

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK DENGAN DIMODERATORI OLEH
MOTIVASI BELAJAR**



Oleh:

KANIA KARTINI

1801621172

PSIKOLOGI

SKRIPSI

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK DENGAN DIMODERATORI OLEH
MOTIVASI BELAJAR**



Oleh:

KANIA KARTINI

1801621172

PSIKOLOGI

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Psikologi**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

“Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik
dengan dimoderatori oleh Motivasi Belajar”

Nama Mahasiswa : Kania Kartini
NIM : 1801621172
Program Studi : Psikologi

Tanggal Ujian : 26 Juni 2025

Pembimbing I

Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd.
NIP. 197909252002122001

Pembimbing II

Rahmadianty Gazadinda, M.Sc.
NIP. 199206162019032038

Panitia Ujian Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Gungum Gumelar Fajar Rakhman, M.S. (Dekan.Penanggungjawab)*		15/2025 /7
Mira Ariyani, Ph.D. (Wakil Dekan/Wakin Penanggungjawab)*		13-8-2025
Dr. Anna Armeini Rangkuti, M.Si. (Ketua Penguji)***		01/2025 /07
Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D. (Anggota)****		01/2025 /07
Erik, M.Si. (Anggota)****		01/2025 /07

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Kania Kartini

NIM : 1801621172

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul **“Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik dengan dimoderatori oleh Motivasi Belajar”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dari bulan Februari sampai dengan Juni 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 21 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Kania Kartini

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kania Kartini
NIM : 1801621172
Fakultas/Prodi : Psikologi/Psikologi
Alamat email : kartinikaniachan@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

“Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik dengan dimoderatori oleh Motivasi Belajar”

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2025

Penulis

(Kania Kartini)

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kalau kau menungguku untuk menyerah, kau akan menungguku untuk selamanya”

-Naruto, Uzumaki-

“Berusahalah sekuat tenaga, berpikir positiflah terhadap segala hal yang akan dan sedang terjadi, dan yakinlah bahwa takdir Allah itu yang terbaik. Maka, akan datang ketenangan dan kemenangan kepadamu. “

-Kania Kartini-

PERSEMBAHAN

Sebuah persembahkan untuk kedua orang tua tercinta teman-teman seperjuangan, dan seseorang yang selalu ada menemani dan memberikan banyak dukungan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti kepada peneliti.

KANIA KARTINI

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK DENGAN DIMODERATORI OLEH
MOTIVASI BELAJAR**

Skripsi

Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi

Universitas Negeri Jakarta 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh prokrastinasi akademik terhadap intensitas bermain *game online* dengan dimoderatori oleh motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan instrumen *Academic Procrastination Scale - Short Form (APS-S)* yang dibuat oleh McCloskey (2011), intensitas bermain *game online* yang dibuat oleh Haqq (2016), dan *Academic Motivation Scale (AMS) – Short Version* yang dibuat oleh Vallerand dkk (1992). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 303 responden yang merupakan mahasiswa yang berkuliah di wilayah Jabodetabek. Adapun teknik sampling yang digunakan yaitu insidental *sampling*. Metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis regresi berganda dengan pendekatan *Moderate Regression Analysis* (MRA). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, nilai signifikansi sebesar $<0,001$ ($<0,05$), artinya terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik dengan dimoderatori oleh motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memegang peranan penting dalam mengarahkan perilaku akademik mahasiswa. Oleh karena itu, strategi untuk meningkatkan motivasi belajar dapat menjadi pendekatan preventif yang efektif dalam mengurangi perilaku prokrastinasi akademik, khususnya pada mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi.

Kata Kunci: prokrastinasi akademik, intensitas bermain *game online*, motivasi belajar

KANIA KARTINI

**THE EFFECT OF ONLINE GAME PLAYING INTENSITY ON ACADEMIC
PROCRASTINATION MODERATED BY LEARNING MOTIVATION**

Undergraduate Thesis

*Jakarta: Psychology Study Program, Faculty of Psychology Education,
State University of Jakarta, 2025*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of academic procrastination on the intensity of playing online games moderated by learning motivation. This study uses a quantitative method. The measuring instrument in this study uses the Academic Procrastination Scale - Short Form (APS-S) instrument created by McCloskey (2011), the intensity of playing online games created by Haqq (2016), and the Academic Motivation Scale (AMS) - Short Version created by Vallerand et al. (1992). The sample in this study amounted to 303 respondents who were students studying in the Jabodetabek area. The sampling technique used was incidental sampling. The statistical method used to analyze the data was multiple regression analysis with the Moderate Regression Analysis (MRA) approach. The results of this study indicate that the significance value is <0.001 (<0.05), meaning that there is an effect of the intensity of playing online games on academic procrastination moderated by learning motivation. This shows that learning motivation plays an important role in directing students' academic behavior. Therefore, strategies to increase learning motivation can be an effective preventive approach in reducing academic procrastination behavior, especially in students who have a high intensity of playing online games.

