

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa”.

Adapun maksud dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Psikologi (S1) di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari segala keterbatasan yang ada. Demi menyempurnakan skripsi ini, peneliti sangat membutuhkan dukungan dan subangsih pikiran yang berupa kritik dan saran bersifat membangun.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, petunjuk, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini dengan segala hormat, kerendahan dan ketulusan hati, peneliti menyampaikan terimakasih yang tidak terkira atas segala bantuan baik moril maupun materil kepada :

1. Bapak **Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPAI.** selaku rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak **Dr. Suroso, MS.,** Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak **Dr. Andik Matulesy, M. Si., Psikolog.** selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan saran dengan penuh kesabaran kepada peneliti sampai terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak **Drs. Yanto Prasetyo, MSi., Psikolog.** selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingannya, mengarahkan, mengoreksi dan sangat mengerti kondisi peneliti selama proses penelitian berlangsung.
5. Bapak **Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, S.Psi., M.Psi, Msi.** selaku Dosen Wali terima kasih telah memberikan bimbingan, dorongan selama peneliti kuliah hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh **Dosen** Fakultas Psikologi UNTAG Surabaya, yang telah memberikan makna akademis yang sangat berarti, yang telah memberi pengajaran ilmu-ilmu dan mendidik peneliti selama menempuh studi, serta ikut melibatkan peneliti dalam beberapa jenis pekerjaan dan penelitian tertentu sehingga memperkaya peneliti dengan pengalaman. Semoga ilmu dan jasa yang Bapak/Ibu berikan bermanfaat dan dapat di terapkan dalam kehidupan.

7. Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang memudahkan proses administratif, sehingga tidak dijumpai kendala apapun dalam hal yang berkaitan dengan proses administratif mahasiswa.
8. Kedua orang tua, Bapak **Dr. I Putu Yasa Adi, S.H., M.H.** dan Ibu **Ni Luh Budiarti**, orang tua ku tercinta, cinta kasihmu yang sangat tulus semenjak kecil mendampingi peneliti hingga sekarang, mampu mengajarkan peneliti tentang agama dan nilai-nilai kehidupan, kasih sayang, serta pendidikan dengan sangat sabar dan luar biasa. Trimakasih juga untuk adik-adikku Widyasari dan Widyastuti atas pengertian dan kesabarannya serta dukungannya.
9. Untuk para sahabat dan teman dekat di Fakultas Psikologi, Keluarga Cemara, Hosiana Meylani, Prastiyono, Sanazha Nadya J., Aulya Fryda E., Yosi, Bangun Raharjo, Ika Nur K., Paramitha Saryadi, Nur Asmeila S. T., Rida Wahyu U., Satrio Putra P., Rio W., Mbak Juli. Terimakasih telah menjalin persahabatan dan kekeluargaan dengan peneliti, menciptakan momen-momen yang indah ketika dalam bangku perkuliahan.
10. Teman-teman sesama seperjuangan kelompok skripsi Aldiana, Dian Ika, Yuni, Candra, Ayu, Defta, Jeje, Alfin terima kasih telah saling memotivasi, dan menjadi teman seangkatan 2014, semoga ilmu yang kita dapatkan menjadikan kita manusia yang bermanfaat bagi manusia lain.
11. Seluruh subyek penelitian dan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, semoga penelitian yang sederhana ini mampu memberikan manfaat dan keberkahan bagi semua.
12. Buat para sahabat-sahabat, teman-teman, keluarga terutama yang tidak sempat peneliti sebut satu persatu, terima kasih banyak sudah sayang kepada peneliti, peduli dengan peneliti, peneliti sayang kalian.

Akhir kata, peneliti meminta maaf apabila di dalam karya tulis peneliti masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan, karena kesempurnaan hanya milik Tuhan Yang Maha Esa semata. Jadi, peneliti mengharapkan saran serta kritikan yang membangun dari berbagai pihak, untuk dapat meningkatkan bobot keilmiah karya tulis peneliti yang sangat sederhana ini. Sekian dan terima kasih.

