

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE PUBG MOBILE*
(*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*) TERHADAP
PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

SKRIPSI



Oleh

Bima Yoga Pamungkas

NIM. 14410038

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE PUBG MOBILE*
(*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*) TERHADAP
PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh

Bima Yoga Pamungkas

NIM. 14410038

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE PUBG MOBILE*
(*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*) TERHADAP
PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG


SKRIPSI

Oleh :

Bima Yoga Pamungkas
NIM. 14410038

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing


Dr. Endah K. Purwaningtyas, M.Psi., Psikolog.
NIP. 19750514 200003 2-003

Mengetahui.

Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si.
NIP. 19671029 199403 2 001

SKRIPSI

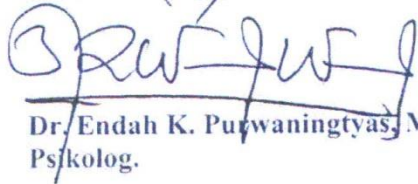
**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE PUBG MOBILE
(PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS) TERHADAP
PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal, 10 Mei 2021

Susunan Dewan Penguji

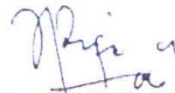
**Dosen Pembimbing
Sekertaris Penguji**



**Dr. Endah K. Purwaningtyas, M.Psi.,
Psikolog.**

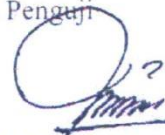
NIP. 19750514 200003 2 003

**Anggota Penguji lain
Penguji Utama**



**Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 19761128 200212 2 001**

Ketua Penguji



**Drs. Zainul Arifin, M.Ag.
NIP. 19650606 199403 1 003**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Tanggal, 10 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi

Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. Siti Mahmudah, M.Si.
NIP. 19671029 199403 2 001**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bima Yoga Pamungkas
NIM : 14410038
Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa penelitian yang peneliti buat dengan judul “***Pengaruh Kecanduan Game Online PUBG Mobile (Playerunknown’s Battleground) Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang***”, adalah benar – benar hasil penelitian peneliti sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, peneliti bersedia mendapatkan sanksi akademik.

Malang, 3 Mei 2021

Peneliti,



Bima Yoga Pamungkas

NIM.14410038

MOTTO

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰذٰنُهُمْ سَمِعَتْ مِنْ لَدُنِّىْ اٰتٍ مِّنْ رَّبِّهِمْ فَلَا يَتَّبِعُوْنَهَا ۚ اُولٰٓئِكَ لَمْ يَكُنْ لَهُمْ قُلُوْبٌ يَّعْقِلُوْنَ
اِلَّا الْقَوْمُ الْكٰفِرُوْنَ

“Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.”

(*Qs. Yusuf ayat 87*)

(*Depag, Al Quran terjemahan, 12:87*)

PERSEMBAHAN

Penelitian ini peneliti persembahkan untuk ibu Endang Sariyem dan ayah Nawan Joko Prihasto yang telah memberikan cinta dan kasih sayangnya tanpa harus meminta balasan dari anaknya. Terima kasih karena usahanya selama ini yang membuat peneliti bisa sampai menuntut ilmu setinggi ini.

Kepada kakak Dian Cahyaning Pangastuti yang telah menjadi salah satu motivasi semangat belajar dan menjadi manusia yang kuat, teguh, disiplin.

Serta untuk keluarga besar peneliti yang memberikan dukungan moril dan materil selama ini. Terimakasih banyak karena tanpa kalian peneliti tidak akan mampu bertahan sejauh ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, taufiq serta hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Kecanduan *Game Online PUBG (Playerunknown’s Battlegrounds) Terhadap Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang***”, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa banyak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Untuk dengan tulus peneliti meyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Siti Mahmudah, M. Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Endah K. Purwaningtyas, M.Psi., Psikolog., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman yang berharga kepada peneliti dalam mengerjakan penelitian.

4. Dr. Mohammad Mahpur, M.Si., selaku Dosen Wali selama menempuh Pendidikan S1 yang memberikan motivasi agar memiliki pandangan yang jauh untuk masa depan.
5. Segenap Dosen Fakultas Psikologi dan civitas akademik yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama berkuliah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
6. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari masih jauh dari kata sempurna karena terbatasnya pengetahuan, kemampuan, tenaga dan waktu yang peneliti miliki, untuk itu peneliti mengharapkan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan penelitian ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga penelitian ini membawa manfaat bagi peneliti sendiri khususnya, bagi pengembangan ilmu dan pengaplikasikannya.

Malang, 3 Mei2021

Bima Yoga Pamungkas

NIM. 14410038

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRAC	xv
مستخلص البحث.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat	15
BAB II : KAJIAN TEORI.....	16
A. Prokrastinasi.....	16
1. Pengertian Prokrastinasi	16
B. Prokrastinasi Akademik	21
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik	21
2. Ciri-Ciri Prokrastinasi Akademik	22

3. Jenis-Jenis Tugas Pada Prokrastinasi Akademik	24
4. Aspek-Aspek Prokrastinasi Akademik	25
C. Kecanduan Game Online	27
1. Pengertian <i>Game Online</i>	27
2. Jenis-jenis Game Online	29
3. Pengertian Kecanduan.....	30
4. Kecanduan game online.....	31
5. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	33
6. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan terhadap <i>game online</i>	36
D. Perspektif Islam Tentang Prokrastinasi Akademik	37
E. Telaah Teks Psikologi Tentang Kecanduan <i>Game Online</i>	53
F. Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik.....	59
G. Hipotesis	64
BAB III : METODE PENELITIAN	65
A. Rancangan Penelitian	65
B. Identifikasi Variabel	65
C. Definisi Operasional.....	66
D. Populasi dan Sampel	67
E. Instrumen Penelitian.....	70
F. Prosedur Penelitian.....	71
G. Validitas dan Reliabilitas	72
H. Analisis Data	75

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Gambaran Umum Responden Penelitian	77
1. Jenis Kelamin	77
2. Usia.....	77
B. Prosedur Penelitian.....	78
C. Hasil Analisis Data Penelitian.....	79
1. Uji Asumsi.....	79
2. Uji Deskriptif	80
D. Pembahasan	91
1. Tingkat Adiksi <i>Game</i> Pada Mahasiswa UIN Malang	91
2. Tingkat Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa UIN Malang .	94
3. Pengaruh Kecanduan <i>Game</i> Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa UIN Malang.....	97
BABA V : PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Komponen Teks Psikologi Prokrastinasi Akademik	39
Tabel 2.2 Analisa Komponen Makna Mufordat	46
Tabel 2.3 Analisis Komponen Teks Islam Prokrastinasi	48
Tabel 2.4 Tabulasi dan Eksplorasi Teks Al-Qur'an Tentang Prokrastinasi.....	49
Tabel 2.5 Analisis Komponen Teks Psikologi Kecanduan <i>Game online</i>	54
Tabel 3.1 Blue print skala CIAS	68
Tabel 3.2 Blue print skala prokrastinasi.....	69
Tabel 3.3 Nilai Kritis CVR	72
Tabel 3.4 Kategori Interpretasi Reliabilitas	73
Tabel 4.1 Jenis kelamin.....	76
Tabel 4.2 Usia	77
Tabel 4.3 Uji normalitas	78
Tabel 4.4 Uji Linieritas	79
Tabel 4.5 Deskripsi skor hipotetik	80
Tabel 4.6 Norma Kategorisasi.....	82
Tabel 4.7 Norma Kategorisasi.....	83
Tabel 4.8 Kategorisasi tingkat prokrastinasi	84
Tabel 4.9 Uji hipotesis	85
Tabel 4.10 Pedoman Interpretasi koefisien korelasi	86
Tabel 4.11 Uji T	87
Tabel 4.12 Hasil korelasi aspek <i>kecanduan game online</i>	88
Tabel 4.13 Hasil Korelasi aspek prokrastinasi.....	89

ABSTRAK

Pamungkas, Bima, Yoga. (2021). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa UIN Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.

Pembimbing : Dr. Endah Kurniawati, M. PSI., Psikolog.

Berkembangnya teknologi internet memberikan banyak kemudahan serta hiburan yang dapat diakses dengan mudah, salah satunya adalah game online. Game online bertujuan sebagai media hiburan, pelepas stres, dan kepenatan setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kelalaian dalam mengerjakan pekerjaan, menunda tugas, hingga terjadinya prokrastinasi. Adapun rumusan masalah (1) mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2) mengetahui tingkat prokrastinasi pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (3) mengetahui adanya pengaruh kecanduan *game online* PUBG *mobile* (*playerunknown's battlegrounds*) terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2) mengetahui tingkat prokrastinasi pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (3) mengetahui adanya pengaruh kecanduan *game online* PUBG *mobile* (*playerunknown's battlegrounds*) terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa UIN Malang yang berstatus aktif dan pernah bermain *game* PUBG. Sedangkan sampel penelitian adalah 100 mahasiswa dengan rincian 80 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Metode penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi. Adapun alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini adalah CIAS (*Chen Internet Addiction Scale*) dan skala prokrastinasi akademik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa sebanyak 71 orang dari 100 orang partisipan penelitian terindikasi mengalami adiksi *game online*. Hasil penelitian juga menunjukkan sebanyak 13 orang (13%) memiliki tingkat prokrastinasi tinggi dengan jenis kelamin seluruhnya laki-laki. Sebanyak 74 orang (74%) memiliki tingkat prokrastinasi sedang dengan rincian 13 orang perempuan dan 61 orang laki-laki. Dan 13 orang (13%) perempuan sisanya memiliki tingkat prokrastinasi rendah. Pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik adalah 63,7% dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,789 dan taraf signifikansi 0,00. Artinya kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang kuat terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang.

Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, Prokrastinasi Akademik

ABSTRAC

Pamungkas, Bima, Yoga. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Academic Procrastination of UIN Malang Students. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.

Pembimbing : Dr. Endah Kurniawati, M. PSI., Psikolog.

The development of internet technology provides many conveniences and entertainment that can be accessed easily, one of which is online games. Online games are intended as a medium of entertainment, stress relief, and fatigue after carrying out daily activities. However, excessive use can cause negligence in doing work, delaying tasks, and causing procrastination. The formulation of the problem (1) is to determine the level of online game addiction in UIN Maulana Malik Ibrahim Malang students (2) to determine the level of procrastination in UIN Maulana Malik Ibrahim Malang students (3) to determine the effect of online game addiction PUBG mobile (playerunknown's battlegrounds) on academic procrastination behavior. to students of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

This study aims (1) to determine the level of online game addiction in students of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2) to determine the level of procrastination in students of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (3) to determine the effect of online game addiction PUBG mobile (playerunknown's battlegrounds) on academic procrastination behavior. on students of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, to see the effect of online game addiction on academic procrastination.

The population of this research is all students of UIN Malang who are active and have played PUBG games. While the research sample is 100 students with details of 80 male and 20 female. The sampling technique used random sampling. The research method used is quantitative using regression analysis. The measuring instruments used in this study were the CIAS (Chen Internet Addiction Scale) and the academic procrastination scale.

The results showed that as many as 71 people out of 100 study participants indicated experiencing online game addiction. The results also showed as many as 13 people (13%) had a high rate of procrastination with all male sex. A total of 74 people (74%) had a moderate level of procrastination, with details of 13 women and 61 men. And the remaining 13 (13%) women had a low rate of procrastination. The effect of online game addiction on academic procrastination is 63.7% with a coefficient value of 0.789 and a significance level of 0.00. This means that online game addiction has a strong influence on the behavior of academic procrastination behavior in UIN Malang students.

Key words: Online Game Addiction, Academic Procrastination

مستخلص البحث

جامعة (2021). تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على التسويق الأكاديمي لطلاب جامعة فمناكاس, بما مولانا مالك إبراهيم مالانج. أطروحة ، كلية علم النفس مشرفة : عنده مولانا مالك إبراهيم مالانج, 2021 كرنيانوتي الماجستير

يوفر تطوير تكنولوجيا الإنترنت العديد من وسائل الراحة والترفيه التي يمكن الوصول إليها بسهولة ، من بينها الألعاب عبر الإنترنت. تهدف الألعاب عبر الإنترنت إلى أن تكون وسيلة للترفيه وتخفيف التوتر والإرهاق بعد القيام بالأنشطة اليومية. ومع ذلك ، يمكن أن يؤدي الاستخدام المفرط إلى الإهمال في القيام بالعمل ، وتأخير المهام ، والتسبب في التسويق. صياغة المشكلة (1) هي تحديد مستوى إدمان الألعاب عبر لتحديد مستوى المماثلة فيطلابجامعة مولانا مالك (2) الإنترنت لدى طلابجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج ساحات معارك) **PUBG mobile** لتحديد تأثير اللعبة عبر الإنترنت إدمان (3) إبراهيم مالانج على سلوك التسويق الأكاديمي لطلابجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج (**playerunknow**).

تهدف هذه الدراسة (1) إلى تحديد مستوى إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى طلابجامعة مولانا مالك إبراهيم لتحديد تأثير إدمان (3) لتحديد مستوى التسويق لدى طلابجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج (2) مالانج حول سلوك التسويق (**playerunknow** ساحات معارك) **PUBG mobile** الألعاب عبر الإنترنت الأكاديمي على طلابجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج ، لمعرفة تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على التسويق الأكاديمي.

كان مجتمع هذه الدراسة جميعًا طلابجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الذين كانوا نشطين ولعبوا لعبة بينما كانت عينة البحث 100 طالب بتفاصيل 80 رجلاً و 20 امرأة. كانت تقنية أخذ العينات **PUBG**. المستخدمة هي أخذ العينات العشوائية. أسلوب البحث المستخدم كمي باستخدام تحليل الانحدار. أدوات (مقياس تشن للإدمان على الإنترنت) ومقياس التسويق **CIAS** القياس المستخدمة في هذا البحث هي الأكاديمي.

أظهرت النتائج أن ما يصل إلى 71 شخصًا من أصل 100 مشارك في البحث أشاروا إلى أنهم يعانون من إدمان الألعاب عبر الإنترنت. أظهرت النتائج أيضًا أن ما يصل إلى 13 شخصًا (13 %) لديهم مستوى عالٍ من التسويق ، وجميعهم من الذكور. كان لدى 74 شخصًا (74 %) مستويات معتدلة من التسويق مع تفاصيل 13 امرأة و 61 رجلاً. أما الـ 13 (13 %) المتبقية من النساء فكانت لديهن مستويات منخفضة من التسويق. تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على التسويق الأكاديمي هو 63.7% مع معامل ارتباط 0.789 ومستوى دلالة 0.00. هذا يعني أن إدمان الألعاب عبر الإنترنت له تأثير قوي على ظهور سلوك التسويق الأكاديمي لدى طلابجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب على الإنترنت ، التسويق الأكاديمي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era saat ini adalah kondisi dimana semua kebutuhan manusia serba cepat dan mudah. Apapun yang kita butuhkan sudah sangat mudah untuk didapatkan dengan mengandalkan internet. Konektivitas internet telah menawarkan kemudahan dan kenyamanan kepada umat manusia. Kemajuan penggunaan internet dapat dirasakan dalam berbagai hal, seperti *digital economy*, *robotic*, *pelayanan online*, *game online*.

Internet di Indonesia sendiri sebenarnya terbilang lambat daripada negara-negara lainnya. Namun perkembangan penggunaannya tergolong cepat. Menurut Badan Pusat Statistik, tahun 2015 pengguna internet di Indonesia pertumbuhannya bahkan lebih cepat daripada pertumbuhan penduduk. Survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia) pada tahun 2016, sebanyak 132,7 juta penduduk Indonesia sudah terhubung ke internet. Menurut Kementerian Informasi dan Informatika Republik Indonesia pesatnya perkembangan Internet di Indonesia juga menjadikan Indonesia sebagai pengguna internet terbanyak nomor enam.

Salah satu wujud perkembangan internet yang tengah populer saat ini ialah *game online*. Pada permainan *game online*, terdapat sebuah sistem berbasis aplikasi permainan yang memanfaatkan sebuah jaringan internet dan dimainkan dengan sebuah PC atau komputer. Menurut Poetoe (2012), *Game*

Online adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga *user* dari berbeda tempat pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama.

Game online, menurut Kim (2002) adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004) mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta terlibat konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Perwujudan dari perkembangan sebuah teknologi modern juga membuat *game online* semakin berkembang. Kemajuan *game online* terlihat dengan sudah bisa dimainkan *game* tersebut menggunakan gawai yang didalamnya tertanam sebuah teknologi canggih seperti pada perangkat *android* dan *IOS*. Kemudahan ini membuat *game online* dapat dimainkan secara fleksibel dimanapun pengguna berada hanya dengan mengandalkan ketersediaan akses internet.

Kemudahan yang ditawarkan oleh *game online* membuat peminat dari *game* ini semakin meningkat. Peminat dari *game online* juga beragam dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Peminat permainan modern seperti *game online* tidak hanya anak anak dan remaja, bahkan juga diminati oleh usia dewasa. Kenaikan jumlah pengguna internet semakin meningkat berdasarkan

hasil survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017). Jumlah pengguna internet mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68% dari total penduduk Indonesia sebesar 262 juta jiwa orang. Angka ini meningkat 10,56 juta jiwa dibandingkan pengguna internet pada 2016 silam. Penambahan pengguna internet ini setara dengan 7,96%. Pengguna internet terbesar masih berasal dari pulau Jawa dengan persentase 58,08% dari total populasi. Sisanya, dari Sumatera 19,09%, Kalimantan 7,96%, Sulawesi 6,73%, Bali-Nusa Tenggara 5,63% dan Maluku-Papua 2,49%. Dilihat dari segi usia, kaum milenial yang berusia dibawah 34 tahun yang paling aktif menggunakan internet. Penduduk berusia 13-18 tahun sebagai pengguna internet aktif mencapai 75,5% dan berusia 19-34 tahun sebesar 74,23%. Survei ini dilakukan pada 2.500 responden menggunakan teknik sampling *multi stage cluster* dengan tingkat kesalahan kurang lebih 1,96%.

Terdapat berbagai macam jenis permainan *game online* mulai dari game strategi, perang, simulator, teka – teki. Selain itu, ada *game online* yang hanya dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Tergantung tantangan serta misi dari *game* tersebut. Permainan *game* sendiri sebenarnya memiliki tujuan positif yaitu sebagai media hiburan untuk individu. Hal ini sudah tercermin bahkan sejak dari permainan tradisional, ketika *game online* belum ada. Namun seiring dengan berjalannya waktu, permainan tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan dengan yang lebih *modern* yaitu *game online*.

Sama seperti tujuan dari permainan tradisional, *game online* pun sebenarnya digunakan sebagai sarana hiburan, sebagai pelepas penat dan stres

setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun *game online* telah disalahgunakan oleh para pengguna yang membuat diri mereka kecanduan bermain *game online* sehingga menyebabkan kelalaian dalam mengerjakan pekerjaan, menunda pekerjaan bahkan mendorong anak-anak dan remaja untuk bertindak diluar norma.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh kecanggihan teknologi internet atau disebut *internet addiction disorder*. Internet juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addictive* (berlebihan bermain *game*) . Menurut penjelasan (Ulfa & Risdayani, 2017) bahwa *game online* juga merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi yang dapat menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Menurut Arthur dalam (Santoso et al., 2017), kecanduan adalah *An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)* yang artinya suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan dampak *negatif*. Chaplin menjelaskan dalam (Dinata, 2012) kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet*

addiction disorder. Young (2000) menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*.

Kecanduan *game online* ini memiliki beberapa dampak negatif. Menurut Ghuman dan Griffith (Novrialdy, 2019) beberapa masalah yang muncul ketika seseorang bermain *game online* secara berlebihan adalah kurangnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol terhadap waktu sehingga manajemen waktu menjadi buruk dan tidak tertata, menurunnya prestasi akademik, berkurangnya intensitas dalam menjalin relasi, memiliki permasalahan baik dalam segi finansial, fisik (kesehatan) maupun aspek lain yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Jap, Tiari, dkk (dalam Novrialdy, 2019) 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Angka ini terbilang tinggi karena artinya 1 dari 10 remaja mengalami kecanduan *game online*. Rata-rata remaja menghabiskan waktu lebih dari dua jam per hari atau 14 jam per minggu. Bahkan menurut beberapa penelitian, remaja bahkan menghabiskan waktu 55 jam perminggu untuk bermain *game online*.

Salah satu dampak dari keseringan dalam bermain *game online* dapat menyebabkan munculnya rasa malas seorang individu untuk melakukan aktivitas lain seperti belajar, bekerja atau membantu orang disekitarnya karena merasa asyik sendiri dengan permainan tersebut. Sistem persaingan dan kompetisi pada *game online* memberi dampak perilaku menunda-nunda atau perilaku prokrastinasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan

(2017), 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.

Prokrastinasi adalah perilaku suka menunda – nunda suatu pekerjaan sehingga menyebabkan tidak tepat waktu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dan menghasilkan dampak yang buruk. Pada individu yang suka melakukan perilaku prokrastinasi sering kali mereka membuat alasan untuk membenarkan keterlambatan pekerjaannya sehingga jika perilaku prokrastinasi menjadi suatu kebiasaan individu maka akan berdampak buruk bagi dirinya sendiri dan produktivitas. Berdasarkan penelitian (Masyita, 2016) Banyak faktor yang mendorong seseorang untuk terus menerus bermain *game online* diantaranya *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan).

Salah satu bentuk prokrastinasi yang dilakukan adalah prokrastinasi terkait tugas akademik. Intensitas waktu bermain *game* yang lama membuat seseorang melupakan tugas-tugasnya. Prokrastinasi akademik ini tidak memandang jenis kelamin, usia, status, dan lain sebagainya. Hal ini juga dialami oleh mahasiswa. Mahasiswa yang sudah kecanduan *game online* biasanya akan mengahbiskan banyak waktu untuk bermain *game*, tidak mengerjakan tugas, bahkan merelakan waktu kuliahnya hanya untuk bermain *game*.

Kecanduan *game* merupakan perilaku buruk dan sudah banyak menimbulkan efek negatif. Namun masih banyak yang tetap melakukannya dan mentoleransi perilakunya tersebut. Terdapat beberapa faktor yang membuat seseorang tetap bermain *game* meskipun *game* memiliki pengaruh yang buruk.

