan dengan hasil survei yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 2 Mei 2019 pada 15 mahasiswa Universitas X melalui *google formulir*. Survei tersebut dibuat berdasarkan tiga aspek prokrastinasi yang dikemukakan oleh Tuckman (1991) untuk memperjelas fenomena prokrastinasi pada mahasiswa Universitas X. Dari hasil survei tersebut didapatkan bahwa sebanyak 53,3% responden mengatakan sering melakukan penundaan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen dan 66,7% responden mengaku lebih menyukai aktifitas lain daripada mengerjakan tugas seperti bermain *game online*.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Harahap, 2013). Lavoie (2001) berpendapat bahwa internet merupakan instrument yang sangat beresiko untuk bermalasan - malasan meningkat waktu menjadi terbagi karena teknologi ini menjadikan pengguna lebih beresiko untuk melakukan prokrastinasi yaitu kecepatan aksesibilitas dan kenyamanan di “ujung jari”.

Game online memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya (Pande & Marheni, 2015).

Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) menjelaskan bahwa perilaku penggunaan komputer atau *video game* yang berlebihan dan menghasilkan masalah sosial ataupun emosional adalah kecanduan *game online*. Bahkan pada DSM-V (2013) kecanduan *game online* ada dengan judul "*internet Gaming Disorder*" yang mempunyai 9 kriteria dan jika 5 kriteria atau lebih itu muncul dalam waktu 12 bulan maka seseorang tersebut terindikasi *internet gaming disorder*.

Dari hasil wawancara terhadap 4 orang mahasiswa diketahui bahwa dua dari keempat mahasiswa tersebut sampai tidak bisa lepas dari *game online* dan terus melakukan penundaan untuk mengerjakan tugas akhir atau skripsi walaupun ini adalah tahun terakhirnya berkuliah. Untuk memperjelas fenomena kecanduan *game online*, peneliti melakukan survey pada tanggal 2 Mei 2019 kepada 15 mahasiswa Universitas X. Survei tersebut dibuat berdasarkan kriteria yang telah dinyatakan oleh Lemmens, dkk (2009) yaitu seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*.

Dari hasil survei tersebut didapatkan bahwa sebanyak 53,3% responden sudah bermain *game online* lebih dari 5 tahun, 53,3% responden mengatakan adanya peningkatan intensitas bermain *game online* dibanding pada saat pertama kali bermain *game online*, 73,3% responden mengaku dengan bermain *game online* perasaan mereka menjadi lebih tenang, 53,3% responden merasakan perasaan yang tidak enak ketika tidak bermain *game online*, 53,3% responden merasakan konflik yang disebabkan karena bermain *game online*, dan 66,7% responden merasakan bahwa *game online* memiliki dampak negatif bagi kehidupan mereka.

Menurut Weinstein (2010) jika penggunaan *game online* sudah berlebihan sehingga mengganggu kehidupan sehari - hari disebut dengan kecanduan *game online*. Hal ini juga didapatkan peneliti pada saat wawancara DJ, WN, MR dan KF. Mereka mengatakan ada banyak dampak dari bermain *game online* dalam kehidupan sehari - harinya seperti waktu tidur yang berkurang karena sering bergadang untuk bermain *game* dan pola makan tidak teratur karena keasyikan bermain *game online*.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di atas, peneliti tertarik untuk mencari apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas X.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang didapat adalah “apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi pada mahasiswa Universitas X?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas X.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberika manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat tersebut diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Memberi informasi untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang lebih mendalam di bidang psikologi pendidikan dan psikologi klinis khususnya mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas X.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menjadi pertimbangan solusi atau evaluasi bagi subjek penelitian, orang tua, atau lembaga pendidikan untuk menerapkan sosialisasi yang tepat dalam menghadapi perilaku kecanduan bermain *game online* dan prokrastinasi akademik yang sudah sering terjadi.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nurbella Islamiati dan Rani Agias Fitri dengan judul “Gambaran Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bina Nusantara yang kecanduan *Game Online*” yang dilakukan pada tahun 2015. Penelitian ini mempunyai subjek yang berjumlah 182 orang mahasiswa BINUS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa pada semester 6 dan 8 banyak melakukan prokrastinasi dibanding mahasiswa semester lainnya. Penelitian tersebut memiliki variabel terikat dan variabel bebas yang sama dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Namun memiliki tempat penelitian yang berbeda.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Miranda Julyanti dan Siti Aisyah dengan judul “Hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi tugas sekolah pada remaja pengguna warnet di Kecamatan Medan Kota” yang

