HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA JURUSAN TADRIS BIOLOGI IAIN KERINCI

SKRIPSI

OLEH :

YULDA HERMI VERA
1610204006

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

JURUSAN TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI

2020 M / 1441 H

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA JURUSAN TADRIS BIOLOGI IAIN KERINCI

SKRIPSI

OLEH :

YULDA HERMI VERA
1610204006

Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

JURUSAN TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI
2020 M / 1441 H

HALAMAN PERSETUJUAN

Dr. DAIRABI KAMIL, M.Ed
DHARMA FERRY, M.Pd
DOSEN IAIN KERINCI

Sungai Penuh, Juli 2020
Kepada Yth :Dekan Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
IAIN Kerinci
Di-Sungai Penuh

NOTA DINAS

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Yulda Hermi Vera, NIM. 1610204006** dengan judul skripsi, " **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA JURUSAN TADRIS BIOLOGI IAIN KERINCI** " telah kami ajukan untuk di munaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Strata Satu (S1) pada jurusan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut,kiranya di terima dengan baik.

Demikianlah, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

PEMBIMBING I

Dr. DAIRABI KAMIL, M. Ed
NIP. 19740314 199903 1 005

PEMBIMBING II

DHARMA FERRY, M.Pd.
NIDN. 2030088802

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Kapten Muradi, Desa Sumur Jauh, Kec.Pesisir Bukit , Kota Sungai Penuh, Prov.Jambi
Fax (0748)22114 Telp(0748)21065 Web.www.iainkerinci.ac.id Email.Info@iain.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji skripsi dan dinyatakan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 3 September 2020

Jam : 11.00-12.00 WIB

Tempat : Labor BK

Sungai Penuh, 2020

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) KERINCI

Ketua Sidang

Dr. DAIRABI KAMIL, M.Ed
NIP: 19740314 199903 1 005

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Penguji 1	Pembimbing 1
NOVI NOVRITA M, M.Si	**Dr. DAIRABI KAMIL, M.Ed**
NIP: 19801017 200501 2 005	**NIP: 19740314 199903 1 005**
Penguji II	**Pembimbing II**
HENDRA LARDIMAN, M. Pd	**DHARMA FERRY, M.Pd**
NIDN: 202110880	**NIDN: 2030088802**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Kapten Muradi Sumur Gedang Kec. Pesisir Bukit Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065 Fax. (0748) 22114 Kode Pos.37112
Website www.iainkerinci.ac.id Email: info@iainkerinci.ac.id

SURAT KETERANGAN
LULUS UJI PLAGIASI

Ketua Jurusan Tadris Biologi menerangkan bahwa Skripsi Mahasiswa:

Nama : YULDA HERMI VERA
NIM : 1610204006
Judul : HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA JURUSAN TADRIS BIOLOGI IAIN KERINCI

Pembimbing 1 : DR. DAIRABI KAMIL, M.Ed
Pembimbing 2 : DHARMA FERRY, M.Pd

Telah diuji plagiasi dengan tingkat kemiripan dengan karya tulis lainnya sebesar 27 % dan ***dinyatakan dapat diagendakan untuk Ujian Skripsi.***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Penuh, 04-08- 2020
An. Ketua Jurusan,
Sekretaris Jurusan

Yunisrul Sosviia M.Pd
NIP. 19850711200912 2005

Catatan:
Tingkat kemiripan maksimal 30 % di luar daftar pustaka

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yulda Hermi Vera

Nim : 1610204006

Jurusan : Tadris Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Talang Kemuning

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

"Hubungan Intensitas Bermain *Game* Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci", adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang ada sumber-sumbernya. Apabila dikemudian hari ternyata ada gugatan dari pihak lain maka hal tersebut merupakan kesalahan saya sendiri dan saya bersedia mempertanggung jawabkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan dimana perlunya.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Talang Kemuning 2020

Yang menyatakan,

YULDA HERMI VERA
1610204006

ABSTRAK

YULDA HERMI VERA, 2020 : Hubungan Intensitas Bermain *Game* Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada 189 mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci yang bermain *game* yang dipilih secara acak, masalah yang terdapat pada mahasiswa yang bermain *game* yaitu mahasiswa tertarik bermain *game* dan waktu mereka banyak dihabiskan untuk bermain *game* dibanding mengerjakan tugas kuliah. Dari permasalahan diatas peneliti untuk mengetahui intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci, intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin, intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis *game* yang sering dimainkan, tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci, tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin, untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci dan hubungan masing-masing dimensi antara intensitas bermain *game* dengan masing-masing dimensi prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci. Penelitian dilakukan pada mahasiswa IAIN Kerinci. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci yang bermain *game* sedangkan sampel pada penelitian ini adalah 189 mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci didapatkan bahwa melalui hasil angket intensitas bermain *game* mahasiwa tergolong sedang dengan presentase sebesar 46,56% Dengan nilai rata-rata berdasarkan jenis kelamin lebih tinggi laki-laki sebesar 48,3 rata-rata dengan jenis *game* yang sering dimainkan mahasiswa bermacam-macam dari *offline* hingga *online.* Dan melalui hasil angket tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa tergolong tinggi dengan presentase sebesar 42,85% dengan nilai rata-rata berdasarkan jenis kelamin lebih tinggi laki-laki sebesar 80,2 rata-rata. Data uji korelasi didapatkan signifikansi intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik sebesar 0,000, kedua angka tersebut dibawah 0,05 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa. Dan hasil uji korelasi setiap indikator terdapat bahwa hubungan antara indikator variabel intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik dari 16 uji korelasi setiap indikator, hanya ada satu indikator yang tidak berkorelasi yaitu pada indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas. Selebihnya berkorelasi.

Kata Kunci : Intensitas Bermain *Game*, Prokrastinasi Akademik.

ABSTRACT

YULDA HERMI VERA, 2020 : The Relationship Between The Intensity Of Playing Games And The Academic Procrastination Of Biology School Students At IAIN Kerinci

Based on observations made by researchers on 189 students of the Biology Department of IAIN Kerinci who played randomly selected games, the problems faced by students playing games were students who were interested in playing games and their time was spent playing games rather than doing college assignments. From the above problems, the researcher was able to determine the intensity of playing games of Biology Department students of IAIN Kerinci, intensity of playing games of Biology Department students of IAIN Kerinci based on gender, intensity of playing games of Biology Department students of IAIN Kerinci based on the types of games often played, level of academic procrastination of students of the Department. Biology Tadris IAIN Kerinci, the level of academic procrastination of IAIN Kerinci Biology Department students based on gender, to determine the relationship between the intensity of playing games and academic procrastination of students of the IAIN Kerinci Biology Department and the relationship of each dimension between the intensity of playing games with each dimension of academic procrastination. student of Biology Study Program, IAIN Kerinci. The research was conducted on students of IAIN Kerinci. The population in this study were all students of the Biology Study Program at IAIN Kerinci who played games while the sample in this study were 189 students of the Biology Study Program at IAIN Kerinci. Based on the results of research conducted by the author at the Biology Department of IAIN Kerinci, it was found that through the results of the questionnaire, the intensity of playing games was moderate with a percentage of 46.56%. The types of games often played by students vary from offline to online. And through the results of the questionnaire, the level of academic procrastination of students is high with a percentage of 42.85% with an average score based on gender which is higher than that of males at 80.2 on average. The correlation test data shows that the intensity of playing games with academic procrastination is 0.000, both numbers are below 0.05, indicating that there is a relationship between the intensity of playing games with students' academic procrastination. And the results of the correlation test for each indicator show that the relationship between the indicator variable intensity of playing games with academic procrastination from the 16 correlation tests for each indicator, there is only one uncorrelated indicator, namely the indicator of the length of time with the indicator of delay in doing assignments. The rest is correlated.

Keywords : *Game Play Intensity, Academic Procrastination*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrobil'alamin, segala puji hanya untuk Allah yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan-Nya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Hubungan Intensitas Bermain *Game* Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci".** Dalam mengerjakan skripsi ini tak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr.Y. Sonafist, M.Ag, Rektor IAIN Kerinci
2. Bapak Dr.Dairabi Kamil, M.Ed, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Drs.Saaduddin,M.Pd, Wakil Dekan I, Bapak Rimin,S.Ag,M.Pdi, sebagai Wakil Dekan II, Beserta Bapak Toni Hariyanto,M.Sc, sebagai Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah di IAIN Kerinci yang merestui penulisan Skripsi ini.
3. Ibu Emayulia Satria,M.Pd, ketua Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci
4. Bapak Dr. Dairabi Kamil, M. Ed, Pembimbing I dan Bapak Dharma Ferry, M. Pd, Pembimbing II.
5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen serta Karyawan di IAIN Kerinci, yang telah memberikan kemudahan dan bimbingan bagi penulis.

Dan atas segala bantuan yang telah diberikan itu agar menjadi amal baik di sisi Allah SWT. Aamiin...

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Sungai Penuh, 2020

Penulis

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

PERSEMBAHAN

Langkah demi langkah yang kulalui...

Hingga akhirnya sampai pada tujuan yang dinanti-nanti…

Tak pernah menyangka awalnya bisa sampai di sini…

Namun akhirnya mimpi menjadi realita…

Ku sibak lembar demi lembar skripsi ini…

Terbayang sosok yang sangat memotivasi…

Ayah dan Ibu yang sangat ku cintai…

Setiap bait-bait do'a yang kalian lantuni…

Setiap kata-kata yang kalian ucapkan untuk diri ini…

Membuat semangat dan motivasi menjadi tinggi…

Terima kasih…terima kasih ayah dan ibu…Kalian iringi perjuangan ini…

Tiada banyak kata yang bisa untuk diungkapkan lagi…

Selain kata terima kasih dengan hasil perjuangan ini…

Terima kasih Ayah dan Ibu atas segalanya selama ini…

Skripsi ini ku persembahkan untuk kalian Ayah dan Ibuku tercinta…

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

MOTTO

اسْتَعِيْنُوْا بِالصَّبْرِ وَالصَّلٰوةِ ۗ

"Mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat".

(Al-Baqarah, ayat: 153)

"Orang hebat tidak dihasilkan melalui kemudahan, kesenangan, atau kenyamanan, tetapi mereka dibentuk melalui kesukaran, tantangan dan air mata"

(Penulis)

"Allah lebih tahu apa yang terbaik untukmu bukan yang terbaik menurutmu"

(Penulis)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL i

NOTA DINAS ii

HALAMAN PENGESAHAN..... iii

HALAMAN UJI PLAGIAT iv

SURAT PERNYATAAN v

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

KATA PENGANTAR viii

PERSEMBAHAN ix

MOTTO x

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Batasan Masalah 8

D. Rumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 9

F. Manfaat Penelitian 10

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB II LANDASAN TEORI

A. *Game* 12

B. Prokrastinasi 17

C. Penelitian Relevan Terdahulu 23

D. Kerangka Konseptual 28

E. Hipotesis 29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian 30

B. Waktu Dan Tempat Penelitian 30

C. Populasi Dan Sampel 31

D. Teknik Pengumpulan Data 33

E. Instrumen Penelitian 33

F. Uji Coba Instrumen 36

G. Teknis Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 47

1. Intensitas Bermain Game Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci 47

2. Intensitas Bermain Game Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci Berdasarkan Jenis Kelamin 49

3. Intensitas Bermain Game Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci Berdasarkan Jenis Game Yang Sering Dimainkan Mahasiswa 50

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

4. Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci 51
5. Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci Berdasarkan Jenis Kelamin 52
6. Hubungan Intnsitas Bermain Game Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci 53
7. Hubungan Masing-masing Dimensi Antara Intensitas Bermain Game Dengan Masing-masing Dimensi Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci 58

B. Pembahasan Hasil Penelitian 73

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 81

B. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 84

LAMPIRAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

3.1 Variabel Intensitas Bermain *Game* 34

3.2 Variabel Prokrastinasi Akademik 35

3.3 Distribusi Variabel Intensitas Bermain *Game* 40

3.4 Distribusi Variabel Prokrastinasi Akademik 41

4.1 Distribusi Intensitas Bermain *Game* 48

4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 49

4.3 Responden Berdasarkan Jenis *Game* Yang Disukai 50

4.4 Distribusi Prokrastinasi Akademik 51

4.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 52

4.6 Hasil Uji Normalitas 54

4.7 Hasil Uji Linearitas 54

4.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas 56

4.9 Analisis Korelasi Antar Variabel 57

4.10 Analisis Korelasi Antar Indikator 59

4.11 Analisis Korelasi Antar Indikator 59

4.12 Analisis Korelasi Antar Indikator 60

4.13 Analisis Korelasi Antar Indikator 61

4.14 Analisis Korelasi Antar Indikator 62

4.15 Analisis Korelasi Antar Indikator 63

4.16 Analisis Korelasi Antar Indikator 64

4.17 Analisis Korelasi Antar Indikator 65

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

4.18 Analisis Korelasi Antar Indikator 66

4.19 Analisis Korelasi Antar Indikator 67

4.20 Analisis Korelasi Antar Indikator 67

4.21 Analisis Korelasi Antar Indikator 68

4.22 Analisis Korelasi Antar Indikator 69

4.23 Analisis Korelasi Antar Indikator 70

4.24 Analisis Korelasi Antar Indikator 71

4.25 Analisis Korelasi Antar Indikator 72

4.26 Matrik Korelasi Antar Dimensi Atau Indikator Intensitas Bermain *Game* Dan Prokrastinasi Akademik 73

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

2.1 Kerangka Koseptual 28

4.1 Grafik Scatter-Plot 55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Hasil Validitas Dan Reliability Skala Intensitas Bermain *Game* 88

2. Hasil Validitas Dan Reliability Skala Prokrastinasi Akademik 89

3. Kisi-Kisi Angket 91

4. Angket Penelitian Intensitas Bermain *Game* 92

5. Angket Penelitian Prokrastinasi Akademik 96

6. Daftar Pertanyaan 101

7. Hasil Tabulasi Data Penelitian Angket Intensitas Bermain *Game* 109

8. Hasil Tabulasi Data Penelitian Angket Prokrastinasi Akademik 114

9. Hasil Data Penelitian Uji Normalitas 125

10. Hasil Data Penelitian Uji Linearitas 126

11. Hasil Data Penelitian Uji Heteroskedastisitas 127

12. Hasil Data Penelitian Uji Hipotesis 128

13. Hasil Data Uji Hipotesis (Korelasi) Setiap Indikator Variabel 129

14. Hasil Data Uji Normalitas Antar Indikator Variabel 137

15. Hasil Data Uji Linearitas Antar Indikator Variabel 145

16. Hasil Data Uji Heteroskedastisitas Antar Indikator Variabel 151

17. Surat Sk Pembimbing 157

18. Surat Izin Penelitian 158

19. Surat Setelah Penelitian 159

20. Dokumentasi Penelitian 160

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 1. Hasil Validitas Dan Reliability

Skala Intensitas Bermain *Game*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	45,7857	58,837	,560	,524	,748
VAR00002	45,7143	62,903	,510	,560	,756
VAR00003	46,5143	69,036	,092	,293	,780
VAR00004	45,9143	66,166	,282	,339	,770
VAR00005	45,8143	65,081	,260	,168	,773
VAR00006	46,4429	67,613	,167	,328	,777
VAR00007	46,1571	64,772	,362	,328	,765
VAR00008	46,0571	62,229	,410	,505	,761
VAR00009	45,4286	66,828	,188	,558	,777
VAR00010	46,0857	64,369	,317	,400	,768
VAR00011	45,7857	66,229	,277	,507	,770
VAR00012	46,4571	61,179	,537	,555	,752
VAR00013	45,8143	61,023	,558	,525	,751
VAR00014	46,4429	67,960	,106	,225	,783
VAR00015	45,7714	64,585	,374	,437	,764
VAR00016	46,0000	64,087	,303	,550	,770
VAR00017	46,1571	62,569	,471	,396	,757
VAR00018	45,8143	63,081	,392	,365	,763
VAR00019	46,1286	65,302	,366	,403	,765

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,776	,773	19

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

Lampiran 2. Hasil Validitas Dan Reliability

Skala Prokrastinasi Akademik

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,870	,869	32

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	74,5286	128,311	,377		,867
VAR00003	74,6429	128,465	,399		,866
VAR00004	74,7857	126,780	,547		,863
VAR00005	75,1000	131,164	,278		,869
VAR00006	74,8286	125,535	,485		,864
VAR00007	75,1000	126,439	,555		,863
VAR00008	75,0143	126,072	,473		,864
VAR00009	74,8571	128,414	,314		,869
VAR00010	74,7571	130,302	,286		,869
VAR00011	75,1857	132,820	,220		,870
VAR00012	75,0714	130,270	,265		,870
VAR00013	74,7429	126,426	,540		,863
VAR00014	74,7857	127,533	,451		,865
VAR00015	75,2000	129,670	,340		,868
VAR00016	75,1000	133,599	,134		,872

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

VAR00017	74,5286	123,673	,562		,862
VAR00018	74,6429	127,450	,466		,865
VAR00019	75,0857	131,732	,299		,868
VAR00020	75,1571	132,134	,240		,870
VAR00021	75,0286	131,333	,283		,869
VAR00023	75,0571	129,620	,392		,866
VAR00024	74,6571	126,895	,552		,863
VAR00025	75,3429	133,823	,100		,874
VAR00026	74,7857	123,707	,575		,861
VAR00027	74,7143	130,874	,314		,868
VAR00028	74,6000	123,780	,638		,860
VAR00029	75,2857	130,671	,338		,868
VAR00030	74,6714	130,456	,323		,868
VAR00031	74,7286	125,940	,485		,864
VAR00032	75,0857	128,369	,414		,866
VAR00033	74,8571	126,182	,555		,863
VAR00034	74,3714	133,338	,188		,870

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 3. Kisi-Kisi Angket

Kisi-Kisi Angket Intensitas Bermain *Game*

No	Dimensi	Aitem	total
1	Frekuensi	1,8	2
2	Lama waktu	12,16	2
3	Perhatian penuh	3,6,10,14,18	5
4	Emosional	2,4,5,7,9,11,13,15,17,19	10
			19

Kisi-Kisi Angket Prokrastinasi Akademik

No	Dimensi	Aitem	Total
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	1,12,13,29,7,19,27,26	8
2	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	2,16,32,6,20	5
3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	5,8,17,23,28,4,10,18,21,31	10
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	3,9,22,24,25,11,14,30,15	9
			32

Lampiran 4. Angket Penelitian

ANGKET INTENSITAS BERMAIN *GAME*

I. IDENTITAS DIRI

Nama :

Nim :

Semester :

Jenis Kelamin : L/P (lingkari yang sesuai)

II. PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan bermain *game*. Jawablah pertanyaan berikut yang paling sesuai dengan anda, dengan memberikan tanda Silang (X) dan isi pertanyaan tersebut sesuai dengan anda.

Contoh:

No	pertanyaan	1-3 jam	2-4 jam	5-6 jam	Setiap jam
1.	Dalam sehari saya bermain *game*	1	2	3	4

Isilah pertanyaan yang sesuai dengan diri Anda dan usahakan agar tidak ada satu pertanyaan pun yang terlewatkan.

