

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Orientasi Kancan dan Persiapan Penelitian**

##### **1. Orientasi Kancan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan *Game Online* dan Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa di Yogyakarta. Penelitian ini memilih mahasiswa Universitas yang terdapat di Yogyakarta, karena setelah melakukan observasi, peneliti melihat beberapa *gamenet* yang ada di Yogyakarta mayoritas penggunanya adalah mahasiswa. Hal tersebut sebagai pemicu peneliti untuk melakukan penelitian pada mahasiswa di Yogyakarta. Pada penelitian ini melibatkan 75 responden dari tiga tempat penelitian. Pertama di SGO yang beralamat Jl. Kaliurang, kedua di GVH Jalan Ring Road Utara dan ketiga di MGO bertempat di Jl. Babarsari.

Keseluruhan responden merupakan mahasiswa yang ada di Yogyakarta baik laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 18-27 tahun. Lokasi penelitian dipilih karena mudah diakses dan prosedur perizinan untuk melakukan penelitian tidak terlalu sulit sehingga menunjang penelitian. Warung internet SGO, GVH, dan MGO menjadi tujuan sebagai wadah bagi para pemain game online di Yogyakarta untuk bisa saling berkumpul dan berbagi ilmu dalam bermain game online. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian tersebut

dengan kriteria mahasiswa/mahasiswi yang bermain game online dengan minimal waktu sudah bermain *game online* selama 6 bulan.

## **2. Persiapan Penelitian**

### **a. Persiapan Administrasi**

Persiapan administrasi yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dengan mempersiapkan skala penelitian yang bersisi informed consent dan aitem-aitem yang harus diisi oleh subjek penelitian. Informed consent merupakan lembar yang berisikan kesediaan subjek untuk terlibat dalam penelitian ini. Selanjutnya peneliti melakukan proses pengambilan data pada tanggal 4 september hingga 6 september 2018.

### **b. Persiapan Alat Ukur**

Sebelum pengambilan data, maka peneliti terlebih dahulu menyusun alat ukur yang akan digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua alat ukur yaitu Skala Prokrastinasi Akademik dan Skala Kecanduan *Game online*. Alat ukur dalam penelitian ini tidak dibuat sendiri oleh peneliti melainkan mengadaptasi dari ahli. Peneliti menggunakan penyebaran angket melalui sebanyak 75 responden.

#### **1) Skala Prokrastinasi Akademik**

Skala Prokrastinasi Akademik pada penelitian ini menggunakan skala dari Tuckman (1991) yaitu *Tuckman Procrastination Scale* (TPS) yang telah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia. Skala Prokrastinasi Akademik terdiri dari 35 aitem *favorable* dan *unfavorable*. Pada skala ini, terdapat aitem

*favorable* sebanyak 25 aitem dan 10 aitem untuk *unfavorable*.

Skala ini menggunakan model *likert* dengan lima alternatif pilihan jawaban pada setiap aitemnya.

## 2) Skala Kecanduan *Game Online*

Skala Kecanduan *Game Online* pada penelitian ini menggunakan skala dari Lemmens, dkk (2009) yaitu *Games Addiction Scale (GAS)* yang telah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia. Skala Kecanduan *Game Online* terdiri dari 21 aitem *favorable* dan *unfavorable*. Pada skala ini, terdapat 14 aitem *favorable* dan 7 aitem *unfavorable*. Skala ini menggunakan model *likert* dengan lima alternatif pilihan jawaban pada setiap aitemnya.

### c. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba alat ukur dilakukan pada mahasiswa/mahasiswi Universitas Islam Indonesia dengan total responden mencapai 75 subjek. Tingkat konsistensi skala dalam mengungkapkan sebuah konstruk dianalisis dengan *SPSS for window 22.0*.