Surabaya, 21 Juli 2018

Penyusun

Relationship of Online Game Addict with Academic Procrastination on Students

I Putu Aditya Novangara Pratama Putra
1511405168
Faculty of Psychology
University of 17 August 1945 Surabaya
2018

Abstracts : Online games are games which are played online via the internet. The rise of online games makes teenagers (in this case college students) want to play the game. The teens assume by playing online games, their tiredness either from theirself, parent, lecturer or others can be reduced. When someone is already addicted on playing online games, then long-term adverse effects will occur one of which is to postpone the academic assignment provided by the lecturer. The term procrastinating on academic tasks is called academic procrastination. The purpose of this research is to determine the relationship between online game addiction with academic procrastination to students. Subjects in this research were 50 students of Faculty of Psychology class of 2016 University of 17 August 1945 Surabaya. Data retrieval in this research used an online game addiction scales and academic procrastination scales with the Likert model. Based on the results of product moment test analysis technique using SPSS program version 22 obtained correlation coefficient (r_{xy}) = 0,349 with significance value (p) = 0,007 <0,01, hence can be said there is very significant positive correlation between addiction of game online with academic procrastination.

Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa

I Putu Aditya Novangara Pratama Putra
1511405168
Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
2018

Abstrak : *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Maraknya *game online* membuat para remaja (dalam hal ini mahasiswa) ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya, baik itu dari diri sendiri, orang tua, dosen maupun orang lain dapat berkurang. Apabila seseorang sudah ketergantungan bermain *game online*, maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi, salah satunya adalah menunda-nunda mengerjakan tugas-tugas akademik yang diberikan oleh dosen. Istilah menunda-nunda mengerjakan tugas-tugas akademik disebut prokrastinasi akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Subyek pada penelitian ini adalah 50 orang mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2016 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online* dan skala prokrastinasi akademik dengan model Likert. Berdasarkan hasil uji teknik *product moment* menggunakan program SPSS 22 diperoleh koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,349 dengan nilai signifikansi (p) = 0,007 < 0,01, maka dapat dikatakan ada korelasi positif yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN KATA MUTIARA	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Permasalahan.....	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Rumusan Masalah	5
B. Tujuan dan Manfaat	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Manfaat Penelitian	6
C. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Prokrastinasi Akademik	9
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik	9
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik	10
3. Indikator Prokrastinasi Akademik.....	10
4. Akibat Prokrastinasi Akademik	10
B. Kecanduan Game Online	11
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	12
3. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	13
C. Mahasiswa.....	15
1. Pengertian Mahasiswa.....	15
2. Karakteristik Mahasiswa.....	16
D. Kerangka Berfikir.....	16
E. Hipotesis	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Populasi dan Partisipan	18
1. Populasi.....	18

2. Partisipan.....	18
B. Disain Penelitian	19
C. Instrumen Pengumpulan Data	19
1. Skala Prokrastiansi Akademik	20
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	23
D. Teknik Analisis Data.....	26
1. Uji Prasyarat.....	26
2. Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA.....	29
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	32
A. Kesimpulan	32
B. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Blueprint</i> Skala Prokrastinasi Akademik.....	20
Tabel 2. Skor Skala Prokrastinasi Akademik	21
Tabel 3. <i>Blueprint</i> Skala Prokrastinasi Akademik setelah Uji Validitas dan Reliabilitas	22
Tabel 4. Reliabilitas Skala Prokrastinasi Akademik	22
Tabel 5. <i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	24
Tabel 6. Skor Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	25
Tabel 7. <i>Blueprint</i> Skala Kecanduna <i>Game Online</i> setelah Uji Validitas dan Reliabilitas	26
Tabel 8. Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	26
Tabel 9. Uji Normalitas Alat Ukur	27
Tabel 10. Uji Linieritas Alat Ukur	27
Tabel 11. Hasil Uji Korelasi Pearson.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berfikir Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Prokrastinasi akademik pada Mahasiswa	16
Gambar 2. Sampel sebagai bagian dari populasi	18
Gambar 3. Grafik <i>Scatter Plot</i> Uji Linearitas Alat Ukur	28