

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE VALORANT

Salsabilla Nanda Fitriani

Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empirik pengaruh adiksi game online terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa pemain game online VALORANT. Adapun responden pada penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain game online VALORANT sebanyak 133 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non-probability sampling. Adapun alat pengumpulan data yang dipakai adalah kuesioner adiksi game online dan prokrastinasi akademik. Analisis data menggunakan regresi sederhana. Hasil yang diperoleh adalah terdapat pengaruh positif yang sangat signifikan dengan diperoleh nilai p (signifikansi) sebesar 0,000, Dapat diketahui juga nilai koefisien yang menunjukkan pengaruh adiksi game online terhadap prokrastinasi akademik sebesar 0,754, berarti pengaruh adiksi game online terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa pemain game online VALORANT berada pada kategori kuat ($R = 0,754$). Nilai R Square yang diperoleh dari analisis data dalam penelitian ini sebesar 0,568 yang artinya variabel adiksi game online berpengaruh sebesar 56,8% terhadap prokrastinasi akademik, sedangkan 43,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci: Adiksi *Game Online*, Prokrastinasi Akademik, Mahasiswa, VALORANT

Dimensi: xi + 57 + Lampiran