dilakukan pada tahun 2015. Penelitian ini mempunyai subjek yang berjumlah 45 remaja yang sedang berada di warung internet Kecamatan Medan Kota. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi tugas sekolah pada remaja pengguna warnet di Kecamatan Kota Medan. Penelitian tersebut memiliki variabel terikat dan variabel bebas yang sama dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Namun memiliki subjek dan tempat penelitian yang berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Jinha Kin, Hyeonggi Hong, Jungeun Lee, dan Myoung-ho Hyun dengan judul “*effect of time perspective and self-control on procrastination and internet addiction*” yang dilakukan pada tahun 2017. Penelitian ini mempunyai subjek berjumlah 377 mahasiswa yang berada di Korea Selatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orientasi saat ini dan orientasi masa depan secara langsung mempengaruhi kontrol diri dan kontrol diri secara langsung mempengaruhi kecanduan dan penundaan internet. Hubungan antar *present orientation* dan kecanduan internet dimediasi secara signifikan oleh kontrol diri. Hubungan antar *future orientation* dan kecanduan internet dimediasi secara signifikan oleh penundaan. Dengan kata lain, *future orientation* dan *present orientation* mempengaruhi kesamaan kecanduan internet dan kontrol diri prokrastinasi. Penelitian tersebut memiliki kesamaan subjek dan variabel terikat yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan namun memiliki perbedaan variabel bebas dan tempat penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Jennifer Lavoile dengan judul “*Cyberslacking and the procrastination super highway: a web-based survey of*

online procrastination, attitude, and emotion” yang dilakukan pada tahun 2001. Penelitian tersebut dilakukan pada 308 subjek dari berbagai subjek dari berbagai daerah di Amerika yang telah mengisi survey yang diposting di *world wide web*. Hasil dari penelitian ini adalah prokrastinasi internet berkorelasi positif dengan menganggap internet sebagai hal yang menghibur, terlepas dari stres, dan secara paradoks, sebagai alat yang penting. Prokrastinasi internet juga berkorelasi positif dengan *traits procrastination* dan *negative emotion*. Penelitian ini memiliki perbedaan subjek, variabel bebas, dan tempat penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saleem, Ahmed Mutjaba Obaisi dan Muhammad Waseem Tufail dengan judul “*Internet Addiction : It’s Impact on Procrastination of Higher Learning Student in Pakistan*” yang dilakukan pada tahun 2015. Jumlah subjek dalam penelitian tersebut sebanyak 400 pelajar (200 pelajar laki-laki dan 200 pelajar wanita). Subjek diambil dari empat universitas besar yang berada di Pakistan. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan korelasi positif yang kuat antara prokrastinasi dan kecanduan internet. Penelitian ini memiliki variabel terikat dan variabel bebas yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan namun memiliki perbedaan subjek dan tempat penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta” yang dilakukan pada tahun 2017. Jumlah subjek pada penelitian ini adalah 32 orang mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. Hasil penelitian ini

adalah adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Penelitian ini memiliki variabel terikat yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan namun memiliki perbedaan subjek, variabel bebas, dan tempat penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Berdasarkan paparan penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa tidak ada penelitian yang memiliki subjek, tempat penelitian dan fenomena terhadap penelitian yang dilakukan yaitu Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Universitas X. Keaslian penelitan ini dapat dipertanggungjawabkan dan sesuai dengan asas - asas keilmuan yaitu kejujuran, rasional, objektif, dan terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ackerman, D. S., & Gross, B. L. (2005). My instructor made me do it: Task characteristics of procrastination. *Journal of Marketing Education*, 27(1), 5-13. <https://doi.org/10.1177/0273475304273842>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*, Washington DC: American Psychiatric Publishing, Washington DC.
- APJI. (2017). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. APJII, 2018 (31 August 2018), Hasil Survey.
- Ayu, L. & Saragih, S. (2016) Interaksi sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal. *Persona Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173.
- Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgar, I., & Candansayar, S. (2016). *Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale*. *Klinik Psikofarmakoloji Bulteni*, 26(1), 21-31. <https://doi.org/10.5455/bcp.20150502073016>
- Burka, J. B., & Yuen L. M. (2008). Procrastination: Why you do it, What to do About it NOW. *United States of America: De Capo Press*
- Choi, J. N., & Moran, S. V. (2009). Why not procrastinate? Development and Validation of a new active procrastination scale. *Journal of Social Psychology*, 149(2), 195-211. <https://doi.org/10.3200/SOCP.149.2.195-212>
- Fiore, N. (2007). *A strategic program for overcoming procrastination and enjoying guilt-free play*. *The Now Habit*, 1-20.
- Geng, J., Han, L., Gao, F., Jou, M., & Huang, C. C. (2018). Internet addiction and procrastination among Chinese young adults: A moderated mediation model. *Computers in Human Behavior*, 84, 320-333. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.013>
- Gentile, D. A. (2011). Research on the Multiple Dimensions of Video Games Effects. *Child Development Perspective*, 5(2), 75-81. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00159.x>
- Griffiths, M., J. Kuss, D., & L. King, D. (2012). Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>

