PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE PHONE* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Psikologi
Universitas Islam Riau

Oleh :

INDRA SAMUEL S

158110201

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE PHONE* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA

INDRA SAMUEL S
NPM. 158110201

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
Pada tangal 25 November 2019

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog	
Ahmad Hidayat, S.Th.I., M.Psi., Psikolog	
Fikri Idris, S.Psi., M.Si	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Universitas Islam Riau

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi

Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Indra Samuel S dengan disaksikan oleh seluruh dewan penguji skripsi, menyatakan sepenuhnya bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat satupun karya atau pendapat yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis telah diacu dalam skripsi ini dan telah disebutkan seluruhnya secara sistematis pada daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaannya dicabut.

Pekanbaru, 09 November 2019

Yang menyatakan,

INDRA SAMUEL S

NPM. 158110201

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada orang paling berjasa dalam kehidupan ini yaitu kepada

AYAHANDA "Jaorden Silaban"
&
IBUNDA "Eperita Nainggolan"

Semoga karya kecil dan perjuangan singkat ini dapat membanggakan kalian berdua

MOTTO

Belajarlah selagi yang lain sedang tidur. Bekerjalah selagi yang lain sedang bermalas-malasan. Bersiap-siaplah selagi yang lain sedang bermain dan bermimpilah selagi yang lain sedang berharap.

(William Arthur Ward, 1921-1994)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

KATA PENGANTAR

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugrah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi berjudul **"Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone* Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa"**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyusun skripsi pada Program Studi Ilmu Psikolgi pada Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.

Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih yang tak terhingga atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materi, yaitu kepada yang terhormat:

1) Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., MCL, selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2) Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, penuh kesabaran dan ditengah kesibukannya tetap memberikan masukan, bimbingan dan arahan agar penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3) Ibu Tengku Nila Fadhlia, M.Psi., Psikolog, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.
4) Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog, selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.

5) Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi, Psikolog, selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.
6) Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA, selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.
7) Bapak Ahmad Hidayat, S.Th.I., M.Psi., Psikolog selaku Wakil Program Studi sekaligus Dosen Pembimbing II yang ditengah kesibukannya telah bersedia memberikan perbaikan serta masukan-masukan untuk penulisan skripsi ini.
8) Bapak Fikri Idris, S.Psi., M.Si selaku Dosen Penguji yang memberikan kritik, saran dan perbaikan yang sangat membangun sehingga skripsi ini menjadi jauh lebih baik lagi.
9) Bapak dan Ibu seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang telah membekali penulis dengan segala ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat, terima kasih atas bimbingan serta pembelajarannya selama ini.
10) Seluruh Staf dan Karyawan Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan dalam mengurus segala dokumen persyaratan akademik kegiatan perkuliahan.
11) Kedua orang tua yang paling dibanggakan Ayahanda Jaorden Silaban & Ibunda Eperita Nainggolan beserta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa yang tiada henti, motivasi, kasih sayang dan semangat sehingga penulis terus termotivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
12) Sahabat dan seluruh rekan seperjuangan Fakultas Psikologi T.A 2015/2016 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu atas segala kebersamaan,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

bantuan, dukungan dan kesediaan telah membantu penulis dalam kegiatan akademik perkuliahan selama ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan mengingat kemampuan penulis yang terbatas dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar menjadi bahan koreksi yang ilmiah. Akhirnya penulis mendoakan semoga Tuhan Yang Maha Kuasa melimpahkan kasih dan karunianya untuk segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Pekanbaru, 09 November 2019

Penulis,

INDRA SAMUEL S

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI i
HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI ii
PERSEMBAHAN iii
MOTTO iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
ABSTRAK xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7
1. Manfaat Teoritis 7
2. Manfaat Praktis 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
A. Prokrastinasi Akademik 9
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik 9
2. Aspek Prokrastinasi Akademik 11
3. Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik 14
B. Intensitas Bermain *Game online* 16
1. Pengertian Intensitas Bermain *Game online* 16
2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game online* 20
3. Dampak Bermain *Game online* 22
C. Pengaruh Intensitas Bermain *Game online Mobile Phone* Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa 24
D. Hipotesis 26

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB III METODE PENELITIAN 28
A. Identifikasi Variabel Penelitian 28
B. Definisi Operasional Penelitian 28
C. Subjek Penelitian 29
1. Populasi Penelitian 29
2. Sampel Penelitian 31
3. Teknik Pengambilan Sampel 31
D. Metode Pengumpulan Data 32
1. Skala Prokrastinasi Akademik 33
2. Skala Intensitas Bermain *game online mobile phone* 34
E. Uji Kualitas Instrumen 37
1. Uji Validitas 37
2. Uji Reliabilitas 38
F. Metode Analisis Data 40
1. Deskripsi Data 40
2. Uji Prasyarat Analisis 41
3. Uji Hipotesis Penelitian 42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 43
A. Persiapan Penelitian 43
B. Pelaksanaan Penelitian 43
C. Deskripsi Identitas Responden 44
D. Hasil Uji Deskripsi Data 45
1. Deskripsi Prokrastinasi Akademik 46
2. Deskripsi Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone* 47
E. Hasil Uji Prasyarat Asumsi 48
1. Hasil Uji Normalitas 49
2. Hasil Uji Linearitas 50
F. Hasil Uji Hipotesis 50
1. Hasil Uji Korelasi *Product Moment* 50
2. Hasil Uji Koefisien Determinasi 51

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

G. Pembahasan 52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 56
A. Kesimpulan 56
B. Saran 56
DAFTAR PUSTAKA 58

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1.	Mahasiswa Aktif Universitas Islam Riau T.A 2019/2020	30
3.2.	*Blue Print* Skala Prokrastinasi Akademik *Try Out*	33
3.3.	*Blue Print* Skala Prokrastinasi Akademik Penelitian	34
3.4.	*Blue Print* Skala Intensitas Bermain *Game online Mobile Phone Try Out*	35
3.5.	*Blue Print* Skala Intensitas Bermain *Game online Mobile Phone* Penelitian	36
3.6.	Hasil Uji Validitas	38
3.7.	Hasil Uji Reliabilitas	40
4.1.	Deskripsi Identitas Responden	44
4.2.	Rentang Skor Data Penelitian	45
4.3.	Kriteria Prokrastinasi Akademik Mahasiswa	46
4.4.	Deskriptif Prokrastinasi Akademik	47
4.5.	Kriteria Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone* Mahasiswa .	47
4.6.	Deskriptif Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone* Mahasiswa	48
4.7.	Hasil Uji Normalitas	49
4.8.	Hasil Uji Linearitas	50
4.9.	Hasil Uji Korelasi *Product Moment*	51
4.10.	Hasil Uji Koefisien Determinasi	52

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Skala *Try Out*
2. Hasil *Try Out* Skala Prokrastinasi Akademik
3. Hasil *Try Out* Skala Intensitas Bermain *Game Online*
4. Hasil Output SPSS *Try Out*
5. Lembar Skala Penelitian
6. Hasil Penelitian Skala Prokrastinasi Akademik
7. Hasil Penelitian Skala Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone*
8. Hasil Output SPSS Penelitian
9. Data Identitas Responden
10. Hasil Perhitungan Data Identitas Responden

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE PHONE* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA

INDRA SAMUEL S
NPM. 158110201

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

ABSTRAK

Tingginya antusias mahasiswa bermain *game online mobile phone* menyebabkan sering absen saat jam kuliah pagi, menghabiskan uang SPP untuk keperluan *voucher game,* terburu-buru mengerjakan tugas, sering tidak mengumpulkan tugas dan sebagian besar memiliki IPK rendah. Tujuan penelitian ini adalah menguji secara empirik pengaruh intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Populasi penelitian sebanyak 38.300 mahasiswa, digunakan sampel sebanyak 100 orang mahasiswa dengan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan skala prokrastinasi akademik dan skala intensitas bermain *game online mobile phone*, selanjutnya data yang didapat dianalisis dengan menggunakan analisis korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil analisis penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online mobile phone dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile phone,* maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademik mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin rendah prokrastinasi akademik mahasiswa. Adapun besar pengaruh kedua variabel tersebut sebesar 30,2%. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa juga terdapat mahasiswi perempuan yang bermain *game online mobile phone* (23%), hal ini berarti *game online* saat ini juga sudah mulai dimainkan dan disukai oleh perempuan. Adapun *game* yang paling banyak dimainkan oleh mahasiswa adalah PUBG. Ditinjau dari deskriptif aspek prokrastinasi akademik dengan rata-rata tertinggi, mahasiswa melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Ditinjau dari deskriptif aspek intensitas bermain *game online mobile phone* dengan rata-rata tertinggi, intensitas bermain meningkat karena harus memuaskan emosionalnya dalam bermain *game online*.

Kata Kunci : Prokrastinasi akademik, Intensitas bermain *game online mobile phone*, Mahasiswa

THE EFFECT INTENSITY PLAYING GAME ONLINE MOBILE PHONE AGAINTS ACADEMIC PROCRASTINATION AMONG COLLEGE STUDENTS

INDRA SAMUEL S
NPM 158110201

FACULTY OF PSYCHOLOGY
RIAU ISLAMIC UNIVERSITY

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

ABSTRACT

The high enthusiasm of students playing online mobile phone games caused frequent absences during the morning lecture hours, spending SPP money on game vouchers, rushing to do assignments, often not collecting assignments and most having low GPA. The purpose of this study is to empirically examine the effect intensity playing games online mobile phone against academic procrastination among college students. The study population was 38.300 college students by sample were 100 college students with random sampling techniques. Data collection used scale of academic procrastination and the intensity playing games online mobile phone scale, then the data obtained were analyzed used correlation product moment analysis. Based on the results of the analysis of this study, it can be concluded that there is effect between the intensity of playing games online mobile phone with academic procrastination among college students. The higher the intensity of playing games online mobile phone, the higher the academic procrastination of college students. Conversely, the lower the intensity of games online mobile phone, the lower of academic procrastination college students. The influence of these two variables is 30,2%. Findings of this study also indicate that there are also female college students who play online mobile phone games (23%), this means that online games have now begun to be played and favored by female. The most played game by college students is PUBG. Judging from the descriptive aspects of academic procrastination with the highest average, students do other activities that are more fun than doing the tasks that must be done. Judging from the descriptive aspects of the intensity of playing online mobile phone games with the highest average, the intensity of playing increases because they have to satisfy their emotions in playing online games.