Seorang pemain *game* terdorong untuk bermain *game* supaya dapat diakui prestasinya dalam sebuah permainan. Pemain tersebut mendapat pengakuan dengan cara melewati suatu rintangan atau tantangan yang berada di dalam *game* supaya meraih peringkat yang lebih tinggi dengan baik. Usaha untuk melewati tantangan ini akhirnya membuat seorang pemain terdorong untuk bermain *game* secara terus menerus hingga target tercapai dan tanpa disadari mengakibatkan perilaku kecanduan. Selain itu juga terdapat faktor sosial yang dapat mendorong seorang pemain *game* berhubungan dengan pemain lain yang melakukan daring sehingga terjalin sebuah komunikasi untuk bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah rintangan atau tantangan. Komunikasi dengan pemain lain juga dilakukan untuk membantu proses belajar dan mendapatkan sebuah informasi yang lebih dalam tentang cara dan teknik bermain.

Faktor terakhir adalah faktor penghayatan dimana seorang pemain *game* di dorong untuk memahami cara bermain *game* yang sedang dimainkan sehingga pemain *game* merasa tertantang untuk terus menerus mempelajari berbagai teknik, meningkatkan cara bermain dan selalu mencoba berbagai strategi supaya berhasil dalam menyelesaikan tantangan tersebut dan mendapat pengakuan atas prestasinya. Mencapai tingkat yang lebih tinggi dengan

kemampuan yang dimiliki dibandingkan dengan pemain *game* lainnya akan mendorong pemain tersebut untuk terus mempelajari berbagai cara bermain *game* yang sedang dimainkan. Maka ketiga dorongan tersebut akan selalu saling mendukung dan memunculkan dalam hasrat pemain untuk terus menerus memainkan *game online*.

Salah satu *game* dengan sistem permainan yang panjang dan menuntut pemain untuk bermain dalam waktu yang cukup lama adalah *game Player Unknown's Battleground* (PUBG). Dalam *game* PUBG, pemain *game* dituntut untuk bertahan dan menjadi pemain yang terakhir hidup atau sebagai pemenang PUBG termasuk dalam kategori *game battle royal*, yang dapat dimainkan oleh 100 orang sekaligus secara daring. Mode permainan ini pemain dapat bermain *solo* (1 orang), *duo* (2 orang), *squad* (4 orang). Serta dapat mengundang teman untuk menjadi tim untuk bergabung bertempur bersama. Kepopuleran PUBG dapat dilihat dengan banyaknya pengunduhan yang kini telah diunduh lebih dari 100 juta pengguna dan diulas lebih dari 35 juta pengguna pada platform unduh aplikasi *playstore*.

Kepopuleran PUBG juga tidak lepas dari dorongan pemain untuk lebih sering memainkan *game* tersebut dimanapun pengguna berada. Pada tahap kecanduan *game online* seperti PUBG, menurut Wan dan Chiou (2006), disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis seperti motivasi, hiburan, dan rekreasi merupakan pengalihan perhatian dari kesepian, isolasi, dan kebosanan. Young (2009) mengatakan juga faktor utama dalam permasalahan kecanduan

game online disebabkan oleh pemain yang sering mengalami masalah dengan hubungan sosial dan merasa kesepian, seperti seakan akan terkucilkan.

Banyaknya kasus yang beredar di Indonesia maupun mancanegara yang bahwa game online memiliki dampak buruk bagi pemainnya dan merugikan orang disekitar. Salah satu contoh kasus yang ada di India bagian barat dimana kepolisian setempat menahan 10 mahasiswa akibat memainkan salah satu *game online* yaitu PUBG. Rohit Raval, salah satu petugas polisi mengatakan game itu begitu adiktif, hingga tersangka tidak sadar ketika tim polisi datang. Salah satu koran terbesar di india menyebut PUBG sebagai epidemik dan berakibat mental yang buruk bagi anak-anak (Jakarta, CNN Indonesia.25/03/2019). Di Indonesia sendiri, MUI pernah mengeluarkan pernyataan bahwa PUBG diharamkan untuk dimainkan karena mengandung kekerasan di dalamnya. Namun, hal itu masih dibahas lebih lanjut karena MUI memerlukan kajian kementerian kesehatan, para ahli, dan kementerian teknologi dan informatika. Pernyataan senada juga dikeluarkan oleh Nepal yang resmi melarang game online PUBG dengan alasan permainan itu penuh kekerasan dan berdampak buruk terhadap pemainnya, terutama pada anak-anak.

Burka & Yuen (dalam Ferrari & Tice, 2000) mengemukakan bahwa prokrastinasi bisa dilakukan pada berbagai macam tugas dan dalam berbagai konteks. Menurut Ferrari dan Morales (2007) prokrastinasi akademik memberikan dampak yang negatif bagi para mahasiswa, yaitu banyaknya waktu yang terbuang tanpa menghasilkan sesuatu yang berguna. Prokrastinasi

juga dapat menyebabkan penurunan produktivitas dan etos kerja individu sehingga membuat kualitas individu menjadi rendah .

Selain itu, Tice dan Baumeister (1997) menyatakan bahwa prokrastinasi dapat menyebabkan stres dan memberi pengaruh pada disfungsi psikologis individu. Individu yang melakukan prokrastinasi akan menghadapi deadline dan hal ini dapat menjadi tekanan bagi mereka sehingga menimbulkan stres. Kerugian lain yang dihasilkan dari perilaku prokrastinasi menurut Solomon dan Rothblum (1984) adalah tugas tidak diselesaikan, atau diselesaikan namun hasilnya tidak maksimal, karena dikejar deadline. Menimbulkan kecemasan sepanjang waktu pengerjaan tugas, sehingga jumlah kesalahan tinggi karena individu mengerjakan dalam waktu yang sempit. Di samping itu, sulit berkonsentrasi karena ada perasaan cemas, sehingga motivasi belajar dan kepercayaan diri menjadi rendah.(Nela Regar, dkk. 2013)

Peneliti telah melakukan wawancara dengan salah satu mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, berinisial (L) umur 22 tahun menyatakan :

“Saya merasa banyak banget yang terabaikan oleh saya pas bermain game ,tapi main game itu lebih penting daripada yang lain bagi saya. Biasanya juga saya lupa waktu gak ngelakuin apa-apa kecuali main game aja sampai makan sama tidur itu gak teratur. Kalo ada tugas pun kalo udah ngerasa bosan ya main game terkadang juga tugas gak saya kerjakan sampai selesai sampai hari H, di kelas pun kadang masih sempat main game. Saya juga sering bolos kuliah cuma karena ingin bermain game. Kebanyakan kalo kumpul sama keluarga atau

teman pun saya juga seringnya main game kalo gak main game itu rasanya gampang bosan aja. Ya, paling gak sehari ada lah 5 jam main game. Kalo disuruh milih sih antar teman atau main game ya saya lebih suka main game. Kata orang orang pun kadang saya dibilang buang-buang waktulah buat sekedar hal-hal gak penting padahal mereka gak pernah ngerasain apa yang saya rasakan. Tapi saya sedikit merasa gak enak sama kuliah saya itu dan merasa bersalah juga sama ortu gak selesai-selesai kuliahnya ada perasaan takut juga tapi bukan karena main game tapi emang dasarnya saya males aja kali. Perasaan saya kalo pas main game (online) ya enjoy aja seneng, stres itu rasanya hilang seketika, beda banget pas kalo lagi gak main (offline) bingung ngerasa hampa gak ada yang bisa dilakukan kecuali ada temen ngajak main keluar ya jalan-jalan aja sama temen. Apalagi kalo pas di suatu tempat gak ada internet buat main game itu rasanya jengkel banget ngerasa gak ada yang asyik terus gak bisa apa-apa.“

Hasil dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa subjek mampu menghabiskan waktu sekitar 5 jam bermain game online *pubg mobile* hingga sampai makan dan tidur pun tidak teratur, subjek pun mampu berdiam diri menatap *smartphone* berjam – jam hanya untuk bermain *game pubg mobile*, subjek memainkan permainan game online ini berulang-ulang kali lebih dari sekali. Alasan subjek berlama – lama bermain game karena permainan *game PUBG* lebih menyenangkan daripada aktivitas lainnya dan dapat

menghilangkan rasa bosan dan stres. Ia akan terus bermain sampai dirinya merasa puas. Subyek juga menyatakan sering bolos kuliah dan tidak mengerjakan tugas kuliah sampai selesai.

Hasil wawancara tersebut sesuai dengan penjelasan sebelumnya bahwa memainkan *game online* secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan dan memberikan dampak negatif pada penggunanya. Namun adanya toleransi yang tinggi dan rasa puas ketika bermain *game online* membuat pemain tidak bisa berhenti untuk bermain *game online*. Akibatnya banyak waktu yang terbuang hanya untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* juga akan menimbulkan terganggunya aktivitas sehari-hari. Pada mahasiswa, gangguan yang paling jelas terlihat adalah menggunakan waktu untuk mengerjakan tugas dan kuliah untuk bermain *game online*. Terdapat banyak penelitian yang menyebutkan dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan. Salah satunya diungkap oleh Novryaldi, 2019 yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa kecanduan *game online* dapat menimbulkan permasalahan pada beberapa aspek. Salah satunya adalah aspek akademik. Kecanduan *game online* membuat performa akademik seseorang menurun. Kecanduan *game online* akan mengurangi jam tidur penggunanya. jam tidur yang berkurang akan membuat daya konsentrasi seseorang menurun hingga akhirnya berpengaruh kepada prestasi akademik seseorang.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Nirwanda dan Ediati (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara adiksi *game online* dengan penyesuaian diri sosial pada remaja. Ketika tingkat adiksi

game online semakin tinggi, maka penyesuaian diri sosial remaja akan semakin rendah. Liminto (2020) juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap disiplin belajar pada siswa. bermain *game online* dapat membuat siswa lupa waktu dan waktu belajar mereka menjadi berkurang. Hal tersebut menyebabkan prestasi siswa pun menurun. seseorang yang sudah kecanduan *game online* juga akan memilih bermain *game* daripada melakukan tugas-tugasnya baik itu tugas sehari-hari di rumah maupun tugas dari sekolah.

Berdasarkan penjelasan dan kasus diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* PUBG yang ditinjau dari perilaku prokrastinasi yang dilakukan oleh mahasiswa. Peneliti memilih *game* PUBG karena survei awal menunjukkan bahwa rata-rata subjek penelitian memainkan *game* PUBG Mobile, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang *game onlinetersebut*. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian : “Pengaruh Kecanduan *Game Online PUBG Mobile (Playerunknown's Battlegrounds)* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini. Rumusan masalah tersebut adalah :

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?
2. Bagaimana tingkat perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?
3. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh kecanduan *game online* *PUBG mobile* (*playerunknown's battlegrounds*) terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan sumbangsih penelitian dalam bidang psikologi khususnya terkait prokrastinasi dan penggunaan *game online* yang selama ini banyak digemari oleh mahasiswa.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi data empirik dan standarisasi dalam melakukan penelitian dengan topik *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat menambah pengetahuan baru serta suatu wawasan mengenai pengaruh kecanduan *game online* PUBG *mobile* (*playerunknow's battlegrounds*) terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi rekomendasi dan bahan evaluasi untuk peneliti selanjutnya, khususnya yang tertarik mendalami adiksi *game online* dan prokrastinasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Prokrastinasi

1. Pengertian Prokrastinasi

Prokrastinasi berasal dari bahasa latin *procrastination* dengan awalan “*pro*” yang berarti “mendorong maju atau bergerak maju” dan akhiran “*crastinus*” yang berarti “keputusan hari esok” atau jika digabungkan menjadi “menangguhkan atau menunda sampai hari berikutnya” (Ghufron dan Risnawita,2014).

Ghufron dan Risnawati (2014) juga mengatakan bahwa prokrastinasi adalah penundaan dalam melakukan aktivitas yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang. Penundaan untuk mengerjakan aktivitas itu dilakukan untuk mengerjakan aktivitas lain yang tidak diperlukan. Prokrastinasi juga dapat disebut kebiasaan menunda dan menghindari tugas dengan melakukan aktivitas lain yang sebenarnya tidak perlu dilakukan.

Silver dalam (Ghufron dan Risnawita, 2010) mengatakan bahwa prokrastinasi lebih dari sekedar kecenderungan, melainkan suatu respon untuk menghindari tugas-tugas yang tidak disukai, atau merasa tidak mampu mengerjakan sebelum mencoba sehingga dapat menghambat kinerja, maka pelaku memiliki perasaan tidak nyaman atau gelisah. Noran dalam (Akinsola dan Tela, 2007) mendefinisikan prokrastinasi akademik sebagai bentuk penghindaran dalam mengerjakan tugas yang seharusnya diselesaikan oleh individu. Individu yang melakukan prokrastinasi lebih

memilih menghabiskan waktu dengan teman atau pekerjaan lain yang sebenarnya tidak begitu penting daripada menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan dengan cepat. Menurut Millgram prokrastinasi adalah perilaku spesifik yang meliputi :

- a. Suatu perilaku yang melibatkan unsur penundaan, baik untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas atau aktivitas.
- b. Menghasilkan akibat – akibat lain yang lebih jauh, misalnya keterlambatan menyelesaikan tugas maupun kegagalan dalam mengerjakan tugas.
- c. Melibatkan suatu tugas yang dipersepsikan oleh pelaku prokrastinasi sebagai suatu tugas yang penting untuk dikerjakan, misalnya tugas kantor, tugas sekolah, maupun tugas rumah tangga.
- d. Menghasilkan keadaan emosional yang tidak menyenangkan, misalnya perasaan cemas , perasaan bersalah, marah, panik, dan sebagainya.

Menurut (Freeman et al., 2011) “*procastination is a prevalent and complex psychological phenomenom that has been defined as the purposive delay in beginning or completing a task*”. Artinya prokrastinasi adalah suatu fenomena psikologi yang lazim dan kompleks yang didefinisikan sebagai penundaan purposif pada awal atau penyelesaian sebuah tugas.

Menurut Burka dan Yuen (1983), seorang prokrastinator memiliki pandangan irasional seperti pandangan bahwa tugas harus diselesaikan dengan sempurna sehingga dia merasa lebih aman untuk tidak melakukan melakukannya dengan segera. Dengan kata lain, prokrastinasi disebabkan

oleh keyakinan yang irasional dan sudah menjadi kebiasaan yang menetap ketika seseorang sedang menghadapi tugas. Burka dan Yuen juga menyebutkan dalam *American College Dictionary* prokrastinasi berasal dari kata *Procrastinate* yang diartikan menunda sampai waktu atau hari berikutnya. Brown dan Holzman menyebutkan istilah prokrastinasi untuk menunjukkan suatu kecenderungan untuk menunjukkan suatu kecenderungan menunda - nunda penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan.

Prokrastinasi menurut Ferrari dalam (Herlambang, 2016) adalah suatu kecenderungan untuk menunda dalam memulai maupun menyelesaikan kinerja secara keseluruhan untuk melakukan aktivitas lain yang tidak berguna, sehingga kinerja menjadi terhambat, tidak pernah menyelesaikan tugas tepat waktu, serta sering terlambat dalam menghadiri pertemuan, selain itu Ferrari dalam (Ghufron & Risnawita, 2010) mengungkapkan bahwa prokrastinasi akademik memiliki 4 aspek yaitu:

- a. Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi.

Seseorang yang melakukan prokrastinasi suka menunda-nunda dalam pengerjaan tugas. Mereka terkadang sudah memulai mengerjakan tugas, tetapi di tengah-tengah mereka menunda pengerjaan tugas tersebut, sehingga dengan penundaan-penundaan yang dilakukannya tugas yang dikerjakannya tidak selesai.

b. Keterlambatan dalam mengerjakan tugas

Seorang prokrastinator memerlukan waktu yang lama untuk menyelesaikan tugasnya. Mereka merencanakan tugasnya dan kurang memperhatikan waktu yang tersedia. Sehingga mereka mengalami keterlambatan waktu dalam pengerjaan. Dan merasa waktu yang seharusnya cukup untuk mengerjakan tugas menjadi kurang.

c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

Seorang prokrastinator biasanya merasa kurang dengan waktu yang telah ditentukan. Sebelumnya mereka telah menentukan waktu untuk mengerjakan tugasnya. Merencanakan pengerjaan tugas dengan sedemikian dan mengatur waktu sesuai tugas yang akan dikerjakannya, tetapi pada prakteknya seorang prokrastinator tidak mampu mengerjakan tugas sesuai dengan rencana awal.

d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada tugas yang harus dikerjakan

Seorang prokrastinator biasanya lebih memilih untuk melakukan kegiatan yang dianggapnya lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas. Mengalihkan waktu untuk melakukan hal-hal seperti menonton, membaca, bermain. Sehingga hal-hal tersebut menyita waktu untuk mengerjakan tugas-tugasnya.

Prokrastinasi akademik ialah tugas yang ditunda-tunda dapat menimbulkan kecemasan, dan kecemasan yang berlebihan akan menimbulkan stres bagi mahasiswa (Anggawijaya, 2013). Mahasiswa dapat

dikatakan melakukan prokrastinasi apabila memiliki kebiasaan menunda mengerjakan tugas dan dilakukan secara berulang-ulang serta menimbulkan perasaan tidak nyaman dalam menghadapi tugas. Jadi prokrastinasi akademik merupakan suatu kebiasaan menunda-nunda dalam mengerjakan tugas karena memiliki ketakutan akan kegagalan. (Herlambang, 2016)

Menurut teori psikodinamik (Ghufron & Risnawati, 2010), bahwa pengalaman masa kanak-kanak akan mempengaruhi perkembangan proses kognitif seseorang ketika dewasa, terutama trauma. Orang yang pernah mengalami trauma akan gagal dalam suatu tugas tertentu, misalnya gagal menyelesaikan tugas sekolahnya, akan cenderung melakukan prokrastinasi ketika dihadapkan lagi pada suatu tugas yang sama. Dia akan teringat kepada pengalaman kegagalan dan perasaan tidak menyenangkan yang pernah dialami. Oleh sebab itu, orang tersebut menunda mengerjakan tugas yang dipersepsikan akan mendatangkan perasaan seperti masa lalu.

Prokrastinasi akademik adalah penundaan yang dilakukan dalam ranah akademik. Penundaan tersebut dapat terjadi baik ketika ingin memulai, sedang mengerjakan ataupun menyelesaikan tugas yang diberikan. Prokrastinasi akademik lebih spesifik terjadi seperti penundaan memulai tugas, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, ketidaksesuaian antara rencana dan praktek, serta penundaan tugas karena mengerjakan hal lain yang lebih menyenangkan. Akibat penundaan yang dilakukan proksinator dapat memunculkan kecemasan seperti pada saat menunda mengerjakan skripsi sebagai tugas akhir perkuliahan hingga menunda untuk melakukan

konsultasi kepada dosen. Salah satu faktor eksternal yang menyebabkan prokrastinasi akademik adalah pengasuhan orangtua (Ghufron & Risnawita, 2010).

Dari beberapa definisi prokrastinasi yang telah disebutkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan tentang istilah prokrastinasi yaitu suatu pola perilaku kecenderungan dalam menunda – nunda suatu pekerjaan atau tugas yang secara berulang – ulang atau sengaja, Baik dalam memulai maupun menyelesaikan suatu tugas tanpa memikirkan dampak negatif terhadap si pelaku yang juga dapat menimbulkan keadaan emosional yang tidak menyenangkan bagi pelakunya.

B. Prokrastinasi Akademik

1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Ferry, dkk (1995) membagi prokrastinasi menjadi dua berdasarkan jenis tugasnya, yaitu prokrastinasi akademik adalah jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik. Kemudian prokrastinasi non-akademik adalah penundaan yang dilakukan pada jenis tugas non formal atau berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini jenis prokrastinasi yang digunakan adalah prokrastinasi akademik. Perilaku dari prokrastinasi mengarah kepada mahasiswa yang sedang menjalani masa kuliah dan individu yang mengalami proses akademik. Prokrastinasi akademik adalah kecenderungan

yang ditunjukkan individu untuk menunda tugas akademik hampir selalu dan selalu (Solomon dan Rothblum, 1984).

Kemudian Ferrari dalam (Arumsari & Muzaqi, 2009) berpendapat bahwa prokrastinasi akademik adalah penundaan menyelesaikan suatu tugas yang menjadi prioritas tinggi tanpa disadari oleh alasan yang masuk akal. Kemudian prokrastinasi akademik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Penundaan untuk memulai ataupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
- b. Adanya keterlambatan dalam mengerjakan tugas
- c. Adanya kesenjangan waktu antara rencana dengan kinerja aktual dalam mengerjakan tugas
- d. Adanya kecenderungan untuk melakukan aktivitas lain yang dipandang lebih mendatangkan hiburan dan kesenangan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik merupakan sebuah sikap yang menunda tugas-tugas kuliah yang menjadi tanggung jawabnya dikarenakan memiliki kegiatan lain yang dirasa lebih menghibur dan mendatangkan kesenangan yang membuat tugas utamanya sebagai mahasiswa menjadi tidak di prioritaskan.

2. Ciri-Ciri Prokrastinasi Akademik

Perilaku prokrastinasi akademik dapat muncul dalam berbagai macam gaya berdasarkan ciri-ciri yang menonjol. Sapadin dan Maguire (1996) membagi enam gaya prokrastinasi yang pokok yaitu:

- a. *Perfectionist* yaitu mengerjakan sesuatu yang dirasakan kurang sempurna. Seseorang mempunyai keinginan tugasnya harus dikerjakan sebaik-baiknya (sempurna) sesuatu yang dilaksanakan untuk mengerjakan tugas sering dinilai oleh dirinya sendiri tidak sempurna sehingga individu memilih menunda untuk mengerjakan tugasnya.
- b. *Dreamer* yaitu banyak mempunyai ide besar tetapi tidak dilakukan. Procrastinator lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mempersiapkan diri, mencari buku-buku yang diperlukan dan menyusun rencana pelaksanaan tugas secara teliti, tetapi sebenarnya berlebihan sehingga individu menunda mengerjakan tugas itu.
- c. *Worrier* yaitu tidak berfikir tugas akan berjalan dengan baik, tetapi takut apa yang dilakukan lebih jelek atau gagal. Individu merasa gagal atau tidak akan dapat mengerjakan tugas dengan baik. Individu khawatir akan gagal sehingga memilih untuk menunda mengerjakan tugasnya.
- d. *Defier* yaitu tidak mau diperintah atau dinasehati oleh orang lain (suka menentang). Mereka suka disebut penunda karena kebiasaan pada umumnya.
- e. *Crisis Maker* yaitu suka membuat masalah dalam pekerjaan karena terlambat memulai. Individu suka menunda pengerjaan tugas menjelang batas akhir waktu yang disediakan sehingga sering tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.
- f. *Over Doer* yaitu terlalu banyak tugas mereka. Individu selalu mengatakan “ya” pada tugas yang diberikan padanya sehingga cenderung

kurang dapat mengatur waktu dan sumber daya yang ada serta tidak dapat menyelesaikan konflik yang terjadi. Akhirnya individu sering menunda tugas yang harus diselesaikan.