- Harahap, Khairani. (2013). Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan). *Jurnal Hasil Riset*.
- Hussain, I., & Sultan, S. (2010) Analysis of procrastination among university students. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 5, 1897-1904. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.385>
- Islamiati, Nurbella and Fitri, Rani Agias (2015). *Gambaran Prokrastinasi akademik pada mahasiswa bina nusantara yang kecanduan game online*. Undergraduated thesis, fakultas psikologi, BINUS.
- Janssen, T., & Carton, J. S. (1999). The effects of locus of control and task difficulty on procrastination. *Journal of Genetic Psychology*, 160(4), 436–442. <https://doi.org/10.1080/00221329909595557>
- Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Warnet Di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Diversita*, 1(2).
- Kamaratih, Dewi. (2012). “Hubungan Antara Kecanduan bermain *Online Game* dengan Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Tugas pada Mahasiswa UKSW”. Skripsi. Fakultas Psikologi, Psikologi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Kim, J., Hong, H., Lee, J., & Hyun, M.-H. (2017). Effects of time perspective and self-control on procrastination and internet addiction, *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 229-236. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.017>
- Kim, K. R., & Seo, E. H. (2015). The relationship between procrastination and academic performance: A meta-analysis. *Personality and Individual Differences*, 82, 26–33. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.02.038>
- Kurniawan, Drajat Edy. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v3il.1120>
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behaviour Management*, 6, 125-137. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Lavoie, J. A. A., & Pychyl, T. A. (2001). Cyberslacking and the procrastination superhighway: A web-based survey of online procrastination, attitudes, and emotion. *Social Science Computer Review*, 19(4), 431-444. <https://doi.org/10.1177/089443930101900403>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mccloskey, J., & Scielzo, S. (2015). Finally!: The development and validation of the academic procrastination scale. *Experiment Findin*, (January). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23164.64640>
- Michinov, N., Brunot, S., Bohec, O. L., Juhel, J., & Delaval, M. (2011). Procrastination, participation, and performance in online learning environment. *Computer & Education*, 56,243-252. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.07.025>
- Nordby, K., Løkken, R. A., & Pfuhl, G. (2019). Playing a video game is more than mere procrastination. *BMC Psychology*, 7(1). <https://doi:10.1186/s40359-019-0309-9>
- Pande, N. P.A.M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi siswa SMP negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171
- Rabin, L. A., Fogel, J., & Nutter-Upham, K. E. (2011). Academic procrastination in college students: The role of self-reported executive function. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 33(3), 344–357. <https://doi.org/10.1080/13803395.2010.518597>
- Republik Indonesia. (1989). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Pendidikan Nasional, 1-27
- Saleem, M., & Owaisi, A. M.(2015). Internet Addiction: It's Impact on Procrastination of Higher Learning. *The Sindh University Journal of Education*, 44(2), 205-230
- Sarirah, T., Rachmayani, D., & Supriyono, Y. (2017). Peran Academic Dishonesty dalam Menjelaskan Hubungan Antara Self-Regulated Learning dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Prestasi Akademik, 3(1), 1-8
- Soetjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Anima Indonesia Psychological Journal*, 23(1), 84-91.
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65-94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.165>

- Steel, P., Brothen, T., & Wambach, C. (2001). Procrastination and personality, performance, and mood. *Personality and Individual Differences*, 30(1), 95–106. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00013-1](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00013-1)
- Steel, P., & Klingsieck, K. B. (2016). Academic Procrastination: Psychological Antecedents Revisited. *Australian Psychologist*, 51(1), 36–46. <https://doi.org/10.1111/ap.12173>
- Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of Affective Disorder*, 225,265-272. <https://doi.org/10/1016/j.jad.2017.08.045>
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Suharno. (1984). *Testologi Pengantar*. Jakarta: Bina Aksara
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and Video Game Addiction: Diagnosis, Epidemiology and Neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27(2), 307-326. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>
- Tuckman, B. W. (1991). The development and concurrent validity of the procrastination scale. *Educational and Psychological Measurement*, 51(2), 473-480. <https://doi.org/10.2466/pr0.96.4.1915-1021>
- Tuckman, B. W. (2005). Relations of Academic Procrastination, Rationalizations and Performance in a Web Course With Deadlines. *Psychological Reports*, 96(4), 1015. <https://doi.org/10.2466/pr0.96.4.1015-1021>
- Ulfa, M.(2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabas Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *Jom Fisip*, 4(1)
- Vargas, M. A. P. (2017). Academic Procrastination: The Case of Mexican Researchers in Psychology. *American Journal of Education and Learning*, 2(2), 103-120. <https://doi.org/10.20448/804.2.2.103.120>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video game addiction- A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Yeh, Y. C., Wang, P. W., Huang, M. F., Lin, P. C., Chen, C.S., & Ko, C. H. (2017). The procrastination of Internet gaming disorder in young adults:

The clinical severity, *Psychiatry Research*, 254, 258-262.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.04.055>