Keywords : Academic procrastination, Intensity playing games online mobile phone, College Students

تأثير كثافة لعب لعبة شبكة
في جهاز الهاتف المحمول (Game Online Mobile Phone)
في التسويف الأكاديمي لدى طلبة الجامعة

إندرا سمويل. س
158110201

كلية علم النفس
الجامعة الإسلامية الرياوية

ملخص

هدف هذا البحث اختبار تأثير كثافة لعب لعبة شبكة في جهاز الهاتف المحمول في التسويف الأكاديمي لدى طلاب الجامعة. وعينات البحث عددها مائة طالب بحيث تم اختيارها بأسلوب العينة العشوائية. وبيانات البحث جمعت من مقياس التسويف الأكاديمي ومقياس كثافة لعب لعبة شبكة في جهاز الهاتف المحمول، ثم أجري على البيانات التحليل باستخدام تحليل ارتباط بيرسون. وبناء على نتائج التحليل لهذا البحث، استخلص أنه يوجد تأثير لكثافة لعب لعبة شبكة في جهاز الهاتف المحمول في التسويف الأكاديمي لدى طلاب الجامعة. كلما ارتفعت درجة كثافة لعب لعبة شبكة في جهاز الهاتف المحمول، ارتفعت أيضًا درجة التسويف الأكاديمي لدى طلاب الجامعة. وبالعكس، كلما انخفضت درجة كثافة لعب لعبة شبكة في جهاز الهاتف المحمول، انخفضت أيضًا درجة التسويف الأكاديمي لدى طلاب الجامعة. وأما درجة التأثير من كلا المتغيرين فهو 30،2%. ونتيجة البحث تدل على أن من النساء من لعبت هذه اللعبة أيضًا بقدر 23%، فهذا يعني أن هذه اللعبة بدأ تشغيلها من قبل النساء. وأكثر نوع اللعبة تشغيلاً لدى الطلبة هو نوع لعبة (PUBG). وبالنظر إلى وصف ناحية التسويف الأكاديمي الحاصل على أعلى درجة، فالطلبة يفضلون الأنشطة المتمعة على القيام بالواجبات الدراسية. والنظر إلى وصف ناحية كثافة لعب لعبة شبكة في جهاز الهاتف المحمول، كثافة اللعب ارتفعت درجتها لأن اللعبة تقنع غزيرته عند لعب هذه اللعبة.

الكلمات المفتاحية : التسويف الأكادميمي، كثافة لعب لعبة شبكة في جهاز الهاتف المحمول، الطلبة

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, merupakan salah satu unsur pendidikan yang perlu diperhatikan, karena mahasiswa merupakan penerjemah terhadap dinamika ilmu pengetahuan, dan melaksanakan tugas mendalami ilmu pengetahuan tersebut. Mahasiswa secara umum merupakan subjek yang memiliki potensi untuk mengembangkan pola kehidupannya, dan sekaligus menjadi objek dalam keseluruhan bentuk aktifitas dan kreativitasnya, sehingga diharapkan mampu menunjukkan kualitas daya yang dimilikinya (Ganda, 2014).

Djamarah (2012) mengatakan bahwa selama menuntut ilmu dilembaga pendidikan formal baik pelajar atau mahasiswa, tidak akan lepas dari keharusan mengerjakan tugas-tugas studi. Demikian pula pada mahasiswa sebagai subjek yang belajar diperguruan tinggi tentunya akan berhadapan dengan rutinitas kegiatan belajar, mengerjakan tugas-tugas dari dosen, dan lain sebagainya. Adanya banyaknya tugas dan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa inilah, maka diperlukannya kemampuan pengaturan waktu yang baik agar semua kegiatan-kegiatannya dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan Statistik Pendidikan Tinggi 2017, untuk tahun ajaran 2017/2018 di Indonesia terdapat 6.924.511 mahasiswa baru yang mendaftar tetapi untuk tahun ajaran 2017/2018 juga terdapat 195.176 orang mahasiswa yang *drop*

out. Di Provinsi Riau baik di perguruan tinggi negeri maupun swasta tahun ajaran 2017/2018 terdapat 146.230 orang mahasiswa yang terdaftar dengan lulusan sebanyak 21.915 orang di tahun 2017. Sementara itu mahasiswa yang *drop out* di Provinsi Riau tahun ajaran 2017/2018 jumlahnya mencapai 43.060 orang. Adapun jumlah tersebut terdiri dari mahasiswa yang dikeluarkan maupun mengundurkan diri.

Salah satu penyebab *drop out* masalah motivasi belajar yang rendah dan juga prokrastinasi akademik. Dampak terburuk prokrastinasi akademik pada mahasiswa adalah kebiasaan menunda kegiatan akademiknya, mereka cenderung bergulat pada kegiatan yang tidak produktif. Mahasiswa tersebut akan sering terlambat atau bahkan tidak mengumpulkan tugas, menyebabkan IPK menurun, menambah beban mata kuliah ulang, malas mengerjakan tugas akhir dan jika terus dibiarkan mahasiswa tersebut dalam jangka panjang akan terkendala masalah administratif yang menyebabkan *drop out* atas ketentuan dan kebijakan kampus (Leo, 2013).

Purnama dan Muis (2010) menyebutkan bentuk-bentuk prokrastinasi akademik pada mahasiswa yaitu menunda pekerjaan sehingga mengerjakan tugas banyak yang mengerjakan saat pengumpulan tugas, sering mengerjakan tugasnya di kampus, dan seringkali terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh Dosen. Menunda belajar ketika akan menghadapi ujian, lupa mengumpulkan tugas, menghindari perkuliahan, tidak aktif dalam kegiatan perkuliahan sebagian besar terpengaruh pada nilai akademiknya atau IPK (Indeks Prestasi Kumulatif).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Jannah dan Muis (2014) menambahkan bentuk-bentuk prokrastinasi akademik pada mahasiswa yaitu menunda mengerjakan tugas kuliah, menunda belajar ketika akan menghadapi ujian dan terkadang malah memilih melakukan hal-hal yang sifatnya lebih menyenangkan dan tidak berhubungan dengan tugasnya, seperti jalan-jalan ke Mall, sibuk *online* di jejaring sosial, nongkrong tanpa batas waktu, bermain *game* tanpa batas, dan lain-lain.

Berdasarkan mini-survei yang dilakukan oleh Ganda (2014) pada bulan Desember 2014, pada 20 orang mahasiswa Universitas Bengkulu yang dipilih secara acak, ditemukan bahwa 70% diantaranya pernah bermain *game online* dan 30% dari keseluruhan sampel masih bermain *game* tersebut. Pemain *game online* merupakan bagian dari pengguna internet, setiap tahunnya pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5-10% seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur internet (Islamiati dan Fitri, 2016).

Beragamnya jenis *game online* dan biaya sewa yang relatif terjangkau, membuat pemain tertarik untuk bermain *game online*. Pemain *game online* tersebut pun tidak mengenal usia maupun jenis kelamin. Sebanyak 64.45% remaja laki-laki dan 47.85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Selain itu, sebanyak 23.3% remaja laki-laki dan 19.25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2006)

Di dalam dunia *game online* tersebut pemain dapat menjadi siapa saja sesuai yang diinginkan, dan relatif mudah untuk meningkatkan karakter. Masalahnya

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

adalah pemain menjadi mengalami kesulitan belajar bersosialisasi di dunia nyata, terutama untuk yang memang mengalami kesulitan dalam berteman. *Game* ini juga dijadikan sebagai pelarian dari masalah-masalah di dunia nyata. Tentu saja hal ini merupakan pengaruh negatif karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* ketimbang menyelesaikan masalah dan tugas yang dihadapi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Surijah dan Tjundjing (2007) pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Surabaya yang tergolong memiliki prokrastinasi tinggi sampai sangat tinggi adalah 30,9% (dari 316 mahasiswa). Menurut Ferrari dan Morales (2010) prokrastinasi akademik memberikan dampak yang negatif bagi para mahasiswa, yaitu banyaknya waktu yang terbuang tanpa menghasilkan sesuatu yang berguna.

Hasil penelitian Kurniawan (2017) di Yogyakarta membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.

Hasil penelitian Islamiati dan Fitri (2016) di Jakarta menunjukkan mahasiswa yang kecanduan *game online* berjenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki prokrastinasi akademik yang tinggi, dari waktu bermain, lebih dari > 1jam mereka bermain *game online* tingkat prokrastinasi yang mereka miliki tinggi. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi prokrastinasi akademiknya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hasil penelitian Julyanti dan Aisyah (2015) di Medan, menunjukkan kecanduan *game online* internet memiliki korelasi yang tinggi terhadap peningkatan prokrastinasi akademik pada remaja. Tingkat kecanduan *game online* remaja tergolong tinggi dan prokrastinasi akademik pada remaja juga tergolong tinggi.

Hasil penelitian Gultom, Wardani dan Fitrikasari (2018) di Semarang menunjukkan tingkat mahasiswa memiliki adiksi internet yang tegolong sedang akan tetapi memiliki prokrastinasi yang cuku ptinggi. Hal ini juga menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi internet dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

Hasil penelitian Gaol (2012) di Depok menunjukkan mayoritas yang menjadi pemain aktif *game online* laki-laki. Meskipun memiliki tingkat kecanduan yang tinggi, pretasi akademik mahasiswa tegolong kategori memuaskan. Dengan demikian menghasilkan hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik.

Hasil penelitian Sari (2018) di Bekasi menunjukkan ada hubungan yang positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi penyelesaian tugas akhir pada mahasiswa. Tingkat prokrastinasi penyelesaian tugas akhir yang tinggi menyebabkan mahasiswa menjadi stres dan menjadikan *game online* sebagai pelarian dari tugas akhir.

Sejak tahun 2017, beberapa jenis *game* paling populer yaitu *multiplayer online mobile arena (MOBA)* dan *battle royale* yang dulu hanya bisa dimainkan di komputer atau warnet, saat ini sudah dapat dimainkan menggunakan *mobile*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

phone. Hal ini menyebabkan bermain *game online* bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun serta dapat diakses secara gratis di *mobile phone*. Menurut survei game268 pada situs http://games-268.com beberapa *game* yang paling terkenal di *mobile phone* adalah PUBG (*Player Unknown Battle Ground*), *Mobile Legends*: *Bangbang*, AOV (*Arena of Valor*), *King of Glory*, *Line Age II Revolution*, *COC* (*Clash of Clans*), ROS (*Rules of Survival*), dan Hago.