SELAMAT MENGERJAKAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

No	Pernyataan	1-2 Hari	3-4 Hari	5-6 Hari	Setiap Hari
1.	Dalam seminggu saya bermain *game*	1	2	3	4
		Sangat Tidak Sesuai	**Tidak sesuai**	**Sesuai**	**Sangat Sesuai**
2.	Kekalahan saat bermain *game* membuat saya kesal	1	2	3	4
3.	Meski sedang asyik bermain, jika merasa lelah saya akan berhenti bermain untuk istirahat sebentar	1	2	3	4
4.	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain *game*	1	2	3	4
5.	Saya sangat marah jika berkali-kali kalah/gagal menyelesaikan misi dalam *game*	1	2	3	4
6.	Saya mencari makan saat lapar meskipun saya sedang asyik bermain	1	2	3	4
7.	Kekalahan dalam bermain *game* tidak berpengaruh terhadap saya	1	2	3	4
8.	Rata-rata dalam seminggu saya bermain *game* sebanyak	**Kurang dari 5 kali**	**Antara 6-7 kali**	**Antara 10-14 kali**	**Lebih dari 15 kali**
		1	2	3	4
		Sangat Tidak Sesuai	**Tidak Sesuai**	**Sesuai**	**Sangat sesuai**
9.	Saya sangat senang jika menang/berhasil pada misi *game* yang sedang saya mainkan	1	2	3	4
10.	Jika sedang asyik bermain, saya sering lupa pada janji dengan orang lain	1	2	3	4

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

No	Pernyataan	Sangat Tidak Sesuai	Tidak sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
11.	Saya tidak marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain *game*	1	2	3	4
12.	Lamanya saya bermain *game* dalam satu hari	**1-2 jam**	**3-4 jam**	**5-6 jam**	**7 jam Atau lebih**
		1	2	3	4
		Sangat Tidak Sesuai	**Tidak Sesuai**	**Sesuai**	**Sangat Sesuai**
13.	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah dalam *game*	1	2	3	4
14.	Saya malas untuk mandi jika sudah bermain *game*	1	2	3	4
15.	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain *game*	1	2	3	4
16.	Saya mulai bermain game sejak	**Belum sampai 1 tahun**	**Sudah 1-2 Tahun**	**Sejak 3-4 Tahun yang Lalu**	**Lebih dari 5 tahun**
		1	2	3	4
		Sangat Tidak Sesuai	**Tidak Sesuai**	**Sesuai**	**Sangat Sesuai**
17.	Saya merasa gelisah jika belum menang/berhasil menyelesaikan misi pada *game*	1	2	3	4
18.	Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain *game*	1	2	3	4
19.	Meskipun saya menang dalam *game*, saya merasa biasa saja	1	2	3	4
Jawab pertanyaan dibawah ini					
20.	Jenis *game* yang disukai				
21.	Dimana anda biasa bermain *game*				

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
R I N C I

22.	Saya biasa bermain *game* pada	pagi☐ Siang☐ Sore☐ Malam☐ Waktu lain ☐

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 5. Angket Penelitian

ANGKET PROKRASTINASI AKADEMIK

III. IDENTITAS DIRI

Nama :

Nim :

Semester :

Jenis Kelamin : L/P (lingkari yang sesuai)

IV. PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat 32 pernyataan. Bacalah setiap pernyataan dan tentukan sikap anda terhadap pernyataan tersebut dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban antara SS, S, TS, STS.

Alternatif jawaban yang tersedia terdiri dari 4 pilihan jawaban, yaitu:

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Contoh:

No	pertanyaan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
1.	Saya sering menunda mengerjakan tugas kuliah.	4	3	2	1

SELAMAT MENGERJAKAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

No	Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
1.	Saya menunda tugas kuliah yang diberikan dosen kalau saya tidak memiliki bahan kuliah tersebut.	4	3	2	1
2.	Saat sedang mengerjakan tugas, saya sering melamunkan hal-hal diluar topik sehingga penyelesaian tugas menjadi lambat.	4	3	2	1
3.	Saya terlalu asyik berbincang-bincang dengan teman, sehingga saya tidak jadi mengerjakan tugas.	4	3	2	1
4.	Saya selalu mengerjakan tugas sesuai dengan jadwal yang saya tentukan.	4	3	2	1
5.	Ketika saya harus mengerjakan tugas sesuai jadwal yang sudah saya tentukan, saya cenderung lebih memilih untuk bersantai.	4	3	2	1
6.	Saya memiliki waktu luang untuk mengerjakan tugas mata kuliah lainnya karena tugas kuliah sebelumnya sudah saya selesaikan dengan tepat waktu.	4	3	2	1
7.	Saya tidak mau menunda menyelesaikan tugas yang sedang saya kerjakan seberapapun sulitnya tugas tersebut	4	3	2	1
8.	Sering kali rencana saya untuk mengumpulkan tugas gagal karena terlalu sibuk berkegiatan lain.	4	3	2	1
9.	Keinginan untuk melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan lebih besar dari pada mengerjakan tugas.	1	2	3	4

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

No	Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
10.	Saya mempunyai prioritas terhadap tugas yang satu dengan tugas yang lainnya karena sudah saya jadwalkan waktu pengerjaannya.	4	3	2	1
11.	Saat dikelas, saya tetap mencatat bahan kuliah yang diberikan dosen walaupun sudah bosan dengan mata kuliah tersebut.	4	3	2	1
12.	Saya menunda mengerjakan tugas karena menerima ajakan untuk melakukan kegiatan lain.	4	3	2	1
13.	Saya menunda tugas dengan harapan dapat memperoleh banyak waktu untuk melengkapi dan menyelesaikan tugas.	4	3	2	1
14.	Saya tetap mengerjakan tugas sampai selesai walaupun ada keinginan untuk melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan.	4	3	2	1
15	Pada saat sedang mengerjakan tugas, saya menghindari aktivitas lainnya yang memperlambat penyelesaian tugas, seperti nonton televisi, on-line dan sebagainnya.	4	3	2	1
16.	Pada saat mengerjakan tugas, saya selalu tergoda dan membalas sms-sms dari teman selama beberapa jam sehingga memperlambat penyelesaian tugas.	4	3	2	1
17.	Sering kali target belajar untuk menghadapi ujian tidak tercapai karena masih harus mengerjakan tugas yang mesti segera dikumpulkan.	1	2	3	4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KERINCI

No	Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
18.	Waktu yang telah saya jadwalkan untuk mencari referensi dalam pengerjakan tugas dapat saya gunakan secara maksimal.	4	3	2	1
19.	Saya tetap mengerjakan tugas sampai selesai, walaupun teman ingin berbincang-bincang dengan saya.	4	3	2	1
20.	Rasa bosan tidak membuat saya bermalas malasan dalam menyelesainkan tugas.	4	3	2	1
21.	Saya tetap harus menyelesaikan tugas yang sudah saya jadwalkan walaupun orang lain membujuk untuk pergi bersenang-senang.	4	3	2	1
22.	Sering kali tugas-tugas saya terbengkalai karena terlalu sering melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.	4	3	2	1
23.	Ketika saya sudah merasa kekurangan waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas maka saya terpaksa untuk tidak masuk kuliah untuk menambah waktu pengerjaan tugas.	4	3	2	1
24.	Saya membatalkan mengerjakan tugas karena ingin melakukan hobi, seperti nonton bioskop, shoping, olahraga, dan sebagainya.	1	2	3	4
25.	Saya cenderung menggunakan waktu luang untuk melakukan aktivitas lain yang menyenangkan dari pada membaca buku referensi yang terkait dengan tugas.	1	2	3	4

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

No	Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
26.	Rasa bosan terhadap tugas-tugas kuliah membuat saya memilih untuk menundanya.	4	3	2	1
27.	Saya tetap berusaha fokus saat mengerjakan tugas sehingga pekerjaan tersebut menjadi cepat selesai.	4	3	2	1
28.	Waktu luang yang sudah saya sediakan untuk mengerjakan tugas, saya gunakan untuk melakukan hobi.	4	3	2	1
29.	Saya tidak memulai mengerjakan tugas karena merasa takut salah mengerjakannya, sehingga lebih baik menundanya dulu.	4	3	2	1
30.	Saya menolak ajakan orang lain untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan ketika saya sedang fokus mengerjakan tugas.	4	3	2	1
31.	Saya tidak pernah mengalami keterlambatan dalam memenuhi deadline tugas yang telah ditentukan oleh dosen.	4	3	2	1
32.	Ketidak pahaman terhadap tugas yang sedang dikerjakan membuat saya mnjadi lambat untuk menyelesaikannya.	4	3	2	1

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Terima Kasih...

Lampiran 6. Daftar Pertanyaan

Data Sampel (Variabel Intensitas Bermain *Game*)

No	Jenis kelamin	Jenis *game* yang disukai	Dimana biasa bermain *game*	Biasa bermain *game* pada
1.	L	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Malam
2.	L	Mobile Legend	Dirumah cafe	Siang Sore Malam
3.	L	Worm Zone (Cacing)	Diruang tamu Dimana saja	Sore Malam
4.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
5.	P	Misteri (Criminal case)	Dikamar	Siang Malam
6.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Siang Malam
7.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
8.	P	Simpler	Dirumah	Malam
9.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Siang Sore malam
10.	L	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Sore Malam
11.	L	Free Fire	Dirumah Ditempat nongkrong	Siang Malam
12.	L	Mobile Legend	Dikamar	Malam
13.	L	Mobile Legend	Dirumah cafe	Sore Malam
14.	L	Worm Zone (Cacing) Sepak bola	Ruang tamu	Siang Sore
15.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Malam Siang
16.	L	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
17.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
18.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Sore Malam
19.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Siang
20.	P	Ninja fruit	dikamar	Malam
21.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
22.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Malam
23.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikampus dirumah	Siang Malam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

24.	L	Free fire	Dikamar	Sore Malam
25.	L	PUBG Mobile legend	Dikamar	Malam
26.	L	PUBG Mobile legend	Dikamar	Sore Malam
27.	L	Semua game	Ditempat yang nyaman	Malam
28.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Sore
29.	L	Semua game	Dirumah	Malam
30.	L	PUGB Mobile legend Worm Zone (Cacing) Hago	Dimana saja (yang ada sinyal	Siang Sore Malam
31.	L	PUBG Mobile legend	Dimana ada sinyal	Siang Sore Malam
32.	L	Mobile legend	Dikampus Dirumah	Siang
33.	L	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
34.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikamar	Pagi Siang
35.	L	Advanture Mistiry	Dirumah	Siang Sore
36.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
37.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
38.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
39	L	Mobile legend	Dirumah	Siang Sore
40.	L	Free Fire	Dikamar	Sore
41.	L	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
42.	L	Free Fire	Dikamar	Sore
43.	L	Free Fire	Dirumah	Sore
44.	L	Free Fire	Dirumah	Malam
45.	L	Free Fire	Dirumah	Sore
46.	L	Free Fire	Dirumah	Pagi Malam
47.	L	Free Fire	Dikamar	Siang
48.	L	Free Fire	Dikampus	Siang
49.	L	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Sore Malam
50.	L	Worm Zone (Cacing)	Dikampus	Siang
51.	L	Free Fire	Dirumah	Sore
52.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

			Dikamar	Malam
53.	P	Subway Surk Zombie	Dirumah	Siang Malam
54.	P	Mobile legend Worm Zone (Cacing) Free Fire	Dirumah	Siang Malam
55.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
56.	L	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Malam
57.	L	Worm Zone (Cacing)	Dirumah dikampus	Siang Malam
58.	P	Ular Rakus	Dirumah	Malam
59.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
60.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikampus Dirumah	Siang Malam
61.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikampus	Siang Malam
62.	L	PUBG Free Fire	Dicafe Dikampus dirumah	Siang Malam
63.	P	Cooking Dash	Dirumah	Siang
64.	L	Bola	Dikantin	Siang
65.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
66.	L	Worm Zone (Cacing)	Dicafe Dikampus dirumah	Siang Malam
67.	P	PUBG	Dirumh Dikampus	Siang Malam
68.	L	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikampus	Siang
69.	P	Free Fire	Dirumah	Malam
70.	P	Mobile legend Worm Zone (Cacing) PUBG	Dirumah	Siang Malam
71.	L	Batlle	Dirumah Dikampus	Siang Malam
72.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikampus	Siang Malam
73.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang
74.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah dikampus	Siang Malam
75.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikampus	Siang Malam
76.	P	Candy Crush Friends Saga	Dimana saja	Siang Malam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

77.	L	Mobile legend	Dirumah Ditempat nongkrong Dikampus	Siang Malam
78.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
79.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikampus	Siang Malam
80.	L	Worm Zone (Cacing) Mobile legend	Dikantin Dirumah	Siang Malam
81.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
82.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
83.	P	Mobile legend	Dirumah Dikampus Dikantin	Siang Malam
84.	P	Mobile legend PUBG	Dirumah Dikampus	Siang Malam
85.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Sore
86.	P	Mobile legend COC Free Fire	Dikamar	Sore
87.	P	PUZZIE	Dirumah	Siang
88.	P	Jewel	Dikamar	Sore
89.	P	Candy Crush	Dikampus Dirumah	Siang Malam
90.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikampus	Siang Malam
91.	P	PUBG	Dirumah Dikampus	Siang Sore Malam
92.	P	Mobile legend COC	Dirumah Dikampus	Siang Malam
93.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
94.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikampus	Siang Malam
95.	P	Aksi	Dirumah Dikantin	Siang Sore Malam
96.	L	Free Fire	Dikantin Dirumah	Siang Malam
97.	P	Free Fire Worm Zone (Cacing)	Dirumah dikampus	Siang Sore Malam
98.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Malam
99.	P	Super Mario	Dirumah Dikampus	Siang Malam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

100.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
101.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
102.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Siang malam
103.	P	Mobile legend	Dimana saja	Siang Malam
104.	P	TTS	Dirumah Dikantin	Siang Sore Malam
105.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
106.	P	Free Fire	Dirumah	Malam
107.	P	Shopee	Dirumah Dikampus	Siang Malam
108.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
109.	P	Worm Zone (Cacing) Mobile legend	Dirumah	Siang Malam
110.	L	Mobile legend	Dikamar	Sore
111.	L	Mobile legend	Dikampus Dirumah	Siang Malam
112.	P	Masak-masak	Dirumah	Malam
113.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore Malam
114.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
115.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Siang Malam
116.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Siang Malam
117.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja Dirumah	Siang Malam
118.	L	Free Fire	Dirumah Tempat nongkrong	Sore Malam
119.	L	Worm Zone (Cacing)	Dirumah Tempat nongkrong	Sore Malam
120.	L	Worm Zone (Cacing)	Tempat nongkrong	Siang Sore Malam
121.	P	Ular tangga	Dikamar	Malam
122.	L	Mobile legend	Dikamar Dikantin Dimana saja	Siang Malam
123.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
124.	L	Free Fire Mobile legend	Dirumah Tempat	Siang Malam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

		COC	nongkrong	
125.	P	Mobile legend COC	Dirumah Tempat nongkrong	Siang Malam
126.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Siang Malam
127.	P	Free Fire PUBG	Dikamar	Malam
128.	L	Dream league soccer	Dimana saja	Siang Malam
129.	L	Free Fire Mobile legend COC PUBG Worm Zone (Cacing)	Dirumah Dikantin	Siang Malam
130.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang
131.	P	Worm Zone (Cacing)	Dihalaman rumah	Sore
132.	L	Mobile legend	Dikamar	Sore
133.	P	Free Fire	Dimana saja	Siang Malam
134.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikampus Dirumah	Siang Malam
135.	P	Worm Zone (Cacing) Mobile legend	Dirumah	Siang Malam
136.	P	Mobile legend	Dikampus Dirumah	Siang Sore Malam
137.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
138.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore Malam
139.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Sore
140.	L	Worm Zone (Cacing) Mobile legend	Dikantin Dirumah	Siang Malam
141.	P	Free Fire Worm Zone (Cacing)	Dikampus Dirumah	Siang Dirumah
142.	L	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Dirumah
143.	L	Mobile legend	Dikantin Dimana saja	Siang Malam
144.	P	Mobile legend	Dikampus Dirumah	Siang Malam
145.	P	Free Fire	Dikampus Dirumah	Siang Malam
146.	P	Free Fire	Dirumah	Malam
147.	P	Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Siang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

		Free Fire	Dikampus	Malam
148.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Siang Sore Malam
149	P	Worm Zone (Cacing) Free Fire	Dirumah	Sore
150.	P	Mobile legend	Dikampus Dirumah	Siang Malam
151.	P	Mobile legend	Dikamar	Malam
152.	P	Free Fire	Dikampus Dirumah	Siang Malam
153.	P	Mobile legend	Dirumah	Sore
154.	L	Mobile legend Worm Zone (Cacing)	Dikampus Dimana saja	Siang Malam
155.	L	COC	Dikampus Dirumah	Siang Malam
156.	L	Worm Zone (Cacing) COC	Dirumah	Siang Malam
157.	L	COC	Dimana saja	Siang Malam
158.	P	Free Fire Worm Zone (Cacing)	Dikampus Dirumah	Siang Malam
159.	P	Mobile legend Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang
160.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Siang Malam
161.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
162.	P	Mobile legend	Dikantin Dirumah	Siang Malam
163.	L	Free Fire	Dimana saja	Siang Sore Malam
164.	L	Mobile legend	Dirumah Tempat nongkrong	Siang Sore Malam
165.	L	Mobile legend	Dimana saja	Siang Sore Malam
166.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Siang Malam
167.	P	Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
168.	P	Mobile legend	Dirumah	Sore
169.	P	Ludo	Dirumah	Sore
170.	L	Free Fire	Dimana saja	Siang Malam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

171.	L	Mobile legend	Dimana saja	Siang Malam
172.	L	Mobile legend	Tempat nongkrong	Siang Sore Malam
173.	L	Free Fire	Dirumah	Siang Malam
174.	L	Mobile legend	Dimana saja	Siang Malam
175.	L	Mobile legend	Dimana saja	Siang Malam
176.	L	Mobile legend	Dirumah	Siang Malam
177.	L	Mobile legend	Dimana saja	Siang Malam
178.	L	COC	Dimana saja	Siang Malam
179.	L	Free Fire	Dimana saja	Siang Malam
180.	P	Free Fire	Dirumah	Sore
181.	L	Mobile legend Worm Zone (Cacing)	Dikampus Dirumah	Siang Malam
182.	L	Free Fire Worm Zone (Cacing)	Dikamar	Malam
183.	L	Mobile legend	Dirumah	Siang
184.	L	Worm Zone (Cacing)	Dikampus	Siang
185.	P	Free Fire Worm Zone (Cacing)	Dirumah	Malam
186.	P	Worm Zone (Cacing)	Dimana saja	Siang
187.	L	Worm Zone (Cacing)	Dikantin	Siang
188.	L	Mobile legend	Dirumah	Malam
189.	L	Free Fire	Dirumah Dikampus	Siang Malam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 7. Hasil Tabulasi Data Penelitian Angket Intensitas Bermain *Game*

No																				JUMLAH
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	24
2	2	4	1	3	3	3	3	4	4	1	4	2	4	1	3	2	4	4	3	55
3	1	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	2	2	2	3	2	3	2	42
4	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	25
5	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	28
6	1	1	1	3	1	1	2	2	2	3	1	1	2	1	2	1	2	2	2	31
7	1	3	1	2	3	2	3	1	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	38
8	1	3	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	1	2	3	2	1	1	31
9	4	4	2	3	3	2	1	3	4	3	2	1	4	3	2	4	3	3	2	53
10	1	2	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	4	1	3	2	35
11	4	4	2	2	4	3	4	1	4	3	3	2	2	3	1	2	4	3	3	54
12	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	24
13	2	4	2	4	4	3	3	4	4	2	4	2	4	1	4	4	3	4	3	61
14	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	37
15	2	2	1	3	2	2	4	1	4	3	3	1	2	1	3	1	2	3	2	42
16	1	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	4	2	2	3	40
17	1	3	1	3	4	2	3	1	4	1	4	4	4	1	3	4	3	1	3	50
18	1	4	2	3	4	1	3	2	4	1	4	1	3	2	3	2	3	4	2	49
19	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	3	3	27
20	2	3	1	2	2	1	1	1	4	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	34
21	3	4	2	3	4	2	3	2	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	4	61
22	1	3	1	1	2	2	1	1	3	1	2	2	3	2	2	3	1	1	1	33
23	3	2	2	3	4	3	1	3	1	4	2	3	2	4	3	2	3	4	3	52
24	4	3	2	3	3	2	3	4	3	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	52
25	4	2	2	2	2	3	2	4	3	3	1	4	1	1	2	4	1	1	2	44
26	2	3	2	3	3	1	1	1	4	2	2	1	3	1	2	4	3	3	4	45
27	1	1	2	4	3	1	2	1	3	2	2	1	2	1	3	1	2	2	2	36
28	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	25
29	4	2	2	2	3	1	1	3	2	1	1	4	1	1	2	4	1	1	2	38
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	73
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
32	4	4	1	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3	2	60
33	1	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	37
34	1	1	1	3	2	1	1	1	4	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	28

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MATARAM

35	4	2	1	2	1	2	1	3	3	2	4	3	1	1	1	3	2	3	1	40
36	1	4	1	3	4	1	2	1	4	2	2	1	3	4	2	4	2	1	2	44
37	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	4	2	2	2	3	49
38	2	2	4	4	2	3	3	2	1	1	3	2	3	3	2	4	2	2	2	47
39	2	2	1	2	3	1	2	1	4	2	2	2	2	1	3	3	2	1	3	39
40	1	2	1	2	2	2	1	1	2	3	4	1	2	1	3	2	1	2	2	35
41	2	2	2	3	1	3	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	49
42	2	1	1	1	1	1	1	3	4	4	1	3	4	1	1	4	4	1	3	41
43	4	3	3	2	3	2	2	2	1	1	4	1	2	2	3	2	3	2	3	45
44	4	3	1	4	4	3	4	4	4	3	3	1	2	2	2	1	3	2	3	53
45	4	1	3	3	2	3	3	2	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	44
46	4	3	1	3	1	2	1	2	4	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	45
47	3	2	1	1	1	1	1	2	4	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	33
48	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	2	4	3	3	2	3	61
49	1	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	1	2	1	3	1	3	2	2	43
50	4	2	2	4	3	3	1	1	1	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	44
51	1	2	1	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	1	2	2	32
52	2	4	1	4	3	2	3	1	3	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3	48
53	2	2	3	2	2	4	1	1	3	1	2	1	4	1	1	1	1	1	2	35
54	4	2	3	2	2	1	1	4	4	1	2	2	2	2	2	2	2	4	2	44
55	1	3	2	2	2	3	2	1	4	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	42
56	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	4	2	3	2	1	29
57	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	3	1	4	1	3	2	1	32
58	1	3	2	3	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	3	37
59	2	3	1	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	1	2	4	3	3	2	41
60	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	4	2	3	2	42
61	4	2	2	2	3	2	2	4	1	3	1	2	2	3	3	4	2	3	3	48
62	4	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	2	39
63	1	3	2	1	3	2	1	1	4	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	31
64	1	3	2	2	2	1	2	2	4	2	2	1	3	2	2	4	2	2	2	41
65	4	3	4	2	4	2	2	3	3	3	2	4	3	3	2	4	2	3	2	55
66	3	2	1	2	2	4	1	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	42
67	1	2	1	2	2	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	35
68	4	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	3	2	42
69	1	3	1	2	2	1	1	1	3	2	4	1	2	2	2	3	2	3	2	38
70	1	2	1	2	2	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	35
71	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	27
72	4	2	1	2	2	1	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	41
73	1	3	1	1	2	2	1	3	3	1	1	4	2	1	2	3	2	1	3	37

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

74	1	3	1	1	2	2	1	2	3	1	1	3	2	1	2	4	2	1	3	36
75	1	3	1	1	2	2	1	3	3	1	1	2	2	1	2	3	2	1	3	35
76	1	4	2	2	3	2	1	3	3	3	1	1	3	2	2	4	2	3	2	44
77	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	4	3	2	3	45
78	4	1	3	2	4	1	2	1	2	3	1	2	2	3	1	1	2	3	1	39
79	1	2	2	1	1	4	1	3	4	2	2	3	2	2	2	4	1	1	2	40
80	4	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	4	2	2	2	41
81	1	4	2	2	3	2	1	3	3	3	1	1	3	2	2	4	2	3	2	44
82	2	3	2	3	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	45
83	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	66
84	4	3	2	3	3	2	1	3	4	4	1	3	3	2	1	1	3	4	4	51
85	1	3	1	3	3	1	3	2	4	2	3	1	3	1	3	4	3	1	3	45
86	1	3	2	2	3	2	2	1	3	2	4	1	3	2	2	2	2	2	2	41
87	2	3	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	38
88	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	3	4	2	2	3	43
89	1	3	1	4	3	3	3	2	4	2	2	1	3	4	3	4	3	2	3	51
90	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	4	4	1	1	2	30
91	3	3	1	3	2	1	3	3	4	3	2	1	3	3	3	1	2	4	2	47
92	2	4	1	3	4	2	2	3	4	3	4	3	1	1	1	4	4	4	3	53
93	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	39
94	2	4	1	3	3	3	2	2	4	2	4	3	3	1	3	4	1	1	4	50
95	2	1	2	2	2	2	1	3	4	1	2	3	1	1	2	2	2	1	2	36
96	4	2	1	2	2	2	2	4	3	2	2	1	2	2	2	4	2	3	2	44
97	2	3	1	2	4	2	2	4	3	2	2	1	3	2	2	3	3	4	2	47
98	3	2	1	2	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
99	1	2	1	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	2	4	1	3	2	36
100	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	3	1	3	1	2	1	2	2	3	37
101	2	2	1	1	1	3	3	3	4	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	34
102	2	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	49
103	3	2	2	2	2	2	1	1	3	4	1	1	1	2	4	4	2	3	2	42
104	1	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	35
105	2	3	1	3	3	3	1	1	4	4	1	1	3	1	3	4	2	2	2	44
106	3	4	3	3	2	1	1	1	3	2	2	1	3	2	2	4	2	1	2	42
107	1	3	1	2	1	1	2	1	3	2	2	1	3	2	2	4	2	1	2	36
108	3	2	1	3	2	1	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	43
109	4	4	2	1	3	2	2	2	4	2	2	1	3	2	2	4	3	2	2	47
110	4	1	4	4	2	4	3	2	1	1	4	2	2	2	3	2	1	1	3	46
111	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	50
112	4	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	1	2	2	2	4	2	3	3	47

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

113	2	4	2	1	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	47
114	1	1	2	2	4	3	2	1	4	1	2	1	3	1	2	4	3	4	2	43
115	2	3	1	2	1	3	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	33
116	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	2	2	4	2	2	2	32
117	1	1	1	2	2	2	1	1	3	2	1	1	2	2	1	1	2	3	1	30
118	4	1	1	2	3	1	2	4	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	42
119	1	4	2	1	1	3	1	4	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	33
120	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
121	2	3	1	3	2	1	1	3	3	1	2	1	3	1	3	2	2	1	2	37
122	1	1	4	3	2	3	2	1	1	1	4	2	4	2	2	2	4	3	4	46
123	2	4	2	1	4	2	3	1	3	2	3	1	2	2	3	4	2	2	2	45
124	3	4	1	3	4	1	4	3	4	1	4	2	3	1	3	4	1	1	4	51
125	2	1	1	2	3	1	3	1	4	4	3	1	4	3	3	3	4	4	1	48
126	1	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	3	1	2	1	2	2	2	37
127	1	4	1	2	4	2	3	1	3	3	2	3	3	1	2	2	3	1	2	43
128	1	3	2	2	2	3	2	3	4	2	1	1	2	2	2	4	3	2	2	43
129	4	4	2	3	1	1	2	4	3	1	3	2	2	1	1	4	2	4	2	46
130	1	3	2	2	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	4	38
131	1	3	1	2	3	2	3	1	4	2	3	1	3	1	3	2	3	1	3	42
132	1	3	1	4	3	3	1	1	4	3	3	1	2	1	2	4	3	1	1	42
133	4	4	2	3	4	2	2	3	4	2	4	1	4	1	3	3	4	4	3	57
134	4	3	3	4	1	2	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	2	3	61
135	1	2	1	2	1	3	1	1	3	2	2	1	2	1	3	3	2	2	3	36
136	4	4	2	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	61
137	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3	4	64
138	1	1	1	2	4	2	2	1	4	1	2	1	3	1	2	3	4	2	3	40
139	3	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	60
140	4	2	2	3	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	60
141	1	3	3	1	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	2	56
142	3	4	2	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4	2	59
143	3	3	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	62
144	4	4	2	4	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	65
145	3	4	2	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	3	2	4	3	4	61
146	4	3	2	4	4	2	4	2	4	3	4	2	3	4	4	4	4	3	4	64
147	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	67
148	4	3	2	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	57
149	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	59
150	3	4	2	4	3	2	4	4	4	3	2	3	4	3	4	2	4	4	3	62
151	2	3	2	4	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	1	4	3	2	57

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

152	4	3	2	4	4	2	3	2	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	61
153	3	3	2	4	4	3	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	63
154	2	3	2	4	4	2	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	61
155	4	3	1	4	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	58
156	4	3	2	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	4	4	3	55
157	4	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	3	3	3	3	3	2	3	44
158	4	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	63
159	2	3	2	3	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	3	58
160	1	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	1	4	2	3	1	4	2	4	48
161	3	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	1	4	2	1	2	3	2	4	55
162	4	4	3	4	3	2	4	4	4	2	4	1	4	2	3	1	3	2	4	58
163	4	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	62
164	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	65
165	4	4	2	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	65
166	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	4	2	4	61
167	4	3	2	4	4	2	2	3	4	3	4	2	3	2	1	3	3	3	3	55
168	1	2	4	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	3	3	1	1	2	2	37
169	1	2	2	4	2	2	4	1	3	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	43
170	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	3	1	4	3	3	4	2	2	3	60
171	4	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	2	4	3	4	2	4	3	3	62
172	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	1	4	2	4	4	4	3	4	62
173	4	3	1	3	3	2	3	4	3	3	3	2	4	1	3	2	4	3	3	54
174	4	3	1	4	3	1	3	4	3	4	3	2	4	1	3	2	4	3	3	55
175	4	3	1	3	3	4	1	4	3	4	3	2	4	2	4	3	4	3	3	58
176	4	3	1	3	3	2	3	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	3	4	59
177	4	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	4	2	4	3	3	52
178	4	3	1	4	3	1	3	4	4	3	3	2	4	2	4	3	4	3	4	59
179	4	3	2	4	3	2	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	60
180	4	3	2	3	4	2	2	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	59
181	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	2	4	2	4	3	3	53
182	4	1	3	4	4	2	4	2	4	3	2	2	3	2	4	2	3	3	4	56
183	4	4	2	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	2	3	2	4	3	3	59
184	1	2	1	2	2	1	2	1	3	2	3	3	4	2	2	3	4	2	4	44
185	4	3	3	4	3	3	2	1	2	3	4	2	3	2	3	2	3	4	3	54
186	3	3	2	4	4	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	1	49
187	4	3	2	4	4	2	4	2	4	3	3	2	3	2	4	2	4	3	2	57
188	4	3	2	3	4	2	4	2	4	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	57
189	3	3	1	4	4	2	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	4	4	3	58

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 8. Hasil Tabulasi Data Penelitian Angket Prokrastinasi Akademik

NO																																	JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3	2	1	2	2	2	2	2	63
2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	3	3	3	1	1	1	2	2	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	3	56
3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	68
4	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	53
5	3	2	2	1	4	3	3	1	2	3	3	2	2	1	3	3	2	3	1	3	3	1	1	3	4	3	2	2	3	1	1	2	73
6	3	2	2	1	4	3	3	1	2	3	3	2	2	1	3	4	1	3	1	3	3	3	1	3	2	4	2	3	4	2	3	4	81
7	2	2	2	1	4	3	3	1	2	3	3	2	2	1	3	3	2	3	1	3	3	1	1	3	4	3	2	2	3	1	1	2	72
8	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4	1	4	3	1	2	3	73
9	3	3	3	1	4	3	3	4	3	3	2	3	1	3	3	2	1	2	3	3	3	1	1	1	2	3	2	2	3	4	1	3	79
10	2	3	1	2	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	4	3	2	2	4	2	3	2	1	2	2	3	4	2	3	3	4	1	78
11	4	3	3	1	2	2	2	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	2	3	1	2	1	2	1	4	3	4	3	1	1	2	2	69
12	1	1	2	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	1	3	3	2	1	4	2	2	3	2	70
13	3	4	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	2	1	1	4	2	2	1	3	2	4	1	2	1	4	2	2	3	1	4	4	80
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	67
15	2	2	1	2	4	1	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	4	1	3	2	2	61
16	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	47
17	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	3	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	58
18	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	1	60
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	3	1	1	1	1	39
20	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	76
21	1	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	3	2	65
2	3	3	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	3	59

2																															
23	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	2	1	3	4	2	3	4	4	3	2	1	2	3	3	2	2	4	2	2	4	**88**
24	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	**83**
25	3	2	4	2	3	2	3	4	4	2	2	3	2	3	4	2	2	2	3	3	2	3	1	1	2	3	3	1	1	3	2	3	**80**
26	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	4	3	1	3	4	4	1	2	2	3	4	1	3	3	3	1	4	3	1	3	3	**86**
27	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	**81**
28	2	1	4	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	3	1	3	1	1	1	2	4	1	1	1	2	**61**
29	1	3	3	2	3	1	1	2	4	4	1	4	4	2	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	**98**
30	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	2	1	3	2	1	3	2	3	4	2	2	3	2	2	4	**88**
31	4	4	4	4	1	2	3	2	1	2	1	2	3	4	2	2	2	3	4	3	2	3	1	3	2	3	1	2	4	3	4	3	**84**
32	4	2	3	1	3	1	2	4	4	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	1	3	**84**
33	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	**57**
34	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	**53**
35	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	1	1	2	2	4	1	4	1	1	4	1	4	1	3	**66**
36	4	3	3	2	3	1	1	4	4	2	1	2	4	2	4	4	2	1	1	3	3	1	1	3	3	4	1	4	4	1	1	4	**81**
37	3	3	4	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	**79**
38	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	4	2	3	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	**89**
39	4	3	2	2	3	2	1	3	2	1	2	2	3	1	2	3	4	1	1	2	2	2	1	3	3	3	1	4	2	2	2	3	**72**
40	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	**83**
41	2	2	2	1	4	1	3	3	3	2	2	2	2	4	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	4	3	4	4	**77**
42	4	4	3	3	3	1	3	2	3	1	1	4	4	1	1	4	4	1	1	3	1	3	3	4	3	2	1	3	4	2	1	3	**81**
43	3	3	3	1	4	1	1	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	**83**
44	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	3	4	2	1	4	4	2	2	2	1	3	3	3	4	2	2	3	3	1	1	3	**78**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

45	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	**80**
46	4	4	3	1	3	3	2	4	3	2	2	3	4	2	1	3	4	3	2	2	2	4	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	**89**
47	3	2	3	4	3	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	3	4	2	2	3	1	1	2	3	**72**
48	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	**84**
49	4	3	2	1	1	2	2	2	4	2	2	3	4	1	3	2	4	1	2	2	1	2	1	1	2	3	2	1	3	2	3	4	**72**
50	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	**85**
51	2	2	3	3	2	1	1	2	3	2	2	2	4	2	1	2	2	2	1	3	4	3	1	3	2	2	4	2	2	2	2	2	**71**
52	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	**66**
53	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	4	**56**
54	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	4	**50**
55	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	**61**
56	3	3	2	4	3	4	3	4	2	2	2	4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	4	**97**
57	4	3	2	4	3	4	3	4	3	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	3	2	1	1	**76**
58	2	2	1	4	2	4	4	1	1	4	3	1	1	2	2	1	2	2	2	4	4	2	3	1	4	1	3	3	2	2	4	1	**75**
59	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	**74**
60	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	**68**
61	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	**72**
62	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	**87**
63	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	**59**
64	2	2	2	2	2	2	1	2	4	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	**66**
65	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1	3	3	2	2	3	2	3	2	3	**75**
66	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	**69**
67	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	**69**

KERTAS CERAMAH

68	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	**69**
69	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	4	4	3	3	4	**77**
70	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	**70**
71	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	1	1	4	1	1	1	4	1	**59**
72	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	**69**
73	3	1	4	4	3	1	2	3	3	1	2	4	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	2	4	1	**85**
74	3	1	4	4	3	1	2	3	3	1	2	4	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	2	4	1	**85**
75	3	1	4	4	3	1	2	3	3	1	2	4	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	2	4	1	**85**
76	4	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	**72**
77	4	3	4	2	1	3	2	1	3	1	2	2	4	2	3	3	4	1	3	2	3	3	2	3	3	4	1	4	3	3	4	1	**84**
78	2	3	1	3	3	3	3	1	3	2	3	1	1	3	2	2	1	2	3	4	3	3	2	1	3	3	3	1	2	2	3	1	**73**
79	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	3	**51**
80	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	**67**
81	4	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	**72**
82	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	1	3	2	4	3	3	4	2	4	4	**101**
83	2	2	2	3	2	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	**75**
84	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	4	3	1	3	2	1	1	1	4	3	3	4	3	4	3	**63**
85	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	4	3	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	2	2	**53**
86	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	**65**
87	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	3	**64**
88	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	**69**
89	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	4	4	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	**69**
90	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	**40**

91	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	**86**
92	2	3	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	3	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	1	3	**62**
93	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	1	3	3	2	**62**
94	1	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	**72**
95	1	2	1	1	2	1	4	1	1	3	1	1	1	2	3	2	2	2	1	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	**56**
96	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	1	2	4	2	2	4	2	2	2	3	1	2	2	**76**
97	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	4	2	4	**75**
98	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	3	2	3	3	4	2	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	**65**
99	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	**72**
100	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	**42**
101	1	2	2	2	1	1	4	2	2	1	2	1	1	3	3	2	4	4	2	2	1	2	2	2	1	3	4	1	3	2	2	4	**69**
102	1	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	**71**
103	3	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	3	2	**64**
104	1	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	**64**
105	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	1	4	2	3	2	3	**63**
106	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	**63**
107	2	1	3	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	3	**60**
108	1	2	2	1	2	2	2	1	1	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	**90**
1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	**68**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E D I R I N C I

09																															
110	4	4	4	2	4	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	3	3	1	4	3	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	1	2	**86**
111	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	1	4	4	4	4	4	2	4	3	3	1	2	**81**
112	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	3	2	3	3	1	1	3	**66**
113	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	**60**
114	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	2	2	3	3	2	**65**
115	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	**62**
116	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	**56**
117	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	**48**
118	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	**75**
119	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	4	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	2	**83**
120	3	2	1	1	3	2	2	1	3	3	4	3	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	4	3	2	1	3	**77**
121	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	3	**45**
122	4	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	4	4	1	1	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	**78**
123	1	3	2	1	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	**52**
12	2	4	3	3	3	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	3	4	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	4	1	1	4	**70**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

4																															
125	2	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	4	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	2	1	1	2	3	**59**
126	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	**59**
127	1	4	3	2	1	1	2	2	3	2	1	2	3	1	1	4	3	2	2	1	2	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	**81**
128	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	**82**
129	2	1	1	1	1	1	4	1	2	4	4	1	3	1	2	2	3	2	1	3	1	2	2	1	4	2	1	3	4	4	3	3	**70**
130	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	3	1	4	2	1	**66**
131	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	**45**
132	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	4	1	1	2	1	1	2	2	2	2	4	**55**
133	1	2	1	2	3	1	2	1	4	2	2	3	4	2	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	**72**
134	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	**41**
135	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	4	2	3	2	4	**58**
136	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	**61**
137	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	**60**
138	3	2	3	1	3	2	2	2	2	1	1	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	4	3	3	3	1	3	4	3	4	3	**80**
139	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	4	4	3	3	2	1	3	4	1	3	4	4	3	3	4	3	4	4	**98**

140	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	1	3	3	1	3	2	4	3	3	4	3	4	4	**101**
141	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	1	4	3	3	2	4	3	3	1	3	4	4	3	2	4	2	4	4	**100**
142	4	3	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	2	3	2	4	4	**99**
143	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	**99**
144	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	1	4	3	3	3	2	2	3	1	3	3	4	3	2	4	3	4	4	**93**
145	4	2	4	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	4	3	1	3	3	1	3	2	4	3	3	4	3	4	4	**97**
146	4	2	3	3	3	4	4	3	1	2	3	2	3	4	3	4	3	4	3	1	3	3	1	3	1	3	3	3	4	3	4	4	**94**
147	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	1	4	2	3	4	**90**
148	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	2	4	4	1	3	3	3	3	2	4	2	4	4	**96**
149	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	4	4	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	1	2	3	3	3	2	4	2	4	4	**92**
150	4	2	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	1	3	3	1	2	3	3	3	2	4	3	4	4	**96**
151	4	2	3	4	3	3	4	4	1	3	3	1	4	3	3	3	4	3	2	1	4	3	2	2	3	3	3	2	3	4	4	4	**95**
152	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	4	3	3	1	1	3	3	3	2	4	2	4	1	3	3	4	3	3	4	3	4	4	**96**
153	4	2	3	4	1	3	3	2	3	3	3	4	3	1	2	3	3	3	2	4	3	3	1	3	4	4	3	4	4	3	4	4	**96**
154	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	3	2	1	3	3	2	3	3	4	3	3	4	1	4	4	**97**
1	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	2	4	4	3	1	1	4	3	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	**10**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E D I R I

55																																**2**
156	3	2	3	4	4	3	4	3	2	4	4	2	3	1	1	4	3	2	1	4	3	3	1	3	2	3	3	2	4	3	4	3	**91**
157	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	**77**
158	3	1	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	1	1	2	2	3	4	3	2	4	3	3	3	**94**
159	4	1	3	4	4	3	2	3	2	2	4	4	2	2	2	4	1	1	2	1	1	1	2	3	2	3	3	4	3	2	3	1	**79**
160	3	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	4	3	2	3	3	4	4	**83**
161	3	2	4	4	2	3	4	3	2	3	4	2	4	2	3	4	3	3	3	1	3	3	1	3	2	4	2	2	4	3	4	3	**93**
162	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	1	3	3	1	3	2	3	3	2	4	2	4	3	**91**
163	4	2	3	3	2	4	4	4	2	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	1	3	3	1	3	2	4	2	2	4	2	4	3	**92**
164	4	2	4	4	2	4	3	4	1	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	1	3	4	2	4	2	4	2	1	3	2	4	4	**98**
165	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	3	3	2	2	3	3	2	4	1	4	2	2	4	1	4	4	**99**
166	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	1	2	3	4	3	2	4	3	4	3	**97**
167	4	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	1	3	3	3	**60**
168	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	**83**
169	3	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	**81**
17	3	4	2	2	4	1	1	1	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	**77**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

0																															
171	4	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	4	1	2	4	4	2	2	1	3	4	3	1	4	3	4	2	3	4	3	4	4	**87**
172	3	3	1	1	3	1	1	1	2	1	4	3	2	2	4	4	2	2	2	3	3	4	1	4	3	4	2	3	4	3	4	3	**83**
173	3	3	2	2	4	1	2	2	1	1	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	2	3	4	**89**
174	3	4	1	1	3	2	3	2	1	1	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	1	2	3	3	3	1	4	2	3	4	**86**
175	3	4	1	2	4	2	1	1	2	1	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	1	2	3	4	3	1	3	1	3	3	**84**
176	3	4	1	2	4	2	1	1	2	1	3	3	3	4	3	3	4	3	1	3	4	3	1	2	3	3	3	1	4	2	3	3	**83**
177	3	4	2	2	4	2	4	2	1	1	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	2	1	4	3	3	1	4	2	4	3	**91**
178	3	4	1	2	4	2	1	2	1	1	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	1	2	3	3	3	1	4	2	4	4	**87**
179	3	4	1	1	3	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	4	2	4	3	**83**
180	3	2	1	2	4	2	3	3	3	3	2	3	2	4	2	2	4	2	3	4	3	2	3	3	1	1	2	1	2	4	2	2	**80**
181	2	2	3	4	4	2	2	2	3	1	2	4	1	2	3	3	4	2	2	1	4	4	3	3	4	2	2	2	4	2	2	4	**85**
182	2	3	4	3	3	1	4	3	3	2	2	4	1	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	**91**
183	3	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	4	2	3	1	3	2	2	3	1	2	3	2	3	4	3	4	2	3	2	3	2	**83**
184	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	2	**67**
185	2	3	3	1	4	4	2	4	3	2	1	1	2	3	2	4	3	1	1	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	**91**

186	2	3	3	3	4	1	1	3	2	2	3	3	2	4	1	4	3	2	1	3	4	2	4	3	3	4	2	1	3	1	2	3	**82**
187	2	3	4	3	1	3	4	1	3	1	1	2	3	4	2	1	3	1	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	**86**
188	4	2	3	3	2	4	3	2	4	1	1	2	3	4	3	1	4	1	3	1	4	4	3	2	4	3	3	3	2	4	3	3	**89**
189	4	3	4	1	3	3	2	4	2	1	3	4	4	2	2	4	3	2	1	2	1	3	2	1	2	3	1	2	2	2	2	1	**76**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 9. Hasil Data Penelitian

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-		
		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	12,22620439
Most Extreme Differenc	Absolute	,058
	Positive	,044
	Negative	-,058
Kolmogorov-		,793
Asymp. Sig. (2-		,556
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 10. Hasil Data Penelitian

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prokrastinasi akademik * Intensitas bermain game	Between Groups	(Combined)	18341,376	45	407,586	2,908	,000
		Linearity	10283,556	1	10283,556	73,364	,000
		Deviation from Linearity	8057,820	44	183,132	1,306	,123
	Within Groups		20044,434	143	140,171		
	Total		38385,810	188			

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 11. Hasil Data Penelitian

Uji Heteroskedastisitas

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10,648	2,275		4,680	,000
	Intensitas bermain game	-,018	,048	-,027	-,374	,709

a. Dependent Variable: RES2

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 12. Hasil Data Penelitian

Uji Hipotesis

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.518**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi akademik	Pearson Correlation	.518**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 13. Hasil Data Uji Hipotesis (Korelasi) Setiap Indikator Variabel

1. **Hasil uji antar indikator Frekuensi dengan indikator Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

Correlations

		Intensitas Bermain Game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas Bermain Game	Pearson Correlation	1	.421**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.421**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

2. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.364**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.364**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

3. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.321**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.321**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

4. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.441**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.441**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

5. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.233**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.233**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

6. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	,119
	Sig. (2-tailed)		,103
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	,119	1
	Sig. (2-tailed)	,103	
	N	189	189

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

7. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.214**
	Sig. (2-tailed)		,003
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.214**	1
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

8. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.214**
	Sig. (2-tailed)		,003
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.214**	1
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

9. **Hasil antar indikator perhatian penuh dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.411**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.411**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

10. **Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.463**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.463**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

11. **Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.343**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.343**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

12. **Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.413**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.413**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

13. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang harus dihadapi**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.435**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.435**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

14. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.423**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.423**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

15. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.386**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.386**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

16. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Correlations

		Intensitas bermain game	Prokrastinasi Akademik
Intensitas bermain game	Pearson Correlation	1	.394**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.394**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	189	189

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Lampiran 14. Hasil Data Uji Normalitas Antar Indikator Variabel

1. **Hasil uji antar indikator Frekuensi dengan indikator Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.21164904
Most Extreme Differences	Absolute	.056
	Positive	.054
	Negative	-.056
Kolmogorov-Smirnov Z		.773
Asymp. Sig. (2-tailed)		.588

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

2. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.48711657
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.039
	Negative	-.057
Kolmogorov-Smirnov Z		.777
Asymp. Sig. (2-tailed)		.582

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

3. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.15466567
Most Extreme Differences	Absolute	.047
	Positive	.047
	Negative	-.037
Kolmogorov-Smirnov Z		.643
Asymp. Sig. (2-tailed)		.804

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

4. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3.78807671
Most Extreme Differences	Absolute	.047
	Positive	.029
	Negative	-.047
Kolmogorov-Smirnov Z		.652
Asymp. Sig. (2-tailed)		.789

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

5. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.51538994
Most Extreme Differences	Absolute	.060
	Positive	.060
	Negative	-.058
Kolmogorov-Smirnov Z		.823
Asymp. Sig. (2-tailed)		.507

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

6. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.65097651
Most Extreme Differences	Absolute	.055
	Positive	.055
	Negative	-.043
Kolmogorov-Smirnov Z		.755
Asymp. Sig. (2-tailed)		.619

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

7. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.28537593
Most Extreme Differences	Absolute	.066
	Positive	.066
	Negative	-.045
Kolmogorov-Smirnov Z		.907
Asymp. Sig. (2-tailed)		.383

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

8. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.12319698
Most Extreme Differences	Absolute	.056
	Positive	.030
	Negative	-.056
Kolmogorov-Smirnov Z		.774
Asymp. Sig. (2-tailed)		.587

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

9. **Hasil antar indikator perhatian penuh dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.23329203
Most Extreme Differences	Absolute	.063
	Positive	.048
	Negative	-.063
Kolmogorov-Smirnov Z		.865
Asymp. Sig. (2-tailed)		.443

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

10. **Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.36630506
Most Extreme Differences	Absolute	.049
	Positive	.049
	Negative	-.045
Kolmogorov-Smirnov Z		.673
Asymp. Sig. (2-tailed)		.756

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

11. Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.11989623
Most Extreme Differences	Absolute	.038
	Positive	.038
	Negative	-.036
Kolmogorov-Smirnov Z		.524
Asymp. Sig. (2-tailed)		.946

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

12. Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3.84407648
Most Extreme Differences	Absolute	.055
	Positive	.034
	Negative	-.055
Kolmogorov-Smirnov Z		.755
Asymp. Sig. (2-tailed)		.620

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

13. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang harus dihadapi**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.18007333
Most Extreme Differences	Absolute	.059
	Positive	.028
	Negative	-.059
Kolmogorov-Smirnov Z		.810
Asymp. Sig. (2-tailed)		.527

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

14. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.41893596
Most Extreme Differences	Absolute	.047
	Positive	.047
	Negative	-.047
Kolmogorov-Smirnov Z		.653
Asymp. Sig. (2-tailed)		.787

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

15. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.04713011
Most Extreme Differences	Absolute	.042
	Positive	.034
	Negative	-.042
Kolmogorov-Smirnov Z		.583
Asymp. Sig. (2-tailed)		.885

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

16. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		189
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3.88057656
Most Extreme Differences	Absolute	.066
	Positive	.042
	Negative	-.066
Kolmogorov-Smirnov Z		.911
Asymp. Sig. (2-tailed)		.377

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Lampiran 15. Hasil Data Uji Linearitas Antar Indikator Variabel

1. **Hasil uji antar indikator Frekuensi dengan indikator Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Frekuensi dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,207	0,05	Linear

2. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Frekuensi dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,194	0,05	Linear

3. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Frekuensi dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,125	0,05	Linear

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

4. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Frekuensi dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang dikerjakan	0,068	0,05	Linear

5. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Lama waktu dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,095	0,05	Linear

6. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Lama waktu dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,005 Fhitung: 3,525	0,05 Ftabel: 0,1194	Linear

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

7. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Lama waktu dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,022 Fhitung: 2,700	0,05 Ftabel: 0,1194	Linear

8. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Lama waktu dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang dikerjakan	0,039 Fhitung: 2,400	0,05 Ftabel: 0,1194	Linear

9. **Hasil antar indikator perhatian penuh dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Perhatian penuh dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,386	0,05	Linear

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

10. **Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Nama indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Perhatian penuh dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,756	0,05	Linear

11. **Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Nama indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Perhatian penuh dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,095	0,05	Linear

12. **Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Perhatian penuh dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang dikerjakan	0,795	0,05	Linear

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

13. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang harus dihadapi**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Emosional dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,071	0,05	Linear

14. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Emosional dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,592	0,05	Linear

15. **Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Emosional dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,708	0,05	Linear

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

16. Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan

Nama Indikator Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Emosional dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang dikerjakan	0,932	0,05	Linear

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 16. Hasil Uji Data Heteroskedastisitas antar Indikator Variabel

1. **Hasil uji antar indikator Frekuensi dengan indikator Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Frekuensi dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,507	Tidak terjadi heteroskedastisitas

2. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Frekuensi dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,353	Tidak terjadi heteroskedastisitas

3. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Frekuensi dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,812	Tidak terjadi heteroskedastisitas

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

4. **Hasil uji antar indikator frekuensi dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Frekuensi dengan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	0,946	Tidak terjadi heteroskedastisitas

5. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Lama waktu dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,717	Tidak terjadi heteroskedastisitas

6. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Lama waktu dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,387	Tidak terjadi heteroskedastisitas

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

7. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Lama waktu dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,364	Tidak terjadi heteroskedastisitas

8. **Hasil uji antar indikator lama waktu dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Lama waktu dengan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	0,714	Tidak terjadi heteroskedastisitas

9. **Hasil antar indikator perhatian penuh dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi**

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Perhatian penuh dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,990	Tidak terjadi heteroskedastisitas

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

10. Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Perhatian penuh dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,447	Tidak terjadi heteroskedastisitas

11. Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Perhatian penuh dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,837	Tidak terjadi heteroskedastisitas

12. Hasil uji antar indikator perhatian penuh dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Perhatian penuh dengan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	0,932	Tidak terjadi heteroskedastisitas

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

13. Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang harus dihadapi

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Emosional dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	0,319	Tidak terjadi heteroskedastisitas

14. Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Emosional dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas	0,969	Tidak terjadi heteroskedastisitas

15. Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Empsional dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	0,403	Tidak terjadi heteroskedastisitas

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

16. Hasil uji antar indikator emosional dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan

Indikator Variabel	Sig	Keterangan
Emosional dengan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	0,852	Tidak terjadi heteroskedastisitas

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran 17. Surat SK Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jalan Kapten Muradi Sungai Penuh Telp. 0748 – 21065Faks : 0748 – 22114
KodePos . 37112.Website: www.stainkerinci.ac.ide-mail :info@stainkerinci.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
Nomor : 332 Tahun 2019

T E N T A N G
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA IAIN KERINCI
TAHUN 2019/2020

Menimbang : 1. Bahwa untuk memperlancar mahasiswa menyusun skripsi, mahasiswa program strata satu (S.1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan dosen pembimbing skripsi mahasiswa.
2. Bahwa dosen yang nama nya tersebut dalam Surat Keputusan ini dipadang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut.

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 20[illegible] tang Statuta IAIN Kerinci
2. Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Kerinci
3. Buku Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa IAIN Kerinci Tahun 2017

Memperhatikan : 1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Pengangkatan Pembimbing I dan II dalam Penulisan Skripsi mahasiswa IAIN Kerinci
2. Usul Ketua Jurusan Tadris Bilogi Nomor. In.31/J7/pp.00.9/24-int.bio/2019 Tanggal, 23/10/2019

M E N U N J U K K A N :

Menetapkan :
Pertama : Menunjuk dan menugaskan :
1. Nama : **Dr. Dairabi[illegible].Ed** **Sebagai Pembimbing I**
2. Nama : **Dharma Ferry, M.Pd** **Sebagai Pembimbing II**

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : **Yulia Hermi Vera**
NIM : 1610204006
Jurusan : Tadris Bilogi
JudulSkripsi **Analisis Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Biologi IAIN Kerinci**

Kedua : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

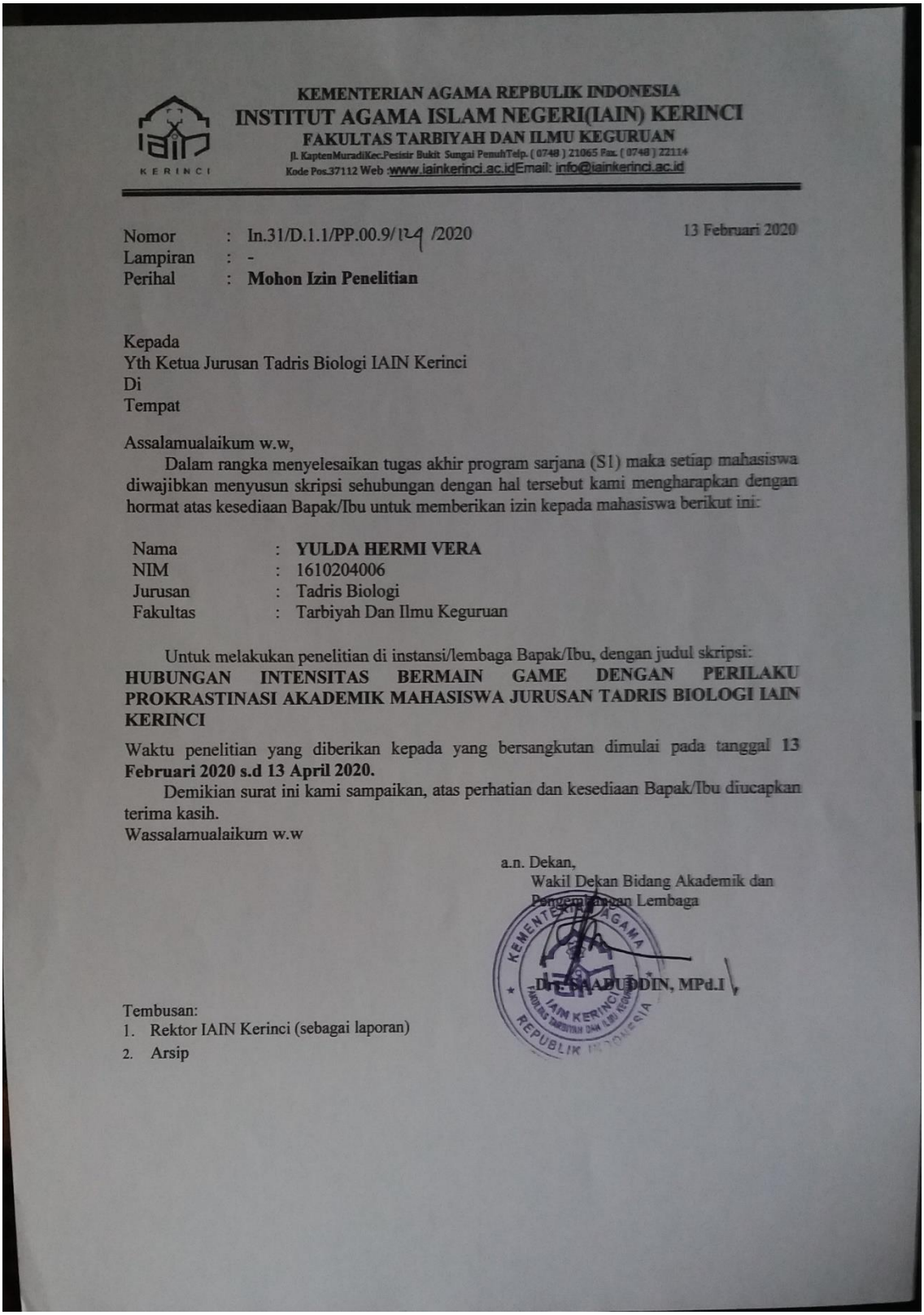
DITETAPKAN DI : SUNGAI PENUH
PADA TANGGAL : 24 Oktober 2019

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga

Dra. SAADUDDIN, MPd.I

Tembusan :
1. *Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga*
2. *Ketua Jurusan*
3. *Dosen Pembimbing*
4. *Pertinggal*

Lampiran 18. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPBULIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI(IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. KaptenMuradiKec.Pesisir Bukit Sungai PenuhTelp. (0748) 21065 Fax. (0748) 22114
Kode Pos.37112 Web :www.iainkerinci.ac.idEmail: info@iainkerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.1.1/PP.00.9/124 /2020 13 Februari 2020
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada
Yth Ketua Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci
Di
Tempat

Assalamualaikum w.w,

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

Nama	:	**YULDA HERMI VERA**
NIM	:	1610204006
Jurusan	:	Tadris Biologi
Fakultas	:	Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi:
HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME DENGAN PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA JURUSAN TADRIS BIOLOGI IAIN KERINCI

Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal **13 Februari 2020 s.d 13 April 2020.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.
Wassalamualaikum w.w

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga

DESSA AHUDDIN, MPd.I

Tembusan:
1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Arsip

Lampiran 19. Surat Setelah Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) KERINCI

Alamat kapten Muradi Sungai Penuh. Telp (0748) 21065 Fax. (0748) 22114 kode 37112

SURAT KETERANGAN
Nomor : In. 31/J7/PP.00.10/042. In.bio.03/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua Jurusan Tadris Biologi Institut Agama Islam Negeri Kerinci, menerangkan bahwa :

Nama	: **YULDA HERMI VERA**
Tempat Tanggal Lahir	: Pekan Baru 12-07-1997
Nim	: 1610204006
Faultas	: Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Tadris Biologi (TBIO)

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian *(Research)* di Institui Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, terhitung dari tanggal 13 Februari 2020 – 13 April 2020 guna penulisan skripsi dengan judul **"HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA JURUSAN TADRIS BIOLOGI IAIN KERINCI".**

Demikian surat keterangan ini dibuat untukdapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Penuh 09-09-**2020**
Ketua Jurusan Tadris Biologi

EMAYULIA SASTRIA, M.Pd
NIP. 19[illegible]1 200912 2 005

Lampiran 20

DOKUMENTASI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Foto Penelitian, mahasiswa mengisi angket intensitas bermain *game* dan prokrastinasi akademik

KERINCI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di indonesia semakin hari semakin berkembang dan menuntut kualitas yang baik dari peserta didik. Seorang peserta didik di pengguruan tidak atau di sebut dengan mahasiswa merupakan calon tenaga profesional menjadi pendorong bagi pembangunan bangsa[1]. Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi tentang suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara pelajar dengan guru dalam mencapai tujuan. Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat pada semua kalangan khususnya pelajar[2]. Salah satu bentuknya adalah perkembangan dalam dunia *game* (permainan) berbasis komputer[3]. *Game* merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan seseorang untuk menghilangkan kepenatan. Sebuah *game* memiliki aturan tertentu sehingga pada akhirnya nanti akan diperoleh menang atau kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[1] Dwi Nur Rachmad, Maria Dwi Mayangsari dan Sukma Noor *Akbar, Motivasi Belajar Sebagai Mediator Hubungan Kecerdasan Adversitas Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Aktif Berorganisasi,* Jurnal Cakrawala pendidikan. Vol. XXXIV. No. 2. Juni 2015. hal. 211

[2] Tri Rizqi Ariantoro, *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar,* Jurnal Jutim. Vol. 1. No. 1. Desember 2016. hal. 46

[3] Fiftin Noviyanto, *Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Dan Game Interaktif*, Jurnal Infomatika. Vol. 2. No. 1. Januari 2008. hal. 23

menang taruhan[4]. *Game online* merupakan media hiburan yang dapat mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar[5].

Mahasiswa pada dasarnya memiliki tugas kelompok untuk belajar dengan bidang ilmu yang telah dipilihnya dalam menyelesaikan studinya. Namun dalam kenyataan sering kali mahasiswa teralihkan dalam kegiatan belajar dengan kegiatan lainnya diluar perkualihan, salah satu contohnya dari kegiatan tersebut adalah bermain *game online*. Pada dasarnya diciptakan *game* untuk sebagai media menghilangkan penat yang dialami. Namun *game online* sudah mengakibatkan ketagihan bagi semua penggunanya. Ketagihan dapat dilihat dari intesitas bermain *game online* dari waktu ke waktu[6]. *Game online* merupakan salah satu *game* yang berbasis akun atau *game* yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Artinya dengan bermodalkan akun *game online*, seorang bisa bermain *game online* di manapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat apapun[7].

Game online adalah *game* yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang digunakan pada saat ini, seperti modern dan koneksi kabel. Sedangkan Freeman (2008) mengemukakan bahwa *game online* merupakan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[4] Anastasya Latubessy, Esti Wijayanti. *Model Identifikasi Kecanduan Game Menggunakan Backward Chaining.* Jurnal Simetris. Vol. 8. No. 1. April 2017. hal. 9

[5] Ibid. hal. 46

[6] Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati, *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang,* Jurnal Empati. Vol. 5. No. 3. Agustus 2016. Hal. 478-479

[7] Karto, Naungan Sebuah Raungan, *Perspektif Pelajar Dalam Pembanguna Desa,* (Jawa Timur: Uwais, 2019), hal. 132

permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Dengan semakin maju ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang bersifat otomatis, seperti video *game*[8]. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh pemain dari seluruh dunia. Dimana mesin-mesin yang digunakan dihubungkan ke suatu jaringan. *Game online* yang diakses melalui jaringan internet telah berkembang pesat dan digemari oleh kalangan tidak kecuali mahasiswa[9].

Game online memiliki kecenderungan yang bersifat kecanduan bagi pemainnya karena memilki fitur yang menarik yang dirancang secara khusus sehingga menarik pemain untuk tetap memainkannya. Mahasiswa yang bermain *game online* akan tergantungan terus menurus sehingga tidak bisa terlepas dari *game online*. Akibatnya mahasiswa tidak mampu mengontrol dirinya dan tidak dapat berkonsentrasi terdapat aktivitas sendiri, bahkan pada saat mengikuti kuliah malah ada yang mengingat-ingat *game online*[10].

Jadi dapat disimpulkan bahwa *game* dapat membuat mahasiswa tergantungan terus menerus sehingga akibatnya mahasiswa tidak berkonsentrasi dalam aktivitas bahkan bisa menggangu konsentrasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan yang sedang berlangsung dan terus

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[8]Maria Yohanesti Gola Nuhan, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta,* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 tahun ke-5 2016. Hal. 495

[9] Lisa Desriyanti, Skripsi, *Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Di Lingkungan Universitas Sumatra Utara,* (Sumatra Utara: 2018) hal. 1

[10] Sri Maria Puji Lestari dan Aprian Mantasa, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati angkatan 2013*, Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan. Vol. 4. No. 4. Oktober 2017. hal 226

menerus mengingat *game online*. Dalam penelitian sebelumnya oleh Budhi dan Indrawati (2016) menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat memiliki tingkat intensitas bermain *game online* yang tinggi. Sebanyak 41,5% (29 dari 70 orang) pada kategori tinggi dan 58, 5% (41 dari 70 orang) pada kategori sangat tinggi. Sedangkan kontrol diri, sebanyak 54% (38 dari 70 orang), sisanya 16%. (11 dari 70 orang) berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kontrol diri berada pada taraf rendah, keadaan tersebut terjadi karena subjek tidak mampu mengontrol perilaku, kognitif dan keputusanya[11].

Mahasiswa yang asyik bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama antara 3-4 jam. Kecanduan terhadap *game online* juga dapat mempengaruhi motivasi berprestasi mahasiswa khususnya pada bidang akademik. Motivasi berprestasi mahasiswa cenderung akan rendah atau turun karena mahasiswa lebih memikirkan *game online*, dikarena frekuensi atau intensitas bermain *game online* semakin tinggi, sering mahasiswa bolos kuliah dan hingga menggangu waktu kuliah dan waktu belajar. Waktu yang digunakan bermain *game online* yang seharusnya digunakan untuk belajar yang membuat prestasi akademik mahasiswa memburuk[12]. Dalam penelitian sebelumnya oleh Pratama (2017) juga menyatakan bahwa sejak bermain *game online* mahasiswa sering bolos kuliah. Bahkan *game online* sudah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[11] Ibid, hal. 480

[12] Theresia Lumban Goal, Skripsi, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia,* (Depok: 2013) hal. 3

menggangu konsentrasi dan waktu belajarnya serta menurunkan motivasi untuk belajar. Dengan hasil penelitian sebanyak 47,17% mahasiswa terindikasi kecanduan sedangkan nilai prestasi yang tertinggi 3,80 dan terendah 1,15. Hasil analisis bivariat dengan uji korelasi didapatkan r = -3,96 dengan p value <0,05 (p = 0,001) yang menunjukkan terdapat hubungan negatif bermakna antara kecanduan dan prestasi akademik.[13] *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan dapat membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberi berbagai dampak terhadap perilaku individu[14].

Salah satu dampak dari *game online* yaitu menyebabkan remaja malas belajar. Oleh karena itu, *game online* memberi dampak pada penundaan pekerjaan pada remaja. Perilaku tersebut sering disebut prokrastinasi. Prokrastinasi adalah menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak buruk[15]. Menurut Tuckman (1991) Prokrastinasi akademik adalah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[13] Arif Sastria Putra Pratama, Skripsi, *Hubungan kecanduan game online pada smartphone (mobile online games) terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 fakultas kedokteran Universitas Lampung*, (Lampung: 2017) hal. 4

[14] Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang. Vol. 3 No. 1. Januari 2017. hal. 98

[15] Hana Hanifah Fauziah, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, Jurnal Ilmiah Psikologi. Vol. 2. No. 2. Desember 2015. hal. 125

kecendurangan meninggalkan, menunda, menghindari menyelesaikan tugas yang seharusnya diselesaikan, prokrastinasi akademik lebih ditunjukan dengan menunda suatu tugas yang belum diselesaikan individu memiliki kebiasaan dan kecenderungan untuk menunda suatu tugas. Individu cenderung mudah menyerah ketika mengerjakan tugas yang sulit dan lebih memilih kesenangan yang mudah untuk diperoleh[16].

Solomon dan Rothblum, (1984) Prokrastinasi adalah suatu kecendurangan untuk menunda dalam memulai ataupun menyelesaikan secara menyeluruh untuk melakukan aktivitas yang bisa dikatakan tidak terlalu penting. Sehingga dapat menghambat untuk menyelesaikan tugas tepat pada waktunya. Prokrastinasi akademik banyak berakibat negatif dan merupakan masalah penting yang harus mendapat perhatian karna dapat berpengaruh pada individu[17].

Jadi dapat disimpulkan prokrastinasi akademik suatu kecenderungan untuk menunda suatu pekerjaan seperti tugas, belajar dan kegiatan akademik atau lebih memilih mengerjakan hal yang tidak begitu penting. Sehingga kecenderungan prokrastinasi mahasiswa dapat menyebabkan dampak yang tidak bagus untuk mahasiswa itu sendiri.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[16] Iredho Fani Reza, *Hubungan Antara Motivasi Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa*, Jurnal Humanitas. Vol. 12. No. 1. Hal. 40

[17] Putri Sari Indah, *Hubungan Prokrastinasi Akademik dengan Ketidakjujura Akadamik Pada Mahasiswa Psikologi UIN Suska riau*, Jurnal Psikologi. Vol. 8. No. 1. Juni 2012. Hal. 30

Mahasiswa yang melakukan suatu tindakan dalam menundakan pekerjaan penting dan sering melakukan hal yang lebih menyenangkan seperti halnya bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan mengerjakan tugas hingga menunda tugas atau disebut prokrastinasi akademik[18]. Pernyataan diatas searah dengan hasil penelitian Kurniawan membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa[19].

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 September 2019 di Kampus II IAIN Kerinci terkhususnya di Jurusan Tadris Biologi, bahwa mahasiswa kebanyakan mengisi waktu luang di luar jam kuliah dengan bermain *game*. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa diperoleh kesimpulan bahwa mahasiswa tertarik bermain *game* dan waktu mereka banyak dihabiskan untuk bermain *game* dibanding mengerjakan tugas kuliah. Dan kebanyakan mahasiswa yang bermain *game* ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, beberapa mahasiswa memilih duduk paling ujung atau duduk paling belakang untuk bermain *game* dibanding mengerjakan tugas yang diberikan dosen atau memperhatikan dosen menerangkan[20].

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[18] Yudha Mahardhika dan Yulianti Astuti, Skripsi, *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yogyakarta,* (Yogyakarta: 2018) hal. 4-5

[19] Ibid. Hal. 101

[20] Observasi awal Tanggal 2 September 2019

Berdasarkan masalah yang dipaparkan peniliti diatas peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam dengan judul **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA JURUSAN TADRIS BIOLOGI IAIN KERINCI.**

B. Identifikasi Masalah

1. Adanya mahasiswa yang jika bermain *game* sudah tidak bisa di ganggu lagi dan malas mengerjakan hal-hal lainnya.
2. Adanya mahasiswa kesulitan mengatur waktu belajar dengan baik karena kecanduan *game* lebih memprioritaskan waktunya untuk bermain *game*.
3. Mahasiswa lebih kecendurangan berperilaku prokrastinasi berulang-ulang untuk menggunakan waktu bermain *Game*. hasil observasi bahwa mahasiswa kebanyakan mengisi waktu luang di luar jam kuliah dengan bermain *game*. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa diperoleh kesimpulan bahwa mahasiswa tertarik bermain *game* dan waktu mereka banyak dihabiskan untuk bermain *game* dibanding mengerjakan tugas kuliah.

C. Batasan Masalah

1. Peneliti hanya memfokuskan saja pada intensitas bermain *game*.
2. Peneliti hanya memfokuskan saja pada Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci yang bermain *game*.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang penulis maksudkan ialah:

1. Bagaimanakah intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci?
2. Bagaimanakah intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin?
3. Bagaimanakah intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis *game* yang sering dimainkan mahasiswa?
4. Bagaimanakah tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci?
5. Bagaimanakah tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin?
6. Bagaimanakah hubungan intensitas bermain *game* dengan tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci?
7. Bagaimanakah hubungan masing-masing dimensi antara intensitas bermain *game* dengan masing-masing dimensi prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.
2. Untuk mengetahui intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

3. Untuk mengetahui intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis *game* yang sering dimainkan mahasiswa.
4. Untuk mengetahui tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.
5. Untuk mengetahui tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin.
6. Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game* dengan tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.
7. Untuk mengetahui hubungan masing-masing dimensi antara intensitas bermain *game* dengan masing-masing dimensi prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi mahasiswa

   Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberi gambaran untuk mahasiswa bahwa terlalu intensitas bermain *game* dapat menimbulkan dampak yang negatif untuk mahaiswa dalam proses belajar. Dan untuk mahasiswa agar tidak menyalah gunakan internet, khususnya *game*.

2. Bagi untuk Peneliti

   Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

3. Bagi untuk peneliti lain

   Sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai study intensitas bermain *game* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

4. Untuk Jurusan Biologi

   Sebagai bahan referensi tentang perilaku mahasiswa berupa intensitas bermain *game* dan hubungannya dengan prokrastinasi akademik mahasiswa khususnya angkatan 2016 Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *GAME*

1. Pengertian *game*

Game merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan seseorang untuk menghilangkan kepenatan. Sebuah *game* memiliki aturan tertentu sehingga pada akhirnya nanti akan diperoleh menang atau kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan[1]. *Game online* merupakan salah satu kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disonder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer *game* addction (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain *game* yang sangat tinggi (Ulfa 2017). Remaja cenderung bermain *game online* karena baginya bermain *game online* merupakan hal yang menarik. Dalam bermain *game online* terdapat skor yang tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin

[1] Anastasya Latubessy, Esti Wijayanti. *Model Identifikasi Kecanduan Game Menggunakan Backward Chaining.* Jurnal Simetris. Vol. 8. No. 1. April 2017. hal. 9

menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.[2]

Young 2005 mengemukan bahwa *game online* adalah permaianan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut bermakna bahwa *game online* bukan sebuah permainan melainkan sebagai kemajuan teknologi.[3] Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan *game online* yang mengunakan jaringan bisa interaksi dengan lebih satu orang dan bisa dikatakan sebagai kemajuan teknologi.

Sax (dalam azwar 2010) Intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda.

2. Aspek intensitas bermain *game online*

Aspek-aspek intensitas ini diambil dari pengertian intensitas menurut Chaplin (2001), yaitu:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[2] Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindangan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV.AE Media Grafika, 2018), hal. 35

[3] Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang. Vol. 3 No. 1. Januari 2017. hal. 99

a. Frekuensi

Frekuensi menurut kamus bahasa indonesia adalah kekerapan, sehingga frekuensi disini adalah seberapa sering sesorang melakukan aktifitas bermain *game online* dalam rentang waktu yang ditentukan.

b. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, dari semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game*, maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online.*

c. Perhatian penuh

Yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah, serta tidak memperdulikan yang lain yang ada disekeliling kita.

d. Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa. Dalam hal ini emosi merupakan reaksi dari permainan *game online* yang meliputi rsa suka, kegembiraan, atau marah, kesal sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan *game online*[4].

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[4] Muhammad Haekal. Skripsi, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres, depresi, Social, Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif*, Medan: 2017. hal. 7-8

3. Dampak *game online*

Game pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memeliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainnya.

a. Dampak positif *game online*

Setiap *game online* memiliki tingkat kesulitan / level yang berbeda. Umumnya permainan ini memiliki kelengkapan pernak-pernik senjata, amunisi, karakteran peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* dapat melatih pemainnya dengan cepat memenangkan. Kemampuan kosentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka dapat menyelesaikan beberapa tugas, meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain *game onine* dapat meningkatkan koordinasi kerja sama antara mata dan tangan. Meningkatkan kemampuan kemampuan berbahasa inggris, meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

b. Dampak negatif bermain *game online*

Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagaian besar *game* online yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Kecanduan *game online* berdampak buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game online.* Mendorong melakukan hal-hal negatif. Dapat membuat terpengalainya kegiatan didunia nyata,

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

pada waktu menyelesaikan tugas dalam bermain *game online* dan merasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkelai. Diataranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun perkerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game online*.[5]

4. Jenis *game online*

Jenis-jenis *game online* dapat dikatogorikan menjadi tiga jenis yaitu *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS), Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOF)*

1. *Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*

Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) merupakan salah satu jenis game online yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau leptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Pemain *game* akan dihadapkan dengan berbagai rintangan dan tantangan dan pemain berkesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang sedang dimainkan.

2. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)*

Merupakan pemainan yang menghubungkan real time strategy (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan, pemainan ini merupakan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[5] Tri Rizqi Ariantoro, *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar,* Jurnal Jutim. Vol. 1. No. 1. Desember 2016. Hal. 47

pemainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam.

3. *Massively Muliplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

Merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan pemainan lainnya karena pemainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering dengan pemainan pertarungan[6].

Dapat disimpulkan bahwa jenis *game online* terbagi menjadi 3 jenis yaitu: *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS), Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOF).*

B. PROKRASTINASI

1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik merupakan kegagalan dalam mengerjakan tugas dalam kerangka waktu yang diingikan atau menunda mengerjakan tugas sampai saat terakhir (Wolter, 2003) prokrastinasi akademik merupakan jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik (Ferrari et al, 1995) dari uraian diatas dapat disimpulkan prokrastinasi akademik adalah perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas akademik. Karekteristik mahasiswa yang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[6] Candra Dewi Ratnasari, Skipsi, *Gambaran Kualitas Tidur Pada Komunitas Game Online Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Di Ponegoro*, (Semarang: 2016) hal. 10-13

melakukan prokrastinasi adalah suka menunda-nunda mengerjakan tugas sampai batas waktu pengumpulan (*deadline*), suka tidak menepati janji untuk segera mengumpulkan tugas dengan berbagai alasan agar diberi waktu tambahan dalam mengerjakan tugas. Prokrastinasi juga dilakukan karena membutuhkan orang lain dalam membantu mengerjakan tugas di karenakan individu merasa malas, tidak mengertai, kesulitan mengatur waktu dan tidak menyukai tugasnya.[7]

Menurut Silver dalam Ghufron (2010), seseorang yang melakukan prokrastinasi tidak bermaksud untuk menghindari atau tidak mau tahu dengan tugas yang dihadapi. Akan tetapi, hanya menunda untuk mengerjakan dapat menyita waktu untuk menyelesaikan tugas. Penundaan tersebut dapat membuat kegagalan menyelesaikan tugas tepat waktunya. Prokrastinasi akademik merupakan prokrastinasi situasional yang berhubungan dengan tugas akademik. Prokrastinasi akademik merupakan jenis penundaan yang bersifat formal yang berhubungan dengan tugas akademik[8].

Ferrari dan Tice (2000) menerjemahkan prokrastinasi sebagai perilaku penundaan pada saat akan memulai atau menyelesaikan suatu tugas dan prokrastinasi juga kadang digunakan sebagai suatu strategi self-handicapping dengan contoh seseorang yang tidak bisa menyelesaikan tugas karena

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[7] Renni Nugrasanti, *Provitae,* Jurnal Provitae. Vol. 2. No. 1. Mei 2006. hlm. 29

[8] Meirina Dian Mayasari, dewi Mustami'ah dan Weni Endahing Warni, *Hubungan Antara Persepsi Mahasiswa Terhadap Metode Pengajaran Dosen Dengan Kecenderungan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah Surabaya,* Jurnal Insan. Vol. 12. No. 02. Agustus 2010. hal. 97-98

menunda nunda dalam pengerjaannya kemudian berdalih bahwa ia kekurangan waktu[9].

2. Jenis-jenis yang sering terdampak oleh prokrastinasi akademik

Prokrastinasi dalam dilakukan dalam beberapa jenis pekerjaan. Peterson dalam Ghufron mengatakan, seseorang melakukan prokrastinasi hanya pada hal tertentu saja atau pada semua hal. Jenis-jenis tugas yg sering ditunda oleh prokrastinator yaitu tugas pembuatan keputusan, tugas-tugas rumah tangga, aktivitas akademik, dan lain-lain[10].

Jenis-jenis tugas akademik

a. Tugas menulis makalah
b. Tugas belajar untuk menghadapi ujian
c. Tugas membaca
d. Tugas administratif
e. Tugas menghadiri pertemuan
f. Kinerja akademik secara keseluruhan[11]

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik

Menurut Soloman Rothblon dalam Warsiah, prokrastinasi memeliki etiologi yang dijelaskan dalam tiga faktor, Yaitu: pertama takut gagal *(Fear of*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[9] Irma Alfina, *Hubungan Self-Regulated Learning Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Akselerasi*, Jurnal Psikologi. Vol. 2. No. 2. 2014. Hal. 231

[10] Fitriya, Lukmawati, *Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES)Mitra Adiguna Palembang*, Jurnal Psikologi Islami. Vol. 2. No. 1. Tahun Juni 2016. Hal. 66

[11] Miftahul *Jannah, Prokrastinasi Akademik (Perilaku Penundaan Akademik) Mahasiswa Fakultas Negeri Surabaya*, Jurnal BK UNESA. Vol. 04. No. 03. 2014. Hal. 4

failure) atau motif menolak kegagalan adalah suatu kecenderungan mengalami rasa bersalah apabila tidak dapat mencapai tujuan atau gagal. Kedua, tidak menyukai tugas (aversive of the task) yang berhubungan dengan perasaan negatif terhadap tugas atau pekerjaan yang dihadapi. Ketiga, faktor yang juga mempengaruhi seperti sifat tergantungan pada orang lain dan banyak membutuhkan bantuan, sikap yang kurang tegas, takut mengambil resiko yang berlebihan dan sukaran dalam membuat keputusan[12].

4. Bentuk-bentuk prokrastinasi akademik

Ada dua bentuk prokrastinasi menurut ferrari (1995) yaitu:

a. Prokrastinasi fingsional, yaitu penundaan penyelesaian tugas untuk mencari data yang lebih lengkap sehingga tugas yang dikerjakan menjadi lebih sempurna. Penundaan tersebut disertai oleh alasan yang kuat dan mempunyai tujuan sehingga tidak merugikan prokratinator (penunda).
b. Prokrastiansi disfungsional, yaitu penundaan penyelesaian tugas tanpa ada arah yang jelas. Bentuk ini termasuk bentuk penundaan yang kurang bermanfaat atau tidak bertujuan, membuang waktu dan mmbiarkan kesempatan lewat dengan percuma, sehingga dapat merugikan prokrastinator itu sendiri.

Ada dua macam jenis prokrastinasi disfungsional, yaitu:

1) *Decisional procrastination*, adalah suatu penundaan dalam mengambil keputusan.

[12] Ibid, hal. 66

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

2) *Behavioral procrastination*, adalah suatu penundaan dalam perilaku tampak. Penundaan dapat dilakukan sebagai suatu cara untuk menghindari tugas yang dirasakan tidak menyenangkan dan sulit dilakukan[13].

5. Ciri-ciri prokrastinasi akademik

Ferrari dkk (1995) mengatakan bahwa sebagai perilaku penundaan, prokrastinasi akademik dapat termanifestasikan dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati dalam ciri-ciri tertentu:

a. Adanya penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi.

Seseorang yang melakukan prokrastinasi tahu bahwa tugas yang dihadapi harus segera diselesaikan dan berguna bagi dirinya, akan tetapi dia menunda-nunda untuk mengerjakannya atau menunda-nunda untuk menyelesaikan sampai tuntas jika dia sudah mulai mengerjakan sebelumnya.

b. Keterlambatan dalam mengerjakan tugas.

Orang yang melakukan prokrastinasi memerlukan waktu lebih lama dari pada waktu yang dibutuhkan pada umumnya dalam mengerjakan suatu tugas. Seorang prokratinator menghabiskan waktu yang dimilikinya untuk mempersiapkan diri secara berlebihan, maupun dapat melakukan hal yang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[13] Arie Prima Usman Kadi, *Hubungan Kepercayaan Diri Dan self Regulated Learning Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Psikologi 2013*, Journal Psikologi, Vol.4. No. 4. 2016. hlm. 462

tidak dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu tugas, tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya. Kadang-kadang tindakan tersebut dapat mengakibatkan seseorang tidak berhasil menyelesaikan tugasnya secara memadai.

c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual.

Seorang prokrastinasi mempunyai kesulitan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Seorang procrastinator sering mengalami keterlambatan dalam memenuhi dealine yang telah ditentukan, baik oleh orang lain maupun rencana-rencana yang telah ditentukan oleh diri sendiri. Seseorang mungkin telah merencanakan untuk mulai mengerjakan tugas pada waktu yang telah di tentukan sendiri. Akan tetapi, saatnya tiba dia tidak juga melakukannya sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Sehingga menyebabkan keterlambatan dan kegagalan untuk menyelesaikan tugas.

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

Seorang prokrastinator dengan sengaja tidak segera melakukan tugasnya, akan tetapi menggunakan waktu yang dia miliki untuk melakukan aktivitas lain yang dipandang lebih menyenangkan dan mendatangkan hiburan. Seperti membaca, menonton, jalan, ngobrol, mendengarkan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

musik dan sebagainya. Sehingga menyita waktu yang dia miliki untuk mengerjakan tugas yang harus diselesaikannya[14].

C. Penelitian Relavan Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Satria Putra Pratama[15] pada tahun 2017 dari Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dengan judul "Hubungan kecanduan *game online* pada smartphone (mobile games) terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif lemah kecanduan bermain *game online* pada smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa. Adapun persama peneltian ini dengan penelitian yang peneliti peneliti lakukan yaitu, sama-sama meneliti tentang *game online*. Dan perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu, penelitian diatas lebih meneliti kecanduan *game online* pada smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa, sedangkan pada penelitian peneliti lebih meneliti intensitas bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Penelitian sebelumnya dilakukan pada mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penelitian yaitu pada Jurusan Tadris

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[14] Laurentius Wisnu Adi Kusuma. Skripsi. *Kecenderungan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*. Yogyakarta: 2010. hal. 15-17

[15] Arif Sastria Putra Pratama, Skripsi, *Hubungan kecanduan game online pada smartphone (mobile online games) terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 fakultas kedokteran Universitas Lampung*, Lampung: 2017

Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati[16] pada tahun 2016 dari Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro dengan judul "Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center X Semarang". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* mahasiswa pemain *game online*. Adapun persama peneltian ini dengan penelitian yang peneliti peneliti lakukan yaitu, sama-sama meneliti tentang *game online*. Dan perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu, penelitian diatas lebih meneliti hubungan kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online*, sedangkan pada penelitian peneliti lebih meneliti intensitas bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Penelitian sebelumnya dilakukan pada mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penelitian yaitu pada Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[16] Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati, *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang,* Jurnal Empati. Vol. 5. No. 3. Agustus 2016.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nofianti[17] pada tahun 2018 dari STIKES Panakkukang Makassar dengan judul "Hubungan intensitas bermain *game online* dengan kualitas tidur pada remaja akhir". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara hubungan intensitas bermain *game online* dengan kualitas tidur pada remaja akhir. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu, sama-sama meneliti tentang intensitas bermain game online. Dan perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu, penelitian diatas meneliti lebih kepada hubungan intensitas bermain *game online* dengan kualitas pada remaja akhir, sedangkan pada penelitian peneliti meneliti intensitas bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Penelitian sebelumnya dilakukan pada remaja akhir di mahasiswa angkatan 2015 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Panakkukang Makassar. sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penelitian yaitu pada Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Maria Puji Lestari dan Aprian Mantasa[18] pada tahun 2013 dari Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Tingkat

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[17] Nofianti, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir*, Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis. Vol. 12. No. 2. 2018

[18] Sri Maria Puji Lestari dan Aprian Mantasa, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati angkatan 2013*, Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan. Vol. 4. No. 4. Oktober 2017.

Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013" hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu, sama-sama meneliti tentang intensitas bermain *game online*. Dan perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan penelitian lakukan yaitu, penelitian diatas lebih kepada intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa sedangkan pada penelitian peneliti lebih kepada intensitas bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Penelitian sebelumnya dilakukan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penelitian yaitu pada Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim[19] pada tahun 2016 dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makasar dengan judul "Pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap

[19] Agung Salim, Skripsi, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar*. Makassar: 2016

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

perilaku belajar mahasiswa. Adapun persama peneltian ini dengan penelitian yang peneliti peneliti lakukan yaitu, sama-sama meneliti tentang *game online*. Dan perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu, penelitian diatas lebih meneliti *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa, sedangkan pada penelitian peneliti lebih meneliti intensitas bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Penelitian sebelumnya dilakukan pada mahasiswa jurusan pendidikan agama islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penelitian yaitu pada Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

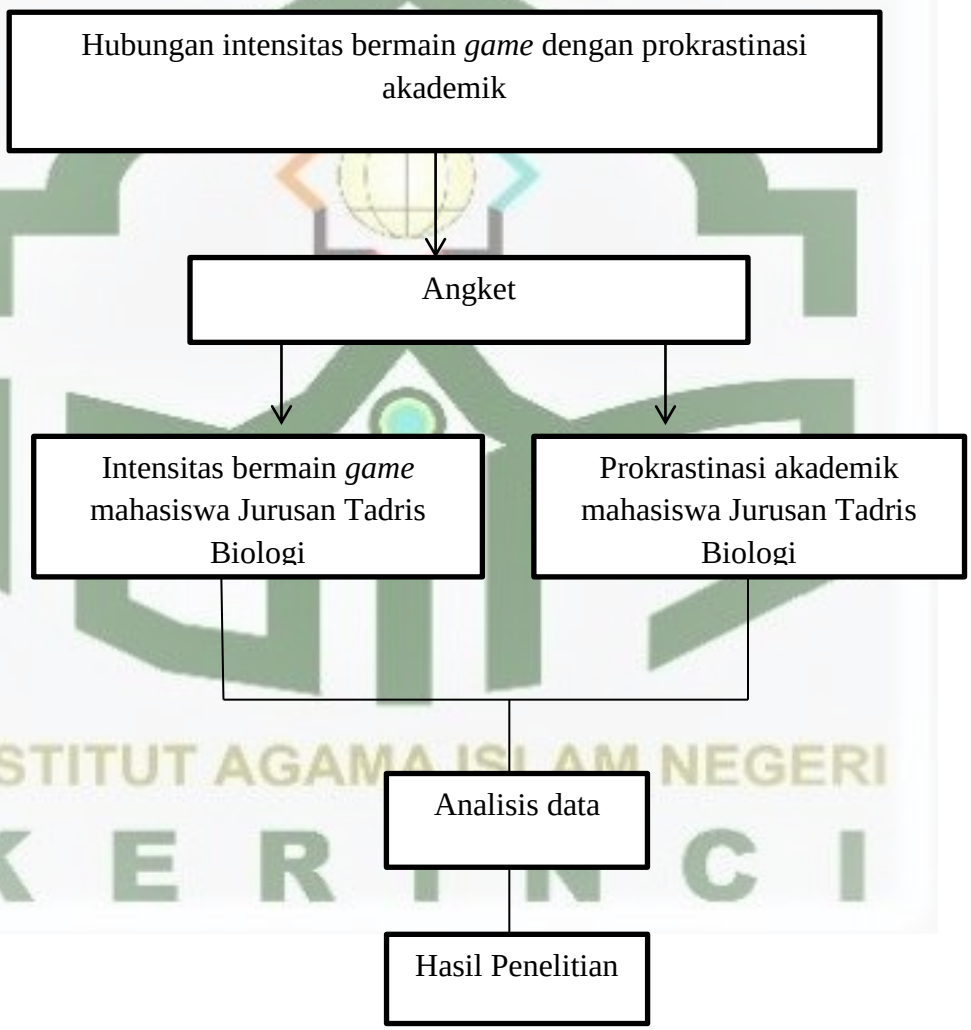
6. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia Lumban Gaol[20] pada tahun 2012 dari Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan judul "Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia". Hasil penelitian menyatakan bahwa menunjukkan hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Adapun persama peneltian ini dengan penelitian yang peneliti peneliti lakukan yaitu, sama-sama meneliti tentang *game online*. Dan perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu, penelitian diatas lebih meneliti kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa, sedangkan pada penelitian peneliti lebih meneliti intensitas bermain *game*

[20] Theresia Lumban Goal, Skripsi, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia,* (Depok: 2013)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

online dengan perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Penelitian sebelumnya dilakukan pada mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penelitian yaitu pada Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

D. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

E. Hipotesis

H1: Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.

Ho: Tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dimana penelitian kuantitatif datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik[1]. Alasan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena dalam penelitian ini datanya berupa angka-angka, jadi datanya dapat dianalisis menggunakan statistik. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan korelasional. Dimana korelasional merupakan suatu tipe penelitian yang melihat hubungan antara satu atau beberapa ubahan dengan satu atau beberapa ubahan yang lain[2]. Pendekatan korelasional dipilih karena pendekatan ini merupakan pendekatan yang tepat untuk mengetahui Hubungan intesitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci.

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, Bandung*: Alfabeta, 2013. hal. 7

[2] Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2017. hal. 64

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

meliputi penyajian dalam bentuk proposal dan proses bimbingan berlangsung.

2. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di lingkungan kampus 2 (dua) IAIN Kerinci, JL. Pelita IV, Sungai Penuh, Sumur Gedang, Kerinci, Jambi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya[3]. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci yang bermain *game* yang berjumlah 215 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu, sampel juga berarti sebagian dari

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[3] Ibid hal. 80

populasi atau kelompok kecil yang diamati[4]. Dengan menggunakan *Rumus Slovin*. $n = \frac{N}{1+N(e)^2}$

$$\frac{215}{1+215(0{,}05)^2} = \frac{215}{1+215(0{,}0025)} = \frac{215}{1+0{,}5375} = \frac{215}{1{,}5375} = 139{,}83$$

$$= 140$$

Sehingga sampel yang di peroleh menggunakan rumus slovin sebanyak 140 sampel, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengambil lebih banyak dari jumlah sampel yang seharusnya yaitu sebanyak 189 sampel, karena untuk penelitian kuantitatif semakin banyak sampel semakin baik.

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah *Simple Random Sampling*. Dimana teknik ini juga disebut teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel[5].

Alasan peneliti menggunakan teknik *Random Sampling* karena sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Biologi Jurusan Tadris Biologi yang bermain *game*.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[4] Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, Bandung: Alfabeta, 2014. hal. 34

[5] Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. *Metode Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013. hal. 111

D. Teknik Pengumpulan Data

Sehubungan dengan rumusan masalah pada penelitian, maka teknik pengumpulan data yang digunakan yakni Angket.

Angket

Kuesioner (Angket) adalah daftar yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (responden) atau sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan[6]. Angket yang digunakan adalah angket tipe pilihan, yaitu angket yang harus dijawab oleh responden dengan cara tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia[7].

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk melihat mengetahui skala intensitas bermain *game* dan skala prokrastinasi akademik pada responden.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kusioner yang diadaptasi atau dimodifikasi angket Intensitas Bermain *Game* dari penelitian sebelumnya oleh Haekal dengan judul "*Hubungan intensitas Bermain Game Online Dengan Terjadinya Stres*,

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[6] Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfabeta. 2010. hal. 99
[7] Ibid, hal. 78

Depresi, Social, Phobia, Gangguan Tidur, Dan Perilaku Agresif Fakultas Kedokteran"[8]. dan angket Prokrastinasi Akademik dari penelitian sebelumnya oleh Kusuma dengan judul "*Kecenderungan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta"*[9]. Aspek Variabel Intensitas Bermain *Game* Yang dikembangkan oleh Chaplin (2001) dan Aspek Variabel Perilaku Prokrastinasi Akademik dikembangkan oleh Ferrari (1995). Dengan Dimensi pada tabel dibawah:

Tabel 3.1 Variabel Intensitas bermain *game*

No	Dimensi	Aitem	Total
1	Frekuensi	1,8	2
2	Lama waktu	12,16	2
3	Perhatian penuh	3,6,10,14,18	5
4	Emosional	2,4,5,7,9,11,13,15,17,19	10
Jumlah			19

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[8]Mohammad Haekal, Skripsi, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres, Depresi, Social Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif,* (Medan: 2017) hal. 59-61

[9] Laurentius Wisnu Adi Kusuma, Skripsi, *Kecenderungan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta,* (Yogyakarta: 2010) hal. 94-98

Tabel 3.2 Variabel prokrastinasi akademik

No	Dimensi	Aitem	Total
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	1,12,13,29,7,19,27,26	8
2	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	2,16,32,6,20	5
3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	5,8,17,23,28,4,10,18,21,31	10
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	3,9,22,24,25,11,14,30,15	9
Jumlah			32

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

F. Uji Coba Instrumen

Uji coba istrumen bertujuan untuk melihat validitas dan reabilitas istrumen. Uji coba istrumen dilakukan kepada mahasiswa Jurusan lain yang memiliki karekteristik yang sama dengan populasi penelitian, jumlah yang terlibat dalam uji coba istrumen adalah sebanyak 70 mahasiswa jurusan lain.

1. Validitas

   Intrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur[10].

   Untuk mengukur valid atau tidak suatu instrumen digunakan rumus *pearson product moment*, sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{n.\sum X^2 - (\sum X^2)\}.\{n.\sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

   Keterangan : r_{hitung} = koefisien korelasi

   $\sum Xi$ = jumlah skor item

   $\sum Yi$ = jumlah sko total (seluruh item)

   n= jumlah responden

Selanjutnya dihitung dengan uji-t dengan rumus : $t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

Dimana : t = nilai t dihitung

r = konfesien korelasi hasil r dihitung

[10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, Bandung*: Alfabeta, 2013. hal. 121

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

n = jumlah responden

Distribusi (Tabel t) untuk $\propto = 0{,}05$ dan derajat kebebasan (dk = n - 2)

Kaidah keputusan : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid sebaiknya

$t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid.

Hasil dari uji coba instrumen Validitas untuk variabel intensitas bermain *game* bahwa setiap angket yang di sebarkan sebanyak 19 pernyataan kepada 70 responden, setelah di uji validitas bahwa semua hasil dari setiap skor yang diperoleh dikatakan valid semua. Seperti dapat di lihat pada lampiran 1.

Hasil untuk uji coba validitas untuk variabel prokrastinasi akademik bahwa setiap angket yang di sebarkan sebanyak 35 pernyataan kepada 70 responden, setelah melakukan uji validitas bahwa hasil dari 35 pernyataan terdapat 3 aitem yang tidak valid, yaitu pada aitem no 2, 22, 35. Dikatakan tidak valid karena rtabel lebih besar dari pada rhitung. Sehingga hanya terdapat 32 aitem yang valid. Seperti dapat dilihat pada lampiran 2.

2. Reliabilitas

Intrumen yang reliabel berarti intrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama[11].

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[11] Ibid , hal. 121

Untuk pengukuran reliabilitas intrumen menggunakan rumus *Metode Alpha* sebagai berikut:

$$r\text{ll} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum Si}{St}\right)$$

Dimana: *r*ll = Nilai reliabilitas

∑Si = Variasi Butir-butir

St = Variasi total

K = Jumlah Item

Keputusan dengan membandingkan *r*ll dengan r tabel kaidah keputusan: Jika *r*ll > *r* tabel berarti Reliabel dan *r*ll < *r* tabel berarti Tidak Reliabel[12].

Hasil dari uji coba reliabilitas untuk variabel intensitas bermain *game* bahwa setiap angket yang di sebarkan sebanyak 19 pernyataan kepada 70 responden, setelah di uji reliabilitas bahwa di peroleh Cronbach's Alpha sebesar 0,773 jika dibandingkan dengan rtabel berarti reliabel. Dapat di lihat pada lampiran 1.

Hasil dari uji coba reliabilitas untuk variabel prokrastinasi akademik bahwa diperoleh 32 aitem yang valid sehingga di uji reliabilitas, setelah di uji reliabilitas bahwa di peroleh Cronbach's Alpha sebesar 0,869 jika dibandingkan dengan rtabel berarti reliabel. Dapat di lihat pada lampiran 2.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[12] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Jawa Barat : Alfabeta. 2016. hlm. 128

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini berusaha untuk menjawab pertanyaan penelitian, berikut dijelaskan teknik analisis data untuk masing-masing pertanyaan.

1. Untuk pernyataan intensitas bermain *game* dengan analisis data yang digunakan sebagai berikut dengan menggunakan deskriptif Data.

   Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dipakai adalah deskriptif menggunakan rumus persentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagai adanya, tanpa membuat analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum[13].

   Sedangkan rumus persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen :

$$\mathbf{P} = \frac{\boldsymbol{F}}{\boldsymbol{N}} \boldsymbol{x}\ \mathbf{100}\ \%$$

   Keterangan :

   P : Angka Persentase

   F : Jumlah Frekuensi Jawaban

   N : Jumlah Responden

   100 % : Bilangan Tetap

   Untuk melihat persentase skor hasil angket intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN

[13] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta. 2006. Hal. 21

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Kerinci, dianalisis sesuai dengan kreteria yang diadaptasi dari pedoman (Riduwan, 2007:15) seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Distribusi variabel Intensitas bermain *game*

No	Interval	Keterangan
1	61-76	Sangat Tinggi
2	46-60	Tinggi
3	31-45	Sedang
4	16-30	Rendah
5	0-15	Sangat Rendah

(Riduwan, 2007: 15)

2. Untuk pernyataan prokrastinasi akademik dengan analisis data yang digunakan sebagai berikut dengan menggunakan deskriptif Data.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dipakai adalah deskriptif menggunakan rumus persentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagai adanya, tanpa membuat analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum[14].

Sedangkan rumus persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen :

$$P = F/N \times 100\ \%$$

[14] Ibid. hal. 21

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Keterangan :

P : Angka Persentase

F : Jumlah Frekuensi Jawaban

N : Jumlah Responden

100 % : Bilangan Tetap

Untuk melihat persentase skor hasil angket prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci, dianalisis sesuai dengan kreteria yang diadaptasi dari pedoman (Riduwan, 2007:15) seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Distribusi variabel Prokrastinasi Akademik

No	Interval	Keterangan
1	81-102	Sangat Tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Sedang
4	21-40	Rendah
5	0-20	Sangat Rendah

(Riduwan. 2007: 15)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

3. Untuk korelasi antara intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik menggunakan uji *Corelasional Product Moment* dari *Pearson*, dengan melakukan Pengujian Persyaratan Analisis terlebih dahulu. Sebagai berikut:

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan sofrware SPSS 21.

      Menurut Kasmadi langkah-langkah teknik pengujian normalitas menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut:

      a) Buka program SPSS, kemudian masukan daftar table skor anda.
      b) Klik menu *Analyze* → pilih *Descriptive Statistik* → *klik Explore.*
      c) Masukan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List* melalui tombol ►
      d) Selanjutnya klik tombol plots lalu beri tanda (√) pada normality plot with test.
      e) Klik *Continue-OK*, sehingga anda akan memperoleh output SPSS.
      f) Kesimpulan, berdasarkan hasil perhitungan *kolmogorof smirnov* dilihat nilai p-value sig. Seluruh variabel jika lebih besar dari 0,05

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

maka H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel berdistribusi normal[15].

Ketentuan:

a. Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
b. Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Hasil dari uji normalitas diperoleh Signifikansi dari variabel intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik sebesar 0,556 dikatakan berdistribusi normal. Dapat dilihat pada lampiran 9.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah data pada variabel bebas mempunyai hubungan yang linier dengan data pada variabel tergantung. Uji linieritas pada data ini dilakukan menggunakan uji *test for linierity* dengan bantuan program SPSS 20. Pengujian pada SPSS menggunakan *Test For Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka hubungan kedua variabel adalah linier.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[15] Kasmadi dan Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2013. hal. 116-117

Sedangkan, apabila nilai signifikansi > 0,05 maka hubungan kedua variabel tidak linier[16]. Dengan rumus:

$$\alpha = \frac{\sum Y - \beta . \sum X}{n}$$

$$\beta = \frac{n \sum XY - (x)(\sum y)}{n \sum X^2 - (\sum x)^2}$$

Hasil dari uji linieritas diperoleh Deviation from linearity dari variabel intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik sebesar 0,123 dikatakan linier. Dapat dilihat pada lampiran 10.

c. Uji Heteroskedastisitas

Dalam persyaratan uji hipotesis perlu juga diuji mengenai sama atau tidak varians dari residual yang satu dengan yang lain. Jika residualnya mempunyai varians yang tidak sama atau berbeda maka terjadi heteroskedastisitas. Analisis uji asumsi heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan uji glejser. Dimana dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

a. Tidak terjadi heteroskedastisitas, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[16]Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang. Vol. 3 No. 1. Januari 2017. hal. 100

b. Terjadi heteroskedastisitas, jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih lebih kecil dari 0,05[17].

Hasil dari uji heteroskedastisitas diperoleh Signifikansi dari variabel intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik sebesar 0,709 dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas. Dapat dilihat pada lampiran 11.

d. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan persyaratan uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi dengan teknik *Corelasional Product Moment* dari *Pearson* dan dibantu dengan menggunakan program SPSS For Windows. Teknik tersebut digunakan untuk menguji hubungan variabel independent dan dependent. Analisis uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian yang telah disusun sebelumnya dapat diterima atau tidak. Analisis uji hipotesis tidak menguji kebenaran hipotesis, melainkan untuk menguji hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Hasil perhitungan peneliti akan diinterpretasikan dengan menunjukan tabel r product moment. Pada taraf signifikansi 5%, jika perhitungan lebih besar dari r tabel maka korelasi dianggap signifikan atau

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[17] Ujang Hartato, Skripsi, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2011*, (Yogyakarta: 2016) hal. 74

Ha diterima dan H0 ditolak, apabila hasil perhitungan lebih kecil dari r tabel maka korelasi dianggap tidak signifikan atau Ha ditolak dan H0 diterima[18]. Dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{n.\sum X^2 - (\sum X^2)\}.\{n.\sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan: rhitung = koefisien korelasi

∑Xi = jumlah skor item

∑Yi = jumlah skor total (seluruh item)

n = jumlah responden

Ketentuan:

a. Jika nilai r (r hitung) disertai oleh signifikansi (Sig) > 0,05 maka variabel bebas memiliki pengaruh yang sangat menyakinkan terhadap variabel terikat.
b. Jika r (r hitung) disertai oleh signifikansi (Sig) < 0,05 maka variabel bebas tidak memiliki pengaruh yang sangat menyakinkan terhadap variabel terikat.

Hasil dari uji hipotesis diperoleh Signifikansi dari variabel intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik sebesar 0,000 dikatakan berkorelasi. Dapat dilihat pada lampiran 12.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[18] Randes Hestu Putra Wijayanto, *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Vol. 4. No. 7. Juli 2018. hal. 328

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dideskripsikan adalah data mengenai hubungan intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci, pada bab ini akan mendeskripsikan data masing-masing variabel yang telah dilakukan pengolahan data. Hasil pengolahan data tersebut berupa nilai persentase. hasil pengolahan data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi masing-masing data variabel. selanjutnya dijelaskan uji yang meliputi uji normalitas, uji linieritas, uji heteroskedastisitas uji hipotesis korelasi. adapun tempat penelitian adalah di Kampus II IAIN Kerinci, JL. Pelita IV, Sungai Penuh, Sumur Gedang, Kerinci, Jambi. Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan jumlah sampel sebanyak 189 sampel.

1. Intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN kerinci

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Variabel ini diukur menggunakan angket yang telah divalidasi dengan jumlah 19 butir pernyataan dengan 4 kategori, sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai. Angket ini digunakan untuk mengetahui intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi. Berdasarkan

angket yang disebar di peroleh skor tertinggi sebesar 76 dengan persentase skor hasil angket intensitas bermain *game* dianalisis sesuai dengan kreteria yang diadaptasi dari pedoman (Riduwan, 2007:15) seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Intensitas bermain *game*

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	25	13,22
2	Tinggi	63	33,33
3	Sedang	88	46,56
4	Rendah	13	6,87
5	Sangat Rendah	0	0
Total		189	

Sumber : Data primer

Berdasarkan hasil tabel 4.1 diketahui bahwa, intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi dengan katerogi sangat tinggi sebesar 13,22% dengan jumlah frekuensi 25 responden, dengan kategori tinggi sebesar 33,33% dengan jumlah frekunsi 63 responden, dengan kategori sedang sebesar 46,56% dengan jumlah frekunsi 88 responden, dengan kategori rendah sebesar 6,87% dengan frekuensi 13 responden sedangkan kategori sangat rendah 0% dengan frekuensi 0 responden.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Berdasarkan tabel distribusi intensitas bermain *game* di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci tergolong sedang.

2. Intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN kerinci berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Rata-Rata
Laki-laki	81	48,3
Perempuan	108	44,8
Total	189	

Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa dari 189 responden, terdapat 48,3 rata-rata laki-laki dan 44,8 rata-rata perempuan. Gender atau jenis kelamin juga dapat mempengaruhi kecanduan *game*, laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game*[1].

Berdasarkan tabel distribusi intensitas bermain *game* berdasarkan jenis kelamin di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin dengan rata-rata yang tinggi lebih kepada laki-laki.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

[1] Arif Sastra Putra Pratama, Skripsi, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. (Lampung: 2017) hal. 18

3. Intensitas bermain *game* mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN kerinci berdasarkan jenis *game* yang sering dimainkan mahasiswa

Tabel 4.3 responden berdasarkan jenis *game* yang disukai

No	Jenis *game* yang disukai
1	Worm Zone (cacing)
2	Mobile Legend
3	Free Fire
4	Sepak Bola
5	PUBG
6	Candy Crush
7	Friends Saga
8	COC
9	Super Mario
10	Ular Tangga
11	Zombie
12	Ninja Fruit
13	Cooking Dash
14	TTS
15	Ludo
17	Ular Rakus

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Dan berdasarkan distribusi frekuensi renponden yang berdasarkan jenis *game* yang sering dimainkan mahasiswa Jenis *game*pun yang dimainkan bermacam-macam dari *offline* hingga *online.* bahkan ada mahasiswa yang sering mengikuti turnamen *game*, dengan *game Worm Zone* (cacing) yang lebih banyak dimainkan, yang dapat dilihat pada lampiran 6.

4. Prokrastinasi Akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci

Variabel ini diukur menggunakan angket yang telah divalidasi dengan jumlah 32 butir pernyataan dengan 4 kategori, sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai. Angket ini digunakan untuk mengetahui Prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi. Berdasarkan angket yang disebar di peroleh skor tertinggi sebesar 102 dengan persentase skor hasil angket intensitas bermain *game* dianalisis sesuai dengan kreteria yang diadaptasi dari pedoman (Riduwan, 2007:15) seperti pada tabel berikut:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Tabel 4.4 Distribusi Prokrastinasi akademik

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	76	40,21
2	Tinggi	81	42,85
3	Sedang	30	15,87
4	Rendah	2	1,05
5	Sangat Rendah	0	0
Total		189	

Sumber : Data primer

Berdasarkan hasil tabel 4.4 diketahui bahwa, prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi dengan katerogi sangat tinggi sebesar 40,21% dengan jumlah frekuensi 76 responden, dengan kategori tinggi sebesar 42,85% dengan jumlah frekunsi 81 responden, dengan kategori sedang sebesar 15,87% dengan jumlah frekunsi 30 responden, dengan kategori rendah sebesar 1,05% dengan frekuensi 2 responden sedangkan kategori sangat rendah 0% dengan frekuensi 0 responden.

Berdasarkan tabel distribusi prokrastinasi akademik di atas dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci tergolong tinggi.

5. Prokrastinasi Akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Rata-Rata
Laki-laki	81	80,2
Perempuan	108	71,1
Total	189	

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa dari 189 responden, terdapat 80,2 rata-rata laki-laki dan 71,1 rata-rata perempuan. Berdasarkan tabel distribusi prokrastinasi akademik berdasarkan jenis kelamin di atas dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan

Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin dengan rata-rata yang tinggi lebih kepada laki-laki.

6. Hubungan intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci

Uji persyaratan ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan-persyaratan pada statistika parametrik sebelum melakukan analisis korelasi yaitu uji normalitas, uji linieritas dan uji heteroskedastisitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji distribusi data variebel. Pengujian normalitas data menggunakan uji kolmogorov-Sminov.

Pengujian hipotesis di atas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data dengan melihat hasil dari "Asymp. Sig. (2-tailed)" dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Jika hasil sig. Tersebut lebih besar dari 0,05 maka distribusi data normal (p> 0,05), jika sig. Lebih kecil dari 0,05 maka distribusi tidak normal (p<0,05). Adapun hasil signifikasi untuk 'Asymp. Sig. (2-tailed)" hasilnya lebih besar dari 0,05, maka distribusi data telah normal. Hasil ini dapat dituliskan sebagai tabel berikut[2].

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[2] Muhhamad Azyes. Skripsi, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong, Yogyakarta: 2015. Hal70-71

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

No	Nama Variabel	Signifikansi	Kondisi	Keterangan
1	Intensitas bermain *game* dan Prokrastinasi Akademik	0,556	Sig > 0.05	Normal

Sumber : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel Intensitas bermain *game* dan Prokrastinasi akademik sebesar 0,556 > 0,05.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linieritas hubungan dapat diketahui menggunakan uji *test for linierity* dengan melihat nilai dari *deviation from linierity*. Uji linearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada *deviation from linearity*, jika nilai signifikansi > 0,05 maka terdapat hubungan linear, jika nilai signifikansi < 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear[3].

Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas

No	Nama Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
1	Intensitas bermain *game* dengan Prokrastinasi akademik	0,123	0,05	Linear

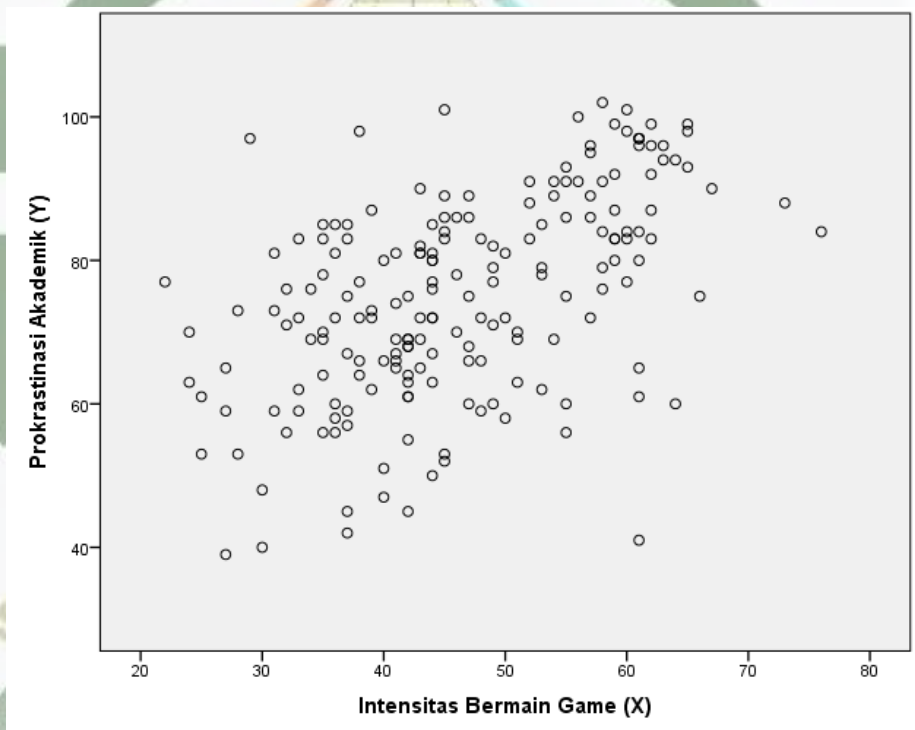
Sumber : data penelitian yang diolah

[3] Ibid, hal. 71

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI K E R I N C I

Menurut perhitungan di atas, didapatkan nilai deviation from linearity antara variabel intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik sebesar 0,123. Hal itu berarti jika mempunyai hubungan linier positif maka apabila variabel satu meningkat, variabel yang lain juga meningkat.

Uji linieritas juga di uji dengan uji linieritas menggunakan scatter plot atau grafik scatter plot dengan spss. Dengan hasil pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Grafik scatter-plot

Berdasarkan output “grafik scatter plot” terlihat titik-titik plot data membentuk pola garis lurus dari kiri bawah naik ke kanan atas. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang linear dan positif antara variabel

Intensitas bermain *game* (X) dengan prokrastinasi akademik (Y) , hubungan positif ini bermakna bahwa jika intensitas bermain *game* mengalami peningkatan maka prokrastinasi akademik mahasiswa pun akan meningkat pula.

c. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah keadaan dimana terjadi ketidaksamaan varians dari residual untuk semua persyaratan pada uji hipotesis. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varians dari residual. Dalam penelitian ini digunakan uni heteroskedastisitas menggunakan uji glejer. Dimana dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

a. Tidak terjadi heteroskedastisitas, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.
b. Terjadi heteroskedastisitas, jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih lebih kecil dari 0,05[4].

Hasil uji heteroskedastisitas secara ringkas dapat dilihat dalam tabel berikut:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tebel 4.8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig	Keterangan
X	0,709	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Sumber: Data primer yang diolah

[4] Ujang Hartato, Skripsi, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2011*, (Yogyakarta: 2016) hal. 113-114

Dari hasil uji heteroskedastisitas dengan uji glejer di atas maka diketahui bahwa nilai Sig. 0,709 lebih besar dari pada 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, linieritas dan uji heteroskedastisitas menunjukkan bahwa data dari kedua variabel tersebut menunjukkan hasil bahwa data berdistribusi normal, mempunyai hubungan linier dan tidak terjadi heteroskedastisitas, maka dapat dilakukan uji korelasi dari variabel untuk mengetahui ada tidaknya hubungan, bila ada seberapa eratnya hubungan kedua variabel tersebut[5]. Dari hasil uji korelasi antara variabel intensitas bermain *game* (bebas) dengan prokrastinasi akademik (terikat) menggunakan rumus Korelasi Product Moment didapat data seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Analisis Korelasi Antar Variabel

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,518
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,518	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber : data penelitian yang diolah

[5] Ibid, hal. 72

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,518 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H0 ditolak, dibuktikan dengan nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel intensitas bermain *game* (X) dengan prokrastinasi akademik (Y).

7. Hubungan masing-masing dimensi antara intensitas bermain *game* dengan masing-masing dimensi prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi

Uji korelasi juga di lakukan pada setiap indikator variabel untuk mengetahui pada indikator mana sangat berpengaruh pada setiap variabel, jika berpengaruh seberapa eratnya hubungan kedua indikator tersebut. Dari hasil uji korelasi antara indikator pada variabel intensitas bermain *game* (bebas) dengan indikator variabel prokrastinasi akademik (terikat) menggunakan rumus Korelasi Product Moment didapat data seperti pada tabel berikut.

1. Analisis korelasi antar indikator Frekuensi dengan indikator Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tabel 4.10 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,421
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,421	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber : data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,421 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,00 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator frekuensi dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi berkorelasi.

2. Analisi korelasi antar indikator frekuensi dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas.

Tabel 4.11 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,364
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,364	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber : Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,364 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,00 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator frekuensi dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas berkorelasi.

3. Analisis korelasi antar indikator frekuensi dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual.

Tabel 4.12 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,321
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,321	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,321 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,00 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator frekuensi dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual berkorelasi.

4. Analisis korelasi antar indikator frekuensi dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

Tabel 4.13 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,441
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,441	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber : Data penelitian yang diolah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,441 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai

signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,00 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator frekuensi dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan berkorelasi.

5. Analisis korelasi antar indikator lama waktu dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang di hadapi

Tabel 4.14 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,233
	Sig. (2-tailed)		0,001
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,233	1
	Sig. (2-tailed)	0,001	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,233 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,001 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,001 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator lama waktu dengan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi berkorelasi.

6. Analisis korelasi antar indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas

Tabel 4.15 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,119
	Sig. (2-tailed)		0,103
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,119	1
	Sig. (2-tailed)	0,103	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,119 dengan arah negatif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,00 s/d 0,20 dengan kekuatan tidak ada korelasi. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,103 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,103 > 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas tidak berkorelasi.

7. Analisis korelasi antar indikator lama waktu dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

Tabel 4.16 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,214
	Sig. (2-tailed)		0,003
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,214	1
	Sig. (2-tailed)	0,003	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,214 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,003 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,003 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator lama waktu dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual berkorelasi.

8. Analisis korelasi antar indikator lama waktu dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tabel 4.17 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,214
	Sig. (2-tailed)		0,003
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,214	1
	Sig. (2-tailed)	0,003	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,214 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,003 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,003 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator lama waktu dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan berkorelasi.

9. Analisis korelasi antar indikator perhatian penuh dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tabel 4.18 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,411
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,411	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,411 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator perhatian penuh dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi berkorelasi.

10. Analisis korelasi antar indikator perhatian penuh dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tabel 4.19 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,463
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,463	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,463 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator perhatian penuh dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas berkorelasi.

11. Analisis korelasi antar indikator perhatian penuh dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tabel 4.20 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,343
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
	Pearson Correlation	0,343	1

Prokrastinasi Akademik	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,343 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator perhatian penuh dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual berkorelasi.

12. Analisis korelasi antar indikator perhatian penuh dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan

Tabel 4.21 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,413
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,413	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,413 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator perhatian penuh dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan berkorelasi.

13. Analisis korelasi antar indikator emosional dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang harus dihadapi

Tabel 4.22 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,435
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,435	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,435 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator emosional dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi berkorelasi.

14. Analisis korelasi antar indikator emosional dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas

Tabel 4.23 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,423
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,423	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,423 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 <

0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator emosional dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas berkorelasi.

15. Analisis korelasi antar indikator emosional dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

Tabel 4.24 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,386
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,386	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,386 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator emosional dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual berkorelasi.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

16. Analisis korelasi antar indikator emosional dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan

Tabel 4.25 Analisis Korelasi Antar Indikator

		X	Y
Intensitas Bermain *Game*	Pearson Correlation	1	0,394
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	189	189
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	0,394	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	189	189

Sumber: Data penelitian yang diolah

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,394 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,21 s/d 0,40 dengan kekuatan korelasi lemah. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000 berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada indikator emosional dengan indikator melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan berkorelasi.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tabel 4.26 Matrik korelasi antar dimensi atau indikator intensitas bermain *game* dan prokrastinasi akademik

Dimensi Intensitas Bermain *Game*	**Dimensi Prokrastinasi Akademik**			
	1	2	3	4
1	0,421	0,364	0,321	0,441
2	0,233	0,119	0,214	0,214
3	0,411	0,463	0,343	0,413
4	0,435	0,423	0,386	0,394

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari angket, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian tentang hubungan antara intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci. Penelitian ini bertujuan untuk menguji adanya hubungan intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci. Untuk mencapai hubungan tersebut dilakukan penelitian dengan metode korelasional (hipotesis hubungan) diuji dengan teknik korelasi produk moment.

Berdasarkan penelitian yang diperoleh bahwa intensitas bermain *game* pada mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci dengan hasil analisis menunjukkan bahwa skor tertinggi 76. Berdasarkan angket, diperoleh presentase intensitas bermain *game* dalam kategori dengan katerogi sangat

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

tinggi sebesar 13,22% dengan jumlah frekuensi 25 responden, dengan kategori tinggi sebesar 33,33% dengan jumlah frekunsi 63 responden, dengan kategori sedang sebesar 46,56% dengan jumlah frekunsi 88 responden, dengan kategori rendah sebesar 6,87% dengan frekuensi 13 responden sedangkan kategori sangat rendah 0% dengan frekuensi 0.

Prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci dengan hasil analisis menunjukkan bahwa skor tertinggi 102. Berdasarkan angket diperoleh presentase prokrastinasi akademik dalam kategori sangat tinggi sebesar 40,21% dengan jumlah frekuensi 76 responden, dengan kategori tinggi sebesar 42,85% dengan jumlah frekunsi 81 responden, dengan kategori sedang sebesar 15,87% dengan jumlah frekunsi 30 responden, dengan kategori rendah sebesar 1,05% dengan frekuensi 2 responden sedangkan kategori sangat rendah 0% dengan frekuensi 0. Intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci termasuk dalam kategori sedang dan tinggi. Hal tersebut, dapat dilihat dari hasil data yang telah di uraikan di atas.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Hasil pengujian normalitas diketahui bahwa hasil uji kolmogorov Sminov untuk intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik adalah 0,556 dengan taraf signifikansi > 0,05, karena hasil uji lebih dari 0,05 maka kesimpulannya data tersebut berdistribusi normal. Hasil pengujian uji linearitas dapat diketahui bahwa nilai Sig atau p = 0,123 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hubungan intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi

akademik memiliki hubungan yang linear. Hasil pengujian uji heteroskedastisitas dapat diketahui bahwa nilai Sig 0,709 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian tentang hubungan intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,518 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H0 ditolak, dibuktikan dengan nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,000 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel Intensitas bermain *game* dengan Prokrastinasi akademik.

Uji korelasi juga di lakukan pada setiap indikator variabel untuk mengetahui pada indikator mana sangat berpengaruh pada setiap variabel, dari tabel matrik dapat dilihat sejauh mana indikator berkorelasi. korelasi antar indikator frekuensi dengan indikator penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas dihadapi diantaranya berkorelasi sedang dengan nilai koefisien 0,421, korelasi antar indikator frekuensi dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas diantaranya korelasi lemah dengan nilai koefisien 0,364, korelasi antar indikator frekuensi dengan indikator kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual diantaranya

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

berkorelasi lemah dengan nilai koefisien 0,321, korelasi antar indikator frekuensi dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan diantaranya berkorelasi sedang dengan nilai koefisien 0,441, korelasi antar indikator lama waktu dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi diantaranya berkorelasi lemah dengan nilai kofisien 0,233, korelasi antar indikator lama waktu dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas diantaranya berkorelasi tidak memiliki kekuatan korelasi dengan nilai koefisien 0,119, korelasi antar indikator lama waktu dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual diantaranya berkorelasi lemah dengan nilai koefisien 0,214, korelasi antar indikator lama waktu dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan diantaranya berkorelasi lemah dengan nilai koefisien 0,214, korelasi antar indikator perhatian penuh dengan penundaan untuk memulai maupun penyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi diantaranya berkorelasi sedang dengan nilai koefisien 0,411, korelasi antar indikator perhatian penuh dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas diantaranya berkorelasi sedang dengan nilai koefisien 0,463, korelasi antar indikator perhatian penuh dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual diantaranya berkorelasi lemah dengan nilai koefisien 0,343, korelasi antar indikator perhatian penuh dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan diantaranya berkorelasi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

sedang dengan nilai koefisien 0,413, korelasi antar indikator emosional dengan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi diantaranya berkorelasi sedang dengan nilai koefisien 0,435, korelasi antar indikator emosional dengan keterlambatan dalam mengerjakan tugas diantaranya berkorelasi sedang dengan nilai koefisien 0,423, korelasi antara indikator emosional dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual diantaranya berkorelasi lemah dengan koefisien 0,386, korelasi antar indikator emosional dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan diantaranya berkorelasi lemah dengan nilai koefisien 0,394.

Jadi dapat disimpulkan Berdasarkan hasil analisis korelasi yang dilakukan pada setiap indikator variabel bahwa hubungan antara indikator variabel intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik dari 16 uji korelasi setiap indikator, hanya ada satu indikator yang tidak berkorelasi yaitu pada indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas. Selebihnya berkorelasi.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Dari pembahasan yang telah diuraikan bahwa dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci. Hasil dari penelitian peneliti juga searah dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mahardhika dan Astuti (2018) dengan hasil penelitian bahwa

adanya hubungan positif antara prokrastinasi akademik dengan kecanduan *game* online pada 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[6].

Bermain *game* dengan intensitas yang berlebihan dapat membuat banyak dampak negatif bagi mahasiswa pemain *game* tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Desriyanti (2018) yang menyatakan bahwa bermain game berdampak buruk bagi kesehatan yaitu fisik seperti kelelahan, pada emosional seperti mahasiswa akan merasa puas jika menang, merasa marah jika kalah saat bermain *game* dan terus bertentangan untuk main. pada sosial seperti mahasiswa menjadi sulit memahami orang lain, kurang ada rasa tanggung jawab, konflik sosial dengan orang tua dan teman, pada akademik seperti mahasiswa menjadi malas untuk kuliah dan prestasi akademik semakin menurun[7].

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Game dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan hal ini juga dapat kita lihat dari skor bahwa intensitas bermain *game* dengan rata-rata laki-laki pada mahasiswa Jurusan Tadris Biologi sebesar 48,3 sedangkan perempuan

[6] Yudha Mahardhika Dan Yulianti Dwi Astuti, Skripsi, *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yogyakarta.* (Yogyakarta: 2018) hal. 9

[7] Lisa Desriyanti, Skripsi, *Hubungan adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Di Lingkungan Universitas Sumatera Utara*, (Sumatera Utara: 2018) hal. 40

44,8. Berdasarkan hasil pertanyaan yang ditanyakan pada responden sebanyak 189, Jenis *game*pun yang dimainkan bermacam-macam dari *game offline* hingga *online*, dimainkan dari tempat nongkrong, kampus, kamar hingga tempat yang nyaman pada waktu siang, sore maupun malam hari. Waktu yang mereka gunakan secara sia-sia akibatnya yang sering terjadi adalah tertundanya aktifitas bermanfaat lain, seperti terjadi prokrastinasi akademik pada mahasiswa, yang tinggi hal ini dibuktikan dengan hasil presentase prokrastinasi mahasiswa Jurusan Tadris Biologi yang tinggi sebanyak 42,85% dengan jumlah responden 81. Searah pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh King (2017) menyatakan bahwa bermain dengan waktu yang berlebihan dapat membuat berbagai dampak negatif bagi seorang pemain. Waktu yang mereka gunakan secara sia-sia karena asik bermain *game* membuat hidup berantakan dengan tidak tertatanya manajemen waktu serta aktifitas mereka. Akibatnya yang sering terjadi adalah tertundanya aktivitas lain karena asik bermain game[8]. prokrastinasi akademik berdasarkan jenis kelamin juga dapat kita lihat dari skor dengar rata-rata laki-laki sebanyak 80,2 sedangkan perempuan sebanyak 71,1 rata-rata.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini dapat membuktikan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game* dengan prokrastinasi

[8] Barata Sasi Wijaya Hari Insani King, Skripsi, *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Dengan Kedisiplinan Sholat Lima Waktu Siswa Di MTs Muhammadiyah Tawangsari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017*. (Surakarta: 2017). Hal. 72-73

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

akademik mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game* maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik mahasiswa, hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eddy (2017) dengan hasil penelitian bahwa intensitas bermain *game* online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa[9]. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan, salah satunya yaitu mengurangi intensitas bermain *game*.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

[9] Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta,* Jurnal Konseling Gusjigang. Vol. 3 No. 1. Januari 2017. Hal. 101

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game* pada sebagian besar mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci dalam kategori "Sedang". Dimana sebanyak 88 mahasiswa berada pada kategori ini atau terbanyak 46,56%.
2. Intensitas bermain *game* pada mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin dengan rata-rata yang tinggi lebih kepada laki-laki. terbukti dengan 48,3 rata-rata dengan sebanyak 81 mahasiswa sedangkan rata-rata perempuan sebanyak 44,8 dengan sebanyak 108 mahasiswa.
3. Intensitas bermain game pada mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis *game* yang sering dimainkan mahasiswa, jenis *game*pun yang dimainkan bermacam-macam dari *offline* hingga *online* dengan *game Worm Zone* (cacing) yang lebih banyak dimainkan.
4. Prokrastinasi akademik pada sebagian besar mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci dalam kategori "Tinggi". Dimana sebanyak 81 mahasiswa berada pada kategori ini atau sebanyak 42,85%.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

5. Prokrastinasi akademik pada mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci berdasarkan jenis kelamin dengan rata-rata yang tinggi lebih kepada laki-laki. terbukti dengan 80,2 rata-rata dengan 81 mahasiswa sedangkan rata-rata perempuan sebanyak 71,1 dengan sebanyak 108 mahasiswa.
6. Berdasarkan hasil analisis korelasi pearson product moment dengan menggunakan bantuan SPSS 20 for Windows, maka dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,518 dengan arah positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval 0,41 s/d 0,60 dengan kekuatan korelasi sedang. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H0 ditolak, dibuktikan dengan nilai signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,00 < 0,05. artinya, bahwa terdapat hubungan antara variabel Intensitas bermain *game* dengan Prokrastinasi akademik.
7. Berdasarkan hasil analisis korelasi yang dilakukan pada setiap indikator variabel bahwa hubungan antara indikator variabel intensitas bermain game dengan prokrastinasi akademik dari 16 uji korelasi setiap indikator, hanya ada satu indikator yang tidak berkorelasi yaitu pada indikator lama waktu dengan indikator keterlambatan dalam mengerjakan tugas. Selebihnya berkorelasi.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

B. Saran

Adanya berbagai keterbatasan dalam penelitian ini, maka penulis memberikan saran, sebagai berikut:

1. Mahasiswa
   a. Meningkatkan pengawasan terhadap mahasiswa yang menggunakan *smartphone* terutama ketika jam perkuliahan berlangsung.
   b. Melakukan waktu sebaik mungkin untuk bisa membatasi waktu bermain *game* sehingga dapat mengurangi intensitas bermain *game*.
   c. Mahasiswa diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game* agar tidak berperilaku prokrastinasi akademik.
   d. Mahasiswa dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan membatasi dalam bermain *game*, sehingga aktifitas yang lain tidak tertunda dan perlu mengetahui bahwa bermain *game* banyak menimbulkan dampak negatif.
2. Peneliti lain

   Peneliti lain diharapkan dapat menindak lanjutin hasil penelitian dengan menemukan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hasil penelitian.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

DAFTAR PUSTAKA

Ariantoro, T, R. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Jurnal Jutim. Vol. 1. No. 1.

Alfina, I. (2014) *Hubungan Self-Regulated Learning Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Akselerasi.* Jurnal Psikologi. Vol. 2. No. 2.

Azyes, M. (2015). Skripsi. *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong*. Yogyakarta.

Budhi, F, H. & Indrawati, E, S. (2016). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Game Center X Semarang*. Jurnal Empati. Vol. 5. No. 3.

Fauziah, H, H. (2015). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.* Jurnal Ilmiah Psikologi. Vol. 2. No. 2.

Fitriya & Lukmawati. (2016). *Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES)Mitra Adiguna Palembang.* Jurnal Psikologi Islami. Vol. 2. No. 1.

Goal, T, L. (2013). Skripsi. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*

Haekal, M, (2017), Skripsi, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres, Depresi, Social Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif*, Medan

Hartato, U, (2016), Skripsi, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2011*, Yogyakarta

Indah, P, S. (2012). *Hubungan Prokrastinasi Akademik dengan Ketidakjujuran Akadamik Pada Mahasiswa Psikologi UIN Suska riau.* Jurnal Psikologi. Vol. 8. No. 1.

Jannah, M. *(2014). Prokrastinasi Akademik (Perilaku Penundaan Akademik) Mahasiswa Fakultas Negeri Surabaya.* Jurnal BK UNESA. Vol. 04. No. 03.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Kustiawan, A, A. & Utomo, A, W, B. (2018). *Jangan Suka Game Online pengaruh Game Online dan Tindangan Pencegahan,* (Jawa Timur: CV.AE Media Grafika

Karto. (2019). Naungan Sebuah Raungan, *Perspektif Pelajar Dalam Pembangunan Desa.* (Jawa Timur: Uwais)

Kurniawan, D, E. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.* Jurnal Konseling Gusjigang. Vol. 3 No. 1.

Kadi, A, P, U. (2016). *Hubungan Kepercayaan Diri Dan Self Regulated Learning Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa psikologi 2013.* Jurnal Psikologi. Vol. 4. No. 4.

Kasmadi & Sunariah. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Alfabeta

King, B, S, W, H, I. (2017). Skripsi. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Dengan Kedisiplinan Sholat Lima Waktu Siswa Di MTs Muhammadiyah Tawangsari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017.* Surakarta

Kusuma, L, W, A, (2010), Skripsi, *Kecenderungan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta,* Yogyakarta

Lisa, D. (2018). Skripsi. *Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Di Lingkungan Universitas Sumatra Utara.* Sumatra Utara

Lestari, S, M, P. & Mantasa, A. (2017), *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati angkatan 2013*. Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan. Vol. 4. No. 4.

Latubessy, A. & Wijayanti, E. (2017). *Model Identifikasi Kecanduan Game Menggunakan Backward Chaining.* Jurnal Simetris. Vol. 8. No. 1.

Mahardhika, Y. & Astuti, Y, D. (2018). Skripsi. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yogyakarta.* Yogyakarta

Mayasari, M, D. dkk. (2010). *Hubungan Antara Persepsi Mahasiswa Terhadap Metode Pengajaran Dosen Dengan Kecenderungan Prokrastinasi Akademik*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah Surabaya. Jurnal Insan. Vol. 12. No. 02.

Nuhan, M, Y, G. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan restasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 tahun ke-5.

Nugrasanti, R. (2006). *Provitae.* Jurnal Provitae. Vol. 2. No. 1.

Noviyanto, F. (2008). *Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Dan Game Interaktif*, Junal Infomatika. Vol. 2. No. 1.

Narbuko, C & Achmadi, A. (2013). *Metode Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Nofianti. (2018). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir*, Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis. Vol. 12. No. 2.

Observasi awal Tanggal 2 September 2019

Pratama, A, S, P. (2017). Skripsi. *Hubungan kecanduan game online padas smartphone (mobile online games) terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas kedokteran Universitas Lampung.* Lampung.

Rachmad, D, N, dkk. (2015). *Motivasi Belajar Sebagai Mediator Hubungan Kecerdasan Adversitas Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Aktif Berorganisasi.* Jurnal Cakrawala pendidikan. Vol. XXXIV. No. 2.

Reza, I, F. *Hubungan Antara Motivasi Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa.* Jurnal Humanitas. Vol. 12. No. 1

Ratnasari, C, D. (2016). Skipsi. *Gambaran Kualitas Tidur Pada Komunitas Game Online Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Di Ponegoro.* Semarang.

Riduwan, (2010). *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, Bandung*: Alfabeta

Sugiyono. (2016). *Statistika untuk penelitian*. Jawa Barat: Alfabeta

Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta

Salim, A. (2016). Skripsi. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar*. Makassar

Taniredja. T. (2014). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar).* Bandung: Alfabeta

Wijayanto, R, H, P. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Vol. 4. No. 7.

Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan.* Jakarta: kencana

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

LAMPIRAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI