

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Yudha Mahardhika

Yulianti Dwi Astuti

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik. Skala *Tuckman Procrastination Scale* (TPS) dari Tuckman (1991), dan *Game Addiction Scale* (GAS) dari Lemmens, dkk (2009) diberikan kepada 75 Mahasiswa sedang menempuh Pendidikan di Yogyakarta. Hasil dari analisis korelasi menunjukkan bahwa ada nilai $r = 0,375$ dan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik sehingga hipotesis yang diajukan **diterima**.

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, Prokrastinasi Akademik