Fenomena yang peneliti dapat dari hasil observasi tanggal 12 februari 2019 di sekitar lingkungan Universitas Islam Riau menunjukkan; 1) mahasiswa lebih memilih bermain *game online mobile phone* bersama rekan-rekannya padahal jam kuliah sudah masuk. 2) salah seorang mahasiswa mengaku jika sedang di kos, bisa bermain mulai dari pukul 22.00 WIB hingga 04.00 WIB menyebabkan sering absen pada saat jam kuliah pagi. 3) mahasiswa menghabiskan uang SPP maupun uang mingguannya untuk membeli voucher *game online* sehingga alfa studi tanpa sepengetahuan orangtuanya. 4) ketika ada pengumpulan tugas oleh dosen, mereka sering mengerjakan terburu-buru ketika di kampus dan sangat jarang belajar ketika tidak ada jam kuliah. 5) sebagian besar mahasiswa yang diobservasi mengaku memiliki IPK dibawah 3,00.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone* dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menguji secara empirik pengaruh intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Untuk menambah atau memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi khususnya psikologi pendidikan, psikologi sosial dan psikologi perkembangan. Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi baru sebagai hasil penelitian yang berkaitan dengan intensitas bermain *game online* mobile phone maupun prokrastinasi akademik.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Mahasiswa

      Diharapkan dapat menjadi saran dalam mengetahui dampak negatif intensitas bermain *game online mobile phone* terhadap prokrastinasi akademiknya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan informasi untuk pihak lain yang berkepentingan dalam menangani masalah yang sama dan sebagai bahan dan konsep penelitian selanjutnya.

c. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi Universitas untuk dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang nilai, tugas dan tanggung jawab mahasiswa dalam menyelesaikan kegiatan akademiknya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prokrastinasi Akademik

1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Menurut Farouq (2010) prokrastinasi adalah ketidakmampuan untuk menggunakan waktu secara efektif yang mengakibatkan seseorang suka menunda-nunda pekerjaannya, suka bermalas-malasan, dan memboroskan waktu untuk hal-hal yang tidak penting. Prokrastinasi dapat dipandang dari berbagai segi, karena prokrastinasi ini melibatkan berbagai unsur masalah yang komplek, yang saling terkait satu dengan lainnya.

Menurut Burka dan Yuen (2018) mengemukakan bahwa kata prokrastinasi yang ditulis dalam *American College Dictionary*, memiliki arti menangguhkan tindakan untuk melaksanakan tugas dan dilaksanakan pada lain waktu. Oleh karena itu penundaan yang dikatagorikan sebagai prokrastinasi adalah apabila penundaan tersebut sudah merupakan kebiasaan atau pola yang menetap, yang selalu dilakukan seseorang ketika menghadapi suatu tugas dan penundaan yang diselesaikan oleh adanya keyakinan irasional dalam memandang tugas. Bisa dikatakan bahwa istilah prokrastinasi bisa dipandang dari berbagai sisi dan bahkan tergantung dari mana seseorang melihatnya.

Menurut Ghufron dan Risnawita (2014) prokrastinasi adalah perilaku penundaan yang berarti bahwa setiap perbuatan untuk menunda dalam mengerjakan suatu tugas disebut sebagai prokrastinasi, tanpa mempermasalahkan

tujuan serta alasan penundaan yang dilakukan. Prokrastinasi sebagai suatu kebiasaan atau pola perilaku yang dimiliki individu, yang mengarah kepada trait, penundaan yang dilakukan sudah merupakan respon tetap yang selalu dilakukan seseorang dalam menghadapi tugas, biasanya disertai oleh adanya keyakinan-keyakinan yang irasional; prokrastinasi sebagai suatu trait kepribadian, dalam pengertian ini prokrastinasi tidak hanya sebuah perilaku penundaan saja, akan tetapi prokrastinasi merupakan suatu trait yang melibatkan komponen-komponen perilaku maupun struktur mental lain yang saling terkait yang dapat diketahui secara langsung maupun tidak langsung.

Santrock (2012) menjelaskan bahwa prokrastinasi akademik adalah suatu perilaku menunda pengerjaan tugas ataupun kegiatan belajar untuk ujian, dan digantikan dengan kegiatan lain yang tidak perlu. Pengerjaan tugas dilakukan setelah mendekati batas tenggang waktu, sehingga pengerjaannya menimbulkan tekanan, ketakutan, serta kecemasan. Seseorang yang melakukan prokrastinasi tahu bahwa tugas yang dihadapinya harus segera diselesaikan dan berguna bagi dirinya, akan tetapi dia menunda-nunda untuk mulai mengerjakannya atau menunda-nunda untuk menyelesaikan sampai tuntas jika dia sudah mulai mengerjakan sebelumnya.

Menurut Pangestuti (2009) orang yang melakukan prokrastinasi memerlukan waktu yang lebih lama daripada waktu yang dibutuhkan pada umumnya dalam mengerjakan suatu tugas. Seorang prokratinator menghabiskan waktu yang dimilikinya untuk mempersiapkan diri secara berlebihan, maupun melakukan hal-hal yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian suatu tugas, tanpa

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya. Kadang-kadang tindakan tersebut mengakibatkan seseorang tidak berhasil menyelesaikan tugasnya secara memadai. Kelambanan, dalam arti lambannya kerja seseorang dalam melakukan suatu tugas dapat menjadi ciri yang utama dalam prokrastinasi.

Berdasarkan uraian mengenai prokrastinasi akademik dari beberapa pendapat tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan baik pada tugas, belajar, dan kegiatan akademik yang digantikan dengan kegiatan lain di luar akademik, serta penundaan yang dilakukan secara berulangulang. Tugas dikerjakan setelah mendekati masa tenggang, sehingga dalam pengerjaannya timbul rasa takut, cemas, dan tertekan.

2. Aspek Prokrastinasi Akademik

Ferrari (dalam Ghufron dan Risnawita, 2014) mengatakan bahwa prokrastinasi akademik sebagai suatu perilaku penundaan, prokrastinasi dapat termanifestasikan dalam aspek tertentu yang dapat diukur dan diamati ciri-ciri tertentu berupa:

1) Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi. Seseorang melakukan prokrastinasi tahu bahwa tugas yang dihadapinya harus segera diselesaikan dan berguna bagi dirinya, akan tetapi dia menunda-nunda untuk mulai mengerjakannya atau menunda-nunda untuk menyelesaikan sampai tuntas jika dia sudah mulai mengerjakan sebelumnya. Aspek ini terdiri dari indikator membuang waktu, mengutamakan hal lain terlebih dahulu, sengaja mengerjakan seluruh tugas pada waktu yang sama.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Keterlambatan dalam mengerjakan tugas. Orang yang melakukan prokrastinasi memerlukan waktu yang lebih lama daripada waktu yang dibutuhkan pada umumnya dalam mengerjakan suatu tugas. Seorang prokrastinator menghabiskan waktu yang dimilikinya untuk mempersiapkan diri secara berlebihan, maupun melakukan hal-hal yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian suatu tugas, tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya. Aspek ini terdiri dari indikator mengerjakan di kampus pada hari pengumpulan, mencontek tugas teman, dan sering meminta dispensasi dosen.
3) Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual. Seorang prokrastinator mempunyai kesulitan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Seorang prokrastinator sering mengalami keterlambatan dalam memenuhi *deadline* yang telah ditentukan, baik oleh orang lain maupun rencana-rencana yang telah dia tentukan sendiri. Seseorang mungkin telah merencanakan untuk mulai mengerjakan tugas pada waktu yang telah ia tentukan sendiri, akan tetapi ketika saatnya tiba dia tidak juga melakukannya sesuai dengan apa yang telah direncanakan, sehingga menyebabkan keterlambatan maupun kegagalan untuk menyelesaikan tugas secara memadai. Aspek ini terdiri dari indikator sengaja menunggu *deadline* dan cenderung menghindar dari tugas.
4) Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Seorang prokrastinator dengan sengaja tidak

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

segera melakukan tugasnya, akan tetapi menggunakan waktu yang dia miliki untuk melakukan aktivitas lain yang dipandang lebih menyenangkan dan mendatangkan hiburan. Aspek ini terdiri dari indikator menonton, ngobrol, jalan-jalan, mendengarkan musik dan melihat media sosial.

Apek yang digunakan untuk mengukur prokrastinasi akademik, menurut Ruckman (dalam Arif, 2014) yaitu sebagai berikut:

1) Membuang waktu (*wasting times*)

   Setiap individu memiliki kecenderungan untuk melakukan suatu tindakan prokrastinasi dimana seorang prokrastinator tersebut seringkali membuang-buang waktu dengan mengerjakan hal yang tidak bermanfaat.

2) Penghindaran terhadap tugas (*task avoidance*)

   Merupakan keadaan dimana seseorang cenderung menghindar untuk mengerjakan tugas karena mengalami kesuliatan ketika melakukan hal yang diangap tidak menyenangkan.

3) Menyalahkan orang lain (*blaming others*)

   Merupakan kecenderungan menyalahkan kejadian eksternal atau orang lain untuk setiap konsekuensi dari prokrastinasi

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan aspek prokrastinasi akademik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Ferrari (dalam Ghufron dan Risnawita, 2014) terdiri dari penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

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

3. Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik

Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya prokrastinasi akademik ini. Menurut Friend (Timpe, 2012) berpendapat bahwa prokrastinasi dipengaruhi faktor-faktor yaitu tidak yakin diri, toleransi frustrasi yang rendah, menuntut kesempurnaan, perbedaan jenis kelamin, dan pandangan fatalistic (putus asa berlebihan). Pelaksanaan tugas yang satu dapat menghambat penyelesaian tugas yang lainnya. Faktor lain yang menyebabkan prokrastinasi yaitu mempunyai sikap ketergantungan dan membutuhkan bantuan orang lain untuk menyelesaiakan tugasnya. Ketergantungan dan membutuhkan bantuan orang lain adalah termasuk sikap tidak percaya diri terhadap kemampuannya sendiri. Beberapa penelitian menjelaskan individu yang melakukan penundaan, diantaranya adalah rendah diri, kepercayaan diri yang rendah, perfeksionisme tinggi, depresi, disfungsional impulsif, dan mengalami kecemasan.

Menurut Santrock (2012) faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik adalah:

a. Faktor internal (berasal dari dalam diri)

1) Kesehatan

Kesehatan dapat berpengaruh pada prokrastinasi akademik, karena seseorang yang selalu tidak sehat, sakit kepala, pilek, batuk, dan sebagainya, akan tidak semangat dalam aktifitas belajar. Kesehatan disini tidak hanya kesehatan jasmani saja. Kesehatan rohani (jiwa)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

yang kurang baik juga bisa mengganggu semangat belajar. Misalnya seseorang itu sedang mengalami gangguan fikiran, perasaan kecewa karena ada konflik dengan pacar, orang tua atu karena sebab lainnya tentu saja ini bisa mengurangi semangat seseorang untuk belajar.

2) Minat

Minat dapat berpengaruh besar tehadap prokrastinasi akademik, karena bila suatu bahan pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik dari dalam diri individu tersebut.

3) Cara belajar

Cara belajar mempengaruhi motivasi belajar, misalnya saja teknik belajar yang tidak memperhatikan teknik dan kesehatan dengan cara belajar siang malam tanpa memberi kesempatan untuk istirahat kepada mata, otak dan organ tubuh lainnya, cara belajar seperti ini tidak baik. Penggunaan teknik pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa untuk menyimpan pelajaran kedalam memori.

b. Faktor eksternal (berasal dari luar diri)

1) Keluarga

Berbagai suasana dan keadaan keluarga yang beragam akan menentukan bagaimana dan sejauh mana motivasi belajar siswa dapat dimaksimalkan, termasuk fasilitas yang diberikan keluarga untuk meningkatkan gairah belajar anak.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Lingkungan pendidikan

Keadaan sekolah tempat belajar siswa turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Misalnya saja kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas sekolah, dan sebagainya. Semua ini bisa mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Bila suatu sekolah tidak memperhatikan tata tertib atau kedisiplinan akibatnya murid-muridnya juga kurang mematuhi perintah guru sehingga mereka tidak belajar dengan sungguh-sungguh sehingga prestasi siswa akan turun.