3. Jenis-Jenis Tugas Pada Prokrastinasi Akademik

Menurut Green dalam (Ghufron & Risnawati, 2010) jenis tugas yang menjadi objek prokrastinasi akademik adalah tugas yang berhubungan dengan kinerja akademik. Perilaku-perilaku yang mencirikan penundaan dalam tugas akademik dipilah dari perilaku lainnya dan dikelompokkan menjadi unsur prokrastinasi akademik.

Menurut Solomon dan Rothblum dalam (Ghufron & Risnawita, 2010) menyebutkan ada enam jenis tugas akademik yang sering diprokrastinasi oleh mahasiswa, antara lain:

- a. Tugas mengarang, meliputi penundaan tugas-tugas berkaitan dengan menulis laporan, makalah, skripsi dan lain-lain.
- b. Tugas belajar menghadapi ujian, pada tugas ini penundaan mencakup penundaan belajar untuk menghadapi ujian.
- c. Tugas membaca liputan adanya penundaan membaca referensi atau buku yang berkaitan dengan tugas akademik yang diwajibkan.
- d. Kerja tugas administratif, seperti menyalin catatan, menulis presensi kehadiran, daftar peserta praktikum dan lain sebagainya.
- e. Menghadiri pertemuan, yaitu penundaan maupun keterlambatan dalam menghadiri pelajaran dan pertemuan-pertemuan lainnya.

- f. Penundaan dalam kinerja akademik keseluruhan, yaitu menunda mengerjakan atau menyelesaikan tugas-tugas akademik secara keseluruhan.

4. Aspek-Aspek Prokrastinasi Akademik

Aspek-aspek yang mempengaruhi prokrastinasi akademik dapat dikategorikan menjadi dua aspek, yaitu: (Ghufron & Risnawati, 2010)

- a. Aspek internal adalah aspek yang terdapat dalam diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: kondisi fisik individu dan kondisi psikologi individu.

- 1) kondisi psikologis individu ini sebagaimana dikemukakan oleh Ferrari (2009), menyebutkan bahwa prokrastinasi akademik dipengaruhi oleh adanya keyakinan yang tidak irasional dan perfeksionisme. Trait kepribadian yang ada pada individu turut memengaruhi munculnya prokrastinasi, misalnya hubungan kemampuan sosial dan tingkat kecemasan dalam berhubungan sosial.

- 2) Kondisi Fisiologis, kondisi fisik yang dapat menyebabkan prokrastinasi adalah kondisi kesehatan. Sebagaimana yang dijelaskan Ferrari, bahwa kondisi kesehatan seseorang dapat menentukan tingkat prokrastinasnya.

- b. Aspek eksternal adalah aspek yang terdapat diluar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: gaya pengasuhan orang tua dan kondisi lingkungan.

- 1) Pengasuhan orangtua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Ferrari dan Ollivete (2007) menemukan bahwa tingkat pengasuhan otoriter ayah yang menyebabkan munculnya kecenderungan perilaku prokrastinasi yang kronis pada subjek penelitian anak perempuan, sedangkan tingkat pengasuhan otoritatif ayah menghasilkan anak perempuan yang bukan prokrastinator.
- 2) Kondisi lingkungan, kondisi lingkungan yang lanient prokrastinasi akademik lebih banyak dilakukan pada lingkungan yang rendah dalam pengawasan daripada lingkungan yang penuh pengawasan, di dalam lingkungan terdapat adanya teman sebaya ataupun kelompok yang memengaruhi seseorang untuk melakukan prokrastinasi.

Menurut Suriyah dan Tjundjing (2007) terdapat empat aspek prokrastinasi akademik yaitu :

a. *Perceived time*

Perceived time dapat diartikan sebagai gagalnya seseorang dalam melaksanakan *deadline* yang sudah dibuat sehingga menyebabkan prokrastinasi. Dalam artian tugas tersebut tidak dapat terlaksana dengan baik karena orang tersebut tidak bisa memperhitungkan waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas.

b. *Intention-action*

Intention-action dapat disebut dengan celah antara keinginan dan perilaku. Artinya seorang individu menjadi gagal dalam mengerjakan

tugas karena tenggat waktu yang pendek mengakibatkan celah antara keinginan untuk menyelesaikan pekerjaan dan perilaku semakin kecil.

c. *Emotional distress*

Emotional distress yaitu perasaan tidak nyaman serta kecemasan yang muncul karena seseorang melakukan prokrastinasi. Dapat dikatakan *emotional distress* ini sebagai akibat dan konsekuensi negatif karena seseorang melakukan prokrastinasi.

d. *Perceived ability*

Perceived ability atau dapat diartikan sebagai keyakinan terhadap kemampuan diri. Seseorang yang memiliki keragu-raguan atau rasa tidak yakin dalam dirinya berkemungkinan untuk melakukan prokrastinasi. Meskipun prokrastinasi tidak berkaitan dengan kemampuan seseorang, namun adanya keragu-raguan tersebut membuat individu takut akan gagal sehingga menunda waktu untuk mengerjakannya.

C. Kecanduan Game Online

1. Pengertian *Game Online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game online* menurut Kim

(2002) adalah *game* dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet).

Game sendiri adalah aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Bermain *game* dijelaskan dalam penelitian Fauzi (2019) sebagai aktivitas yang dilakukan demi keinginan individual, dilakukan dengan metode yang menggembirakan, tidak ditujukan pada hasil final, aktif, fleksibel serta aktual. Artinya, bermain bukanlah aktifitas yang dikerjakan untuk memuaskan orang lain, tapi hanya karena keinginan dari dirinya sendiri. Bermain juga merupakan kegiatan menyenangkan yang sifatnya pribadi dan fleksibel. Umumnya bermain menimbulkan efek positif karena bermain merupakan bagian proses bagi pertumbuhan siswa. Kegiatan tersebut dilakukan dengan suka rela, tanpa adanya pemaksaan ataupun tekanan dari pihak luar

Menurut Poetoe (2012), *Game Online* adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga *user* dari berbeda tempat pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama.

Winn dan Fisher (2004) mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama

serta terlibat konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

2. Jenis-jenis Game Online

Game online memiliki berbagai jenis model game, mulai dari game strategi, perang, simulator, teka – teki. untuk lebih lebih jelasnya berikut adalah jenis – jenis game online :

- a. *Cross Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda, misalnya GTA V yang dapat dimainkan secara *online* dari komputer, *smartphone*, konsol PS4 maupun Xbox 360.
- b. *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya*. Sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contohnya adalah *Counter-Strike* dan *PUBG Mobile (Player Unknown's Battleground)*
- c. *Real Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game* DOTA merupakan singkatan dari *Defense of the Ancient* (Sulisetyani, 2016).

Pada penelitian kali ini peneliti akan membahas *game online* PUBG Mobile singkatan dari *Player Unknown's Battleground* yang merupakan sebuah permainan dengan genre *battle royale*, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring atau *online*. Di dalam permainan ini bisa bermain solo atau sendiri, dengan tim 2 orang dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. (Wikipedia). Peneliti memilih *game* PUBG Mobile karena survei awal mengatakan bahwa rata-rata subjek penelitian memainkan *game* PUBG Mobile, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang *game* tersebut.

3. Pengertian Kecanduan

Kecanduan menurut Grippson dan Bokular (Elster, 1999) adalah suatu keadaan interkasi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009).

Menurut Leung (2007) secara tradisional konsep kecanduan didasarkan pada model medis, diperuntukkan bagi tubuh, ketergantungan psikologi pada zat dan bukan merupakan pola perilaku fisik. Ferdosi et al. (2012) menjelaskan bahwa semua entitas yang mampu merangsang seseorang bisa mengakibatkan kecanduan. Ia menemukan bahwa setiap kali kebiasaan berubah menjadi kewajiban dapat dianggap sebagai kecanduan.

Istilah kecanduan biasanya dikaitkan hanya untuk kasus yang melibatkan zat kimia, kriteria diagnostik serupa pun telah diterapkan pada sejumlah perilaku bermasalah seperti judi dan patologis (Young, 2009). Menurut *Departement of Internal Medicine* menemukan bahwa perilaku kecanduan sama halnya dengan kecanduan internet dan narkoba, tetapi bedanya kecanduan ini tidak berkaitan dengan zat tetapi perilaku atau perasaan yang dibawa oleh tindakan yang relevan. Kemudian menurut Leung (2007) menunjukkan bahwa beberapa penggunaan secara online sama dengan orang yang kecanduan judi, narkoba atau alkohol. Kecanduan juga dapat disebut dengan individu yang menggunakan sesuatu secara berlebihan dan berulang-ulang hingga akhirnya tidak dapat mengontrol dirinya.

4. Kecanduan game online

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya

adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

Berdasarkan frekuensi bermain, pemain *game* dibagi menjadi tiga jenis. Pertama adalah *regular*, dikarakteristikan dengan bermain lebih dari satu kali sehari, setiap hari, atau paling sedikit satu kali seminggu. Kedua, *casual* yang sering bermain pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau hanya sesekali tetapi berdurasi hingga berjam-jam. Jenis pemain *game* yang ketiga adalah non-pemain, yaitu seseorang yang tidak pernah bermain *game*, atau pernah mencoba bermain *game* tetapi sekarang tidak bermain lagi (Fromme, 2003). Terdapat penelitian lain yang mengelompokkan *gamers* menjadi lebih spesifik yaitu *low frequency gamers*, *high frequency gamers*, dan *heavy frequency gamers*. *Low frequency gamers* adalah pemain yang bermain kurang dari satu jam perhari. *High frequency gamers* adalah pemain yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency*

gamers adalah pemain yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu (Griffiths, 2010).

5. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada lima buah aspek kecanduan *game online*. Kelima aspek tersebut adalah:

a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sedangkan Lemmes, Valkenburg, dan Peter (2009) menyebutkan terdapat tujuh aspek dari adiksi *game*. Tujuh aspek ini merupakan pengembangan dari aspek-aspek diatas. Adapun aspek-aspek yang dimaksud antara lain:

a. *Salience*

Salience merupakan salah satu aspek dari adiksi *game online* yang menandakan bawa bermain *game* tersebut sudah menjadi kegiatan penting dalam kehidupan seseorang. Hal ini terlihat dari *game* yang sudah mendominasi pikiran, perasaan, maupun perilaku. Karena sudah menjadi bagian yang penting, pemain *game* akan terus-terusan memikirkan *game* yang akan dimainkannya sehingga sebagian besar waktunya habis untuk bermain *game*.

b. *Tolerance*

Toleransi ini artinya ketika seseorang sering bermain *game* sehingga banyak waktunya terbuang untuk *game*. Intensitas waktu yang sering membuat seseorang secara bertahap membangun jumlah waktu yang banyak untuk bermain *game* hingga pada akhirnya kesulitan untuk menghentikan aktivitas tersebut.

c. *Mood modification*

Mood modification berarti modifikasi suasana hati yang terjadi setelah seseorang bermain *game*. Modifikasi ini dapat mencakup perasaan tenang dan-atau santai yang didapatkan setelah bermain *game*. Bisa juga pengalihan dari stres dan penghindaran permasalahan. *Mood modification* ini bisa menjadi pengalaman subjektif seseorang, yaitu merasakan adanya perubahan suasana hati yang semakin meningkat dan membaik setelah bermain *game*.

d. *Relapse*

Relapse artinya pengulangan. Yaitu kecenderungan seseorang untuk kembali ke pola awal saat bermain *game*. Pola bermain yang berlebihan akan dipulihkan setelah periode kontrol. Pada seseorang yang sudah kecanduan *game online*, meskipun dia berusaha mengurangi waktu bermain, kecenderungannya ia akan kembali pada pola awal dan gagal dalam mengurangi waktu maupun intensitas bermain *game*.

e. *Withdrawl*

Aspek ini berkaitan dengan emosi-emosi negatif atau emosi tidak menyenangkan atau dampak secara fisik yang dirasakan ketika seseorang berhenti beemain *game* atau mengurangi waktu dalam bermain *game*.

f. *Conflict*

Ketika seseorang bermain *game* secara berlebihan maka dapat menghasilkan konflik antar pribadi. Konflik ini terjadi antara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik ini dapat berupa argumen dan pengabaian, atau juga kebohongan. Selain itu pemain yang sudah kecanduan akan cenderung mengabaikan kehidupannya sosialnya agar dapat fokus pada *game* yang dimainkan sehingga memungkinkan munculnya konflik dengan orang-orang disekitarnya.

g. *Problem*

Ketika seseorang terlalu sering bermain *game* dapat menimbulkan permasalahan baik dari sisi individu seperti konflik intrapsikis, perasaan subjektif dan hilangnya kontrol, serta masalah fisik seperti mengganggu pola tidur, dan yang lainnya. Masalah-masalah lain yang timbul adalah dari segi lingkungan sosial yang juga dapat mempengaruhi pekerjaan individu tersebut.

6. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan terhadap *game online*

Faktor – faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, menurut Yee (2005) terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* :

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah yang terjadi di kehidupan nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat dilingkungan dunia virtual, melalui perncapaian tujuan dan akumulasi dari item-item yang merupakan simbol dari kekuasaan.

D. Perspektif Islam Tentang Prokrastinasi Akademik

1. Sampel Teks Psikologi Tentang Prokrastinasi Akademik

- a) Solomon dan Rothblum (1984) perilaku dari prokrastinasi mengarah kepada mahasiswa yang sedang menjalani masa kuliah dan individu yang mengalami proses akademik. Prokrastinasi akademik adalah

kecenderungan yang ditunjukkan individu untuk menunda tugas akademik hampir selalu dan selalu.

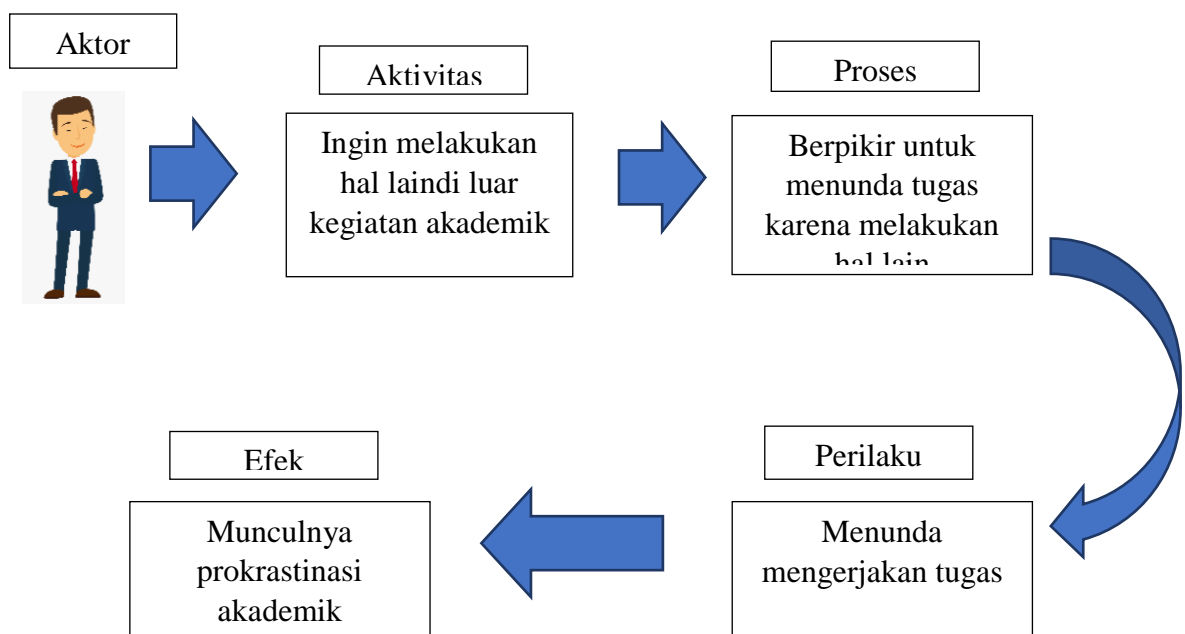
- b) Ferrari (dalam Arumsari & Muzaqi, 2009) berpendapat bahwa prokrastinasi akademik adalah penundaan menyelesaikan suatu tugas yang menjadi prioritas tinggi tanpa disadari oleh alasan yang masuk akal.
- c) Wolter (2003) menyatakan bahwa prokrastinasi akademik adalah bentuk kegagalan dalam mengerjakan tugas yang disebabkan karena penundaan hingga detik-detik terakhir. Prokrastinasi akademik juga dapat dikatakan sebagai kebiasaan yang tidak efektif dan mengarah kepada perilaku yang membawa dampak negatif.
- d) Steel & Klingsieck (2015) Prokrastinasi atau penundaan juga diartikan sebagai tindakan yang tidak rasional atau merugikan diri sendiri dan menjadi lebih buruk dampaknya karena penundaan tersebut.
- e) Milgram (dalam Damri dkk, 2017) menjelaskan bahwa prokrastinasi terjadi agar seseorang dapat mengerjakan atau melengkapi tugasnya agar optimal. namun prokrastinasi justru tidak membuat tugas seseorang menjadi lebih baik dan mengarah pada penundaan yang tidak berguna.
- f) Klingsieck (2013), prokrastinasi dapat terjadi pada berbagai bidang seperti bidang akademik. Prokrastinasi pada bidang akademik disebut prokrastinasi akademik.
- g) Suhandianto dan Pratitis (2019) prokrastinasi akademik merupakan kecenderungan untuk selalu atau hampir selalu menunda tugas-tugas

akademik. Mereka yang menunda ini juga mengalami kecemasan yang mengganggu namun tetap melakukan prokrastinasi akademik tersebut.

- h) Mulyana (2018) Prokrastinasi akademik merupakan hambatan bagi siswa maupun mahasiswa dalam meraih kesuksesan akademik karena prokrastinasi dapat menurunkan kualitas dan kuantitas pembelajaran, berdampak negatif pada kehidupan siswa/mahasiswa, serta dapat memicu munculnya stres hingga kecemasan.
- i) Rusdiantoro dan Iswinarti (2016), orang yang melakukan prokrastinasi biasanya akan mengalami rasa cemas, khawatir, takut akan kegagalan, kesulitan dalam mengambil keputusan, memiliki kecenderungan untuk bergantung, kurang berani mengambil resiko, tidak bisa menunjukkan otonomi diri, sulit untuk beradaptasi, membenci tugas-tugas yang diberikan, tidak tegas, melawan aturan, serta sulit untuk memberikan penilaian terhadap personalnya.
- j) Rosario (2009) menyebutkan bahwa salah satu ciri prokrastinasi akademik adalah ketidakmampuan mengelola dan memanfaatkan waktu secara baik sehingga menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik.

2. Pola Teks Psikologi Tentang Prokrastinasi Akademik

Pola adalah suatu gambaran yang memiliki keteraturan. Dalam hal ini pola yang di maksud adalah kumpulan keyakinan yang membentuk proses berpikir. Melalui pola ini, dapat diketahui penyebab perilaku prokrastinasi akademik yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Malang.



Gambar 2.1 Pola Teks Psikologi Tentang Prokrastinasi Akademik

3. Analisis Komponen Teks Psikologi Tentang Prokrastinasi Akademik

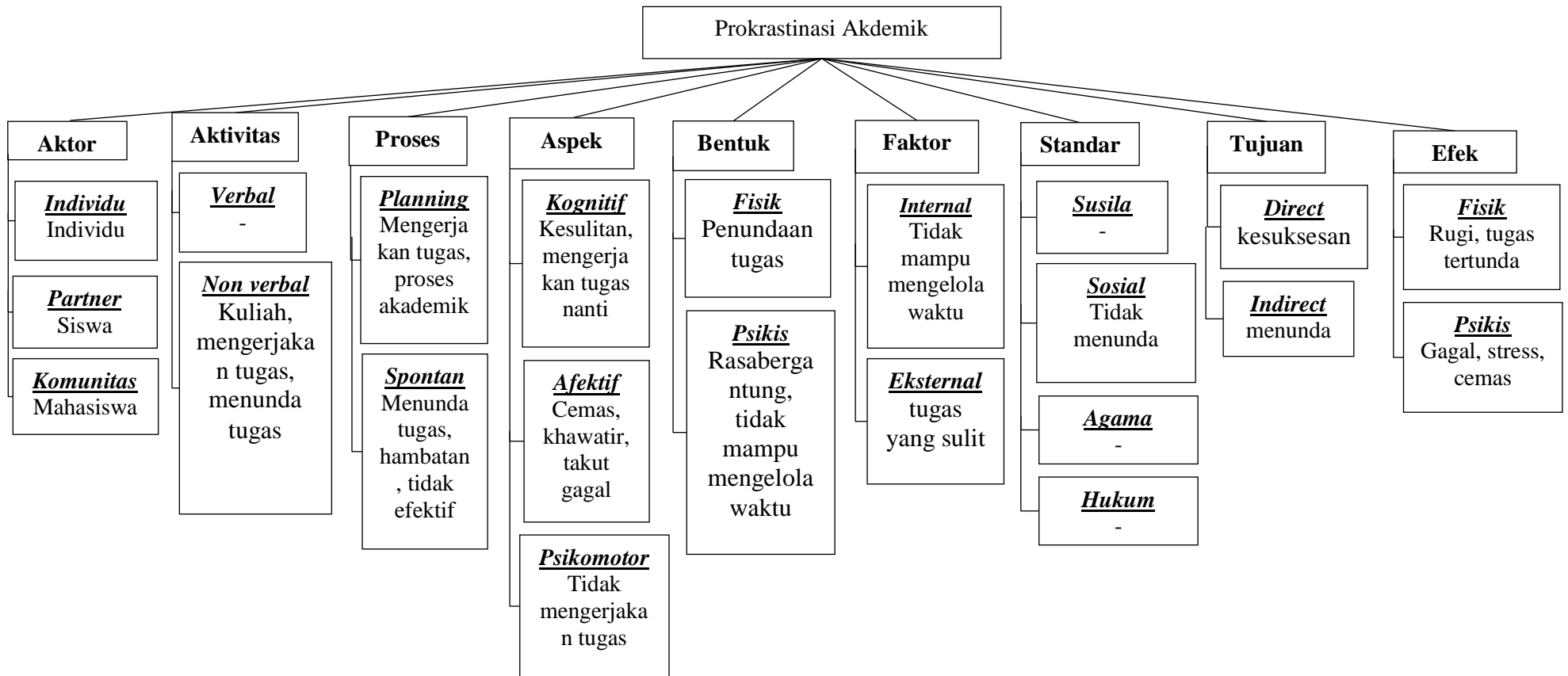
Tabel 2.1 Analisis Komponen Teks Psikologi Tentang Prokrastinasi Akademik

No.	Komponen	Kategori	Deskripsi
1.	Aktor	a. Individu	Individu
		b. Partnership	Siswa
		c. Komunitas	Mahasiswa
2.	Aktivitas	a. Verbal	-
		b. Non Verbal	Kuliah, mengerjakan tugas, menunda tugas akademik, selalu dan hampir selalu menunda
3.	Proses	a. Planning	Mengerjakan tugas, mengalami proses akademik, mengerjakan tugas agar optimal.
		b. Spontan	Menunda tugas tanpa disadari, tidak efektif, hambatan.
4.	Bentuk	a. Fisik	Penundaan tugas hingga detik terakhir, tindakan tidak rasional.
		b. Psikis	Rasa bergantung kepada orang lain dalam pengerjaan tugas, tidak mampu mengelola waktu dengan baik.
5.	Aspek	a. Kognitif	Mengerjakan tugas nanti saja, kesulitan dalam mengambil keputusan, rasional, sulit memberikan penilaian terhadap personalnya.
		b. Psikomotorik	Tidak mengerjakan tugas, tidak dapat mengelola perilaku dan memanfaatkan waktu dengan baik.
		c. Afektif	Perasaan cemas, khawatir, atau takut gagal dalam mengerjakan tugas dan irasional.
6.	Faktor	a. Internal	Tidak mampu mengelola waktu, memiliki perasaan cemas dan takut akan tugasnya, membenci tugas yang diberikan.
		b. Eksternal	Tugas yang diberikan sulit.
7.	Audiens	a. Individu	Tugas akademik.
		b. Partnership	Bidang akademik.

		c. Komunitas	-
8.	Tujuan	a. Direct	Kesuksesan akademik.
		b. Indirect	Menunda tugas akademik.
9.	standart	a. Sosial	Tidak menunda.
		b. Susila	-
		c. Agama	-
		d. Hukum	-
10.	Efek	a. Fisik	Merugikan diri sendiri, dampak lebih buruk, penundaan tidak berguna.
		b. Psikis	Kegagalan dalam mengerjakan tugas, dampak negatif, kecemasan yang mengganggu, menurunkan kualitas dan kuantitas pembelajaran, stres hingga kecemasan

Berdasarkan tabel 2.1 terdapat beberapa teks komponen psikologi terkait perilaku prokrastinasi akademik. Komponen tersebut antara lain aktor dengan kategori individu, partner, dan komunitas. Kedua adalah aktivitas. Aktivitas ini merujuk kepada perilaku prokrastinasi akademik baik itu secara verbal maupun non verbal. Ketiga proses yang terbagi menjadi proses secara terencana maupun tidak terencana atau spontan. Keempat adalah bentuk baik secara fisik maupun psikis. Kelima adalah aspek yang terbagi menjadi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keenam adalah factor yang terbagi menjadi factor internal dan eksternal. Ketujuh adalah audiens yang terbagi menjadi individu, partner, dan komunitas. Kedelapan adalah tujuan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Kesembilan adalah standar atau nilai yang ditetapkan berdasarkan social, susila, agama, maupun hukum. Terakhir adalah efek atau dampak dari perilaku prokrastinasi baik secara fisik maupun psikis.

4. Mind Map Teks Psikologi Tentang Prokrastinasi Akademik



Gambar 2.2 Mind Map Teks Psikologi Tentang Prokrastinasi Akademik

5. Rumusan Konseptual Tentang Prokrastinasi Akademik

Secara global, prokrastinasi akademik merupakan perilaku menunda yang dilakukan seseorang ketika mengerjakan tugas akademik. Penundaan ini dilakukan karena seseorang tersebut melakukan aktivitas lain sehingga tugas akademik tidak dikerjakan.

Secara partikular, prokrastinasi akademik bisa dikatakan sebuah perilaku kemalasan. Perilaku ini merupakan perilaku yang tidak terpuji. Penundaan tidak hanya dilakukan dalam bentuk tugas akademik, akan tetapi dalam perilaku ibadah pun juga termasuk

6. Telaah Teks Islam Tentang Prokrastinasi Akademik

a. Sampel Ayat

1. QS. An-Nisa ayat 142, Kata kunci : malas (كُسَالَى)

إِنَّ الْمُنَافِقِينَ يُخَدِعُونَ اللَّهَ وَهُوَ خَادِعُهُمْ وَإِذَا قَامُوا إِلَى الصَّلَاةِ قَامُوا
كُسَالَى يُرَاءُونَ النَّاسَ وَلَا يَذْكُرُونَ اللَّهَ إِلَّا قَلِيلًا

Artinya : Sesungguhnya orang munafik itu hendak menipu Allah, tetapi Allah-lah yang menipu mereka. Apabila mereka berdiri untuk salat, mereka lakukan dengan malas. Mereka bermaksud ria (ingin dipuji) di hadapan manusia. Dan mereka tidak mengingat Allah kecuali sedikit sekali.

2. QS. At-Taubah ayat 54, Kata kunci : malas (كُسَالَى)

يَأْتُونَ وَلَا وَبِرَسُولِهِ بِاللَّهِ كَفَرُوا أَنَّهُمْ إِلَّا نَفَقَتْهُمْ مِنْهُمْ تُقْبَلُ أَنْ مَنَعَهُمْ وَمَا
كَرِهُونَ وَهُمْ إِلَّا يُنْفِقُونَ وَلَا كُسَالَى هُمْ إِلَّا الصَّلَاةَ

Artinya : “Dan yang menghalang-halangi infak mereka untuk diterima adalah karena mereka kafir (ingkar) kepada Allah dan Rasul-Nya dan mereka tidak melaksanakan salat, melainkan dengan malas dan tidak (pula) menginfakkan (harta) mereka, melainkan dengan rasa enggan (terpaksa).

3. QS. Luqman ayat 34, Kata Kunci : tidak ada orang yang mengetahui

di bumi mana dia mati (وَمَا تَدْرِي نَفْسٌ بِأَيِّ أَرْضٍ تَمُوتُ)

تَدْرِي وَمَا الْأَرْحَامُ فِي مَا وَيَعْلَمُ الْغَيْبُ وَيُنزِّلُ السَّاعَةَ عِلْمٌ عِنْدَهُ اللَّهُ إِنَّ
عَلِيمٌ اللَّهُ إِنَّ تَمُوتُ أَرْضٍ بِأَيِّ نَفْسٍ تَدْرِي وَمَا عَدَا تَكْسِبُ مَاذَا نَفْسٌ
خَيْرٌ

Artinya : Sesungguhnya hanya di sisi Allah ilmu tentang hari Kiamat; dan Dia yang menurunkan hujan, dan mengetahui apa yang ada dalam rahim. Dan tidak ada seorang pun yang dapat mengetahui (dengan pasti) apa yang akan dikerjakannya besok. Dan tidak ada seorang pun yang dapat mengetahui di bumi mana dia akan mati. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Mengenal.

4. QS Al Ashr ayat 1-3, Kata Kunci : dalam kerugian(خُسْرٍ)

وَالْعَصْرَ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا
بِالْحَقِّ هَ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya : “ Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan aman shaleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan menasehati supaya menetapi kesabaran”.

5. QS Al Baqarah ayat 9, Kata Kunci :mereka menipu (يُخَدِّعُونَ)

أَنفُسَهُمْ وَمَا يَشْعُرُونَ يُخَدِّعُونَ اللَّهَ وَلَهُ الدِّينَ أَمْنٌ وَآوَىٰ إِلَىٰ

Artinya :Mereka menipu Allah dan orang-orang yang beriman, padahal mereka hanyalah menipu diri sendiri tanpa mereka sadari.

6. QS Al-Hasyr ayat 19, Kata Kunci :fasik (الْفَاسِقُونَ)

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنسَاهُمْ أَنفُسَهُمْ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya : “Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik”.

7. QS. Az – Zumar ayat 15, Kata Kunci : orang yang merugi

(الْخَاسِرِ)

أُولَئِكَ يُسَارِعُونَ فِي الْخَيْرَاتِ وَهُمْ لَهَا سَابِقُونَ
فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِّنْ دُونِ اللَّهِ إِنَّا نَخْسِرُ لِنَافْسِنَا الْخُسْرَىٰ وَأَنفُسَهُمْ وَأَهْلِيهِمْ يَوْمَ
الْقِيَامَةِ ۗ أَلَا ذَٰلِكُمْ خُسْرًا لِّمُبِينٍ

Artinya :“Maka sembahlah olehmu (hai orang-orang musyrik) apa yang kamu kehendaki selain Dia. Katakanlah: "Sesungguhnya orang-orang yang rugi ialah orang-orang yang merugikan diri mereka sendiri dan keluarganya pada hari kiamat". Ingatlah yang demikian itu adalah kerugian yang nyata.”.

8. QS Al Mukminun ayat 62, Kata kunci : kesanggupannya (وُسْعَهَا)

وَلَا نُكَلِّفُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ وَلَدَيْنَا كِتَابٌ يَّنطِقُ بِالْحَقِّ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya :Dan Kami tidak membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya, dan pada Kami ada suatu catatan yang menuturkan dengan sebenarnya, dan mereka tidak dizalimi (dirugikan).

9. QS Al Qiyamah ayat 13, Kata Kunci : Lalai (وَأَخَّرَ)

يُنَبِّئُوا الْإِنسَانَ يَوْمَئِذٍ بِمَا قَدَّمَ وَأَخَّرَ

Artinya : Pada hari itu diberitakan kepada manusia apa yang telah dikerjakannya dan apa yang dilalaikannya.

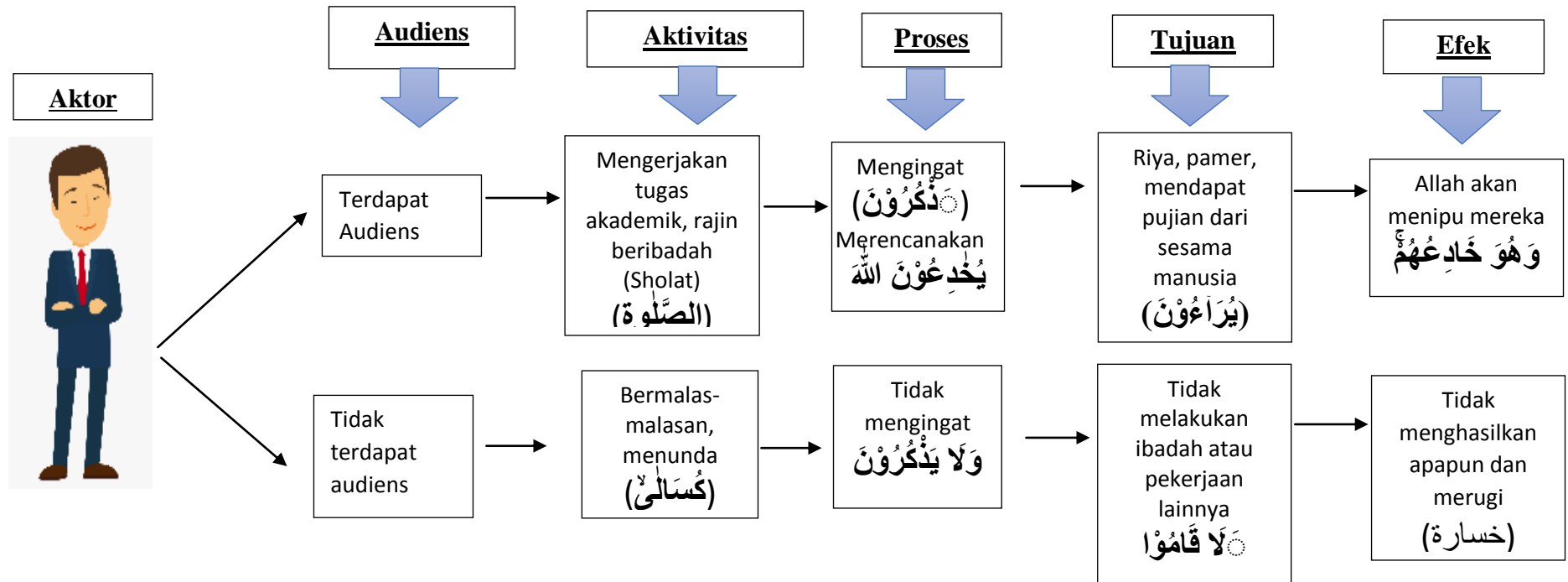
b. Makna Mufrodat

Tabel 2.2 Analisa Komponen Makna Mufrodat

No	Teks	Makna	Sinonim	Antonim	Aspek psikologi
1	إِنَّ الْمُنَافِقِينَ	sesungguhnya orang munafik itu	رَاعَى	صَادِق	Aktor
2	يُخَدِّعُونَ اللَّهَ	hendak menipu Allah	يَكْذِبُ	صَادِق	Aktivitas / proses
3	وَهُوَ	(tetapi) Allah-lah	اللَّهِ	-	Norma
4	خَادِعُهُمْ	yang menipu mereka	يَكْذِبُ	صَادِق	Efek
5	وَإِذَا قَامُوا	apabila mereka berdiri	قَمَّ	يَجْلِسُ	Proses
6	إِلَى الصَّلَاةِ	untuk shalat	يَعْبُدُ	لَا تَصَلِّي	Aktivitas
7	قَامُوا	maka mereka lakukan	غَيْرَ رَاغِبٍ	اسْكُتْ	Aktivitas / proses
8	كُسَالَى	(dengan) malas	غَيْرَ رَاغِبٍ	مَجْتَهِدٌ	Prokrastinasi
9	يُرَاءُونَ	mereka bermaksud ria	مُتَفَاخِرٌ	لَا تَتَّبَاهِي	Tujuan
10	النَّاسِ	Manusia	مَخْلُوقٌ	الْجَنِيِّ	Audiens
11	وَلَا يَذْكُرُونَ اللَّهَ	dan mereka tidak mengingat Allah	مُتَهَاوِنٌ	تَذَكَّرْ	Aktivitas
12	إِلَّا قَلِيلًا	kecuali sedikit sekali	صَغِيرٌ	الْكَثِيرُ	Prokrastinasi

Berdasarkan ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa orang munafik memiliki karakteristik menipu. Mereka menunjukkan perilaku hanya karena ingin di puji oleh manusia atau berniat pamer (ria). Mereka melakukan sesuatu (ibadah atau perbuatan terpuji lainnya) yang sebenarnya enggan dan malas untuk dilakukan. Namun karena hendak pamer, maka mereka akan melakukannya. Sehingga ibadah yang dilakukan bukan karena Allah, namun karena manusia. Hal ini juga termasuk dalam mengerjakan tugas akademik. Terkadang seseorang menampakkan perilaku rajin mengerjakan tugas bukan karena adanya keinginan dalam diri. Namun karena ingin pamer atau dinilai oleh orang lain. Sedangkan ketika tidak ada yang melihat, ia akan memilih bermalas-malasan dan menunda tugas dari pada mengerjakannya.

c. Pola Teks Islam Tentang Prokrastinasi Akademik



Gambar 2.3 Pola Teks Islam Prokrastinasi Akademik

d. Analisis Komponen Teks Islam Tentang Prokrastinasi Akademik

Tabel 2.3 Analisis Komponen Teks Islam Prokrastinasi Akademik

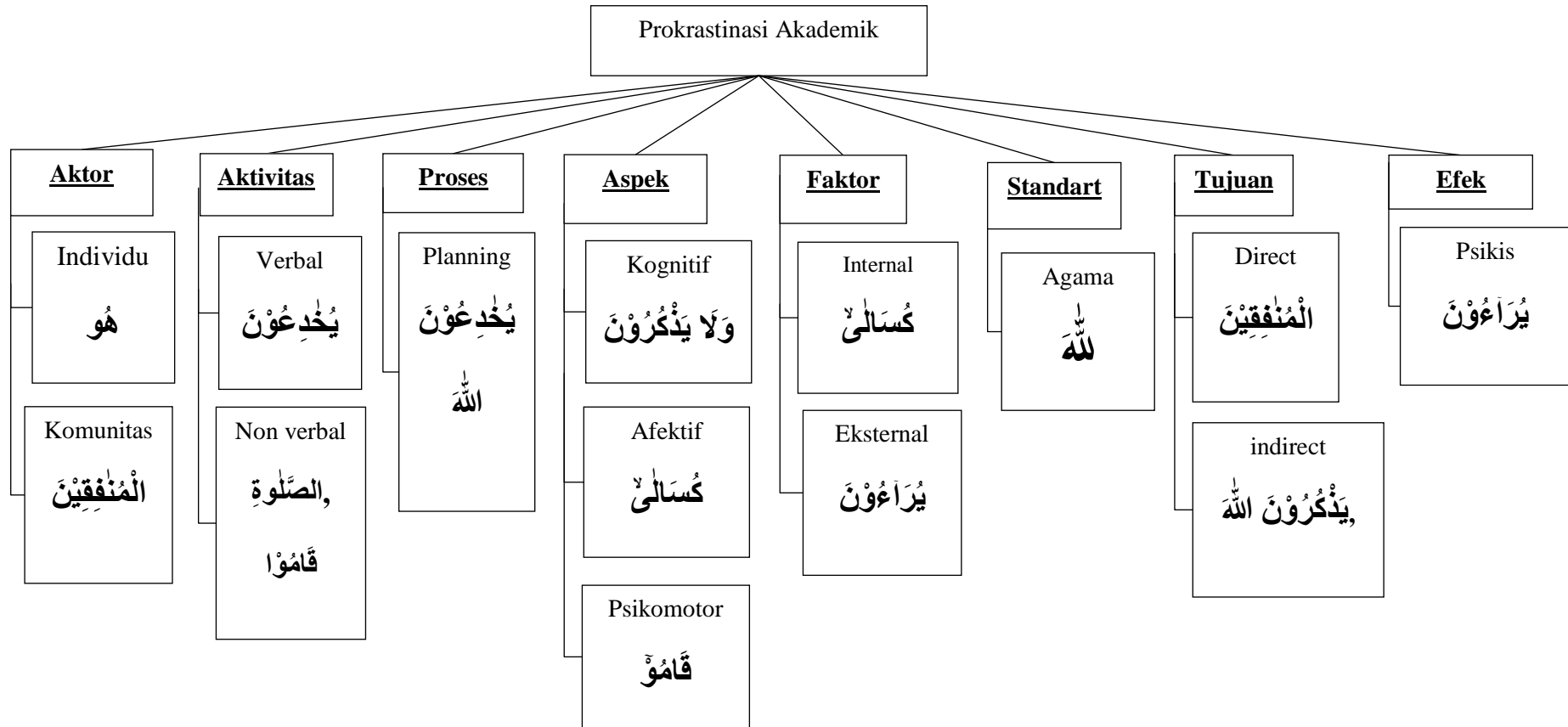
No	Komponen	Kategori	Deskripsi
1	Aktor	Individu	وَهُمْ, أَنَّهُمْ, مِنْهُمْ, هُوَ
		Partner	اللَّهِ
		Komunitas	الْمُنْفِقِينَ
2	Aktivitas	Verbal	الصَّلَاةِ,
		Non verbal	وَلَا يَأْتُونَ, قَامُوا, الصَّلَاةِ, يُخَدِعُونَ, وَيَنْزِلُ الْغَيْثَ, وَلَا يُنْفِقُونَ, الصَّلَاةِ
3	Proses	Plan	السَّاعَةِ, مَنْعَهُمْ, يُخَدِعُونَ اللَّهَ,
		Spontan	وَمَا تَدْرِي, تَكْسِبُ
4	Aspek	Kognitif	, وَلَا يَذْكُرُونَ, وَلَا يَذْكُرُونَ, قَامُوا, عِلْمُ,
		Afektif	كُرْهُونَ, كُسَالَى, كُسَالَى
		Motoric	قَامُوا
5	Faktor	Internal	وَمَا تَدْرِي, كَفَرُوا, كُسَالَى
		Eksternal	وَيَعْلَمُ, يِرَاعُونَ
6	Audien	Individu	هُوَ
		Partner	بِاللَّهِ, هِ وَبِرَسُولِهِ, الْمُنْفِقِينَ
		Komunitas	الْمُنْفِقِينَ
7	Tujuan	Direct	أَنْ تُقْبَلَ, يَذْكُرُونَ اللَّهَ
		Indirect	يِرَاعُونَ
8	Standar	Agama	إِنَّ اللَّهَ, اللَّهُ
9	Efek	Psikis	يِرَاعُونَ
		Fisik	تَمُوتَ

e. Tabulasi dan Eksplorasi Teks Al-Qur'an tentang Tema

Tabel 2.4 Tabulasi dan Eksplorasi Teks Al-Qur'an Prokrastinasi Akademik

No	Komponen	Kategori	Teks	Makna	Substansi Psikologi	Sumber	Jumlah
1	Aktor	Individu	وَمِنْهُمْ هُوَ وَهُمْ، أَنَّهُمْ	Dia	Individu	2:29, 4:142, dst	265
		Komunitas	الْمُنْفِقِينَ	Orang-orang munafik	Komunitas	4:108, 4: 72-73, dst	62
2	Aktivitas	Verbal	يُخَدَعُونَ الصَّلَاةِ،	Menipu Sholat	Perilaku	4:142 9: 54, 4: 142, dst	1 12
		Non verbal	قَامُوا، الصَّلَاةِ	Sholat , berdiri	Perilaku	2 : 45, 17:78, 4:142, dst	12
3	Proses	Plan	يُخَدَعُونَ اللَّهَ مَنْعَهُمْ،	Menipu Allah , menghalang-halangi	Individu	4:142 9:54	1 1
4	Aspek	Kognitif	وَلَا يَذْكُرُونَ عِلْمَ	Tidak ingat Allah. Ilmu	Individu	2:152, 4:142, dst 31:34	5 1
		Afektif	كَسَالِي كَرْهُونَ	Malas Terpaksa	Individu	4:142, 31:108, dst 9:54	19 1
		Psikomotorik	قَامُوا	Berdiri	Perilaku	2 : 45, 17:78, 4:142, dst	12
5	Faktor	Internal	كَسَالِي كَفَرُوا	Malas Kafir	Individu	4:142, 31:108, 57:23, dst	19
		Eksternal	يُرَآءُونَ وَيَعْلَمُ	Riya Berilmu	Individu	4:142, 2:264, dst 31:34	5 1
6	Audien	Individu	هُوَ	Dia	Komunitas	2:29, 4:142, dst	265
		Partner	بِاللَّهِ، وَبِرَسُولِهِ	Rasulullah dan Allah	Individu	31:34	1
7	Tujuan	Direct	الْمُنْفِقِينَ	Orang-orang munafik	Komunitas	4:108, 4: 72-73, dst	62
		Indirect	يَذْكُرُونَ اللَّهَ	Menipu Allah	Perilaku	4:142	1
8	Efek	Psikis	يُرَآءُونَ	Riya	Individu	4:142, 2:264, dst	5
						JUMLAH	732

f. Peta Konsep Tentang Prokrastinasi Akademik



Gambar 2.4 Mind Map Teks Islam Prokrastinasi Akademik

g. Rumusan Konseptual Teks Islam Tentang Prokrastinasi Akademik

Secara global adanya penundaan (تأخير) dalam mengerjakan (الشغل) sesuatu maupun beribadah (الصَّلَاة) didasari karena munculnya rasa malas (كُسَالَى) dalam diri manusia. Rasa malas ini membuat seseorang tidak melakukan (لا تفعل) apapun meskipun sudah diperintahkan oleh Allah.

Secara partikular rasa malas (كُسَالَى) yang muncul juga membuat seseorang tidak mengerjakan kewajibannya (واجب) dalam lingkup akademik (الصَّلَاة dan تذكر). Hal inilah yang membuat prokrastinasi akademik terjadi.

E. Telaah Teks Psikologi Tentang Kecanduan *Game Online*

1. Sampel Teks Psikologi Tentang Kecanduan *Game Online*

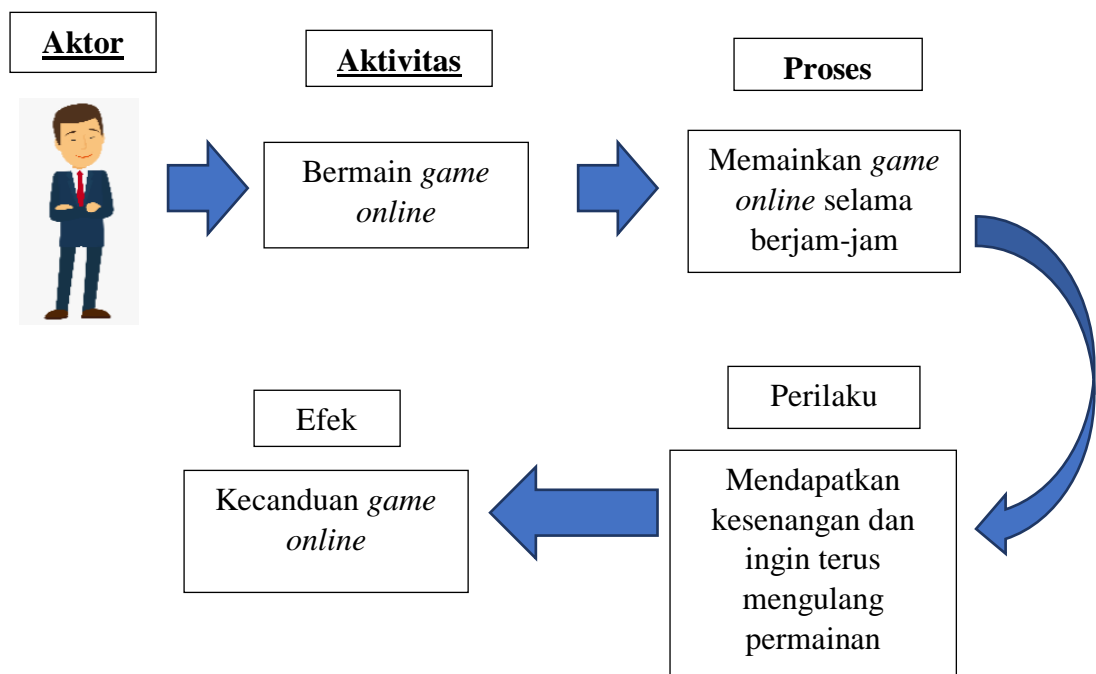
- a. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.
- b. Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).
- c. World Health Organization (2018) menjelaskan kecanduan *game online* merupakan gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Gejala yang muncul adalah gangguan kontrol terhadap *game* yang dimainkan sehingga membuat peningkatan prioritas terhadap bermain *game* daripada aktivitas yang lain.

- d.** Suplig (2017) kecanduan *game online* perilaku memainkan *game online* secara berlebihan dengan melupakan hal-hal yang lain. di sini *game online* menjadi fokus utama dan mendapatkan perhatian yang lebih besar dari pada hal-hal yang lain.
- e.** Van Rooij (2011) *game online* merupakan permainan berbasis jaringan yang disediakan oleh produsen *game* yang terdapat pada *browser* maupun *server*, atau yang terdapat dalam aplikasi. *Game online* dapat dimainkan pada komputer maupun ponsel yang terhubung pada jaringan internet.
- f.** Rahim (2016) menjelaskan *game online* merupakan gabungan dari dua kata bahasa inggris yaitu *game* yang artinya permainan dan *online* yang artinya dalam jaringan. Sehingga apabila kata ini digabungkan maka akan menciptakan makna kata yang tidak jauh dari itu.
- g.** Darwis dkk (2020) menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya yaitu *computer game addiction*.
- h.** Menurut Nurdilla (2018) kecanduan *game online* merupakan sikap yang berlebihan ketika bermain *game online* yang membuat penggunaanya akan sulit untuk berhenti dan terus-menerus bermain *game*.
- i.** Menurut Gentile dkk (2004) kecanduan *game online* adalah kegiatan bermain *game* yang terus-menerus karena adanya keinginan untuk mencapai level yang lebih tinggi sehingga tanpa disadari membuat seseorang menjadi kecanduan bermain *game online*.

j. Griffiths (2014) menjelaskan bahwa seseorang dapat kecanduan bermain *game online* bermula dari tujuan mencari hiburan yang dapat menghilangkan kebosanan yang dialaminya, terpengaruh oleh lingkungan, dan memiliki kesulitan personal seperti sulit berteman dilingkungannya sehingga memilih bermain dalam waktu yang lama.

2. Pola Teks Psikologi Tentang Kecanduan *Game Online*

Pola adalah suatu gambaran yang memiliki keteraturan. Dalam hal ini pola yang di maksud adalah kumpulan keyakinan yang membentuk proses berpikir. Melalui pola ini, dapat diketahui penyebab perilaku kecanduan *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Malang.



Gambar 2.5 Pola Teks Psikologi Kecanduan *Game Online*

3. Analisis Teks Psikologi Tentang Kecanduan *Game Online*

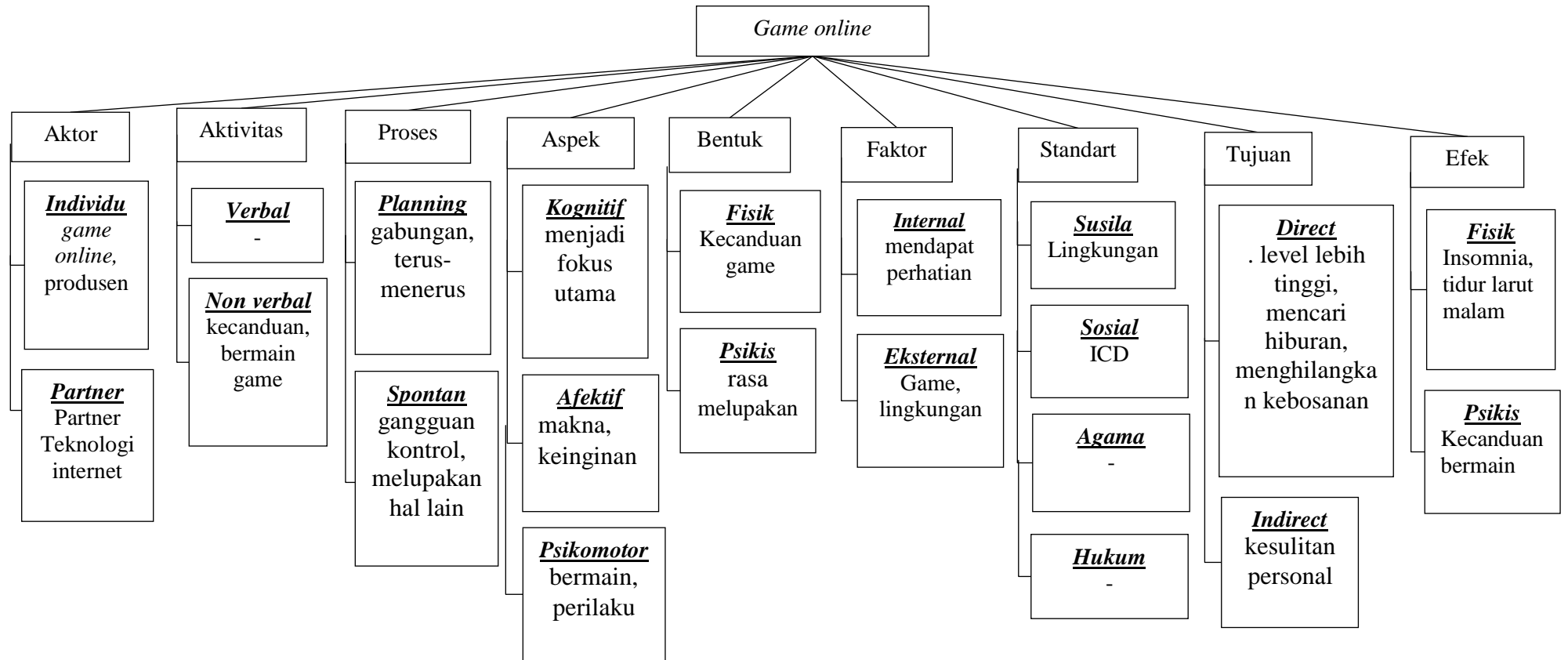
Tabel 2.5 Analisis Teks Psikologi Tentang Kecanduan *Game Online*

No	Komponen	Kategori	Deskripsi
1	Aktor	a. Individu b. Partnership c. komunitas	a. <i>game online</i> , produsen, b. Teknologi internet, internet, jaringan, <i>browser</i> , <i>server</i> , aplikasi c. -
2	Aktivitas	a. verbal c. non verbal	a. - b. dapat menyebabkan, kecanduan, aktivitas lain, memainkan <i>game</i> secara berlebihan, permainan, bermain
3	Proses	a. planning b. spontan	a. gabungan, terus-menerus, b. gangguan kontrol, melupakan hal lain
4	Bentuk	a. fisik b. psikis	a. kecanduan <i>game online</i> , <i>game</i> yang dimainkan, sikap berlebihan b. melupakan,
5	Aspek	a. kognitif b. afektif c. psikomotor	a. menjadi fokus utama b. makna, keinginan c. bermain, perilaku
6	Faktor	a. internal b. eksternal	a. mendapat perhatian, sulit berteman, b. <i>game</i> , lingkungannya
7	Audiens	a. individu b. partnership c. komunitas	a. <i>computer game addiction</i> , <i>game</i> b. hal-hal yang lain c. -
8	Tujuan	a. Direct b. Indirect	a. level lebih tinggi, mencari hiburan, menghilangkan kebosanan b. memiliki kesulitan personal
9	Standar	a. Sosial b. Susila	a. <i>international classification of diseases</i> b. lingkungan

No	Komponen	Kategori	Deskripsi
		c. Agama d. Hukum	c. - d. -
10	Efek	a. Fisik b. Psikis	a. gangguan tidur, tidur larut malam b. kecanduan bermain,

Berdasarkan tabel 2.5 terdapat beberapa teks komponen psikologi terkait perilaku prokrastinasi akademik. Komponen tersebut antara lain aktor dengan kategori individu, partner, dan komunitas. Kedua adalah aktivitas. Aktivitas ini merujuk kepada perilaku prokrastinasi akademik baik itu secara verbal maupun non verbal. Ketiga proses yang terbagi menjadi proses secara terencana maupun tidak terencana atau spontan. Keempat adalah bentuk baik secara fisik maupun psikis. Kelima adalah aspek yang terbagi menjadi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keenam adalah factor yang terbagi menjadi factor internal dan eksternal. Ketujuh adalah audiens yang terbagi menjadi individu, partner, dan komunitas. Kedelapan adalah tujuan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Kesembilan adalah standar atau nilai yang ditetapkan berdasarkan social, susila, agama, maupun hukum. Terakhir adalah efek atau dampak dari perilaku prokrastinasi baik secara fisik maupun psikis.

4. Mind Map Teks Psikologi Tentang Kecanduan Game Online



Gambar 2.6 Mind Map Kecanduan Game Online

5. Rumusan Konseptual Tentang Kecanduan *Game Addiction*

Secara umum, kecanduan *game online* dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk kecanduan yang diakibatkan oleh bermain *game online*. Perilaku kecanduan merujuk pada tidak mampunya individu dalam mengontrol sehingga perilaku tersebut terjadi berulang-ulang sehingga mengorbankan kegiatan yang lain.

Secara particular, kecanduan *game online* dapat dikatakan sebagai perilaku dimana seorang individu lupa akan tugas atau kewajibannya yang lain seperti beribadah. Lupa yang dialami individu disebabkan oleh aktivitas lain seperti bermain *game online*. Perilaku ini merupakan perilaku yang tidak terpuji dan dapat menjadikan individu tergolong dalam kelompok orang-orang yang fasik.

F. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi

Akademik

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahardhika (2018) yang melakukan penelitian tentang hubungan antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Yogyakarta. Penelitian tersebut menggunakan skala yang terdiri dari 35 aitem dengan 25 aitem *favorable* dan 10 aitem *unfavorable*. Ia juga menggunakan skala kecanduan *game online* dari Lemmen, Valkenburg & Peter (2009) yang memiliki total 21 item. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online* pada para mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Hubungan tersebut dapat dilihat dari

koefisien korelasi (r) sebesar 0.375 dan $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta dan begitupun sebaliknya.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Kurniawan (2017) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa bimbingan konseling semester II angkatan 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 mahasiswa. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi *regression* adalah 0,000. Oleh karena itu hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik.

Ibrahim (2018) melakukan penelitian tentang “*The Influence of Peer Support and Self-Efficacy Against Academic Procrastination on Teenagers’ Online Game Addiction*”. Penelitian ini menggunakan sampel remaja di Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif dengan metode korelasional antara variabel dependen dan independen. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan positif antara kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik remaja di Surabaya.

Rohim (2017) melakukan penelitian dengan judul “Korelasi antara Kecanduan *Smartphone* dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa”. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian sebanyak 61 pria dan 40 wanita yang merupakan mahasiswa pengguna *smartphone* dan berdomisili di area Surabaya dan Malang. Penentuan sampel dipilih dengan menggunakan teknik *accidental sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala yang diadaptasi dari skala *smartphone addiction scale* dan skala prokrastinasi akademik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *pearson correlation product moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa, dimana arah hubungan antara kedua variabel adalah positif.

Prokrastinasi akademik adalah penundaan yang dilakukan dalam ranah akademik. Penundaan tersebut dapat terjadi baik ketika ingin memulai, sedang mengerjakan ataupun menyelesaikan tugas yang diberikan. Prokrastinasi akademik lebih spesifik terjadi seperti penundaan memulai tugas, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, ketidaksesuaian antara rencana dan praktek, serta penundaan tugas karena mengerjakan hal lain yang lebih menyenangkan. Akibat penundaan yang dilakukan proksinator dapat memunculkan kecemasan seperti pada saat menunda mengerjakan skripsi sebagai tugas akhir perkuliahan hingga menunda untuk melakukan konsultasi kepada dosen. Salah satu faktor eksternal yang menyebabkan prokrastinasi akademik adalah pengasuhan orangtua (Ghufron & Risnawita, 2010).

Menurut teori psikodinamik (Ghufron & Risnawati, 2010), bahwa pengalaman masa kanak-kanak akan mempengaruhi perkembangan proses kognitif seseorang ketika dewasa, terutama trauma. Orang yang pernah mengalami trauma akan gagal dalam suatu tugas tertentu, misalnya gagal menyelesaikan tugas sekolahnya, akan cenderung melakukan prokrastinasi ketika dihadapkan lagi pada suatu tugas yang sama. Dia akan teringat kepada pengalaman kegagalan dan perasaan tidak menyenangkan yang pernah dialami. Oleh sebab itu, orang tersebut menunda mengerjakan tugas yang dipersepsikan akan mendatangkan perasaan seperti masa lalu.

Teori yang dituliskan oleh Ghufron & Risnawati (2010) berkesinambungan dengan data awal yang didapatkan. Perilaku prokrastinasi akademik yang dilakukan oleh mahasiswa bisa terjadi saat akan memulai tugas, saat mengerjakan, atau saat menyelesaikan tugasnya. Faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut juga bisa dari diri sendiri atau dari lingkungan sekitar. Misalnya saja munculnya kecenderungan untuk menunda karena lebih memilih mengerjakan hal-hal yang disukai. Kecenderungan prokrastinasi lain yang ditampakkan adalah menunda karena merasa tugasnya sulit dan terhambat sehingga pada akhirnya memilih mengerjakan hal lain yang dirasa menyenangkan.

Menurut Solomon & Rothblum (1984) mengungkapkan bahwa indikasi penundaan akademik adalah masa studi 5 tahun atau lebih. Indikasi yang mengarah kepada apa yang disebut sebagai prokrastinasi akademik. Kemudian Ferrari (dalam Arumsari & Muzaqi, 2009) berpendapat bahwa prokrastinasi

akademik adalah penundaan menyelesaikan suatu tugas yang menjadi prioritas tinggi tanpa disadari oleh alasan yang masuk akal. Kemudian prokrastinasi akademik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Penundaan untuk memulai ataupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
- b. Adanya keterlambatan dalam mengerjakan tugas
- c. Adanya kesenjangan waktu antara rencana dengan kinerja aktual dalam mengerjakan tugas
- d. Adanya kecenderungan untuk melakukan aktivitas lain yang dipandang lebih mendatangkan hiburan dan kesenangan.

Kecanduan menurut Grippson dan Bokular (Elster, 1999) adalah suatu keadaan interkasi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering

dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan keterangan diatas, dijelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat membuat seorang individu lupa atau bahkan sengaja melupakan tugas-tugas yang merupakan kewajibannya sebagai seorang manusia dan seorang mahasiswa. Seiring dengan kelupaan tersebut bagi mahasiswa akan berpengaruh terhadap perilaku prokrastinasi akademik yang merupakan sebuah perilaku yang melakukan penundaan suatu tugasnya sebagai mahasiswa karena melakukan suatu hal yang membuat dirinya menunda mengerjakan tugasnya, salah satunya karena kecanduan bermain *game online*.

G. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan diatas dan penelitian terdahulu, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H1 : *Ada pengaruh kecanduan game online PUBG Mobile terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif. Sesuai dengan istilahnya, penelitian kuantitatif banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta hasilnya, Arikunto (2006). penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya terwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat atau frekuensi), yang di analisis menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain, Creswell (Alsa, 2004).

B. Identifikasi Variabel

Variabel merujuk pada karakteristik atau atribut seorang individu atau suatu Organisasi yang dapat diukur atau di observasi Creswell (2013). Variabel bebas merupakan variabel yang mungkin menyebabkan atau mempengaruhi, atau berefek pada outcome. Sedangkan variabel terikat merupakan hasil dari pengaruh variabel bebas (Creswell, 2013).

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang di gunakan, yaitu:

- a. Variabel terikat atau dependen variabel (Y) adalah variabel penelitian yang di ukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh dari variabel lain. Besarnya efek tersebut di amati dari ada tidaknya, timbul hilangnya, besar

kecilnya, atau berubahnya variasi yang tampak sebagai akibat perubahan pada variabel lain maksudnya (Azwar, 2007).

- b. Variabel bebas atau independent variabel (X) yaitu suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Dapat pula dikatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi terhadap variabel lain yang ingin di ketahui. Variabel ini sengaja di pilih dan sengaja di manipulasi oleh peneliti agar efeknya terhadap variabel lain tersebut dapat diamati dan diukur (Azwar, 2007).

Identifikasi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Terikat (Y) : Perilaku Prokrastinasi
- b. Variabel Bebas (X) :Kecanduan *Game Online*

C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang di rumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat di amati (Azwar, 2007). Adapun definisi operasional dari variabel-variabel yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya. Adapun aspek-aspek dalam

kecanduan *game online* adalah: *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal and health-related problems*, dan *time management problem*.

2. Perilaku Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik merupakan sebuah sikap yang menunda tugas-tugas kuliah yang menjadi tanggung jawabnya dikarenakan memiliki kegiatan lain yang dirasa lebih menghibur dan mendatangkan kesenangan yang membuat tugas utamanya sebagai mahasiswa menjadi tidak di prioritaskan. Adapun aspek-aspek perilaku prokrastinasi akademik sebagai berikut: aspek internal (kondisi fisik individu dan kondisi psikologi individu), dan aspek eksternal (gaya pengasuhan orang tua dan kondisi lingkungan).

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu yang lebih luas jumlahnya berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok individu yang sedikit jumlahnya (Winarsuhu, 2004). Sedangkan menurut (Arikunto, 2006) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh cabang yang akan diteliti serta memiliki karakteristik yang sama. Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah

seluruh mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang akan di minta sebagai subjek, sebagai berikut:

- a. Berstatus sebagai mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang lintas angkatan dan masih berstatus masih aktif kuliah.
- b. Individu / subjek yang bersangkutan sering bermain *game online* PUBG Mobile yang menghabiskan waktu 5 jam hingga lebih untuk bermain.
- c. Jenis kelamin tidak dibatasi.

Populasi pada penelitian ini sebanyak 18.662 subyek. Adapun responden tersebut merupakan mahasiswa yang sering bermain *game online* PUBG Mobile dan sedang dalam masa kuliah atau mahasiswa aktif di kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, Arikunto (2006). Penetapan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis metode random sampling. Teknik sampling ini diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek-subjek dalam populasi dianggap sama. Dalam penelitian ini jumlah sampel adalah 18.662 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Random Sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang mana semua anggota

mempunyai kesempatan yang sama untuk di jadikan sampel, sesuai dengan proporsinya tergantung banyak dan sedikitnya populasi (Sugiyono, 2002). Untuk menentukan sampel minimal, digunakan rumus Slovin sebagai berikut:

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

Keterangan:

n : Ukuran sampel / jumlah responden

N: Ukuran populasi

e : Kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, ($e=0,1$)

Dalam mendapatkan populasi (N), maka dilakukakn perhitungan dengan menggunakan rata – rata.berdasarkan rumus slovin, maka ukuran sampel adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1+N(e)^2} \\ &= \frac{18.662}{1+18.662(0.1)^2} \\ &= \frac{18.662}{1+1.8662} \\ &= \frac{18.662}{2.8662} \\ &= 6.511 \\ &= 99,46 \text{ (dibulatkan menjadi 100)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar $\alpha = 0,1$ dan derajat kepercayaan 10%. Oleh

karena itu dari rumus yang sudah dihitung diatas maka sampel dari penelitian ini sebesar 100 responden.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan alat ukur atau skala sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang hendak diukur yaitu kecanduan *game online* PUBG Mobile dan perilaku prokrastinasi dan Skala pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dimana jawaban atas pertanyaan yang di ajukan: Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, Sangat Setuju dengan rincian:

1. STS: Sangat Tidak Setuju
2. TS : Tidak Setuju
3. N : Netral
4. S : Setuju
5. SS : Sangat Setuju

Adapun alat ukur atau skala kecanduan *game online* PUBG Mobile dan perilaku prokrastinasi akademik adalah sebagai berikut :

- a. Alat ukur atau skala kecanduan *game online* (*Chen Internet Addiction Scale*)

Tabel 3.1 Blue print skala CIAS

Variabel	Aspek	Aitem	Total
<i>Game addiction</i>		F	
	<i>Compulsion use</i>	1, 3, 5, 14	4
	<i>Withdrawl</i>	2, 4, 10, 20	4
	<i>Tolerance</i>	6, 7, 9, 11, 16, 24, 25	7
	<i>Interpersonal health-related problem</i>	12, 13, 15, 17, 18, 19, 21	7
	<i>Time management problems</i>	8, 22, 23, 26	4

b. Alat ukur atau skala perilaku prokrastinasi akademik

Tabel 3.2 *Blue print* skala prokrastinasi

Variabel	Aspek	Indikator	No Aitem	Jumlah
Prokrastinasi akademik (Ghufron & Risnawati, 2010)	1. Aspek Internal	Mudah merasa lelah	1, 27	2
		Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas	2,3,5,9,10, 13,15	7
		Kelambanan dalam mengerjakan tugas	7,12,17,20	4
		Kesenjangan waktu antara rencana dan kerja nyata	4,6,13	3
	2. Aspek Eksternal	Dukungan orang tua	21,24,26	3
		Model pola asuh orang tua yang memaksa	22,23	2
		Kecenderungan melakukan aktivitas lain yang bersifat hiburan	8,11,18	3
		Dukungan dari teman sebaya	16,19,25	3
Total				27

F. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Langkah pertama yang dilakukan sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi lapangan pada mahasiswa di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Tahap Perizinan

Peneliti mengurus surat perizinan penelitian dari pihak kampus atau lebih tepatnya yaitu pihak UIN Maulana Malik Ibrahim Malang di bagian administrasi dan kemahasiswaan.

3. Tahap Pelaksanaan

Peneliti menyebarkan skala tentang pengaruh kecanduan *game onlineterhadap* perilaku prokrastinasi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Tahap pasca pelaksanaan

Data yang sudah didapat oleh peneliti melalui skala yang sudah disebar kemudian diolah, yang meliputi pengumpulan data, penyederhanaan data, serta pendeskripsian data dengan menggunakan rumus-rumus yang telah ditentukan.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukur, atau memberikan hasil ukur, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2007). Selaras dengan itu, Azwar (2007) membagi validitas menjadi tiga kelompok, yaitu validitas isi (*content*) , validitas konstruk (*construct*), dan prosedur validitas berdasar kriteria (*criterion-related*).

Adapun untuk mengukur validitas item pada skala ini menggunakan analisis hasil validasi konten dari para ahli psikologi. Pendekatan yang

dipakai adalah pendekatan rasio validitas isi atau *content validity ratio* (CRV). Lawshe (dalam Ulum, 2016) menyebutkan rumus untuk menghitung rasio validitas isi adalah sebagai berikut:

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

ne: jumlah ahli yang setuju

N: jumlah ahli yang sudah memvalidasi

Berdasarkan persamaan Lawshe, dapat diperoleh nilai CVR untuk setiap butir soal. Makna rumusan dari Lawshe ini adalah:

- a. Jika validator yang menyatakan setuju kurang dari setengah dari jumlah total validator maka nilai CVR bernilai negatif
- b. Jika validator yang menyatakan setuju tepat setengah dari jumlah total validator maka nilai CVR bernilai nol; dan
- c. Jika validator yang menyatakan setuju lebih dari setengah jumlah total validator maka nilai CVR berada antara 0 sampai dengan 1.

Wilson (dalam Ulum, 2016) mengatakan bahwa nilai CVR yang diperoleh dari perhitungan dibandingkan dengan nilai kritis CVR berdasarkan jumlah validator. Butir soal diterima jika butir soal memiliki nilai sama dengan atau lebih besar dari nilai kritis CVR dan butir soal ditolak apabila memiliki nilai lebih rendah dari nilai kritis CVR.

Tabel 3.3 Nilai kritis CVR ($\alpha = 0,05$)

Jumlah Validator	Nilai Kritis CVR
5	0,736
6	0,672
7	0,622
8	0,582

Setelah mengidentifikasi pertanyaan pada lembar validasi dengan menggunakan CVR, kemudian dihitunglah CVI (Content Validity Index). Secara sederhana CVI merupakan rata-rata dari nilai CVR untuk item tes yang dijawab “Ya”. Nilai CVI diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$CVI = \frac{\sum CVR}{Jumlah\ Item\ Tes}$$

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam penelitian beberapa kali pelaksanaan pengumpulan terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut dengan pengukuran yang reliabel. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisiensi reliabilitas yang angkanya berada antara rentang 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisiensi reliabilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisiensi yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2007).

Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas berskala adalah rumus alpha. Rumus alpha dapat diuraikan sebagai berikut :

$$a = \left(\frac{k}{k - 1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_j^2}{S^2} \right)$$

Untuk Rumus Tersebut :

K = Banyaknya pertanyaan
 $\sum S_j^2$ = Nilai Varians Jawaban Item ke-

S^2 = Nilai Varians Skor Total

Kategori interpretasi nilai reliabilitas dijelaskan Arikunto (2006)

dalam tabel berikut:

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,801 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,601 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,401 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,201 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah (tak berkolerasi)

Tabel 3.4 Kategori Interpretasi Reliabilitas

H. Analisis Data

Analisis data adalah langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Data mentah yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan mencari beberapa tahapan, yaitu:

1. Mencari *Mean*

Merupakan rata-rata matematik yang harus dihitung dengan cara tertentu dan dapat sebagai jumlah semua angka dibagi oleh banyaknya angka yang dijumlahkan.

2. Mencari deviasi standar

Setelah rata-rata diketahui, maka langkah selanjutnya mencari standar deviasi.

3. Menentukan kategorisasi

Kategorisasi bertujuan untuk mendapatkan individu ke dalam suatu kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu konstinum berdasarkan atribut yang diukur.

4. Analisis prosentase

Untuk menentukan prosentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan prosentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

5. Uji Normalitas

Dilakukan agar peneliti mengetahui distribusi data normal atau tidak normal. Sehingga membantu pemrosesan data dithap selanjutnya.

6. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui bentuk hubungan dari kedua variabel, yakni hubungan yang linier atau tidak.

7. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan suatu variabel terikat(Y) dan variabel bebas (X) yang kesemua variabel merupakan jenis data skala. Jadi analisis yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana. Menurut (Winarsuhu, 2004) analisis regresi dapat digunakan untuk (a) mengadakan peramalan atau prediksi besarnya variasi yang digunakan pada variabel Y berdasarkan variabel X, (b) menentukan bentuk hubungan antara variabel X dengan variabel Y, (c) menentukan arah dan besarnya koefisiensi korelasi antara variabel X dengan menggunakan variabel Y. Untuk menghitung signifikansi persamaan regresi adalah dengan membandingkan nilai F empirik dengan nilai F teoritik yang terdapat pada tabel nilai-nilai F. Untuk pengujian diatas menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini berjumlah 100 orang mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pemilihan responden dilakukan berdasarkan subjek yang bersangkutan sering bermain *game online* PUBG Mobile yang menghabiskan waktu 5 jam hingga lebih untuk bermain. Dalam penelitian ini tidak dibatasi jenis kelamin maupun usia. Berikut merupakan data sebaran subjek berdasarkan jenis kelamin dan usia.

1. Jenis Kelamin

Tabel 4.1 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Laki-laki	80	80%
Perempuan	20	20%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui subjek pada penelitian ini berjumlah 100 orang. Subjek berjenis kelamin laki-laki sebanyak 80 responden dan perempuan sebanyak 20 responden.

2. Usia

Mayoritas responden merupakan kelompok dewasa awal dengan rentang usia 19-24 tahun dengan persentase sebagai berikut.

Tabel 4.2 Usia

Usia	Jumlah Responden	Persentase
19	8	8%
20	9	9%
21	22	22%
22	36	36%
23	19	19%
24	6	6%
Total	100	100%

Bedasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 8 responden yang berusia 19 tahun (8%), 9 subjek berusia 20 tahun (9%), 22 subjek yang berusia 21 tahun (22%), 36 subjek yang berusia 22 tahun (36%), 19 subjek berusia 23 tahun (19%), dan 6 orang yang berusia 24 tahun (6%).

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga february 2021. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini ialah kecanduan bermain game yang diukur menggunakan alat ukur *Chen Internet Addiction Scale (CIAS)* dan skala prokrastinasi. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan skala dari dua variabel tersebut kepada mahasiswa UIN Malang yang masih berstatus aktif. Pengisian skala dilakukan secara *online* melalui *google form* yang kemudian diproses oleh peneliti.

C. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan untuk membuktikan bahwa data penelitian terhindar dari *sampling error*. Pada penelitian ini uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar peneliti mengetahui distribusi data normal atau tidak normal. Apabila signifikansi probabilitas $> 0,05$ maka data dapat dikatakan normal. Sedangkan apabila nilainya $< 0,05$ maka data tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 22 *for windows*.

Tabel 4. 3 Uji Normalitas

Sig (P)	Nilai Probabilitas	Status
0,12	0,013	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov Test* sebesar 0,12 dengan nilai probabilitas sebesar 0,013. Artinya nilai signifikansi lebih tinggi dari taraf signifikansi ($\text{Sign} = 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui bentuk hubungan dari kedua variabel, yakni hubungan yang linier atau tidak. Uji linieritas

menggunakan nilai dari *deviation from linierity*. Hubungan dapat dikatakan linier apabila nilai signifikansi $< 0,05$ (lebih tinggi dari taraf signifikansi).

Tabel 4.4 Uji Linieritas

Variabel dependen	Prediktor	Signifikansi	Keterangan
Prokrastinasi akademik	<i>Kecanduan game online</i>	4,395	Linier

Berdasarkan hasil yang tertera ditabel 4.4, dapat diketahui bahwa nilai *deviation from linierity* adalah 4,395. Nilai tersebut berarti skor linieritas pada penelitian ini lebih besar dari taraf signifikansi ($> 0,05$). Melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *kecanduan game online* dan prokrastinasi memiliki hubungan yang linier.

2. Uji Deskriptif

Uji deskriptif dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesa penelitian. Pertama, uji deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran prokrastinasi akademik maupun *kecanduan game online* pada mahasiswa UIN Malang. Perhitungan data diperoleh melalui hasil *mean* dan standar deviasi. Melalui hasil tersebut peneliti juga mengelompokkan berdasarkan tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut merupakan hasil uji deskripsi yang sudah dilakukan:

a. Skor Hipotetik

Skor hipotetik diperoleh berdasarkan hasil penghitungan tinggi rendahnya skor subjek pada setiap variabel. Berikut merupakan hasil penghitungannya:

Tabel 4.5 Deskripsi skor hipotetik

Skala	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Game addiction</i>	34	82	65.00	9.66
Prokrastinasi akademik	66	79	75.03	2.958

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Game addiction*

Peneliti menggunakan alat ukur psikologi *Chen Internet Addiction Scale (CIAS)* untuk mengukur tingkat *kecanduan game online* pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Alat ukur ini berisi 26 item. Adapun jumlah responden yang diperoleh sejumlah 100 responden. Berikut merupakan hasil data deskriptif dari *game addiction*:

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{1}{2} (\text{nilai max} + \text{nilai min}) \cdot n \\ &= \frac{1}{2} (34 + 82) \cdot 100 \\ &= 65 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{S. Deviasi} &= \frac{1}{6} (\text{nilai max} - \text{nilai min}) \\ &= \frac{1}{6} (82 - 34) \\ &= 9.66 \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan diatas dapat diketahui bahwa nilai maksimum dari skala *kecanduan game online* adalah 82. Nilai minimum dari skala *game addiction* 34. Adapun nilai *mean* yang didapatkan adalah 65 dengan standar deviasi 9.66.

2) Prokrastinasi akademik

Peneliti menggunakan alat ukur psikologi skala prokrastinasi akademik untuk mengukur tingkat prokrastinasi pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Alat ukur ini berisi 26 item. Adapun jumlah responden yang diperoleh sejumlah 100 responden. Berikut merupakan hasil data deskriptif dari prokrastinasi:

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{1}{2} (\text{nilai max} + \text{nilai min}) n \\ &= \frac{1}{2} (66 + 79) 100 \\ &= 75.03 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{S. Deviasi} &= \frac{1}{6} (\text{nilai max} - \text{nilai min}) \\ &= \frac{1}{6} (79 - 66) \\ &= 2.958 \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan diatas dapat diketahui bahwa nilai maksimum dari skala *kecanduan game online* adalah 79. Nilai minimum dari skala *game addiction* 66. Adapun nilai *mean* yang didapatkan adalah 75.03 dengan standar deviasi 2.958.

b. Deskripsi Kategori Data

1) Kategori Data Variabel *Game Addiction*

Pada variabel *game addiction*, peneliti tidak membuat kategorisasi berdasarkan hasil skor norma hipotetik. Hal ini dikarenakan pada skala yang digunakan sudah terdapat norma untuk menghitung tingkat adiksi *game* pada subjek. Sehingga norma tersebut digunakan sebagai panduan untuk menghitung skor dan melihat tingkat adiksi *game* pada mahasiswa UIN Malang.

Adapun norma yang maksud adalah sebagai berikut :

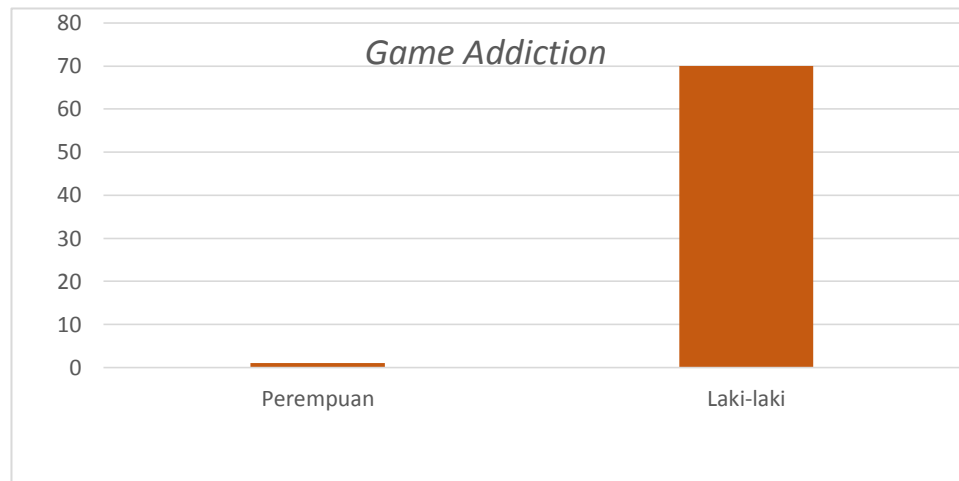
- Skor minimum CIAS adalah 26 poin dan tertinggi adalah 104 poin.
- Semakin tinggi skor yang didapat, semakin parah tingkat adiksi.
- Responden dengan nilai skor 64 dan lebih dari itu maka dapat dikategorikan adiksi.

Berikut merupakan hasil kategorisasi responden berdasarkan tingkat adiksi dari bermain *game* PUBG:

Tabel 4.6 Norma Kategorisasi

Kategori	Range	Jumlah Subyek	Prosentase
Tidak adiksi	26 - 63	29 orang	29%
Adiksi	64-104	71 orang	71%

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa dari 80 orang laki-laki, 70 orang termasuk dalam kategori adiksi *game* PUBG. Sedangkan dari 20 orang perempuan, hanya 1 orang perempuan yang termasuk dalam kategori adiksi *game* PUBG.



Gambar 4.2 Diagram Kategori *Game Addiction*

2) Kategori Data Variabel Prokrastinasi Akademik

Kategori data dilakukan pada variabel prokrastinasi akademik. Peneliti menggunakan kategorisasi rentang untuk masing-masing responden dan membaginya menjadi tiga kategori (tinggi, rendah, sedang). Skor yang digunakan dalam kategorisasi data penelitian dihitung menggunakan skor hipotetik dengan norma sebagai berikut:

Tabel 4.7 Norma kategorisasi

Norma	Kategori
$X > (\text{mean} + 1 \text{ SD})$	Tinggi
$(\text{Mean}-1\text{SD}) > X < X > (\text{mean} + 1 \text{ SD})$	Sedang
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	Rendah

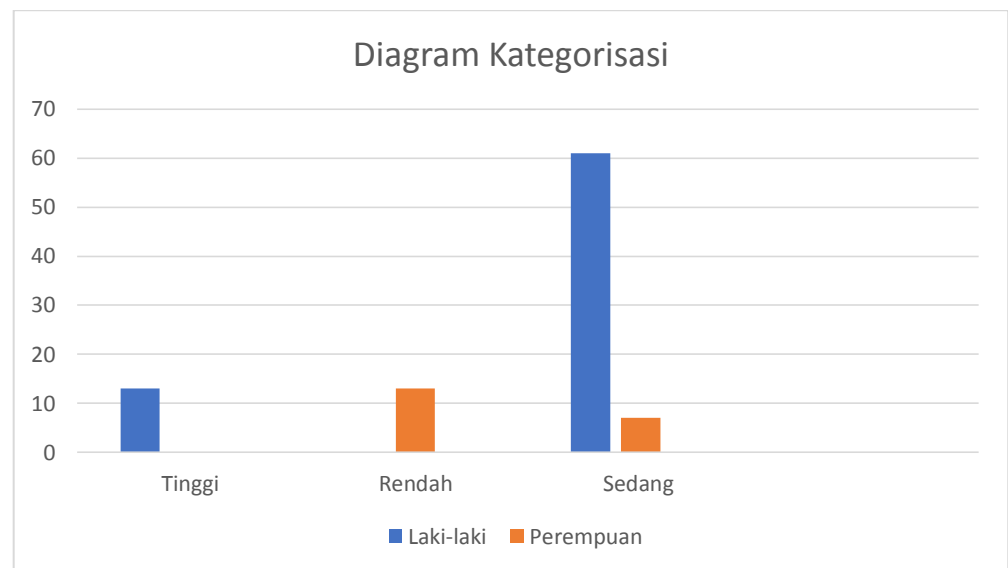
Berdasarkan norma tersebut, didapatkan hasil kategorisasi untuk variabel prokrastinasi sebagai berikut:

T

a	Kategori	Range	Jumlah subyek	Prosentase
	Tinggi	>78	13 orang	13 %
b	Sedang	72-78	74 orang	74 %
	Rendah	< 72	13 orang	13 %

1 4.8 Kategorisasi tingkat prokrastinasi

Berdasarkan tabel 4.8 didapatkan hasil bahwa sebanyak 13 (13%) memiliki tingkat prokrastinasi tinggi dengan rincian semuanya berjenis kelamin laki-laki. Sebanyak 74 orang (74%) memiliki tingkat prokrastinasi sedang dengan rincian 13 orang perempuan dan 61 orang laki-laki. Dan 13 orang (13%) perempuan sisanya memiliki tingkat prokrastinasi rendah. Tidak ditemukan tingkat prokrastinasi rendah pada laki-laki. Berikut merupakan diagram sebaran kategori tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang.



Gambar 4.1 Diagram Kategori Tingkat Prokrastinasi Akademik

3) Faktor Utama Pembentuk Variabel

Faktor utama pembentuk variabel *kecanduan game online*

adalah sebagai berikut :

- *Compulsion* = $1114/6500 = 0,171$
- *Withdrawal* = $904/6500 = 0,139$
- *Tolerance* = $1786/6500 = 0,274$
- *Interpersonal and health-related problems* = $1762/6500 = 0,271$
- *Time management* = $943/6500 = 0,143$

Sedangkan faktor utama pembentuk variabel prokrastinasi

akademik adalah :

- Faktor internal = $4192/7503 = 0,558$
- Faktor eksternal = $3099/7503 = 0,413$

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji regresi melalui SPSS *for windows*. Hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji Hipotesis

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.798 ^a	.637	.633	5.849

R = 0,798

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang ditemukan adalah sebesar 0,637. Angka tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari variabel X (kecanduan *game online*) terhadap variabel Y (prokrastinasi akademik) sebesar 63,7%. Sedangkan sisanya yaitu 36,3% menandakan bahwa terdapat variabel lain yang memengaruhi prokrastinasi akademik dan tidak terdapat dalam penelitian.

Berdasarkan tabel 4.8 juga dapat diketahui nilai koefisien yang menunjukkan pengaruh *game online* terhadap tingkat prokrastinasi akademik sebesar 0,798. Untuk dapat melihat besarnya pengaruh dapat menggunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono, 2004) :

Tabel 4.10 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa pengaruh variabel *game online* terhadap tingginya tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang berada pada kategori kuat ($R = 0,798$). Hal ini menandakan bahwa ketika seseorang terlalu sering bermain *game* maka akan menimbulkan munculnya perilaku prokrastinasi akademik.

Meskipun terdapat variabel lain yang dapat mempengaruhi tingkat prokrastinasi, namun bermain *game online* juga memberikan dampak yang signifikan sehingga membuat individu melakukan penundaan tugas.

Hasil lain ditunjukkan melalui penghitungan regresi linier sederhana (uji T) yaitu :

Tabel 4.11 Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-125.339	14.521		-8.632	.000
totalprok	2.607	.199	.798	13.119	.000

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dihitung persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + Bx$$

$$Y = -125,334 + (2,607)X$$

$$Y = -125,334 + 2,607X$$

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa koefisien regresi adalah +2,607. Tanda (+) mengartikan terdapat arah hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik. Artinya adanya kenaikan pada variabel kecanduan *game* akan mengakibatkan peningkatan prokrastinasi akademik.

Selain itu, berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa *kecanduan game online* berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik. Hal ini dibuktikan melalui hasil koefisien korelasi sebesar 0,798 dan nilai signifikansi 0,00 atau <0,05. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan

antara variabel kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang.

d. Aspek Utama Pembentuk Variabel

Aspek utama merupakan faktor paling kuat yang membentuk variabel daripada aspek-aspek lainnya. Untuk mengetahui aspek utama pembentuk variabel, peneliti menggunakan SPSS versi 22 *for windows*. Berikut merupakan hasil penghitungan dari setiap variabel:

a) Variabel *Kecanduan game online*

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada lima buah aspek kecanduan *game online*. Kelima aspek tersebut adalah:

Tabel 4.12 Hasil Korelasi Aspek *Game Addiction*

Aspek	Nilai korelasi
<i>Compulsion</i>	0,171
<i>Withdrawal</i>	0,139
<i>Tolerance</i>	0,274
<i>Interpersonal and health-related problems</i>	0,271
<i>Time management</i>	0,143

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui nilai korelasi tiap aspek pembentuk utama variabel *game addiction*. Hasil penghitungan menunjukkan bahwa semua aspek memiliki korelasi yang positif. Aspek yang paling besar dalam membentuk variabel *kecanduan game online* adalah *tolerance* dengan nilai 0,274. Aspek kedua adalah

interpersonal and health-related problem dengan nilai 0,271. Aspek ketiga adalah *compulsion* dengan nilai 0,171. Aspek keempat adalah *time management* dengan nilai 0,143. Aspek terakhir sekaligus yang memiliki nilai paling kecil dalam membentuk variabel *kecanduan game online* adalah *withdrawal* dengan nilai 0,139.

b) Prokrastinasi

Aspek-aspek yang mempengaruhi prokrastinasi akademik dapat dikategorikan menjadi dua aspek, yaitu aspek internal dan aspek eksternal (Ghufron & Risnawati, 2010). Berikut merupakan hasil penghitungan dari kedua aspek tersebut:

Tabel 4.13 Hasil Korelasi Aspek Prokrastinasi

Aspek	Nilai korelasi
Faktor internal	0,558
Faktor eksternal	0,413

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui nilai korelasi tiap aspek pembentuk utama variabel prokrastinasi akademik. Hasil penghitungan menunjukkan bahwa faktor internal memiliki nilai korelasi jumlah yang lebih besar yaitu 0,558. Sedangkan faktor internal memiliki nilai korelasi sebanyak 0,413. Hal ini menandakan bahwa aspek yang paling berpengaruh membentuk prokrastinasi akademik adalah faktor internal.

D. Pembahasan

1. Tingkat Adiksi *Game* Pada Mahasiswa UIN Malang

Bermain game mobile seperti PUBG merupakan salah satu aktivitas yang banyak diminati anak muda saat ini untuk menghabiskan waktu dan menghibur diri. Frekuensi yang terlalu sering menyebabkan perilaku adiktif sehingga muncul ketergantungan untuk bermain *game* ketika mempunyai waktu luang. Menurut Suplig (2017), kecanduan memiliki makna menyukai sesuatu secara berlebihan dan mengabaikan hal lain. Berkaitan dengan *game online*, orang yang kecanduan akan terus merasa perlu untuk bermain karena tuntutan game yang menantang untuk diselesaikan. Indikator yang menandakan seseorang disebut kecanduan yaitu adanya penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), adanya perilaku menarik diri (*withdrawal symptom*), adanya toleransi waktu dalam penggunaan (*tolerance*) dan adanya dampak negatif terhadap pengguna (*negative repercussion*).

Pada penelitian ini, tingkat adiksi pada gambar 4.1 menunjukkan bahwa 71 dari 100 responden penelitian mengalami kecenderungan adiksi *game*. Dari 71 orang, 70 diantaranya berjenis kelamin laki-laki dan satu orang berjenis kelamin perempuan. Data tersebut menandakan laki-laki lebih banyak mengalami adiksi *game* daripada perempuan.

Adanya afek positif yang ditimbulkan dari bermain *game* akan membuat seseorang terus merasa ketagihan dan mengulangi permainan hingga menghabiskan waktu yang banyak. Hal ini juga dialami oleh mahasiswa UIN Malang. Terlebih *game* yang dimainkan merupakan *game* dengan

permainan kelompok yang menggunakan strategi dan menantang seperti PUBG. Yen (2005) mengatakan bahwa faktor relasi dapat membuat seseorang menjadi adiksi terhadap *game*. Hal ini dikarenakan dengan bermain *game* seseorang dapat menambah relasi, berinteraksi dengan pemain lain, mendapat dukungan, dan mendapatkan lingkungan yang satu frekuensi dalam bermain *game*. Selain itu, kemenangan yang didapat ketika bermain *game* dapat meningkatkan harga diri pemain diantara pemain yang lainnya. Hal ini yang biasanya membuat seseorang terus bermain *game*, yaitu mencari pencapaian dan mendapat pengakuan dari pemain lain sehingga dapat meningkatkan harga diri individu tersebut.

Tingginya intensitas bermain *game* dapat membuat individu melupakan tugas-tugas yang lain salah satunya tugas akademik. Hal tersebut juga terjadi pada mahasiswa UIN Malang. Berdasarkan hasil uji deskriptif didapatkan data bahwa aspek yang paling mempengaruhi seseorang ketika bermain *game* adalah *tolerance*. Aspek kedua adalah *interpersonal and health-related problem*, aspek ketiga adalah *compulsion*, aspek keempat adalah *time management*, dan aspek terakhir adalah *withdrawal*.

Salah satu hal yang paling kuat membentuk perilaku *kecanduan game online* pada mahasiswa UIN Malang adalah adanya toleransi ketika bermain *game*. Toleransi ini berupa sikap longgar dan rasa menerima keadaan diri ketika melakukan sesuatu. Tingginya toleransi ketika bermain *game* akan membuat individu meluangkan waktu lebih lama daripada orang yang toleransinya rendah. Hal ini dikarenakan individu tersebut lemah dalam

kontrol diri terutama dalam menetapkan alokasi waktu bermain *game*. Tingginya toleransi dalam bermain *game* juga membuat seseorang mewajarkan perilakunya tersebut sehingga meskipun sudah meluangkan waktu lama untuk bermain *game*, tetap merasa tenang dan tidak menimbulkan afek negatif lainnya. Selain itu, sikap toleransi yang ada biasanya dilakukan karena seseorang mencari kepuasan dengan cara menang dari *game* yang dimainkan sehingga ketika belum puas atau keinginannya belum tercapai, maka ia tidak akan berhenti.

Intensitas bermain *game* yang tinggi juga membuat seseorang tidak menghiraukan hubungan interpersonal yang mereka miliki dan terfokus pada *game* saja. Mereka juga cenderung mengabaikan pola hidup teratur seperti jam tidur yang kurang, pola makan tidak teratur, dan kebersihan badan yang tidak terjaga. Intensitas bermain *game* yang tinggi juga menandakan rendahnya manajemen waktu seseorang. Seseorang yang bermain *game* secara terus menerus tanpa memperhatikan banyaknya waktu yang ia gunakan mengakibatkan tugas dan tanggung jawabnya yang lain tidak terselesaikan.

World Health Organization (2018) menyebutkan bahwa munculnya adiksi *game* tidak terlepas dari gangguan kontrol atas *game* yang ditandai dengan melemahnya kontrol saat bermain *game*. Hal ini menyebabkan individu tersebut akan meningkatkan prioritasnya pada *game* daripada kegiatan lain sehingga waktu yang dialokasikan pada *game* pun lebih banyak. Alokasi waktu yang lebih banyak pada *game* akan membuat tugas-

tugas yang lain dikesampingkan, termasuk tugas akademik. Hal tersebut yang membuat para pelaku *game online* memiliki prokrastinasi. Sesuai dengan pernyataan diatas, Novrialdy (2019) juga menyebutkan bahwa terjadinya penurunan performa akademik pada siswa dikarenakan waktu luang yang seharusnya untuk belajar justru digunakan untuk bermain *game*. Tidak hanya itu, alokasi waktu untuk bermain *game* yang berlebihan akan mengurangi waktu tidur siswa sehingga ketika di sekolah, konsentrasi mereka akan menurun dan menyebabkan pelajaran yang diserap menjadi tidak maksimal.

2. Tingkat Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa UIN Malang

Prokrastinasi akademik merupakan jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik (Ferry dkk, 1995). Terdapat dua faktor yang menyebabkan seseorang melakukan prokrastinasi akademik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: kondisi fisik individu dan kondisi psikologi individu. Sedangkan faktor eksternal adalah hal-hal yang terdapat diluar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: gaya pengasuhan orang tua dan kondisi lingkungan (Ghufron & Risnawati, 2010).

Berdasarkan tabel 4.8 didapatkan hasil bahwa sebanyak 13 (13%) memiliki tingkat prokrastinasi tinggi dengan rincian semuanya berjenis kelamin laki-laki. Sebanyak 74 orang (74%) memiliki tingkat prokrastinasi

sedang dengan rincian 13 orang perempuan dan 61 orang laki-laki. Dan 13 orang (13%) perempuan sisanya memiliki tingkat prokrastinasi rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan responden melakukan prokrastinasi dengan tingkat kategori sedang. Pelaku prokrastinasi juga lebih banyak dilakukan oleh laki-laki. Melalui hasil tersebut dapat terlihat bahwa mahasiswa masih melakukan penundaan terhadap tugas-tugas akademik kampus. Adanya penundaan ini dikarenakan mahasiswa belum menempatkan tugas akademik sebagai prioritas pertama yang harus dikerjakan dan menggantinya dengan aktivitas lain salah satunya adalah bermain *game*.

Penyebab yang membuat seseorang melakukan prokrastinasi beragam. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, faktor internal lebih banyak berpengaruh dalam memunculkan perilaku prokrastinasi pada mahasiswa UIN Malang daripada faktor eksternal. Menurut Suhandianto & Pratitis (2020), faktor internal dapat berupa Persepsi tugas, misalnya waktu pengumpulan yang masih lama sehingga mahasiswa merasa memiliki banyak waktu luang, persepsi terhadap mata kuliah, kepribadian misalnya malas dan kurangnya keterampilan dalam manajemen waktu, atau motivasi yang rendah serta faktor fisik misalnya karena kelelahan.

Pada mahasiswa UIN Malang, faktor internal yang membuat penundaan tugas tercermin dari kurangnya keterampilan manajemen waktu sehingga banyak waktu teralokasikan untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan tugas akademik. Selain itu, tingginya toleransi juga membuat

mereka merasa memiliki banyak waktu luang untuk mengerjakan hal lain yang menyenangkan selain tugas akademik. Ferrari dkk (dalam Aziz dan Rahardjo, 2013) mengatakan bahwa melakukan aktivitas untuk membangkitkan rasa senang untuk mendapatkan hiburan merupakan salah satu ciri prokrastinasi. Hal ini dikarenakan waktu yang ada tersita untuk melakukan aktivitas tersebut sehingga seseorang secara tidak sengaja menyita waktu yang seharusnya dilakukan untuk mengerjakan tugas.

Faktor lain yang membentuk perilaku prokrastinasi adalah faktor eksternal atau hal-hal yang berada diluar diri individu. Pada mahasiswa UIN Malang, faktor eksternal yang membuat mereka tidak segera mengerjakan tugas dan melakukan penundaan adalah kondisi lingkungan yang mendukung untuk melakukan penundaan. Tidak adanya afek negatif dari lingkungan membuat seseorang merasa aman dan tenang meskipun mereka melakukan penundaan tugas. Selain itu, biasanya mereka melakukan penundaan karena merasa yakin bahwa temannya akan membantu mengerjakan tugas akademik atau dapat mencari jawaban dengan mudah di internet sehingga memiliki persepsi bahwa tugasnya dapat dikerjakan dengan mudah. Hal inilah yang mendorong seseorang terus melakukan prokrastinasi atau penundaan terhadap tugas akademik. Faktor eksternal juga tercermin dari kurangnya kontrol orangtua ketika mereka melakukan penundaan tugas dan memilih melakukan aktivitas menyenangkan lainnya. Sikap orang tua yang tidak protes dan cenderung membiarkan anak-anaknya bermain melakukan aktivitas yang disukai membuat individu tidak merasa

terancam dan tetap tenang meskipun terus menunda pengerjaan tugas dan melakukan prokrastinasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Nafeesa (2018) yang menyebutkan bahwa kondisi lingkungan yang rendah pengawasan lebih memungkinkan terjadinya prokrastinasi daripada lingkungan yang penuh pengawasan. Selain itu pola asuh orang tua juga berpengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi. Anak yang diasuh dengan demokratis cenderung tidak melakukan prokrastinasi. Sedangkan anak yang dididik dengan cara pengabaian (*avoidance*) cenderung melakukan prokrastinasi.

3. Pengaruh Kecanduan *Game* Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa UIN Malang

Kecanduan *game online* dapat diartikan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Sementara prokrastinasi dapat diartikan sebagai penundaan menyelesaikan suatu tugas yang menjadi prioritas tinggi tanpa disadari oleh alasan yang masuk akal (Arumsaru & Muzaqi, 2009). Berdasarkan uji hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang. Sejalan dengan hasil tersebut, Ghuman & Grriffiths (dalam Novrialdy, 2019) menyebutkan terdapat beberapa permasalahan yang muncul dikarenakan bermain *game online* secara berlebihan. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya kurangnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, kurangnya kontrol terhadap waktu yang dimiliki, menurunkan

prestasi akademik, relasi sosial yang terganggu, gangguan pada finansial dan kesehatan, serta fungsi kehidupan penting lainnya.

Hasil analisa data menunjukkan bahwa *addiction game* memiliki pengaruh positif terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,798 dan nilai signifikansi 0,00 atau $<0,05$. Selain itu kecanduan *game online* memiliki pengaruh sebesar 63,7% terhadap prokrastinasi akademik. Dengan nilai koefisien korelasi dan tingkat pengaruh tersebut, dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk perilaku prokrastinasi. Sedangkan 36,3% sisanya merupakan variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Banyaknya fitur-fitur menarik dalam *game online* serta afek yang ditimbulkan membuat seseorang mampu menghabiskan waktu yang lama dalam bermain *game*. Banyaknya waktu yang tersisa akan membuat jadwal pengerjaan tugas yang seharusnya dilakukan menjadi berantakan, termasuk pada mahasiswa UIN Malang. Sebenarnya *game online* memiliki dampak positif bagi seseorang apabila digunakan dengan baik. Yaitu untuk mengurangi rasa penat, stres dan juga sebagai media hiburan. Namun penggunaan secara berlebihan tentu tidak baik. Yang terjadi saat ini adalah *game online* dijadikan sebagai salah satu tempat untuk melarikan diri dari realita kehidupan sehingga menjadi kecanduan (Novrialdy, 2019).

Menurut Griffiths (dalam Nirwanda dan Ediati, 2016) para pelaku *game online* akan mengorbankan waktu nya untuk bermain *game*. Hal ini

mengakibatkan aktivitas lain tidak terlaksana karena bermain *game*, mengorbankan waktunya untuk tidur, belajar atau bekerja, serta waktu untuk bersosialisasi dengan keluarga. Hal ini pula lah yang akhirnya mengganggu aktivitas sehari-hari pemain *game online* termasuk pada mahasiswa. Mahasiswa yang bermain *game* akan merelakan waktunya dalam mengerjakan tugas sehingga muncullah perilaku prokrastinasi.

Terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan aspek yang terdapat dalam diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: kondisi fisik individu dan kondisi psikologi individu. Sedangkan faktor eksternal merupakan aspek yang terdapat diluar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: gaya pengasuhan orang tua dan kondisi lingkungan (Ghufron & Risnawati, 2010).

Berdasarkan penjelasan tersebut, kecanduan *game online* dapat termasuk dalam faktor internal yang menyebabkan seseorang mengalami prokrastinasi. Hal ini karena mahasiswa yang merasa memiliki waktu luang, akan menggunakan waktunya untuk bermain *game*. Sedangkan salah satu aspek dari kecanduan *game online* adalah *compulsion*, atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus (Chen dan Chang, 2008). Sehingga adanya persepsi mengenai waktu luang dan dorongan bermain *game* secara terus menerus akan membuat individu mengabaikan pekerjaannya yang lain

termasuk tugas akademik karena terfokus pada *game*. Hal inilah yang akhirnya membuat individu mengalami prokrastinasi akademik.

Hasil penelitian dan penjelasan diatas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Julianti & Aisyah (2015) yang menyebutkan bahwa kecanduan internet yang tergolong tinggi juga diiringi prokrastinasi akademik yang tinggi. Kurniawan (2017) juga menyebutkan bahwa lamanya intensitas bermain *game* dapat meningkatkan prokrastinasi pada mahasiswa.

Terkait dengan adiksi *game* yang dapat memengaruhi tingkat prokrastinasi, islam telah mengatakan dalam Al-Quran bahwa adiksi *game* bisa membuat orang lupa akan segalanya. seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi disekelilingnya, tidak jarang mereka melalaikan kewajiban sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَ مَا هُدِيَ خَلْقُهُنَّارَ أَخَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ أَلِيمٌ

“ Dan barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan”. (QS. An – Nisa: 14).

Allah juga telah berfirman dalam Qur'an surat Al- Hasyr ayat 19 yang berisi:

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ

“Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik”. (QS Al-Hasyr: 19).

Tidak hanya memengaruhi tingkat prokrastinasi, adiksi *game* juga dapat membuat seseorang lupa akan ibadah yang wajib ia lakukan. Tentu saja hal ini merupakan hal yang merugikan dan tidak baik karena membuat seseorang jauh dari Allah. Sesuai dengan firman Allah di bawah ini:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

“ Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka meninggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: Apa yang disisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan, dan Allah sebaik-baik pemberi rizki”. (QS. Al-Jumuah: 11).

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِّنْ دُونِ اللَّهِ قُلْنَا نَأْخُسِرُ بِمَا نَأْخُسِرُ بِهَا أَنفُسُهُمْ وَأَهْلِيهِمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَلَا أَلَاذِكُهُمْ أَلْخُسْرَ إِنَّا ظَاهِرُونَ

“Maka sembahlah olehmu (hai orang-orang musyrik) apa yang kamu kehendaki selain Dia. Katakanlah: "Sesungguhnya orang-orang yang ruginya ialah orang-orang yang merugikan diri mereka sendiri dan keluarganya pada hari kiamat". Ingatlah yang demikian itu adalah kerugian yang nyata.”. (QS. Az – Zumar: 15).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, uji hipotesis, dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Sebagian besar mahasiswa UIN Malang mengalami adiksi *game*. Sebanyak 71 dari 100 responden penelitian mengalami kecenderungan adiksi *game*. Dari 71 orang, 70 diantaranya berjenis kelamin laki-laki dan satu orang berjenis kelamin perempuan. Sisanya sebanyak 29 orang tidak terindikasi adiksi *game online*. Adapun 29 orang tersebut terdiri dari 19 orang perempuan dan 10 orang laki-laki.
2. Sebagian besar mahasiswa UIN Malang mengalami tingkat prokrastinasi dengan kategori sedang, yaitu dengan jumlah 74 orang atau 74%. Dari 74 orang ini terdiri dari 13 perempuan dan 61 laki-laki. Sedangkan 13 orang atau 13% mengalami prokrastinasi dengan kategori tinggi dengan keseluruhan berjenis laki-laki. Untuk prokrastinasi kategori rendah berjumlah 13 orang atau 13% dengan keseluruhan berjenis kelamin perempuan. Dari data tersebut menunjukkan bahwa baik laki-laki maupun perempuan sama-sama melakukan prokrastinasi. Hanya saja, laki-laki memiliki tingkat yang lebih tinggi daripada perempuan dalam melakukan prokrastinasi.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *addiction game* memiliki pengaruh positif terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,798 dan nilai signifikansi 0,00 atau $<0,05$. Selain itu *kecanduan game online* memiliki pengaruh sebesar 63,7% terhadap prokrastinasi akademik. Sedangkan 36,3% sisanya merupakan variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa UIN Malang

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara adiksi *game online* dengan prokrastinasi akademik. Oleh karena itu Mahasiswa UIN Malang diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* agar tidak terjadi prokrastinasi akademik.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor internal merupakan faktor yang paling banyak memunculkan prokrastinasi. Adapun faktor internal adalah faktor-faktor yang berada dalam diri individu. Melalui hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa UIN Malang lebih memperhatikan dirinya misalnya dalam aspek manajemen waktu, persepsi tugas, maupun motivasi untuk mengerjakan tugas.

- c. Mahasiswa UIN Malang diharapkan memiliki manajemen waktu yang baik sehingga semua kegiatan yang sudah direncanakan dapat dilakukan dengan baik tanpa harus menunda tugas.
- d. Mahasiswa UIN Malang diharapkan mampu memiliki skala prioritas terutama dalam menyelesaikan tugas akademiknya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan variabel lain selain yang telah digunakan untuk mengetahui variabel apa saja yang dapat mempengaruhi prokrastinasi akademik.
- b. Peneliti selanjutnya dapat memperbanyak jumlah responden penelitian dengan mempertimbangkan kriteria lain seperti jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan agar data yang didapat lebih terperinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmaini, Dini. (2010). Perbedaan Prokrastinasi Akademik Antara Mahasiswa Yang Aktif dengan Yang Tidak Aktif Dalam Organisasi Kemahasiswaan PEMA USU. *Skripsi*. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara. Hal 25.
- Akinsola, M. K. dan Tella, A. (2007). Correlates of Academic Procrastination and Mathematics Achievement of University Undergraduate Student. *Eurasia Journal of Mathematics Science & Technology Education*, 3 (4): 363-367.
- Alfin, R, M. (2016). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Pemain DOTA 2 Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Alsa, Asmadi. (2004). *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Anggawijaya, S. (2013). Hubungan antara depresi dengan prokrastinasi akademik. Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Universitas Surabaya*, 2(2).
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arumsari, A. D dan Muzaqi, S. (2009). Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Bekerja. *Jurnal Narotama*.
- Aziz, Abdul., dan Rahardjo, Pambudi. (2013). Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Tingkat Akhir yang Menyusun Skripsi di Universitas Muhammadiyah Purwokerto Tahun Akademik 2011/2012. *PSYCHO IDEA*, 11 (1), 61-68.

- Azwar, Saifuddin. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Buletin APJII Edisi 30 Oktober 2018.
- Burka, J. B dan Yuen, L. B. (1983). *Procrastination: Why Yo Do It, What To Do About It*. New York: Perseus Books.
- Chaplin, J. P. 2009. *Dictionary of Psychology*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y dan Chang, S.L. (2008). An Exploration of Tendency to Online Game Addiction Due To User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4.
- Creswell, John. W. (2013). *Research Desain Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Damri., Engkizar., Anwar, F. (2017). Hubungan Self-Efficacy dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa dalam Menyelesaikan Tugas Perkuliahan. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 74-95.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5(2), 228-233.
- Elster, Jon. (1999). *Addiction Entries and Exits*. New York: Russel Sage Foundation.
- Ferdosi, Janntifard, Eslami, Alaghemandan, Setare. (2012). Behavioral Addiction versus Substance Addiction: Correspondence of Pschiatric and Psychological Views. *International Journal of Preventine Medicine*. 3(4): 290-294.

- Ferrari, J. R. dan Moralez, J. (2007). Procrastination: Different time orientations reflect different motives. *Journal of Research in Personality*, 41(3) : 707-714.
- Ferrari, J. R. dan Tice, D M. (2000). Procrastination as a self-handicap for men and women: A task-avoidance strategy in a laboratory setting. *Journal of Research in Personality*, 34 : 73-83.
- Ferrari, JR; Johnson, JL & McCown, WG. (1995). *Procrastination and Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press.
- Freeman, E. K. Cox-Fuenzalida L.E & Stoltenbreg I. (2011). *Extraversion and Arousal Procrastination: Waiting for the Kicks*. *Curr Psychol*, 30: 375-382.
- Gentile, Lynder, Walsh. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*.
- Ghufron, M. Nur & Risnawati, Rini. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Gifary, Sharen., dan Kurnia, Iis. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sositologi*, 14(2), 171-178.
- Griffiths, M. D. (2014). Online Games, Addiction and Overuse of. Dalam P. H. Ang & R. Mansell (Ed.), *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (hlm. 1– 6). Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc.

Hanifah, (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Psympathic*, 2(2): 123 – 132.

Herdyanto, J. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa UKSW. *Skripsi*. Salatiga: Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.

Herlambang, T. (2016). Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Yang Sedang Menempuh Tugas Akhir Di Universitas Muhammadiyah Malang. *Naskah publikasi*. Universitas Muhammadiyah Malang.

<https://quran.kemenag.go.id/sura/103>(di akses 19 Juni 20)

<https://quran.kemenag.go.id/sura/4/14>(di akses 19 Juni 20)

<https://quran.kemenag.go.id/sura/4/142>(di akses 19 Juni 20)

<https://quran.kemenag.go.id/sura/59/19>(di akses 19 Juni 20)

<https://quran.kemenag.go.id/sura/62/11>(di akses 19 Juni 20)

<https://quran.kemenag.go.id/sura/9/54>(di akses 19 Juni 20)

Ibrahim, A. S. The Influence of Peer Support and Self-Efficacy Against Academic Procrastination on Teenagers' Online Game Addiction. *Advances in Social Sciences, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, Vol 304 4th ASEAN Conference on Psychology, Conselling, and Humanities (ACPCH 2019).

- Julyanti, Miranda & Aisyah, Siti. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah Pada Remaja Pengguna Warnet di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Diversita*, 1(2), 17-27.
- KBBI.Kemendikbud.go.id (di akses 20 Desember 2019).
- Kim, Hyo-Jun. (2002). *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd.
- 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).
- Kurniawan, Drajat, Edy. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. *Jurnal Konseling*, 3(1), 97-103.
- Leung, Joe. (2007). An International Definition of Social Work for China. *International Journal of Social Welfare*, 16(4).
- Mahardhika, Y. (2018). Hubungan antara kecanduan *game online* terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia.
- Mais, F, R., Rompas S, S, J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan *Game Online* dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, Vol.8(2), 18-27.
- Milgram, N. A., dan Rosenbaum, M. (1988). The procrastination of everyday life. *Journal of Research in Personality*, (22), 197-212.

- Mimi, Ulfa. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP*, 4(1).
- Mulyana, S. (2018). Prokrastinasi Akademik Dikalangan Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 8(1). 45-52.
- Nafeesa. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Siswa yang Menjadi Anggota Organisasi Intra Sekolah. *Anthropos : Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya* 4 (1), 53-67.
- Nela Regar, Siaputra, Sutanto. (2013). Prokrastinasi Akademik dan Self-Control pada Mahasiswa. *Makara Seri Sosial Humaniora*, 17(1): 1-18.
- Nirwandana, Cesaria, Cipta., dan Ediati, Annastasia. (2016). Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19-23.
- Nordby, K. Lokken, R. Pfuhl G. (2018). Playing Video Game is More Than Mere Procrastination. *Departement of Psychology UiT The Arctic University of Norway*.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21007> . Diakses pada 18 februari 2020.

- Poetoe. (2012). *Dampak Game Online terhadap Psikologis Anak*. Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahim Fitra. Maret 2016. Pengertian Game Online dan Contohnya. *Simple Dukasi*. Vol. I.
- Risdiantoro, R., & Iswinarti, H. N. (2016). Hubungan prokrastinasi akademik, stres akademik, dan kepuasan hidup mahasiswa. *Psychology & Humanity*, Vol. 19(20), 360–373.
- Risvi, A, Prawitasari, J.E, dan Soejipto, H.P. (1997). Pusat Kendali dan Efikasi Diri sebagai Prediktor terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikologika*, 3(2).
- Rohim, Ahmad Abdur. (2017). Korelasi antara Kecanduan *Smartphone* dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Skripsi*. Universitas Brawijaya.
- Rosario, P., Costa, M., Nunez, J.C., GonzalesPienda, J., Solano, P., & Valle, A. (2009). Academic Procrastination: Associations with Personal, School, and Family Variables. *The Spanish Journal of Psychology*, Vol. 12(1), 118-127.
- Sapadin, Maguire Linda. (1996). *It's About Time: The Six Styles of Procrastination and How to Overcome Them*. United State of America: Bodoni Book.
- Schwausch, M. dan Chung, C. (2005). Massively Multiplayer Online Addiction. *Article*. Minnesota: Institute of Psychiatry.

- Solomon, L. J. dan Rothblum, E. D. (1984). Academic procrastination: Frequency and Cognitive-Behavioral Correlates, *Journal Of Counseling Psychology*, 31.
- Steel, P., & Klingsieck, K. (2015). Procrastination. In J. D. Wright (Ed.), *The International Encyclopedia of The Social Behavioral Sciences* (2nd ed., Vol. 19; pp. 73-78). Oxford: Elsevier.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfa Beta
- Suhadianto & Pratitis, Nindia. (2017). Eksplorasi Faktor Penyebab, Dampak dan Strategi untuk Penanganan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal Riset Aktual Psikologi*, Vol.10(2), 204-223.
- Suhadianto & Pratitis, Nindia. (2019). Eksplorasi Faktor Penyebab, Dampak Dan Strategi Untuk Penanganan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi)*, 10(2), 204-223.
- Suplig, M, A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, Vol. 15(2). 177-200.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200.
- Surijah, Edwin, Adrianta., dan Tjundjing, Sia. (2007). Mahasiswa Versus Tugas : Prokrastinasi Akademik dan Conscientiousness. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 22(4), 352-374.

- Tice, D. M dan Baumeister, R. F. (1997). Longitudinal study of procrastination, performance, stress and health: The costs and benefits of dawdling. *Psychological Science*, 8(6), 454-458.
- Wan, C., & Chiou, W. 2006. Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistics Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology and Behavior*, (9): 317-324.
- Win, B.M dan Fisher, J.W. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada (3 Agustus 2013).
- Winarsuhu, T. (2004). *Metode Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Wulan,R. (2000). Hubungan antara Pengasuhan Orang Tua dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja SMU. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Yee, Nick. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*, (6).
- Young, Kimberly. (2000). Cyber-Disorder: The Mental Health Concern for the New Millenium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.
- Young, Kimberly. (2009). Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4): 241-246.

LAMPIRAN

1. SKALA CIAS

Skala CIAS (*Chen Internet Addiction Scale*)

Skala ini dikembangkan oleh Chen dengan tujuan melihat kecanduan internet pada seseorang.

Nama: _____ :

Umur _____ :

Petunjuk pengisian:

- a. Mohon untuk membaca dengan teliti dan benar
- b. Silahkan centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat anda
- c. Penilaian yakni:
 1. : Sama sekali tidak sesuai dengan diri anda
 2. : Kurang sesuai dengan diri anda
 3. : Cukup sesuai dengan diri anda
 4. : Sangat sesuai dengan diri anda

No.	Item	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya mengetahui bahwa terlalu banyak waktu yang terbuang untuk <i>online</i> (bermain <i>game</i>)				
2.	Saya merasa tidak nyaman apabila berhenti bermain <i>game</i> dalam jangka waktu tertentu				
3.	Saya menyadari bahwa terlalu lama menghabiskan waktu untuk bermain <i>game</i>				
4.	Saya merasa gelisah dan mudah tersinggung apabila internet terputus, sehingga saya tidak bisa bermain <i>game</i>				
5.	Saya merasa bersemangat ketika bermain <i>game</i>				
6.	Saya tetap online untuk jangka waktu yang lebih lama dari yang diharapkan				
7.	Meskipun saya menyadari bahwa bermain <i>game</i> memiliki dampak buruk, namun saya tetap bermain <i>game</i> seperti biasa.				
8.	Lebih dari sekali, saya tidur kurang dari empat jam karena sedang bermain <i>game</i> .				
9.	Waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game</i> meningkat daripada sebelumnya.				
10.	Saya merasa tertekan atau <i>down</i> apabila berhenti bermain <i>game</i> untuk periode waktu tertentu.				
11.	Saya gagal mengontrol diri untuk tidak bermain <i>game</i>				
12.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game</i> daripada berinteraksi dengan teman.				
13.	Saya mengalami sakit punggung atau ketidaknyamanan fisik lainnya karena menghabiskan waktu untuk bermain				

	<i>game.</i>				
14.	Bermain <i>game</i> adalah pikiran pertama yang saya pikirkan ketika bangun setiap pagi.				
15.	Bermain <i>game</i> telah berdampak negatif pada tugas sekolah atau pekerjaan saya.				
16.	Saya merasa kehilangan sesuatu jika saya tidak bermain <i>game</i> selama jangka waktu tertentu.				
17.	Interaksi saya dengan anggota keluarga telah menurun sebagai akibat bermain <i>game</i> .				
18.	Aktivitas rekreasi saya menurun akibat bermain <i>game</i> .				
19.	Saya tidak bisa mengendalikan diri untuk kembali online setelah selesai mengerjakan sesuatu.				
20.	Hidup saya tidak menyenangkan apabila tidak bermain <i>game</i>				
21.	Bermain <i>game</i> telah berdampak negatif pada kesehatan fisik saya				
22.	Saya telah berusaha untuk mengurangi intensitas bermain <i>game</i> , namun tidak berhasil.				
23.	Saya membiasakan untuk kurang tidur agar lebih banyak waktu dapat dihabiskan untuk bermain <i>game</i> .				
24.	Saya perlu menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game</i> agar dapat mencapai kepuasan.				
25.	Saya gagal untuk makan tepat waktu karena asyik bermain <i>game</i> .				
26.	Saya merasa lelah di siang hari karena bermain <i>game</i> hingga larut malam.				

2. SKALA PROKRASTINASI

Skala Perilaku Prokrastinasi Akademik

Nama: :

Umur :

Petunjuk Pengisian :

- a. Mohon untuk membaca dengan teliti dan benar
- b. Silahkan centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat anda
- c. Penilaian yakni:
 1. : STS (Sangat Tidak Setuju)
 2. : TS (Tidak Setuju)
 3. : S (Setuju)
 4. : SS (Sangat Setuju)

No.	Item	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saat kuliah, saya merasa mudah lelah				
2.	Saya merasa bersemangat ketika akan kuliah				
3.	Saya sering menunda-nunda mengerjakan tugas kuliah				
4.	Saya selalu mengerjakan tugas jika sudah dekat waktu mengumpulkan				
5.	Saya menunda-nunda mengerjakan tugas presentasi				
6.	Saya menunda-nunda mengerjakan tugas makalah				
7.	Saya akan mengerjakan tugas jika teman saya sudah mengerjakan tugasnya				
8.	Saya selalu mengerjakan tugas kuliah				
9.	Saya sulit untuk memulai mengerjakan tugas saya jika tidak mendapatkan referensi				
10.	Saya merasa lamban dalam mengerjakan tugas presentasi				
11.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu				
12.	Saya lebih suka ngobrol dengan teman daripada mengerjakan tugas				
13.	Saya orang yang lamban dalam mengerjakan tugas kuliah sehingga sering terlambat mengumpulkan tugas ke dosen				
14.	Saya mengerjakan tugas sesuai dengan target penyelesaian yang saya buat				
15.	Saya selalu memenuhi jadwal pengerjaan tugas setiap hari				
16.	Saya sulit menyelesaikan tugas tepat waktu				

17.	Saya mendapat dukungan dari orangtua untuk segera menyelesaikan studi				
18.	Saya merasa termotivasi dalam mengerjakan tugas karena dukungan orang tua				
19.	Orangtua saya tidak mau tahu dengan progress kuliah saya				
20.	Saya merasa tertekan ketika orangtua menyuruh saya segera menyelesaikan studi				
21.	Saya diberi kebebasan dalam mengerjakan tugas oleh orangtua				
22.	Meskipun waktu ujian masih lama, saya selalu berlajar daripada bermain				
23.	Saya lebih suka menonton sinetron daripada mengerjakan tugas				
24.	Saya lebih suka menonton acara yang berpendidikan daripada bermain <i>game online</i> PUBG Mobile				
25.	Ketika saya mengerjakan tugas, ada teman yang membantu saya mencari referensi				
26.	Teman saya lebih sering mengajak bermain <i>game online</i> PUBG Mobile daripada mengerjakan tugas				
27.	Saya selalu mengerjakan tugas kuliah dengan teman-teman				

3. UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.81925809
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.062
	Negative	-.102
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

4. UJI LINIERITAS

ANOVA Tabel

		Mean Square	F
CIAS * PROKRASTINASI	Between Groups (Combined)	550.911	22.798
	Linearity	5887.487	243.641
	Deviation from Linearity	106.196	4.395
	Within Groups	24.165	
Total			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
CIAS * PROKRASTINASI	.798	.637	.880	.775

5. UJI DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
total	100	34	82	65.00	9.661
Valid N (listwise)	100				

6. UJI KORELASI

Correlations

		total	totalprok
total	Pearson Correlation	1	.798
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
totalprok	Pearson Correlation	.798	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

7. UJI HIPOTESIS

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5887.487	1	5887.487	172.102	.000 ^b
	Residual	3352.513	98	34.209		
	Total	9240.000	99			

a. Dependent Variable: PROKRASTINASI

b. Predictors: (CIAS)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-125.339	14.521		-8.632	.000
	Totalprok	2.607	.199	.798	13.119	.000

a. Dependent Variable: PROKRASTINASI

8. HASIL DATA PENELITIAN

SKALA PROKRASINASI AKADEMIK

No	Subjek	Usia	L/P										1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	TOTAL		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5		6	7
1	A	19	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	83
2	B	20	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	80	
3	C	20	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	81
4	D	21	L	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	77	
5	E	21	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	80
6	F	23	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	81
7	G	24	L	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	79	
8	H	24	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	80	
9	I	23	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	81	
10	J	23	L	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	81	

11	K	24	L	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	79
12	L	20	L	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	78
13	M	20	L	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	78
14	N	20	L	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	79
15	O	20	L	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	78
16	P	20	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
17	Q	20	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
18	R	20	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
19	S	21	L	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	78
20	T	21	L	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	79
21	U	21	L	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	78
22	V	21	L	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	79
23	W	21	L	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	77
24	X	21	L	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	77

25	Y	21	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	75	
26	Z	21	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	75	
27	Aa	21	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	76
28	Ab	21	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	75
29	Ac	21	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
30	Ad	22	L	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	78
31	Ae	22	L	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	78
32	Af	22	L	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	75
33	Ag	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	75
34	Ah	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	77
35	Ai	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	75
36	Aj	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
37	Ak	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	74
38	Al	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	75

39	Am	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	76		
40	An	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	76	
41	Ao	22	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76	
42	Ap	19	L	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	76	
43	Aq	19	L	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	75	
44	Ar	19	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	77	
45	As	19	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76	
46	At	19	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76	
47	Au	19	L	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	77	
48	Av	19	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	75	
49	Aw	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	75	
50	Ax	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	75	
51	Ay	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	73
52	Az	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	74

53	Ba	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	74	
54	Bb	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	74
55	Bc	22	L	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	73
56	Bd	22	L	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	73
57	Be	22	L	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	74
58	Bf	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	75
59	Bg	22	L	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
60	Bh	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
61	Bi	22	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
62	Bj	23	L	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	77
63	Bk	23	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	76
64	Bl	23	L	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	73
65	Bm	23	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	73
66	Bn	23	L	2	3	4	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	75

67	Bo	23	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	72		
68	Bp	23	L	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	75	
69	Bq	23	L	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	74	
70	Br	23	L	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	75	
71	Bs	23	L	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	75	
72	Bt	23	L	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	76	
73	Bu	23	L	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	76	
74	Bv	23	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	73	
75	Bw	23	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	73	
76	Bx	23	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	73	
77	By	24	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	75
78	Bz	24	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	76
79	Ca	24	L	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	74	
80	Cb	22	P	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	74	

81	Cc	22	P	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	73	
82	Cd	22	P	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	74	
83	Ce	22	P	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	71
84	Cf	22	P	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	69
85	Cg	22	P	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	74
86	Ch	22	P	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	74
87	Ci	22	P	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	73
88	Cj	22	P	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	70
89	Ck	22	P	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	69
90	Cl	21	P	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	70
91	Cm	21	P	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	69
92	Cn	21	P	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	72
93	Co	21	P	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	71
94	Cp	22	P	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	68

95	Cq	23	P	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	69		
96	Cr	21	P	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	72
97	Cs	21	P	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	67
98	Ct	21	P	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	68
99	Cu	21	P	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	68
100	Cv	21	P	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	68

SKALA CIAS

No	Subjek	Usia	L/P										1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	TOTAL		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4		5	6
1	A	19	L	4	2	3	2	4	4	4	3	2	2	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	82
2	B	20	L	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	1	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	2	82
3	C	20	L	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	2	4	2	4	4	3	3	3	2	75
4	D	21	L	4	3	3	2	4	4	3	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	2	78
5	E	21	L	3	2	3	2	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	2	74
6	F	23	L	4	2	3	1	3	4	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	2	78
7	G	24	L	3	3	3	1	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	2	4	2	4	4	3	3	3	2	74
8	H	24	L	4	2	3	1	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	2	76
9	I	23	L	4	2	3	1	3	4	3	2	2	2	1	2	2	2	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	2	71
10	J	23	L	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	69

11	K	24	L	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	69
12	L	20	L	4	2	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	71
13	M	20	L	4	4	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	71
14	N	20	L	4	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	69
15	O	20	L	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	2	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	73
16	P	20	L	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	69
17	Q	20	L	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	71
18	R	20	L	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	72
19	S	21	L	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	4	4	3	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	72
20	T	21	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	65
21	U	21	L	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	1	70	
22	V	21	L	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	1	66
23	W	21	L	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	67
24	X	21	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	72

25	Y	21	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	66
26	Z	21	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	69
27	Aa	21	L	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	65
28	Ab	21	L	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	66
29	Ac	21	L	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	66
30	Ad	22	L	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	1	62
31	Ae	22	L	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	72
32	Af	22	L	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	66
33	Ag	22	L	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	1	67
34	Ah	22	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	66
35	Ai	22	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	1	72
36	Aj	22	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	68
37	Ak	22	L	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	76
38	Al	22	L	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	69

39	Am	22	L	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	71
40	An	22	L	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	68
41	Ao	22	L	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	66
42	Ap	19	L	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	70
43	Aq	19	L	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	79
44	Ar	19	L	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	73
45	As	19	L	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	71
46	At	19	L	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	72
47	Au	19	L	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	77
48	Av	19	L	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	69
49	Aw	22	L	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	70
50	Ax	22	L	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	74
51	Ay	22	L	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	65
52	Az	22	L	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	68

53	Ba	22	L	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	63		
54	Bb	22	L	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	63	
55	Bc	22	L	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	64
56	Bd	22	L	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	63
57	Be	22	L	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	64
58	Bf	22	L	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	70
59	Bg	22	L	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	65
60	Bh	22	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	63
61	Bi	22	L	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	65
62	Bj	23	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	71
63	Bk	23	L	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	63
64	Bl	23	L	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	68
65	Bm	23	L	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	66
66	Bn	23	L	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	66

67	Bo	23	L	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	65	
68	Bp	23	L	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	2	66	
69	Bq	23	L	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	68	
70	Br	23	L	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	66	
71	Bs	23	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	67	
72	Bt	23	L	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	75	
73	Bu	23	L	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	72	
74	Bv	23	L	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	67	
75	Bw	23	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	66	
76	Bx	23	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	63
77	By	24	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	60
78	Bz	24	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	65	
79	Ca	24	L	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	63	
80	Cb	22	P	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	1	58	

81	Cc	22	P	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	64	
82	Cd	22	P	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	1	57	
83	Ce	22	P	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	57		
84	Cf	22	P	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	56		
85	Cg	22	P	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	57	
86	Ch	22	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	54		
87	Ci	22	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	1	56	
88	Cj	22	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	1	2	2	1	2	3	2	3	1	56	
89	Ck	22	P	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	47
90	Cl	21	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	49	
91	Cm	21	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	49	
92	Cn	21	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	49	
93	Co	21	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	47	
94	Cp	22	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	46	

95	Cq	23	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	48
96	Cr	21	P	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	48
97	Cs	21	P	3	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	38
98	Ct	21	P	3	3	3	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	39
99	Cu	21	P	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	34
100	Cv	21	P	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	35