

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir. Hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh positif antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir. Subjek Penelitian ini adalah mahasiswa tingkat akhir adalah mahasiswa tingkat akhir dengan kriteria usia 18 tahun sampai 24 tahun dengan jumlah 100 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan alat ukur berupa skala prokrastinasi akademik dan skala kecanduan *game online*. Kedua Skala ini menggunakan model skala *likert* yang terdiri dari 4 alternatif jawaban. Metode analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana, diperoleh hasil yang menunjukkan koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,656 dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) dengan demikian dapat disimpulkan adanya pengaruh yang positif antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir. Selanjutnya untuk koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,430 yang menunjukkan bahwa variabel Kecanduan *Game Online* memiliki kontribusi 43% terhadap Prokrastinasi Akademik dan sisanya 57% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dilibatkan dalam penelitian ini.

Kata kunci: kecanduan *game online*, prokrastinasi akademik, mahasiswa tingkat akhir

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of online game addiction on academic procrastination in final year students. The hypothesis proposed is that there is a positive effect of online game addiction on academic procrastination in final year students. The research subjects were final year students with criteria for the age of 18 years to 24 years with a total of 100 people. The method used in this study is a quantitative method with measuring instruments in the form of a Online Game Addiction Scale and a Academic Procrastination Scale. Both of these scales use a Likert scale model consisting of 4 alternative answers. The method of data analysis using simple linier regression, the results show that the correlation coefficient (r_{xy}) = 0.656 with a significance level of 0.000 ($p < 0.01$) thus it can be concluded that there is a positive effect of online game addiction on academic procrastination in final year students. Furthermore, the coefficient of determination (R^2) obtained is 0.430 which indicates that the Online Game Addiction has a contribution of 43% to Academic Procrastination and the remaining 57% is influenced by other factors not involved in this study.

Keyword: *online game addiction, academic procrastination, final year students*