### d. Hasil Uji Coba Alat Ukur

Setelah melakukan uji coba alat ukur (*tryout*), peneliti kemudian melakukan analisis uji validitas dan realibilitas pada kedua skala menggunakan *SPSS for window 22.0*. Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui ketepatan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsi ukurnya secara tepat. Uji realibilitas digunakan untuk melihat keajegan

alat ukur tersebut. Berdasarkan hal tersebut, berikut analisis yang telah dilakukan oleh peneliti pada kedua skala:

1) Skala Prokrastinasi Akademik

Setelah melakukan uji coba alat ukur (*tryout*), peneliti kemudian melakukan analisis uji validitas dan realibilitas dengan menggunakan SPSS *for window* 22.0. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, aitem yang tersisa dari skala Prokrastinasi Akademik 22 aitem dan 13 butir aitem digugurkan dari 35 aitem. Hal ini dikarenakan 13 aitem ini memiliki nilai *r-it* yang kurang dari 0,25, sehingga peneliti memilih untuk mengeliminasi aitem tersebut agar skala prokrastinasi akademik menjadi lebih valid dan reliabel. Aitem-aitem yang telah gugur tersebut antara lain adalah 8, 11, 13, 17, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, dan 33. Selain itu, hasil uji realibilitas skala prokrastinasi akademik menunjukkan skor realibilitas *Cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) sebesar 0,800. Hal ini menunjukkan skala prokrastinasi akademik sudah reliabel. Berikut distribusi aitem dari skala prokrastinasi:

**Tabel 3***Distribusi Skala Prokrastinasi Akademik Setelah Uji coba (Tryout)*

| No.    | Aspek   | Favorable<br>Nomor                      | Unfavorable<br>Nomor | Jumlah |
|--------|---|---|----------------------|--------|
| 1.     | Adanya penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi. | 1, 2, 3, 5, 7,<br>18, 22, 32            | 6                    | 9      |
| 2.     | Kesulitan dan penghindaran dalam melakukan suatu yang tidak disukai.                | 4, 10, 12, 14,<br>15, 21, 23, 31,<br>35 | 34                   | 10     |
| 3.     | Menyalahkan orang lain.   | 9, 16, 19                               | -                    | 3      |
| Jumlah |   | 20                                      | 2                    | 22     |

## 2) Skala Kecanduan *Game Online*

Setelah melakukan uji coba alat ukur (*tryout*), peneliti kemudian melakukan analisis uji validitas dan realibilitas dengan menggunakan SPSS *for window 22.0*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, aitem yang tersisa dari skala Kecanduan *Game Online* 14 aitem dan 7 butir aitem digugurkan dari 21 aitem. Hal ini dikarenakan 7 aitem ini memiliki nilai *r-it* yang kurang dari 0,25, sehingga peneliti memilih untuk mengeliminasi aitem tersebut agar skala kecanduan *game online* menjadi lebih valid dan reliabel.

Aitem-aitem yang telah gugur tersebut antara lain adalah 1, 5, 7, 11, 13, 16 dan 20. Selain itu, hasil uji realibilitas skala kecanduan *game online* menunjukkan skor realibilitas *Cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) sebesar 0,919. Hal ini menunjukkan skala kecanduan *game online* reliabel. Berikut distribusi aitem dari skala prokrastinasi:

**Tabel 4**

*Distribusi Skala Kecanduan Game Online Setelah Uji coba (Tryout)*

| No.    | Dimensi                  | <i>Favorable</i> | <i>Unfavorable</i> | Jumlah |
|--------|--------------------------|------------------|--------------------|--------|
|        |                          | Nomor            | Nomor              |        |
| 1.     | <i>Salience</i>          | 2, 3             | -                  | 2      |
| 2.     | <i>Tolerance</i>         | 4, 6             | -                  | 2      |
| 3.     | <i>Mood Modification</i> | 8, 9             | -                  | 2      |
| 4.     | <i>Withdrawal</i>        | 10, 12           | -                  | 2      |
| 5.     | <i>Relapse</i>           | 14, 15           | -                  | 2      |
| 6.     | <i>Conflict</i>          | 17, 18           | -                  | 2      |
| 7.     | <i>Problems</i>          | 19, 21           | -                  | 2      |
| Jumlah |                          | 14               | -                  | 14     |

## **B. Laporan Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 September 2018 yang melibatkan 75 responden yang merupakan mahasiswa/mahasiswa Yogyakarta. Pada penelitian ini, keseluruhan subjek berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 18-24 tahun. Setiap subjek akan diberikan kuesioner yang berisi dua skala penelitian ini yaitu skala prokrastinasi akademik dan skala kecanduan *game online*. Kuesioner juga diberikan petunjuk pengisian skala untuk mempermudah subjek dalam mengisi skala yang terdapat dalam kuesioner.

## C. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Responden penelitian ini merupakan mahasiswa/mahasiswi Yogyakarta yang masih aktif di perkuliahan . Total keseluruhan subjek dalam penelitian ini berjumlah 75 responden yang keseluruhan subjek berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 18-24 tahun. Berikut merupakan gambaran umum dari subjek penelitian:

**Tabel 5**

*Deskripsi Subjek Penelitian Berdasarkan Usia*

| No | Usia          | Jumlah | Persentase |
|----|---------------|--------|------------|
| 1. | 18 – 20 Tahun | 33     | 44 %       |
| 2. | 21 – 24 Tahun | 42     | 56 %       |
|    | Total         | 75     | 100%       |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa subjek penelitian yang berusia 18 – 20 tahun berjumlah 33 orang dengan persentase sebesar 44%, sedangkan yang berusia 21 – 24 tahun berjumlah 42 orang dengan persentase sebesar 56%.

**Tabel 6**  
*Deskripsi Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin*

| No | Jenis Kelamin | Jumlah | Persentase |
|----|---------------|--------|------------|
| 1. | Laki – laki   | 48     | 64%        |
| 2. | Perempuan     | 27     | 36%        |
|    | Total         | 75     | 100%       |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa subjek penelitian didominasi oleh subjek berjenis kelamin laki – laki dengan jumlah sebanyak 48 orang dengan persentase 64% dan sisanya subjek perempuan sebanyak 27 orang dengan persentase sebesar 36%.

## 2. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan data penelitian yang sudah diperoleh, setelah mengetahui skor skala kedua skala penelitian yaitu skala prokrastinasi akademik dan skala kecanduan *game online* maka akan diketahui data deskripsi. Data deskripsi terdiri dari data hipotetik yaitu skor yang diperoleh dari subjek penelitian, dan data empirik yaitu skor yang sebenarnya diperoleh dari hasil penelitian. Berikut merupakan gambaran umum mengenai data deskripsi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7**  
*Data Deskripsi Penelitian*

| Variabel                     | Hipotetik |     |      |       | Empirik |     |       |        |
|------------------------------|-----------|-----|------|-------|---------|-----|-------|--------|
|                              | Min       | Max | Mean | SD    | Min     | Max | Mean  | SD     |
| Prokrastinasi Akademik       | 22        | 110 | 66   | 14.66 | 30      | 100 | 64.68 | 12.217 |
| Kecanduan <i>Game online</i> | 14        | 70  | 42   | 9.33  | 17      | 67  | 40.32 | 10.815 |

Setelah mengetahui data deskripsi penelitian, kemudian data ini dapat digunakan untuk mengkategorisasikan subjek ke dalam lima kategorisasi yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Pengkategorisasian ini akan dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Berikut rumus untuk menentukan kategorisasi terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 8**  
*Norma Kategorisasi*

| Norma Kategorisasi                               | Kategori      |
|--|---------------|
| $X > (\mu + 1.8 \sigma)$                         | Sangat Tinggi |
| $(\mu + 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 1.8 \sigma)$ | Tinggi        |
| $(\mu - 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 0.6 \sigma)$ | Sedang        |
| $(\mu - 1.8 \sigma) < X \leq (\mu - 0.6 \sigma)$ | Rendah        |
| $X < (\mu - 1.8 \sigma)$                         | Sangat Rendah |

Keterangan :

$X$  : Skor Total

$\mu$  : Mean

$\sigma$  : Standar Deviasi

Skala Prokrastinasi Akademik terdiri dari 22 aitem yang memiliki rentang skor dari 5 hingga 1 dengan jarak sebaran 22 – 110. Standar deviasi ( $\sigma$ ) empirik bernilai 12.217 dan Mean ( $\mu$ ) sebesar 64.68. Berikut kategorisasi skala Prokrastinasi Akademik:

**Table 9**

*Kategorisasi Variabel Prokrastinasi Akademik*

| <b>Kategorisasi</b> | <b>Rentang Skor</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase (%)</b> |
|---------------------|------------------------|------------------|-----------------------|
| Sangat Tinggi       | $X > 86.67$            | 3                | 4%                    |
| Tinggi              | $72.01 < X \leq 86.67$ | 17               | 22.66%                |
| Sedang              | $57.34 < X \leq 72.01$ | 37               | 49.33%                |
| Rendah              | $42.68 < X \leq 57.34$ | 15               | 20%                   |
| Sangat Rendah       | $X < 42.68$            | 3                | 4%                    |

Berdasarkan tabel diatas, data yang diperoleh menunjukkan bahwa variabel prokrastinasi akademik dari 75 responden diketahui bahwa sebanyak 3 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 4%. Pada kategori tinggi terdapat sebanyak 17 responden dengan persentase sebesar 22.66% dan kategori sedang terdapat sebanyak 37 responden dengan persentase

sebesar 49.33%. Pada kategori rendah terdapat sebanyak 15 responden dengan persentase sebesar 20% dan pada kategori sangat rendah terdapat 3 responden dengan persentase 4%.

Skala kecanduan *game online* terdiri dari 14 aitem yang memiliki rentang skor dari 5 hingga 1 dengan jarak sebaran 14 – 70. Standar deviasi ( $\sigma$ ) empirik bernilai 10.815 dan Mean ( $\mu$ ) sebesar 40.32. Berikut kategorisasi skala kecanduan *game online*:

**Table 10**  
*Kategorisasi Variabel Kecanduan Game Online*

| <b>Kategorisasi</b> | <b>Rentang Skor</b>      | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase (%)</b> |
|---------------------|--------------------------|------------------|-----------------------|
| Sangat Tinggi       | $X > 59.787$             | 2                | 2.66%                 |
| Tinggi              | $46.809 < X \leq 59.787$ | 19               | 25.33%                |
| Sedang              | $33.831 < X \leq 46.809$ | 29               | 38.66%                |
| Rendah              | $20.853 < X \leq 33.831$ | 23               | 30.66%                |
| Sangat Rendah       | $X < 20.853$             | 2                | 2.66%                 |

Berdasarkan tabel diatas, data yang diperoleh menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* dari 75 responden diketahui bahwa sebanyak 2 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 2.66%. Pada kategori tinggi terdapat sebanyak 19 responden dengan persentase sebesar 25.33%. Kategori sedang terdapat sebanyak 29 responden dengan persentase sebesar 38.66%. Pada kategori rendah terdapat

sebanyak 23 responden dengan persentase sebesar 30.66% dan pada kategori sangat rendah terdapat sebanyak 2 responden dengan persentase sebesar 2.66%.

### 3. Uji Asumsi

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas terhadap sebaran dan penelitian yang ada. Uji asumsi ini dibantu oleh program komputer dalam paket *SPSS version 22.0. for Windows*.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data yang memiliki tujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi sebaran jawaban subjek pada suatu variabel yang dianalisis. Teknik yang digunakan dalam pengujian normalitas ini adalah teknik *One sample Kolmogorof-Smirnov Test*. Jika  $p > 0.05$  maka sebaran data dapat dikatakan normal dan jika  $p < 0.05$  maka sebaran data dikatakan tidak normal. Berikut hasil uji normalitas pada kedua variabel:

**Tabel 11**  
*Hasil Uji Normalitas Data Penelitian*

| Variabel                     | p     | Keterangan   |
|------------------------------|-------|--------------|
| Prokrastinasi Akademik       | 0.012 | Tidak Normal |
| Kecanduan <i>Game Online</i> | 0.200 | Normal       |

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa data variable prokrastinasi akademik memiliki nilai  $p = 0.012$  ( $p < 0.05$ ) sehingga variable kecanduan prokrastinasi akademik memiliki data yang terdistribusi tidak normal, sedangkan untuk variabel kecanduan *game online* memiliki nilai  $p = 0.200$  ( $p > 0.05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada variabel kecanduan *game online* memiliki distribusi data yang normal.

#### b. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk melihat apakah adanya hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Tujuan dari linearitas penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel prokrastinasi akademik dengan kecanduan *game online*. Berikut merupakan hasil uji linearitas antara variable prokrastinasi akademik dengan kecanduan *game online*:

**Tabel 12**

*Hasil Uji Linearitas Data Penelitian*

| Variabel   | F     | p     | Keterangan |
|--|-------|-------|------------|
| Prokrastinasi Akademik dengan Kecanduan <i>Game Online</i> | 9.148 | 0.004 | Linear     |

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variable prokrastinasi akademik dengan kecanduan *game online* diperoleh hasil *F linearity* sebesar 9.148 dengan  $p = 0.004$  ( $p < 0.05$ ). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variable prokrastinasi

akademik dengan kecanduan *game online* memiliki korelasi yang linear.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengonfirmasi hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti yaitu terdapat hubungan positif antara prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online* pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Hipotesis diterima jika nilai  $p$  lebih kecil dari 0.05 ( $p < 0.05$ ). Sebelum melakukan uji hipotesis, penelitian ini harus memenuhi syarat yaitu melakukan uji normalitas dan uji linearitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji linearitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa salah satu data penelitian terdistribusi tidak normal dan kedua variabel memiliki korelasi yang linear. Oleh karena itu, untuk melakukan uji hipotesis menggunakan teknik uji non parametik *Correlation Spearman* dengan menggunakan program SPSS 22.0. *for windows*. Berikut hasil uji hipotesis variable prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online*:

**Tabel 13**  
*Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian*

| Variabel   | r     | r <sup>2</sup> | p     | Keterangan |
|--|-------|----------------|-------|------------|
| Prokrastinasi Akademik dengan Kecanduan <i>Game Online</i> | 0.375 | 0.140          | 0.000 | Signifikan |

Hasil analisis data menunjukkan bahwa diperoleh nilai koefisien  $r = 0.375$  dengan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara prokrastinasi

akademik dan kecanduan *game online* pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini **diterima**.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online*. Subjek penelitian berjumlah 75 responden yang memiliki rentan usia 18-24 tahun. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Berdasarkan uji hipotesis yang telah peneliti lakukan diperoleh hasil 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. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini **diterima**.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Kurniawan (2017) membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa BK semester II angkatan 2016 Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas

mahasiswa dalam bermain game online maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Kamaratih (2012) dengan menunjukkan hubungan antara kecanduan bermain *online game* dengan prokrastinasi akademik dalam menyelesaikan tugas pada mahasiswa UKSW. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian dengan semakin tingginya kecanduan bermain *online game* maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa

Solomon dan Rothblum (1984) mengungkapkan bahwa indikasi penundaan akademik adalah masa studi 5 tahun atau lebih. Indikasi yang mengarah kepada apa yang disebut sebagai prokrastinasi akademik. Menurut Ferrari, dkk (1995) terdapat ciri-ciri atau indikator yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, salah satunya adalah memilih aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas yang harus dikerjakan. Salah satu ciri-ciri atau indikator yang akan mendukung terciptanya prokrastinasi akademik adalah kecanduan *game online*.

Menurut Lemmens, dkk (2009) kecanduan *game online* terdiri dari tujuh aspek yaitu, *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems*. Aspek yang ada pada kecanduan *game online* merupakan faktor yang akan mendukung terciptanya prokrastinasi akademik. Saat seseorang sudah mengalami kecanduan *game online* di dalam diri, maka bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan dan mendominasi pikiran, perasaan ( selalu

merasa ingin melakukannya) sehingga sifat kepribadian individu yang turut mempengaruhi munculnya perilaku penundaan.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* salah satu faktor yang memberi pengaruh kepada prokrastinasi akademik. Selain itu, penelitian ini memiliki nilai koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0.140 yang menunjukkan besarnya sumbangan efektif variable prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* sumbangan efektif kepada prokrastinasi akademik sebesar 14 % pada para mahasiswa/mahasiswi. Hal ini menunjukkan bahwa prokrastinasi tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kecanduan *game online* saja, melainkan juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

Secara garis besar, penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Meskipun begitu, penelitian ini memiliki kelemahan, yaitu dalam penelitian ini pada proses pengambilan data kurang kondusif karena beberapa subjek mengisi di warung internet dalam kondisi ramai sehingga subjek terganggu. Selain itu, biodata yang ada di kuisioner tidak melampirkan pertanyaan tentang universitas asal atau identitas studi responden dan pada skala kecanduan *game online* jenis respon keterangan pilihan jawaban yang digunakan tidak sesuai dengan asli maka hasil dari jawaban subjek kurang tepat.