Keywords: *academic procrastination, online game playing intensity, learning motivation*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT., atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik dengan dimoderatori oleh Motivasi Belajar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi dari Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Gungum Gumelar F. R., M.Si. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing I, ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada Mba Lussy atas segala bimbingan dan masukan berharga yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Herdiyan Maulana, Ph.D. selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Irma Rosalinda Lubis, S.Psi., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Mauna, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Mba Rahmadianty Gazadinda, S.Psi., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih kepada Mba Rara atas segala bimbingan dan evaluasi selama proses penyusunan skripsi.
8. Kedua orang tua saya Arkadi Pranoto, S.E. dan Pramusinta Herlina, A.Md serta eyang saya Rosa Suhadi yang paling berjasa dalam masa-masa perkuliahan saya.
9. Keluarga besar saya yang selalu suportif terkait perkuliahan saya: Om Ari, Tante Ita, Tante Shinta, Om Tuwit, Tante Ningrum, Om Ayah, Om Koko,

Pakdhe Toto, Budhe Nerti, Mbah oo, Om Gogo, Tante Mita, dan nama-nama lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

10. Adik kandung saya Tofa, dan semua sepupu saya: Mutia, Najmi, Khansa, Rafif, Hizba, Mas Fachri, Gladys, Raka, dan Pragiya.
11. Teman saya Jessica Andrea yang telah menjadi teman diskusi, berkeluh kesah dan juga Aditya Dwi Saputra yang selalu mendukung saya selama proses pengerjaan skripsi.
12. Terakhir, saya juga berterima kasih kepada diri saya karena telah bertahan, berusaha sekuat tenaga, tidak pernah menyerah, dan berjuang tanpa henti, menghadapi segala rintangan selama masa perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada di dalam skripsi ini, semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca.

Jakarta, 21 Juni 2025



Kania Kartini

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Prokrastinasi Akademik	11
2.1.1 Definisi Prokrastinasi Akademik	11
2.1.2 Aspek-Aspek Perilaku Prokrastinasi Akademik	12
2.1.3 Ciri-Ciri Prokrastinasi Akademik	14
2.1.4 Faktor yang memengaruhi Prokrastinasi Akademik	16
2.1.5 Pengukuran Prokrastinasi Akademik	18
2.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
2.2.1 Definisi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18

2.2.2 Aspek-Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
2.2.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> ..	21
2.2.4 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	22
2.2.5 Pengukuran Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	24
2.3 Motivasi Belajar	24
2.3.1 Definisi Motivasi Belajar	24
2.3.2 Klasifikasi Motivasi Belajar.....	27
2.3.3 Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar	30
2.3.4 Aspek-Aspek Motivasi Belajar	32
2.3.5 Cara Meningkatkan Motivasi Belajar	33
2.3.6 Pengukuran Motivasi Belajar.....	37
2.4 Dinamika Antarvariabel.....	37
2.5 Kerangka Konseptual/ Kerangka Pemikiran.....	39
2.6 Hipotesis Penelitian.....	40
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan	40
2.7.1 Pengaruh Motivasi Belajar, <i>Game online</i> dan Media Sosial Terhadap Prokrastinasi Akademik Selama Pandemi Covid-19 (Studi pada Mahasiswa Aktif Kampus Swasta di Provinsi DKI Jakarta), diterbitkan di Jakarta, oleh Febriyanti (Skripsi yang tidak dipublikasikan, 2023).....	41
2.7.2 Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Dengan dimoderatori oleh Tingkat Stress, diterbitkan di Jakarta, oleh Nurhidayat (Skripsi yang tidak dipublikasikan, 2021)	41
2.7.3 Hubungan Intensitas Bermain <i>Game online</i> Slot dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja di Kota Padang Panjang, diterbitkan di Padang, oleh HR & Fikry (Journal on Education, 2023).....	42
2.7.4 Hubungan antara Motivasi Belajar dan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas V SDN Sukabumi Selatan 07, diterbitkan di Jakarta, oleh Azzahra & Fauzan (Jurnal Pendidikan Dasar, 2023)	42
2.7.5 Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, diterbitkan di Ponorogo, oleh Putri dkk. (Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Ilmu Komputer, 2024).....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Tipe Penelitian	44
3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	44
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	44
3.2.2 Definisi Konseptual Variabel.....	45

3.2.3 Definisi Operasional Variabel.....	46
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	46
3.3.1 Populasi Penelitian.....	46
3.3.2 Sampel penelitian.....	47
3.3.3 Teknik Sampling	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.4.1 Teknik Pengambilan Data	48
3.4.2 Instrumen Penelitian.....	48
3.5 Uji Coba Instrumen.....	55
3.5.1 Uji Coba Instrumen Prokrastinasi Akademik	56
3.5.2 Uji Coba Instrumen Intensitas Bermain <i>Game online</i>	57
3.5.3 Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar	58
3.6 Analisis Data	60
3.6.1 Uji Statistik	60
3.6.2 Analisis Deskriptif	61
3.6.3 Kategorisasi Variabel.....	61
3.6.4 Uji Normalitas.....	62
3.6.5 Uji Linearitas.....	62
3.6.6 Uji Hipotesis	63
3.6.7 Hipotesis Statistik	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Gambaran Partisipan Penelitian	65
4.1.1 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Usia.....	65
4.1.2 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	66
4.1.3 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Domisili	66
4.1.4 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Angkatan.....	67
4.1.5 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Kategori <i>Game Online</i> yang dimainkan	67
4.1.6 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Durasi Belajar dalam satu hari.....	68
4.1.7 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game</i> <i>online</i> dalam satu hari	69
4.2 Prosedur Penelitian.....	69
4.2.1 Persiapan Penelitian	69

4.2.2 Pelaksanaan Penelitian	71
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian.....	72
4.3.1 Data Deskriptif Prokrastinasi Akademik	72
4.3.2 Kategorisasi Skor Prokrastinasi Akademik.....	73
4.3.3 Data Deskriptif Intensitas Bermain <i>Game online</i>	74
4.3.4 Kategorisasi Skor Intensitas Bermain <i>Game online</i>	75
4.3.5 Data Deskriptif Motivasi Belajar	75
4.3.6 Kategorisasi Skor Motivasi Belajar	76
4.3.7 Gambaran Prokrastinasi Akademik, Intensitas Bermain <i>Game online</i> , dan Motivasi Belajar	77
4.3.8 Uji Normalitas.....	78
4.3.9 Uji Linearitas.....	78
4.3.10 Hasil Uji Hipotesis	79
4.4 Pembahasan.....	83
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Implikasi.....	87
5.3 Saran dan Rekomendasi	88
5.3.1 Saran.....	88
5.3.2 Rekomendasi Penelitian Selanjutnya	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Prokrastinasi Akademik	49
Tabel 3. 2 Norma Skoring Instrumen Prokrastinasi Akademik	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Intensitas Bermain <i>Game online</i>	51
Tabel 3. 4 Norma Skoring Intensitas Bermain <i>Game online</i>	51
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	53
Tabel 3. 6 Norma Skoring Motivasi Belajar	54
Tabel 3. 8 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Prokrastinasi Akademik	56
Tabel 3. 9 Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen Prokrastinasi Akademik.....	56
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Final Instrumen Prokrastinasi Akademik	57
Tabel 3. 11 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Bermain <i>Game online</i>	57
Tabel 3. 12 Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen Bermain <i>Game online</i>	58
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Final Instrumen Intensitas Bermain <i>Game online</i>	58
Tabel 3. 14 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Motivasi Belajar	59
Tabel 3. 15 Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar.....	59
Tabel 3. 16 Kisi-Kisi Final Instrumen Motivasi Belajar.....	60
Tabel 3. 17 Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game online</i> , Prokrastinasi Akademik dan Motivasi Belajar	61
Tabel 4. 1 Distribusi Usia Partisipan Penelitian.....	65
Tabel 4. 2 Distribusi Jenis Kelamin Partisipan Penelitian	66
Tabel 4. 3 Distribusi Domisili Partisipan Penelitian	66
Tabel 4. 4 Distribusi Angkatan Partisipan Penelitian	67
Tabel 4. 5 Kategori <i>Game Online</i> yang dimainkan Partisipan Penelitian.....	67
Tabel 4. 6 Distribusi Durasi Belajar Partisipan Penelitian Perhari	68
Tabel 4. 7 Distribusi Durasi Main <i>Game online</i> Partisipan Penelitian Perhari.....	69
Tabel 4. 8 Data Deskriptif Prokrastinasi Akademik	73
Tabel 4. 9 Kategorisasi Skor Prokrastinasi Akademik	74
Tabel 4. 10 Data Deskriptif Intensitas Bermain <i>Game online</i>	74
Tabel 4. 11 Kategorisasi Skor Intensitas Bermain <i>Game online</i>	75
Tabel 4. 12 Data Deskriptif Motivasi Belajar	76
Tabel 4. 13 Kategorisasi Skor Motivasi Belajar	77
Tabel 4. 14 Gambaran kategorisasi prokrastinasi akademik, intensitas bermain <i>game online</i> , dan motivasi belajar.....	77
Tabel 4. 15 Hasil Uji Linearitas	78
Tabel 4. 16 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	79
Tabel 4. 17 <i>Model Summary</i>	80
Tabel 4. 18 Hasil Uji Persamaan Regresi Linear Sederhana	80
Tabel 4. 19 Hasil Uji Analisis Regresi MRA.....	81
Tabel 4. 20 <i>Model Summary</i>	81
Tabel 4. 21 Hasil Uji Persamaan Regresi MRA	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	39
---------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Informed Consent</i>	98
Lampiran 2. Kuesioner Prokrastinasi Akademik	99
Lampiran 3. Kuesioner Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	100
Lampiran 4. Kuesioner Motivasi Belajar	104
Lampiran 5. Skor Mentah Hasil Uji Coba Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	106
Lampiran 6. Skor Mentah Hasil Uji Coba Instrumen Prokrastinasi Akademik	107
Lampiran 7. Skor Mentah Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar	108
Lampiran 8. Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	109
Lampiran 9. Uji Reliabilitas Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	109
Lampiran 10. Uji Validitas Instrumen Prokrastinasi Akademik	110
Lampiran 11. Uji Reliabilitas Instrumen Prokrastinasi Akademik	110
Lampiran 12. Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar	110
Lampiran 13. Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar	111
Lampiran 14. Link Data Mentah & Olah Data di Ms Excel	112
Lampiran 15. Data Demografi Usia	113
Lampiran 16. Data Demografi Jenis Kelamin	113
Lampiran 17. Data Demografi Domisili	114
Lampiran 19. Data Demografi Angkatan	114
Lampiran 20. Data Demografi <i>Game Online</i> yang dimainkan	115
Lampiran 21. Data Demografi Durasi Belajar Responden dalam satu hari	115
Lampiran 22. Data Demografi Durasi Bermain <i>Game Online</i> Responden dalam satu hari	116
Lampiran 23. Data Deskriptif Intensitas Bermain <i>Game online</i>	116
Lampiran 24. Kategorisasi Total Skor Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	117
Lampiran 25. Data Deskriptif Prokrastinasi Akademik	117
Lampiran 26. Kategorisasi Total Skor Prokrastinasi Akademik	117
Lampiran 27. Data Deskriptif Motivasi Belajar	118
Lampiran 28. Kategorisasi Total Skor Motivasi Belajar	118
Lampiran 29. Crosstab Intensitas Bermain <i>Game Online</i> , Prokrastinasi Akademik dan Motivasi Belajar	119
Lampiran 30. Uji Linearitas Prokrastinasi Akademik & Intensitas Bermain <i>Game online</i>	119
Lampiran 31. Uji Linearitas Prokrastinasi Akademik & Motivasi Belajar	119
Lampiran 32. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	120
Lampiran 33. Hasil Uji Regresi Berganda dengan Pendekatan Moderate Regression Analysis (MRA)	121
Lampiran 34. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	122
Lampiran 35. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Prokrastinasi Akademik	124
Lampiran 36. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Motivasi Belajar	126
Lampiran 37. Saran-Saran Penguji	128