3) Masyarakat

Kondisi masyarakat tempat tinggal bisa berpengaruh pada aktivitas prokrastinasi akademik dan juga intensitas belajar. Apabila lingkungan masyarakat yang ditempati oleh siswa terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, suka mencuri, dan memiliki kebiasan yang tidak baik,maka akan berdampak tidak baik bagi anak yang tinggal disitu karena siswa dapat tertarik untuk melakukan aktivitas yang sama dilakukan oleh lingkungan sekitar, akibatnya belajarnya terganggu dan prokrastinasi akademiknya meningkat.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, maka dapat diketahui faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik terdiri dari faktor internal yaitu kesehatan, minat, dan cara belajar, serta faktor eksternal yaitu keluarga, lingkungan pendidikan dan masyarakat.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

B. Intensitas Bermain *Game online*

1. Pengertian Intensitas *Game online*

Intensitas berasal dari kata *intens* yang berarti keadaan tingkat atau ukuran, gigih tidaknya, atau kehebatan (Partanto dan Dahlan, 2014). Selanjutnya Hafi (2009) menjelaskan dalam kamus psikologi intensitas berarti kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang dipertahankan pada satu waktu tertentu. Menurut Drever (dalam Sinaga, 2010) intensitas adalah kuantitatif perasaan atau pelengkap perasaan, dari berapa banyak kualitas yang dimanifestasikan dalam suatu kegiatan yang berulang-ulang pada satu periode tertentu.

Menurut Echols (2013) kata insensitas berasal dari kata bahasa Inggris *intense* yang bermakna semangat, giat. Selanjutnya Hazim (2012) mendefinisikan intensitas sebagai kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha. Intensitas secara sederhana dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan, intensitas ini juga bermakna frekuensi dari setiap hal yang dilakukan pada satu periode waktu tertentu. Menurut Nuraini (2011) dalam kaitannya dengan konteks pendidikan, intensitas memiliki unsur motivasi, durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presentasi, arah sikap dan minat untuk melakukan suatu hal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan intensitas berarti suatu keadaan tingkat atau ukuran yang dilakukan oleh seseorang pada satu waktu tertentu yang didasarkan atas motivasi, durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presentasi, arah sikap dan minat untuk melakukannya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Santoso (2014) awalnya *game online* dibuat untuk dua orang sebagai pendidikan, namun di tahun 1970 sebuah sistem bernama Plato. Plato adalah sistem kemampuan time sharing, alat ini dibuat untuk melancarkan siswa belajar seacara *online*, jadi setiap komputer pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan sesuai waktu yang dibutuhkan. Sulit di percaya seiring perkembangan jaman dan waktu, kini *game online* sudah berkembang dan memiliki fitur yang baru, di Indonesia perkembangan *game online* dimulai dengan *game online* Nexia pada tahun 2001. Nexia *Online* adalah sebuah permainan RPG keluaran boleh *game* dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan rilisan Korea ini berhasil memperkenalkan bermain *game* dan chat pertama di Indonesia. Sayangnya, permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia permainan daring di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa provider *game* baru, seperti *game* Redmoon tahun 2002, *game* Laghaim pada awal 2003, *game* Ragnarok *Online* (RO) pada pertengahan 2003, dan *game* Gunbound pada tahun 2004.

Menurut Young (2015) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Kurniawan (2017) *game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas belajar.

Menurut pendapat Samuel (2010) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. *Game online* menjadi suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

Selanjutnya Rollings dan Adams (2011) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* merupakan suatu keadaan tingkat atau ukuran yang dilakukan oleh seseorang pada satu waktu tertentu yang didasarkan atas motivasi, durasi bermain, frekuensi bermain, arah sikap dan minat untuk terus bermain *game* dengan banyak pemain melalui koneksi internet.

2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game online*

Menurut Chaplin (dalam Nashori, 2016) aspek untuk mengukur intensitas bermain *game online*, yaitu:

1) Frekuensi

Frekuensi menurut kamus bahas indonesia adalah kekerapan, jadi frekuensi disini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan). Aspek ini terdiri dari indikator ketika bangun tidur, di kantin kampus, sebelum dosen masuk, setelah jam kuliah selesai, sebelum tidur, saat sedang belajar, saat berkumpul dengan teman dan saat berkumpul dengan keluarga.

2) Lama waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*. Aspek ini terdiri dari indikator rutin setiap hari, dan lamanya waktu > 2 jam baik pagi, siang, dan malam hari serta > 4 jam saat hari libur.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3) Perhatian penuh

Yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game*. Aspek ini terdiri dari indikator terlambat makan, terlambat mandi, terlambat kuliah, terlambat bangun pagi, tidak ingin dihubungi oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun.

4) Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa. Jadi emosi disini yaitu reaksi emosi dari permainan *game online* yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal pada saat sedang bermain *game online* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut. Aspek ini terdiri dari indikator bahagia ketika menang, gelisah jika sedang tidak bermain, takut peringkatnya turun, marah ketika kalah bermain, tidak peduli lingkungan sekitar, dan sensitif ketika terlalu sering kalah.

Menurut Young (dalam Imanuel, 2009) aspek dalam bermain *game online* terdiri dari:

1) Merasa terikat

Individu yang kecanduan bermain *game online* akan terus memikirkan aktivitas bermain sebelumnya, dan mengharapkan sesi bermain untuk selanjutnya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Kebutuhan tinggi

Durasi waktu bermain *game online* akan terus meningkat signifikan sesuai dengan frekuensinya dalam bermain. Hal ini justru menurut individu tersebut menjadi sebuah kepuasan.

3) Merasa tidak bisa/ tidak ingin berhenti

Kecanduan bermain *game online* menyebabkan individu merasa tidak bisa dan tidak ingin berhenti karena menganggap hal ini bukan hal yang negatif atau melawan hukum.

4) Emosional

Individu yang kecanduan bermain *game online* akan merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika mencoba mengurangi atau berhenti bermain walaupun dalam waktu yang relatif singkat.

5) Rendahnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar

Ketidakpedulian atas kondisi lingkungan sekitarnya misalnya teman-teman, keluarga, dan cenderung kurang bersosialisasi dengan masyarakat.

6) Pelarian dari masalah

Pemain *game online* menganggap kegiatannya menjadi hal yang menyenangkan dan membahagiakan, sehingga mereka cenderung menjadikan permainannya sebagai pelarian dari masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan aspek pengukuran intensitas bermain *game online* menggunakan teori Chaplin (dalam Nashori, 2016) yang mengukur secara spesifik tentang intensitas yaitu terdiri dari frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3. Dampak Bermain *Game online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, menurut Anhar (2010) banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermamfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disingkatkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online*.

1) Dampak Positif
    a) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
    b) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam
2) Dampak Negatif
    a) Mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar kampus.
    b) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran mahasiswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
    c) Tertidur di kampus.
    d) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai mahasiswa.
    e) Nilai di kampus menurun.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

f) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.

g) Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman.

h) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).

i) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bermain *game online* memiliki dampak positif yaitu perkembangan motorik dan kognitif, sedangkan dampak negatifnya berkaitan dengan gangguan konsentrasi akademis, lingkungan sosialnya dan gangguan psikologis.

C. Pengaruh Intensitas Bermain *Game online Mobile Phone* Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa

Seorang mahasiswa yang mempunyai kesulitan dalam menyeimbangkan kemampuan yang disebutkan akan mengalami keterlambatan, ataupun gagal dalam menyelesaikan tugas sesuai batas waktu yang telah di tentukan. Mahasiswa yang mengalami hal tersebut dikatakan sebagai seorang yang melakukan prokrastinasi, sehingga prokrastinasi dapat dikatakan sebagai yang melakukan prokrastinasi, prokrastinasi juga dapat dikatakan sebagai salah satu perilaku yang tidak efisien dalam menggunakan waktu, dan adanya kecenderungan untuk tidak seorang mahasiswa segera memulai suatu pekerjaannya ketika menghadapi suatu tugas (Purnama dan Muis, 2010).

Menurut Gaol (2012) kebanyakan mahasiswa terperangkap pada aktivitas negatif seperti *game online*. Kecanduan *game online* mengakibatkan persoalan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dalam prestasi akademik palajar dan mahasiswa. Mahasiswa akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Mahasiswa juga akan bolos kuliah karena waktunya tersita untuk bermain *game online*.

Kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah *game addiction*. Hal ini berarti, seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya. *The Graphic, Visualization & Usability Center*, di the *Georgia Institute of Technology* menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan yaitu *heavy users* lebih dari 40 jam per bulan, *medium users* antara 10 sampai 40 jam per bulan, *light users* kurang dari 10 jam per bulan (Yee, dalam Islamiati dan Fitri, 2016).

Hasil penelitian Pfuhl dan Nordby (2018) di Norwegia menunjukkan terdapat pengaruh intensitas bermain *video game* dengan prokrastinasi remaja. Mayoritas remaja merupakan pemain aktif *video game* dengan durasi > 6 jam dalam sehari sehingga menyebabkan remaja tidak mengerjakan tugas rumahnya dengan baik. Hasil penelitian yang relevan juga ditunjukkan Saleem, Owaisi dan Tufail (2015) di Pakistan menyimpulkan terdapat pengaruh intensitas menggunakan internet dengan prokrastinasi akademik remaja. Adiksi internet lebih tinggi pada siswa perempuan dibandingkan siswa laki-laki, sementara itu keduanya memiliki tingkat prokrastinasi akademik tinggi pada siswa.

Hasil penelitian Ganistyara, Danny dan Setyorini (2017) di Jawa Tengah menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

penggunaan aplikasi instagram terhadap prokrastinasi akademik siswa, akan tetapi pengaruh tersebut cenderung sangat lemah. Hasil penelitian yang sama juga ditunjukkan oleh Syarif, Firdaus dan Fakhri (2010) di Makassar menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *social networking sites* (SNS) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prokrastinasi akademik mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi.

Hasil Penelitian Sinaga (2010) di Yogyakarta menyimpulkan, intensitas mengakses facebook memiliki hubungan yang kuat, dan sangat signifikan terhadap peningkatan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal ini berarti, semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam mengakses facebook akan cenderung meningkatkan penundaannya terhadap tugas-tugas akademik kuliah. Sementara itu, hasil penelitian Walojo (2017) di Kediri justru menunjukkan hasil yang berbeda, yaitu intensitas penggunaan media sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prokrastinasi akademik siswa.

Seluruh penelitian ini pada dasarnya memiliki konsep penggunaan intensitas penggunaan *mobile phone*, adiksi internet maupun video game dan kaitannya dengan prokrastinasi akademik siswa. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti menggabungkan konsep tersebut menjadi intensitas bermain *game online mobile phone* sesuai dengan fenomena perkembangan zaman saat ini dan kaitannya dengan prokrastinasi akademik khususnya pada mahasiswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online mobile phone* dengan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Semakin tinggi tinggi intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademik mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin rendah prokrastinasi akademik mahasiswa.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Identifikasi variabel akan di jabarkan secara jelas, tujuanya berguna untuk menentukan rancangan yang tepat bagi penelitian ini oleh karena itu peneliti telah menetapkan dua variabel dalam penelitian. Variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

Variabel dependen/ terikat : Prokrastinasi akademik (Y)

Variabel independen/ bebas : Intensitas bermain *game online mobile phone* (X)

B. Definisi Operasional Penelitian

Batasan operasional dari variabel-variabel dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1) Prokrastinasi akademik dari beberapa pendapat tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan baik pada tugas, belajar, dan kegiatan akademik yang digantikan dengan kegiatan lain di luar akademik, serta penundaan yang dilakukan secara berulangulang. Tugas dikerjakan setelah mendekati masa tenggang, sehingga dalam pengerjaannya timbul rasa takut, cemas, dan tertekan. Aspek yang digunakan untuk mengukur prokrastinasi akademik menurut

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Ferrari (dalam Ghufron dan Risnawita, 2014) adalah; (1) Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi. (2) Keterlambatan dalam mengerjakan tugas. (3) Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan (4) Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

2) *Game online mobile phone* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet dengan menggunakan *mobile phone*. Aspek yang digunakan untuk mengukur intensitas bermain ini menggunakan teori Chaplin (dalam Nashori, 2016) adalah; (1) Frekuensi, (2) Lama waktu, (3) Perhatian penuh, dan (4) Emosional.

C. Subyek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Azwar (2012) dalam penelitian sosial, populasi diidentifikasikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri–ciri atau karakteristik yang membedakannya dari kelompok subjek yang lain. Ciri–ciri yang dimaksud tidak terbatas hanya sebagai ciri lokasi akan tetapi dapat terdiri dari karakteristik individu. Populasi dalam penelitian ini adalah 38.300 orang mahasiswa Universitas Islam Riau yang aktif telah melakukan registrasi sebagai mahasiswa/ mahasiswi Universitas Islam Riau hingga Tahun Ajaran 2019/2020 sebagai berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 3.1
Mahasiswa Aktif Universitas Islam Riau T.A 2019/2020

No	Fakultas	Program Studi	Jumlah
1	Hukum	Ilmu Hukum	3.736
2	Agama Islam	Ekonomi Islam	394
		Pendidikan Islam	854
		Pendidikan Bahasa Arab	47
		Pendidikan Islam Anak Usia Dini	50
		Perbankan Syariah	47
3	Teknik	Perencanaan Wilayah dan Kota	301
		Teknik Geologi	248
		Teknik Informatika	1.668
		Teknik Mesin	919
		Teknik Perminyakan	1.380
		Teknik Sipil	1.128
4	Pertanian	Agribisnis	852
		Agroteknologi	1.529
		Budidaya Perairan	252
5	Ekonomi	Ekonomi Pembangunan	405
		Manajemen	3.650
		Akuntansi	2457
		Akuntansi D3	59
6	Keguruan & Ilmu Pendidikan	Akuntansi	49
		Bahasa Indonesia	1247
		Bahasa Inggris	1109
		Biologi	785
		PGSD	327
		Matematika	802
		Penjaskesrek	2343
		Sendratasik	1.122
		Kimia	21
7	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Administrasi Perkantoran	42
		Administrasi Bisnis	594
		Administrasi Publik	1.269
		Hubungan Internasional	46
		Ilmu Pemerintahan	3.025
		Kriminologi	714
8	Psikologi	Ilmu Psikologi	1.288
9	Komunikasi	Ilmu Komunikasi	1.519
10	Pascasarjana	Agronomi	35
		Ilmu Hukum	932
		Ilmu Pemerintahan	431
		Manajemen Agribisnis	57
		Teknik Sipil	155
		Ilmu Administrasi	412
		Jumlah Total	38.300

Sumber : BAAK Universitas Islam Riau, 2019

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2. Sampel Penelitian

Menurut Azwar (2012) sampel adalah sebagian dari populasi. Karena merupakan bagian dari populasi, tentulah harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Untuk menentukan jumlah sampel, digunakan rumus slovin menurut Sugiyono (2012) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

$$n = \frac{38.300}{38.300\ (0{,}1)^2 + 1}$$

$$n = 99{,}74\ /\ 100$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah populasi

d = Nilai presisi (ditentukan α = 0,1)

Berdasarkan perhitungan di atas, maka jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 orang mahasiswa Universitas Islam Riau.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Sugiyono (2012) teknik *random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Langkah selanjutnya dilakukan sistem undian untuk menentukan fakultas dan mahasiswa terpilih yang akan dijadikan sampel penelitian.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Sugiyono (2012) menambahakan teknik undian lazim digunakan dalam penerapan teknik jenis *random sampling* ini.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdiri dari dengan menggunakan skala yaitu prokrastinasi akademik dan skala intensitas bermain *game online mobile phone*.

Menurut Azwar (2012), skala adalah perangkat pernyataan yang disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut. Skala disusun berdasarkan aspek dari masing-masing variabel menurut ahli, selanjutnya aspek tersebut dikembangkan melalui operasional sehingga menjadi indikator yang disusun ke dalam suatu bentuk skala yang berisi berbagai pernyataan untuk mengukur bagaimana tingkat motivasi belajar dan efikasi diri mahasiswa.

1. Skala Prokrastinasi Akademik

Skala prokrastinasi akademik dalam penelitian ini dibuat sendiri dengan menggunakan teori Ferrari (dalam Ghufron dan Risnawita, 2014) yang terdiri dari empat aspek, setiap aspek dirumuskan sesuai indikator dan disusun hingga sebanyak 52 aitem skala. Alternatif jawaban dari skala prokrastinasi akademik menggunakan alternatif pilihan jawaban skala *likert* yang terdiri dari empat pilihan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Aitem *favourable* skor tertinggi dimulai dari jawaban Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Kurang Setuju (KS) = 3,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Aitem *unfavourable* skor tertinggi dimulai dari jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = 5, Tidak Setuju (TS) = 4, Kurang Setuju (KS) = 3, Setuju (S) = 2, Sangat Setuju (SS) = 1.

Tabel 3.2
Blue Print* Skala Prokrastinasi Akademik *Try Out

Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	*Unfavourable*	
Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	a. Membuang waktu b. Mengutamakan hal lain terlebih dahulu c. Sengaja mengerjakan seluruh tugas pada waktu yang sama	1,25 7,34 6,39	4,40 3,28 14,48	12
Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	a. Mengerjakan di kampus pada hari pengumpulan b. Mencontek tugas teman c. Sering meminta dispensasi dosen	13,27 5,32 23,38	2,33 22,44 12,45	12
Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	a. Sengaja menunggu *deadline* b. Cenderung menghindar dari tugas	11,18,30 9,37,43	10,19,26 36,20,35	12
Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	a. Menonton b. Ngobrol c. Jalan-jalan d. Mendengarkan musik e. Melihat media sosial	17 16,31 15,42 29 49,50	8 46,21 24,47 41 51,52	16
Total		26	26	52

Dari hasil uji validitas, pada analisis pertama terdapat 22 aitem yang tidak valid yaitu pada nomor aitem 2, 4, 6, 8 9, 14, 15, 22, 23, 33, 35, 36, 37, 39, 41, 43, 44, 46, 48, 49, 51, dan 52. Pada analisis kedua terdapat 4 aitem yang tidak valid yaitu pada nomor aitem 3, 12, 20, dan 24. Pada analisis ketiga tidak ada satupun aitem yang tidak valid. Aitem yang tidak valid tersebut disisihkan, kemudian

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

diacak ulang untuk dijadikan sebagai skala penelitian dengan *blue print* sebagai berikut:

Tabel 3.3
***Blue Print* Skala Prokrastinasi Akademik Penelitian**

Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	*Unfavourable*	
Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	a. Membuang waktu b. Mengutamakan hal lain terlebih dahulu	1,12 3,20	22 15	6
Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	a. Mengerjakan di kampus pada hari pengumpulan b. Mencontek tugas teman c. Sering meminta dispensasi dosen	6,14 2,19 21	 24	6
Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	a. Sengaja menunggu *deadline*	5,9,17	4,10,13	6
Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	a. Menonton b. Ngobrol c. Jalan-jalan d. Mendengarkan musik e. Melihat media sosial	8 7,18 23 16 26	 11 25 	8
Total		18	8	26

2. Skala Intensitas Bermain *game online mobile phone*

Skala skala intensitas bermain *game online mobile phone* dalam penelitian ini dibuat sendiri menggunakan teori Chaplin (dalam Nashori, 2016) yang terdiri dari empat aspek, setiap aspek dirumuskan sesuai indikator dan disusun hingga sebanyak 56 aitem skala. Alternatif pilihan jawaban skala *likert* terdiri dari empat pilihan yaitu Selalu (S), Sering (SR), Kadang-Kadang (KK), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP). Untuk aitem *favourable* skor tertinggi dimulai dari jawaban

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Selalu (S) = 5, Sering (SR) = 4, Kadang-Kadang (KK) = 3, Jarang (JR) = 2, Tidak Pernah (TP) = 1. Sedangkan untuk aitem *unfavourable* skor tertinggi dimulai dari jawaban Tidak Pernah (TP) = 5, Jarang (JR) = 4, Kadang-Kadang (KK) = 3, Sering (SR) = 2, Selalu (S) =1.

Tabel 3.4
Blue Print* Skala Intensitas Bermain *Game online Mobile Phone Try Out

Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	*Unfavourable*	
Frekuensi	a. Bangun tidur	1	4	16
	b. Di kantin kampus	25	40	
	c. Sebelum dosen masuk	7	3	
	d. Setelah jam kuliah selesai	34	28	
	e. Sebelum tidur	6	14	
	f. Saat sedang belajar	39	48	
	g. Saat berkumpul dengan teman	50	52	
	h. Saat berkumpul dengan keluarga	54	55	
Lama waktu	a. Rutin setiap hari	13	2	10
	b. Pagi hari > 2 jam	27	33	
	c. Siang hari > 2 jam	5	22	
	d. Malam hari > 2 jam	32	44	
	e. > 4 jam saat hari libur	23	12	
Perhatian penuh	a. Terlambat makan	11	19	14
	b. Terlambat mandi	30	26	
	c. Terlambat kuliah	18	10	
	d. Terlambat bangun pagi	37	36	
	e. Tidak ingin dihubungi oleh siapapun	9	20	
		43	35	
	f. Kapanpun dan dimanapun	38	45	
Emosional	a. Bahagia ketika menang	17	8	16
	b. Gelisah jika sedang tidak bermain	31	46	
	c. Takut peringkatnya turun	16	21	
	d. Marah ketika kalah bermain	42, 53	47, 56	
	e. Tidak peduli lingkungan sekitar	15,29	24,41	
	f. Sensitif ketika terlalu sering kalah	49	51	
Total		28	28	56

Dari hasil uji validitas, pada analisis pertama terdapat 17 aitem yang tidak valid yaitu pada nomor aitem 2, 3, 8, 9, 10, 12, 14, 17, 19, 24, 25, 28, 33, 34, 42,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

44, dan 47. Pada analisis kedua terdapat 9 aitem yang tidak valid yaitu pada nomor aitem 4, 22, 26, 35, 36, 40, 45, 48, dan 51. Pada analisis ketiga tidak ada satupun aitem yang tidak valid. Aitem yang tidak valid tersebut disisihkan, kemudian diacak ulang untuk dijadikan sebagai skala penelitian dengan *blue print* sebagai berikut:

Tabel 3.5
***Blue Print* Skala Intensitas Bermain *Game online Mobile Phone* Penelitian**

Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	*Unfavourable*	
Frekuensi	a. Bangun tidur	1		8
	b. Sebelum dosen masuk	4		
	c. Sebelum tidur	3		
	d. Saat sedang belajar	20		
	e. Saat berkumpul dengan teman	25	26	
	f. Saat berkumpul dengan keluarga	28	29	
Lama waktu	a. Rutin setiap hari	6		5
	b. Pagi hari > 2 jam	13		
	c. Siang hari > 2 jam	2		
	d. Malam hari > 2 jam	17		
	e. > 4 jam saat hari libur	12		
Perhatian penuh	a. Terlambat makan	5		7
	b. Terlambat mandi	15		
	c. Terlambat kuliah	9		
	d. Terlambat bangun pagi	18		
	e. Tidak ingin dihubungi oleh siapapun	22	10	
	f. Kapanpun dan dimanapun	19		
Emosional	a. Gelisah jika sedang tidak bermain	16	23	10
	b. Takut peringkatnya turun	8	11	
	c. Marah ketika kalah bermain	27	30	
	d. Tidak peduli lingkungan sekitar	7,14	21	
	e. Sensitif ketika terlalu sering kalah	24		
Total		23	7	30

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

E. Uji Kualitas Instrumen

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas guna mengetahui kelayakan aitem yang digunakan sebagai alat ukur. Syarat alat ukur yang baik adalah yang memenuhi validitas dan reliabilitas, sehingga sebelum digunakan dalam penelitian, kedua hal tersebut harus diujikan terlebih dahulu, dikarenakan estimasi reliabilitas dan validitas hasil ukur merupakan proses yang terus menerus dilakukan selama sekala masih digunakan maka pada tahap-tahap berikutnya komputasi koefisien reliabilitas dan koefisien validitas dilakukan tahap data hasil pengukuran (Azwar, 2012).

1) Uji Validitas

Validitas adalah karakteristik utama yang harus dimiliki oleh setiap alat ukur. Apakah suatu skala berguna atau tidak sangat ditentukan oleh tingkat validitasnya. Validitas dalam pengrtian yang paling umum adalah ketepatan dan kecermatan instrumen dalam menjalankan fungsi ukurnya. Artinya, validitas menunjuk pada sejauh mana skala itu mempu mengungkap dengan akurat dan teliti dan mengenai atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan ukur, maka setiap skala hanya dapat menghasilkan data yang valid untuk satu tujuan ukuran yang spesifik pula (Azwar, 2012).

Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu untuk mengetahui sejauh mana tes, yang merupakan seperangkat soal-soal dilihat dari isinya memang mengukur apa yang dimaksudkan untuk

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

diukur. Ukuran sejauh mana ini ditentukan berdasarkan derajat representatifnya isi tes tersebut untuk hal yang akan diukur.

Penentuan kriteria validitas menurut Azwar (2012) yang dinyatakan dalam indeks daya diskriminasi aitem minimal 0,30 dengan ketentuan:

1) Jika nilai *corrected item total correlation* > 0,30 maka aitem valid
2) Jika nilai *corrected item total correlation* < 0,30 maka aitem tidak valid

Hasil uji validitas kedua skala dalam penelitian ini, secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas

Skala	Jumlah aitem awal	Aitem yang tidak valid (< 0,300)			Total
		Analisis I	Analisis II	Analisis III	
P.A	52	22	4		26 aitem
I.B.G.O	56	17	9		30 aitem

Berdasarkan tabel di atas, diketahui untuk skala P.A atau prokrastinasi akademik dari jumlah 52 aitem menyisihkan 26 aitem yang valid untuk penelitian, selanjutnya untuk skala I.B.G.O atau intensitas bermain *game online* dari jumlah 56 aitem menyisihkan 30 aitem yang valid untuk penelitian.

2) Uji Reliabilitas

Salah satu ciri instrumen yang berkualitas baik adalah reliabel (*reliable*), yaitu mampu menghasilkan skor yang cermat dengan derajat

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kesalahan pengukuran kecil. Pengertian reliabilitas mengacu pada keterpercayaan atau konsistensi hasil ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran (Azwar, 2012).

Menurut Azwar (2012) koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00. Sekalipun bila koefisien reliabilitas semakin tinggi mendekati angka 1,00 berarti pengukuran semakin *reliable*, namun dalam kenyataan pengukuran psikologi koefisien sempurna yang mencapai angak $r_{xx'} = 1{,}00$ belum pernah dijumpai.

Penelitian ini menggunakan reliabilitas pendekatan tes ulang yaitu suatu perangkat tes yang diberikan kepada sekelompok subjek dua kali, dengan selang waktu tertentu. Reliabilitas tes dicari dengan mengihitung antara skor pada *testing* I dan skor pada *testing* II (Suryabrata, 2005). Kaidah yang digunakan untuk melihat besar koefisien reliabilitas berkisar antara 0,00 sampai 1,00 dan tidak ada patokan yang pasti. Namun demikian besar koefisien reliabilitas semakin mendekati nilai 1,00 berarti terdapat konsisitensi hasil yang semakin sempurna, dengan ketentuan:

1) Jika nilai *cronbach's alpha* > 0,600 maka indikator reliabel
2) Jika nilai *cronbach's alpha* < 0,600 maka indikator kurang reliabel

Hasil uji reliabilitas kedua skala dalam penelitian ini, secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

Skala	Reliabilitas (> 0,600)			Keterangan
	Analisis I	Analisis II	Analisis III	
P.A	.866	.893	.894	Reliabel
I.B.G.O	.882	.904	.917	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa skala P.A atau prokrastinasi akademik pada analisis I didapatkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,866 dan hasil ini meningkat pada analisis 2 menjadi 0,893 dan meningkat pada analisis 3 menjadi 0,894 setelah menyisihkan seluruh aitem yang tidak valid. Skala I.B.G.O atau intensitas bermain *game online* pada analisis 1 didapatkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,882 dan hasil ini meningkat pada analisis 2 menjadi 0,904 dan meningkat pada analisis 3 menjadi 0,917 setelah setelah menyisihkan seluruh aitem yang tidak valid.

F. Metode Analisis Data

1. Deskripsi Data

Data yang diperoleh dari masing-masing variabel ditabulasikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Dari tabulasi kemudian dicari nilai maksimal, nilai minimal, nilai rerata dan nilai standar deviasi. Dari hasil deskripsi statistik, selanjutnya dibuat kategorisasi masing-masing variabel penelitian. Kategorisasi yang dibuat berdasarkan rerata empirik. Kategorisasi dibagi menjadi lima kategori, dengan ketentuan sebagai berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Sangat tinggi	$X \geq M + 1{,}5\ SD$
Tinggi	$M + 0{,}5\ SD < X < M + 1{,}5\ SD$
Sedang	$M - 0{,}5\ SD < X < M + 0{,}5\ SD$
Rendah	$M - 1{,}5\ SD < X < M - 0{,}5\ SD$
Sangat rendah	$X < M - 1{,}5\ SD$

Keterangan : M = Mean empirik
SD = Standar deviasi
X = Skor

2. Uji Prasyarat Analisis

Unit persyaratan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat dua bagian :

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data residual dari hasil jawaban sampel. Menurut Azwar (2012) kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data dengan ketentuan:

1) Jika $p > 0.05$ maka sebaran data normal.
2) Jika $p < 0.05$ maka sebaran data tidak normal.

b. Uji Linieritas Hubungan

Uji ini bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel tergantung. Uji linieritas juga dapat mengetahui taraf keberartian penyimpangan dari linieritas hubungan tersebut. Apabila penyimpangan tersebut tidak berarti, maka hubungan antara variabel

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

prediktor dengan kriterium dianggap dengan linier. Menurut Azwar (2012) kaidah yang digunakan untuk mengetahui linearitas data dengan ketentuan:

1) Jika $p > 0.05$ maka hubungan antara kedua variabel linier.
2) Jika $p < 0.05$, maka hubungan kedua variabel tidak linier (kuadratik).

3. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah melakukan uji persyaratan analisis, kemudian menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi *product moment* oleh Karl Pearson. Menurut Sugiyono (2012) analisis korelasi *product moment pearson* digunakan untuk mengetahui keeratan pengaruh atau hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara dua variabel, dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Jika koefisien r_{hitung} positif dengan $p < 0,05$ maka terdapat pengaruh atau hubungan yang searah yang signifikan.
2) Jika koefisien r_{hitung} negatif dengan $p < 0,05$ maka terdapat pengaruh atau hubungan berlawanan arah yang signifikan.

Seluruh tahapan teknik analisis data menggunakan program SPSS 21.0 *for windows.*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dilakukan melalui prosedur yang sistematis dan disesuaikan dengan seluruh tahapan pengumpulan data. Tahapan yang dilakukan dimulai dengan persetujuan dari kedua belah pihak pembimbing untuk melakukan tahapan *try out* untuk melihat hasil uji validitas dan reliabilitas dari aspek dan item skala yang digunakan peneliti. Pengumpulan data *try out* melibatkan 50 orang mahasiswa. Skala *tryout* disusun menjadi sebuah *booklet* agar semakin ringkas dan memudahkan subjek penelitian dalam mengisi skala dan setelah proses *try out* selesai, dan setelah menyisihkan aitem yang tidak valid maka skala penelitian disusun ulang dengan menghilangkan nomor aitem yang tidak valid dan kembali diacak penomoran skala untuk pelaksanaan penelitian.

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian in menghabiskan waktu sekitar tiga minggu dilaksanakan mulai pada hari Kamis pukul 10.00 WIB tanggal 12 September 2019 sampai dengan Rabu, 02 Oktober 2019, dengan jumlah sampel untuk penelitian sebanyak 100 mahasiswa. Penelitian dilaksanakan di lingkungan Universitas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan secara langsung kepada mahasiswa saat berada di kelas, di kantin, sebagian dibawa pulang ke kos dan seluruhnya dikembalikan. Setiap mahasiswa memperoleh satu *booklet* yang berisi dua skala

yaitu 26 aitem skala prokrastinasi akademik dan 30 aitem skala intensitas bermain *game online*, berikut ini adalah hasil penjabaran data penelitian selengkapnya.

C. Deskripsi Identitas Responden

Berdasarkan hasil penelitian, maka terlebih dahulu dijabarkan identitas responden mulai dari jenis kelamin, usia, fakultas, semester dan game online yang paling sering dimainkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Deskripsi Identitas Responden

Kriteria	Deskripsi	Jumlah	Persentase
Jenis kelamin	Pria	77	77%
	Wanita	23	23%
		100	100%
Usia	18 – 19 tahun	28	28%
	20 – 21 tahun	33	33%
	22 – 23 tahun	33	33%
	24 – 25 tahun	4	4%
	26 – 28 tahun	2	2%
		100	100%
Fakultas	Fisipol	3	3%
	Psikologi	50	50%
	Hukum	8	8%
	Pertanian	10	10%
	Teknik	11	11%
	Informatika	9	9%
	FKIP	9	9%
		100	100%
Semester	I	18	18%
	III	16	16%
	V	31	31%
	VII	15	15%
	IX	17	17%
	XI	2	2%
	XIII	1	1%
		100	100%
Game online yang paling sering dimainkan	PUBG	41	41%
	ML (Mobile legend)	32	32%
	Hago	6	6%
	FF (Free fire)	2	2%
	AOV (Arena of Valor)	14	14%
	Clash Royale	1	1%
	Line Let's Get Rich	1	1%
	Lords Mobile	1	1%
	Gaple online	1	1%
	Football manager	1	1%
		100	100%

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki, berusia 20 sampai dengan 24 tahun, Fakultas Psikologi, semester V, dan *game online* yang paling sering dimainkan adalah game PUBG (*Player Unit Battle Ground*).

D. Hasil Uji Deskripsi Data

Hasil penelitian lapangan mengenai pengaruh intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa, setelah skala di berikan skor untuk setiap jawaban yang dipilih, diolah sehingga memperoleh gambaran deskripsi dari kedua data sebagai berikut:

Tabel 4.2
Rentang Skor Data Penelitian

Variabel	Skor yang diperoleh (empirik)				Skor yang dimungkinkan (hipotetik)			
	Min	Max	Rerata	SD	Min	Max	Rerata	SD
Prokrastinasi akademik	26	108	68,13	14,60	26	104	65,00	13,00
Intensitas bermain *game online*	34	130	77,55	21,27	30	120	75,00	15,00

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan tingkat prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online* mahasiswa berdasarkan skor yang diperoleh (empirik) maupun skor yang dimungkinkan (hipotetik). Pada variabel prokrastinasi akademik rentang skor yang diperoleh (empirik) adalah antara 26 sampai dengan 108 dengan nilai rerata 68,13 dan standar deviasinya 14,60. Pada variabel intensitas bermain *game online* rentang skor yang diperoleh (empirik) adalah antara 34 hingga 130 dengan nilai rerata 77,55 dan standar deviasinya 21,27. Hasil deskripsi data penelitian tersebut selanjutnya digunakan untuk

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

kategorisasi skala, kategorisasi ditetapkan berdasarkan nilai rerata dan standar deviasi empirik dari masing-masing skala.

Tabel tersebut juga memberikan perbandingan antara skor yang diperoleh (empirik) subjek dan skor yang dimungkinkan diperoleh (hipotetik). Pada variabel prokrastinasi akademik rentang skor yang dimungkinkan (hipotetik) adalah dari 26 sampai dengan 104, dengan nilai rerata hipotetik 65,00 berada di bawah rerata empirik dan standar deviasi 13,00 berada di atas rerata empirik. Pada variabel intensitas bermain *game online* rentang skor yang dimungkinkan (hipotetik) adalah dari 30 sampai dengan 120, dengan nilai rerata hipotetik 75,00 berada di bawah rerata empirik dan standar deviasi 15,00 berada di atas rerata empirik.

1. Deskripsi Prokrastinasi Akademik

Tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Kriteria Prokrastinasi Akademik Mahasiswa

Kriteria	Rentang skor	Jumlah mahasiswa	Persentase
Sangat tinggi	> 90,04	7	7%
Tinggi	75,44 – 90,03	20	20%
Sedang	60,84 – 75,43	49	49%
Rendah	46,24 – 60,83	16	16%
Sangat rendah	< 46,23	8	8%
	Jumlah	100	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa dengan jumlah 49 orang (49%) memiliki rentang skor antara 60,84 – 75,43 termasuk dalam kategori “sedang”.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan setiap aspek dalam pengukuran prokrastinasi akademik mahasiswa, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Deskriptif Prokrastinasi Akademik

Aspek	Rata-Rata
Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	15,74
Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	14,43
Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	15,81
Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	22,15

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan tabulasi berdasarkan jawaban dari masing-masing aspek prokrastinasi akademik, diperoleh rata-rata tertinggi dengan nilai 22,15 yaitu melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Hal ini berarti prokrastinasi akademik mahasiswa disebabkan karena mereka lebih suka menonton, mengobrol, jalan-jalan, mendengarkan musik dan mengakses sosial media dibandingkan mengerjakan tugas kuliahnya.

2. Deskripsi Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone*

Tingkat intensitas bermain *game online* mahasiswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 4.5
Kriteria Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone* Mahasiswa

Kriteria	Rentang skor	Jumlah mahasiswa	Persentase
Sangat tinggi	> 109,46	6	6%
Tinggi	88,19 – 109,45	27	27%
Sedang	66,93 – 88,18	36	36%
Rendah	45,66 – 66,92	25	25%
Sangat rendah	< 45,65	6	6%
	Jumlah	100	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar tingkat intensitas bermain *game online* mahasiswa dengan jumlah 36 orang (36%) memiliki rentang skor antara 66,93 – 88,18 dan termasuk dalam kategori "sedang". Berdasarkan setiap aspek dalam pengukuran intensitas bermain *game online mobile phone*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Deskriptif Intensitas Bermain *Game Online Mobile Phone* Mahasiswa

Aspek	Rata-Rata
Frekuensi	21,06
Lama waktu	14,09
Perhatian penuh	17,50
Emosional	24,90

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan tabulasi berdasarkan jawaban dari masing-masing aspek intensitas bermain *game online mobile phone* mahasiswa, diperoleh rata-rata tertinggi dengan nilai 24,90 yaitu emosional. Hal ini berarti intensitas bermain *game online mobile phone* mahasiswa disebabkan karena mereka gelisah jika sedang tidak bermain, takut peringkatnya turun, marah ketika kalah bermain, tidak peduli lingkungan sekitar dan sensitif ketika terlalu sering kalah. Kondisi tersebut menyebabkan intensitas

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

bermain meningkat karena harus memuaskan emosionalnya dalam bermain *game online.*

E. Hasil Uji Prasyarat Asumsi

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap data yang dimiliki. Pengujian ini digunakan untuk melihat apakah data yang dimiliki memenuhi syarat sebelum dilakukan uji hipotesis dengan analisis korelasi *product moment*. Hasil uji persyaratan asumsi tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil Uji Normalitas

Ketentuan yang digunakan untuk mengetahui normalitas sebaran data adalah jika *asymp. sig. (2-tailed)* > 0,05 maka sebaran dikatakan normal dan jika *asymp. sig. (2-tailed)* < 0,05 maka sebaran dianggap tidak normal. Data yang berdistribusi normal ditunjukkan dengan nilai signifikansi di atas 0,05. Hasil pengujian normalitas pada pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		P.A	I.B.G.O
N		100	100
Normal Parameters[a,b]	Mean	68.13	77.55
	Std. Deviation	14.599	21.265
Most Extreme Differences	Absolute	.083	.073
	Positive	.069	.073
	Negative	-.083	-.060
Kolmogorov-Smirnov Z		.826	.729
Asymp. Sig. (2-tailed)		.502	.662

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas menunjukkan variabel prokrastinasi akademik memiliki nilai signifikan atau *p* 0,502 >

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

0,05 dan intensitas bermain *game online* memiliki nilai signifikan atau *p* 0,662 > 0,05 dengan demikian keterangan yang dapat diambil bahwa kedua variabel memiliki distribusi sebaran normal.

2. Hasil Uji Linearitas

Ketentuan sebuah data dikatakan linear apabila besarnya nilai sig. linearity atau $p < 0,05$. Hasil pengujian linearitas pada pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
P.A * I.B.G.O	Between Groups	(Combined)	15848.060	57	278.036	2.224	.004
		Linearity	6363.715	1	6363.715	50.898	.000
		Deviation from Linearity	9484.345	56	169.363	1.355	.153
	Within Groups		5251.250	42	125.030		
	Total		21099.310	99			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa didapatkan nilai sig. *linearity* untuk variabel prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online* sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan demikian maka keterangan yang dapat diambil variabel prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang linear.

F. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan korelasi *product moment* (KPM) untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa hasilnya sebagai berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1. Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Ketentuan diterimanya hipotesis dalam penelitian ini adalah apabila nilai signifikan $p < 0,05$. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment pearson* dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Correlations

		P.A	I.B.G.O
P.A	Pearson Correlation	1	.549**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
I.B.G.O	Pearson Correlation	.549**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel hasil analisis *pearson correlation* untuk pengaruh intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa, diperoleh koefisien nilai *r* berbentuk positif sebesar 0,549 dengan signifikan 0,000 ($p < 0,05$) hal ini berarti 'hipotesis diterima' artinya terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Semakin tinggi tinggi intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademiknya. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin rendah prokrastinasi akademiknya.

2. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Ketentuan dari uji koefisien determinasi adalah dengan menggunakan nilai *R square* x 100 untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.549[a]	.302	.294	12.262

a. Predictors: (Constant), I.B.G.O

Berdasarkan tabel perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai *R square* sebesar 0,302 dan dipersentasekan menjadi sebesar 30,2%. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa sebesar 30,2% sedangkan 69,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

G. Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 100 orang mahasiswa yang aktif bermain *game online mobile phone*. Pengumpulan data menggunakan skala prokrastinasi akademik dan skala intensitas bermain *game online*. Skala yang digunakan telah teruji validitasnya, dan aspek yang digunakan terbukti reliabel. Kualitas data kedua variabel juga telah memenuhi syarat uji hipotesis karena memiliki sebaran data terdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linier.

Sebagian besar tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa termasuk dalam kategori sedang, selanjutnya intensitas bermain *game online* mahasiswa juga termasuk dalam kategori sedang. Hasil analisis korelasi menunjukkan terdapat

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

pengaruh antara intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Semakin tinggi tinggi intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademiknya. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin rendah prokrastinasi akademiknya. Perhitungan koefisien determinasi menunjukkan intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh sebesar 30,2% terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa, sedangkan 69,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Intensitas bermain *game online mobile phone*, menurut riset NPD Group di Indonesia tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain rata-rata sekitar 2 jam dalam sehari. Peningkatan ini terus terjadi setiap tahun, dengan rentang usia terbanyak antara 2 sampai 12 tahun yang paling banyak menghabiskan waktu dibandingkan kegiatan lainnya (Syahrial, 2018). Sementara berdasarkan riset *Lenovo*, rata-rata pemain aktif menghabiskan 7,5 jam perminggu untuk *video game*, 28% pemain bermain lebih dari sepuluh jam setiap harinya (Triwijanarko, 2019).

Hasil penelitian ini didukung oleh Kurniawan (2017), Islamiati dan Fitri (2016), Julyanti dan Aisyah (2015), Gultom, Wardani dan Fitrikasari (2018), dan penelitian Gaol (2012) yang sama-sama menemukan bahwa bermain *game online* terbukti berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada remaja. Seluruh penelitian tersebut sepakat bahwa *game online* turut menimbulkan adiksi atau kecanduan terhadap *smartphone*. Pfuhl dan Nordby (2018) yang menemukan bahwa *video game* berdampak pada prokrastinasi akademik. Selain *game online*,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

temuan dari peneliti lain yaitu Syarif, Firdaus dan Fakhri (2010) atas dampak penggunaan *social networking sites* (SNS) yang berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik. Temuan penelitian Ganistyara, Danny dan Setyorini (2017) yang menunjukkan bahwa adiksi internet penggunaan media sosial yaitu instagram berhubungan dengan meningkatnya prokrastinasi akademik. Temuan penelitian Sinaga (2010) yang menunjukkan bahwa adiksi internet penggunaan media sosial yaitu facebook berhubungan dengan meningkatnya prokrastinasi akademik pada remaja.

Hal ini dapat diasumsikan bahwa intensitas *game online* dan intensitas penggunaan media sosial memiliki dampak positif terhadap peningkatan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal ini didukung oleh Data Digital Indonesia (2019) yang menyebutkan bahwa pada usia remaja 10 hingga 19 tahun, penggunaan terlama digunakan untuk mengakses media sosial 43%, bermain *game online* 39%, *chatting* 9%, *browsing* 3%, *streaming* musik atau video 5%, dan 1% penggunaan lainnya.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa juga terdapat mahasiswi perempuan yang bermain *game online* (23%), hal ini berarti *game online* saat ini juga sudah mulai dimainkan dan disukai oleh perempuan. Adapun *game* yang paling banyak dimainkan oleh mahasiswa adalah PUBG. Ditinjau dari deskriptif aspek prokrastinasi akademik dengan rata-rata tertinggi, mahasiswa melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Ditinjau dari deskriptif aspek intensitas bermain *game online mobile*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

phone dengan rata-rata tertinggi, intensitas bermain meningkat karena harus memuaskan emosionalnya dalam bermain *game online*.

Penelitian Gentile di Amerika menyimpulkan bahwa 8,5% anak dan remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan *game* yang mengarah pada perilaku patologis. Dampak negatif yang dihasilkan adalah memiliki resiko tinggi insomnia, sulit menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki masalah kesehatan, kesulitan mengontrol waktu bermain dan prokrastinasi akademik yang tinggi (Haqq, 2016). Semakin tinggi kecanduan individu bermain *game online* maka semakin rendah prestasi yang didapatkannya. Begitu pula sebaliknya semakin rendah kecanduan bermain game online maka semakin tinggi prestasi akademiknya (Gaol, 2012).

Kelemahan penelitian ini terletak pada proses pengumpulan data penelitian, jumlah sampel yang diambil hanya 100 orang dan tidak menyeluruh untuk semua Fakultas. Sebagian *booklet* harus dititipkan dan juga dibawa pulang oleh mahasiswa, sehingga menimbulkan keraguan atas kesungguhan mahasiswa dalam membaca dengan benar setiap pernyataan. Beberapa mahasiswa yang mengisi skala juga terkesan menjawab secara asal-asalan, sehingga dapat menimbulkan kelemahan atas kejujuran, situasi dan kondisi yang sebenarnya mereka alami.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online mobile phone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Semakin tinggi tinggi intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademik mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online mobile phone*, maka akan semakin rendah prokrastinasi akademik mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada universitas

   Disarankan untuk membuat slogan tentang lingkungan kampus sebagai tempat untuk mengutamakan belajar, serta membatasi *wifi* kampus untuk keperluan *browsing* dan *streaming* saja dikarenakan banyak mahasiswa yang intensitas bermain *game online* tinggi memanfaatkannya untuk bermain dibandingkan belajar.

2. Kepada mahasiswa

   Disarankan untuk mengurangi intensitas bermain *game online mobile phone* karena terdapat mahasiswa yang prokrastinasi akademiknya sangat tinggi, sehingga harus lebih disiplin dalam membagi waktu belajar dan membuat

tugas, dapat lebih memanfaatkan penggunaan internet untuk mencari sumber-sumber belajar dibandingkan hanya untuk mengakses media sosial maupun bermain *game online.*

3. Kepada peneliti lain

   Diharapkan dapat menambah variabel penelitian lain misalnya intensitas mengakses media sosial, menambah jumlah sampel penelitian khususnya perempuan karena temuan penelitian menunjukkan juga terdapat mahasiswi yang aktif bermain *game online mobile phone*, serta menggunakan teori dan aspek dari ahli lain agar hasil penelitian di masa mendatang lebih bervariatif.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR PUSTAKA

Anhar. (2010). *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT TransMedia.

Arif, T. (2014). Hubungan antara self-compassion dengan prokrastinasi akademik pada siswa sma. *Tesis* (tidak diterbitkan). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Burka, J.B., & Yuen, L. (2018). *Procrastination: Why you do it; What to do About it Now*. Cambridge: Da Capo Press.

Chaplin, J.P. (2016). *Kamus Lengkap Psikologi.* Jakarta: Raja Grafindo.

Djamarah, S.B. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Echols, J.M. (2013). *Kamus Inggris-Indonesia.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Farouq, A. (2010). *Mengupas Kiat Sukses Mengatur Waku*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

Ferrari, J. & Morales (2010). *Still Procrastinating: The No Regrets Guide to Getting It Done*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

Ganda, S. (2014). Kecanduan game online terhadap mahasiswa. *Tesis* (tidak diterbitkan). Bengkulu: Universitas Bengkulu.

Ganistyara, V., Danny, T.S., & Setyorini. (2017). Pengaruh intensitas penggunaan aplikasi instagram terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas xi mipa sma negeri 3 salatiga. *Artikel Tugas Akhir* (tidak diterbitkan). Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Gaol, T.L. (2012). Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas teknik universitas indonesia. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia.

Ghufron, M., & Risnawita, R.S. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-. Ruzz.

Gultom, S.A., Wardani, N.D., & Fitrikasari, A. (2018). Hubungan adiksi internet dengan prokrastinasi akademik. *Jurnal Kedokteran Diponegoro, 7(1),* 330-347.

Hafi, A.M. (2009). *Kamus Psikologi.* Surabaya: Usaha Nasional Press.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Haqq, T.A. (2016). Hubungan intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "a,b, dan c" kecamatan lowokwaru kota malang. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hazim, N. (2012). *Sosiologi Masyarakat Umum.* Bandung: Alfabeta.

Imanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan tidak kecanduan game online. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia.

Islamiati, N., & Fitri, R.A. (2016). Gambaran prokrastinasi akademik pada mahasiswa bina nusantara yang kecanduan *game online*. *EJurnal Psikologi, 1(2),* 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.

Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan antara kecanduan internet dengan prokrastinasi tugas sekolah pada remaja pengguna warnet di kecamatan medan kota. *Jurnal Diversita, 1(2),* 17-27.

Kurniawan, D.E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang, 3(1),* 97-103.

Leo, A. (2013). *Kiat Jitu Menulis Skripsi Mahasiswa.* Jakarta: Salemba Humanika.

Nashori, F. (2016). *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Nuraini. (2011). *Membangun Intensitas Belajar Siswa.* Jakarta: Salemba Empat.

Pangestuti, D.A. (2009). *Tinjauan Ilmiah: Kebiasaan Menunda Tugas (Prokratinasi) Di SMP Negeri 126*.[on-line]. Diakses pada situs http://deean126.blogspot.com/2009 tanggal 26 Oktober 2018.

Partanto, M.P.A., & Dahlan, A.B. (2014). *Kamus Ilmiah Populer.* Surabaya: Arkola Press.

Pfuhl, G., & Nordby, K. (2018). Playing video game is more than mere procrastination. *Undergraduated Thesis* (tidak diterbitkan). Norway: UiT The Arctic University of Norway.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Purnama, S.S., & Muis, T. (2010) Prokrastinasi akademik (penundaan akademik) mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan universitas negeri surabaya. *Jurnal BK UNESA, 4(3),* 682-692.

Rollings, A., & Adams, E. (2011). *Game Artitechture and Design.* New York: Barkley.

Saleem, M., Owaisi, A.M., & Tufail, M.W. (2015). Internet addiction: it's impact on procrastination of higher learning students in pakistan. *The Sindh University Journal of Education, 44(2),* 205-230.

Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game.* Yogyakarta: 10 Gramedia Pustaka.

Santoso, B. (2014). Game online: sejarah dan nama game online pertama. *Artikel Penelitian* (tidak diterbitkan). Serpong: Universitas Surya.

Santrock, J.W. (2012). *Life-Span Development.* Alih Bahasa Juda Dumanik, Achmad Chusairi. Jakarta: Erlangga.

Sari, N. (2018). Hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi penyelesaian tugas akhir pada mahasiswa. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jakarta: Universitas Gunadarma.

Sinaga, M.E. (2010). Hubungan antara intensitas mengakses facebook dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Surijah, E.A., & Tjundjing, S. (2007). Mahasiswa versus tugas: prokrastinasi akademik dan conscientiousness. *Jurnal Anima, 22(1),* 352-374.

Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Syahrial, M. (2018). Berapa rata-rata waktu yang biasa dihabiskan seseorang untuk main game?. *Artikel Online.* Diakses pada situs https://today.line.me/id/pc/article/Berapa+Rata+rata+Waktu+yang+Biasa+Dihabiskan+Seseorang+untuk+Main+Game-9Z62qR pada tanggal 27 November 2019.

Syarif, S.I., Firdaus, F., & Fakhri, N. (2010). Pengaruh intensitas penggunaan social netwowking sites (sns) terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Timpe, D. (2014). *Seri Manajemen Sumber Daya Manusia Kinerja*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Triwijanarko, R. (2019). Rata-rata gamer habiskan 7,5 jam per minggu untuk main game. Diakses pada situs https://marketeers.com/rata-rata-gamer-habiskan-75-jam-per-minggu-untuk-main-game/ pada tanggal 27 November 2019.

Walojo, D. (2017). Pengaruh intensitas penggunaan media sosial dengan prokrastinasi akademik pada siswa kelas vii di smp negeri 1 plosoklaten kediri tahun ajaran 2015/2016. *Artikel Skripsi* (tidak diterbitkan). Kediri: Universitas Nusantara PGRI.

Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Journal Teleoperators and Virtual Environments, 15(1)*, 309-329.

Young, K.S. (2015). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New York: John Wiley & Sons Inc.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :