

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA TINGKAT  
AKHIR**

**SKRIPSI**

**Sebagai Bagian dari Persyaratan untuk Memperoleh  
Derajat Sarjana S-1 Psikologi**



Lintang Sufiana Rahmatullah

19090000033

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG**

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Lintang Sufiana Rahmatullah  
Nim : 19090000033  
Universitas : Merdeka Malang  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile legend* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir.

Malang, 1 September 2023

### DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Psikologi

Dosen Pembimbing

Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

Dr. Mualifah, S.Psi., M.A

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang W.W., S.Psi., M.Si., Psikolog

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP  
PROKRASITINASI AKADEMIK MAHASISWA TINGKAT AKHIR**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Lintang Sufiana Rahmatullah

19090000033

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji**

**Pada Tanggal 1 September 2023**

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



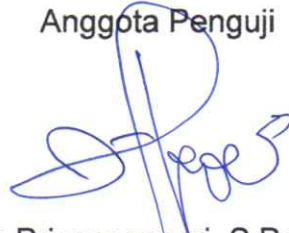
Dr. Muallifah, S.Psi., M.A

Sekretaris Penguji



Eka Indah N., S.Psi., M.Psi., Psikolog

Anggota Penguji



Al Thuba Septa Priynggasari, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Malang, 1 September 2023

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang A. W., S.Psi., M.Si., Psikolog

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lintang Sufiana Rahmatullah

Nomor Pokok : 19090000033

Program Studi : Psikologi

Bidang Kajian Skripsian : Psikologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir.

Lokasi Tempat Penelitian : Kota Malang

Alamat Rumah Asal : Ds. Kerjen, RT02/RW01, Kec. Srengat, Kab. Blitar, Jawa Timur, Indonesia.

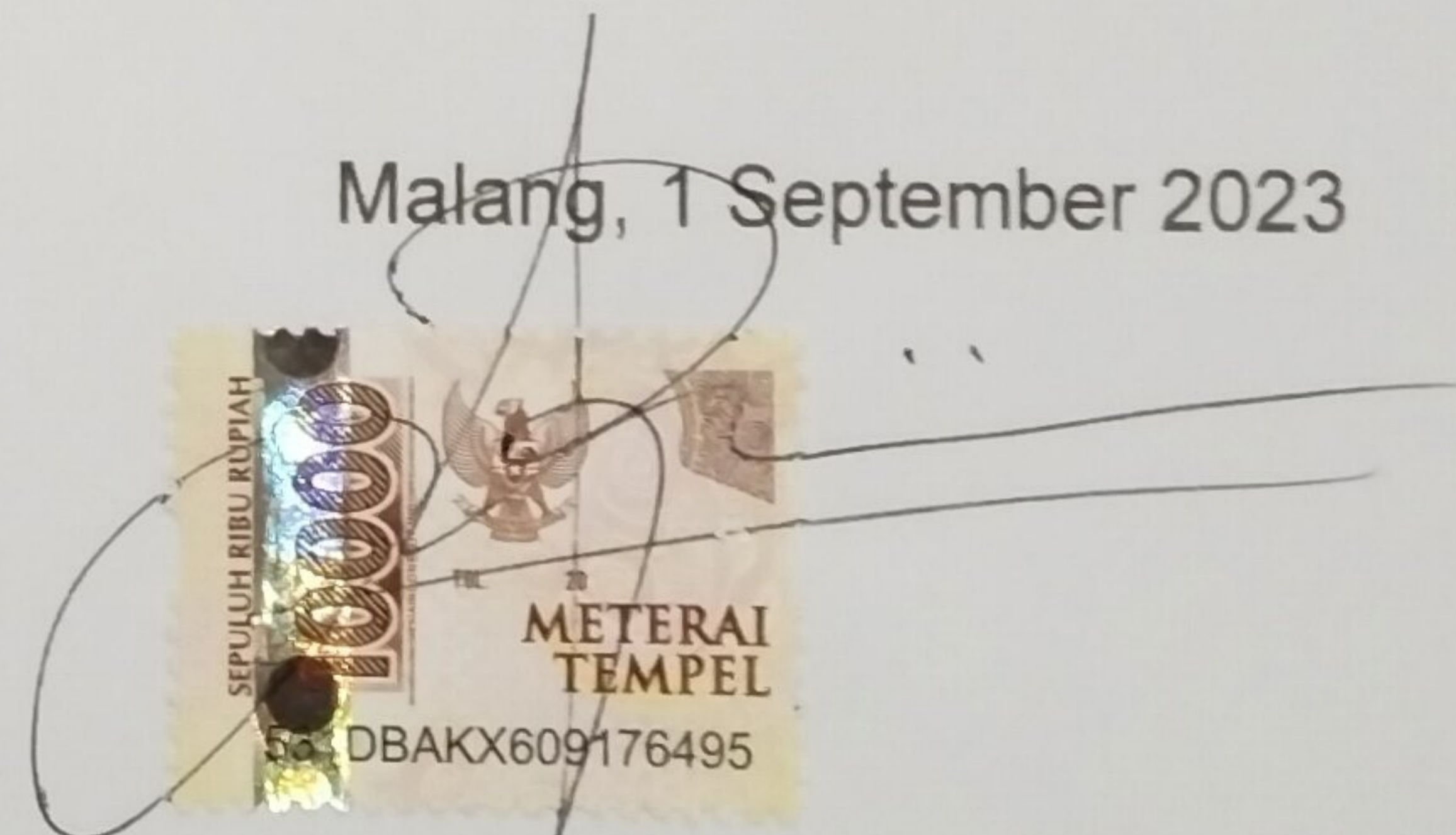
No. Telp/Email : 081332055321

[19090000033@student.unmer.ac.id](mailto:19090000033@student.unmer.ac.id)

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut diatas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi maka saya bersedia untuk dicabut gelar dan akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 1 September 2023

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', 'METERAI TEMPEL', and the serial number 'DBAKX609176495'.

Lintang Sufiana Rahmatullah

## **MOTTO**

Dengan mengingat prioritas dalam hidup setiap waktu dan tidak menunda pengerjaannya, maka kesuksesan akan datang sendiri pada waktunya.

Waktu tidak akan dapat di ulang kembali.

“Jangan menunggu! Tak ada waktu yang tepat untuk memulai. Mulailah dari titik dimana Anda berdiri dan kemampuan yang Anda miliki. Kemampuan yang lebih baik akan muncul dalam perjalanan.” - Napoleon Hill

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan:

Untuk diri saya sendiri yang selalu berjuang melawan keegoisan untuk bersenang-senang setiap waktu dan pada akhirnya ditempa oleh realita yang mengharuskan untuk menyelesaikan prioritas kehidupan perkuliahan untuk menuju perkembangan diri yang lebih tinggi.

Untuk kedua orang tua saya, Bapak Mubaidah dan Ibu Diana Rahmawati yang selalu memberi doa dan wejangan disetiap saya terlihat mengalami permasalahan.

Terima kasih sudah menjadi orang tua yang hebat, suportif, tidak menuntut, serta selalu membebaskan dan mendengarkan saya untuk berpendapat. Saya akan terus menanamkan kenangan baik dari masa lalu, sekarang, maupun yang akan datang dalam hati saya selamanya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat serta anugrahnya-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile legend* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir" sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi. Kelancaran proses skripsi ini tak terlepas dari bantuan dari berbagai macam pihak. Oleh karenanya, penulis ingin menyampaikan ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

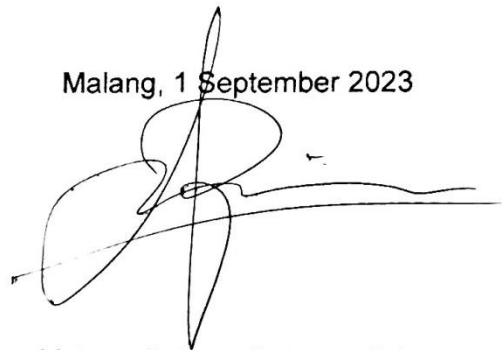
1. Kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan Rahmat, keberkahan serta hidayah-Nya kepada penulis, serta Nabi Muhammad SAW yang senantiasa mencurahkan keberkahan kepada umatnya, sehingga penulis dapat melalui proses dan menyelesaikan skripsi saya dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Anwar Sanusi, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Merdeka Malang. Terima kasih banyak atas kesempatannya untuk menimba Ilmu sebanyak-banyaknya di Universitas Merdeka Malang ini.
3. Ibu Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
4. Ibu Al Thuba Septa Priyangsari., S.Psi., M.Psi., Psikolog. Selaku Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
5. Ibu Husnul Khotimah, S.Psi., MA. Selaku Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang sekaligus wali dosen penulis yang senantiasa membantu administrasi kampus selama proses perkuliahan dan senantiasa memberi banyak ilmu terkait Psikologi.

6. Ibu Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si. Selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
7. Ibu Deasy Christia Sera, S.Psi., M.Si. Selaku Sekertaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
8. Ibu Dr. Muallifah, S. Psi., M.A selaku dosen pembimbing I, terima kasih banyak atas bimbingan dan ilmu dalam menyusun penelitian ini.
9. Ibu Eka Indah Nurawati S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen Pembimbing II, terima kasih banyak atas bimbingan dan ilmunya dalam menyusun penelitian ini serta dukungan dan semangat yang selalu diberikan.
10. Ibu Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku kepala LPT, terima kasih banyak atas kesempatan, ilmu, semangat yang selalu diberikan, dan pengalaman serta dukungan.
11. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang mohon maaf penulis tidak dapat menyebutkan satu per satu, namun tidak mengurangi rasa syukur telah memberikan ilmu yang berarti selama proses perkuliahan berlangsung.
12. Orang tua penulis, bapak Mubaidah dan ibu Diana Rahmawati. Terima kasih banyak sudah mempercayai saya dengan memberikan dukungan penuh kepada saya untuk menempuh ilmu hingga mencapai titik ini. Semoga bapak dan ibu kelak dapat melihat perjalanan penulis hingga menuju kesuksesan, dan kesuksesan tersebut pastinya akan penulis persembahkan untuk bapak dan ibu terlebih dahulu dari siapapun orang di dunia ini.

13. Untuk Keluarga besar Bapak Mubaidah dan Ibu Diana Rahmawati terima kasih banyak sudah memberikan banyak support kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
14. Kepada "Partner Movie" yang selalu menemani Roro, Cici, Dinda, Yosua, Arman, Bram. Terima kasih sudah selalu ada untuk memberika support dalam perkuliahan dari semester 1 hingga semester 8 ini. Semoga kita semua menjadi orang yang sukses dan dapat selalu saling berkumpul dan terus saling memberikan semangat satu sama lainnya.
15. Kepada "Info Lokon" yang selalu memberikan info dikala suntuk dan selalu hadir dikala gempuran perskripsian. Terima kasih untuk Arman, Chelsea, Yosua, Theo, Roro, Ratih dan Grace.
16. Kepada "YN2A" Kakak Richard, Birgayu, Revian, Rendy, Sésil, Tabitha. Terima kasih karena selalu ada untuk saling pikiran, pengalaman, hingga belajar bersama untuk menempa kekurangan masing-masing. Penulis harap kita dapat terus berkembang hinga dapat menjadi orang terbaik dari versi kita sendiri nantinya, dan dapat berkumpul kembali untuk menceritakan perjalanan masing-masing.
17. Kepada teman-teman lain yang tidak tersebut, teman-teman yang sudah saya sebagai teman seperjuangan, teman-teman yang sudah saya anggap sebagai kakak ataupun adik, serta teman-teman yang sudah saya anggap sebagai guru.
18. Tidak lupa terima kasih untuk diri saya sendiri yang sudah berusaha keras dan semaksimal mungkin untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai dengan baik. Semoga saya dapat terus berjuang untuk menempa diri saya sendiri sehingga dapat lebih berkualitas dan dapat

berguna untuk diri saya sendiri, untuk orang lain khususnya orang terdekat saya, maupun lingkungan manapun yang saya pijak.

Malang, 1 September 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Lintang Sufiana Rahmatullah

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, kerana senantiasa memberi rahmat serta anugrahnya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online mobile legend* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir" dengan baik dan lancar tanpa adanya hambatan maupun gangguan darimanapun. Adapun penulisan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.

Penulis menyadari bahwasanya masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, baik dari segi kalimat maupun susunannya. Sehingga, penulis dengan sangat terbuka menerima saran maupun masukan dari pembaca agar dapat menyempurnakan skripsi ini dengan baik. Adapun penulisan ini dibuat semoga dapat bermanfaat untuk pembaca kelak sebagai suatu bahan informasi tambahan serta referensi dalam penulisan skripsi nantinya. Selanjutnya, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak terkait dalam penyusunan skripsi ini dan mengucapkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam penulisan.

Malang, 1 September 2023



Lintang Sufiana Rahmatullah

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat .....	7
D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Prokrastinasi Akademik .....	10
1. Definisi Prokrastinasi Akademik .....	10
2. Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik.....	11
3. Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik .....	12
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	13
1. Definisi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	13
2. Aspek-aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	14
3. Ciri-ciri Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	15
4. Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	16
C. Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile legend</i> terhadap prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir .....	17
D. Kerangka Pemikiran Penelitian .....	19
E. Hipotesis.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Identifikasi dan Operasional Variabel.....	20
1. Identifikasi Variabel.....	20
2. Definisi Operasional Variabel.....	20
B. Subjek Penelitian .....	21
1. Populasi.....	21
2. Sampel .....	21
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	22
4. Prosedur Penelitian .....	23
C. Cara Pengumpulan Data.....	23
1. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	24
2. Skala Prokrastinasi Akademik .....	25
3. Validitas dan Reliabilitas.....	26
D. Desain Penelitian .....	27

E. Cara Analisis Data .....	27
1. Uji Normalitas .....	28
2. Uji Linieritas.....	28
3. Uji Hipotesis .....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	30
A. Deskripsi Subjek Penelitian.....	30
B. Deskripsi dan Reliabilitas Data.....	31
1. Deskripsi Data .....	31
2. Validitas Data.....	33
3. Reliabilitas Skala .....	36
C. Hasil .....	37
1. Hasil Uji Normalitas.....	37
2. Hasil Uji Linearitas .....	37
3. Hasil Uji Hipotesis .....	38
D. Pembahasan.....	40
BAB V PENUTUP .....	43
A. Kesimpulan .....	43
B. Saran .....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN .....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pemberian Skor Skala Likert .....	24
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	24
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Skala Prokrastinasi Akademik .....	25
Tabel 4. Kriteria Indeks Suatu Koefisien dari <i>Alpha Cronbach</i> .....	27
Tabel 5. Data Jumlah Responden .....	30
Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif Statistik .....	31
Tabel 7. Rumus Skor Standar .....	31
Tabel 8. Kategori Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	32
Tabel 9. Kategori Data Prokrastinasi Akademik .....	32
Tabel 10. Validitas Skala Uji Coba .....	33
Tabel 11. Sebaran Butir Skala Valid dan Gugur Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	34
Tabel 12. Sebaran Butir Skala Valid dan Gugur Prokrastinasi Akademik .....	35
Tabel 13. Reliabilitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Prokrastinasi Akademik .....	36
Tabel 14. Uji Normalitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Prokrastinasi Akademik .....	37
Tabel 15. Uji Linieritas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Prokrastinasi Akademik .....	38
Tabel 16. Hasil Taraf Signifikan atau Linieritas dan Regresi .....	39
Tabel 17. Sumbangan Efektif Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Prokrastinasi Akademik .....	39

## DAFTAR GAMBAR

Tabel 1. Bagan Kerangka Pemikiran Penelitian Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile legend</i> Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Tingkat Akhir di Kotas Malang .....	19
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penilaian <i>Expert Judgement</i> .....	50
Lampiran 2 Skala <i>Try Out</i> .....	56
Lampiran 3 Tabulasi Data Skala <i>Try Out</i> .....	67
Lampiran 4 Validitas Data .....	72
Lampiran 5 Skala .....	85
Lampiran 6 Tabulasi Data Skala .....	96
Lampiran 7 Reliabilitas Skala Penelitian .....	104
Lampiran 8 Deskripsi Data, Hasil Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Uji Regresi Linier Sederhana .....	106
Lampiran 9 Hasil Cek Plagiasi dan Daftar Riwayat Hidup .....	110

# **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA TINGKAT AKHIR**

**Lintang Sufiana Rahmatullah**

Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang

[19090000033@student.unmer.ac.id](mailto:19090000033@student.unmer.ac.id)

## **INTISARI**

Asesmen awal yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil bahwa, maraknya *game online* menarik antusias mahasiswa untuk memainkannya dengan intensitas yang berbeda-beda, khususnya mahasiswa tingkat akhir. Salah satu *game online* yang paling marak dimainkan adalah *game online mobile legend*. Bermain *game online mobile legend* dapat menjadikan mahasiswa tingkat akhir menunda-nunda pengerjaan tugas akhirnya, yang dapat disebut juga dengan istilah prokrastinasi akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa tingkat akhir. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian regresi linier sederhana. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala intensitas bermain *game online* dan skala prokrastinasi akademik dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i aktif semester akhir di Kota Malang sebanyak 100 mahasiswa dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik ( $R \text{ square} = 0.621$ ). Sehingga pengaruh intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir di Kota Malang adalah sebesar 62,1%.

**Kata Kunci : Intensitas Bermain *Game Online, Mobile legend, Prokrastinasi Akademik, Mahasiswa Tingkat Akhir***

# **THE INFLUENCE OF INTENSITY OF PLAYING MOBILE LEGEND ONLINE GAMES ON ACADEMIC PROCRASTINATION OF FINAL LEVEL STUDENTS**

**Lintang Sufiana Rahmatullah**

*Faculty of Psychology, University of Merdeka Malang*

[19090000051@student.unmer.ac.id](mailto:19090000051@student.unmer.ac.id)

## **ABSTRACT**

*The initial assessment carried out by the researcher showed that the rise of online games attracted students' enthusiasm to play them with different intensities, especially final year students. One of the most widely played online games is the mobile legend online game. Playing mobile legend online games can make final year students procrastinate doing their final assignments, which can also be called academic procrastination. The purpose of this study was to determine the effect of the intensity of playing mobile legend online games on academic procrastination of final year students. This research is a quantitative research using a simple linear regression research method. The research instrument used was the intensity scale of playing online games and the academic procrastination scale with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . The subjects in this study were 100 active final semester students in Malang City using a purposive sampling method. The results showed that there was a significant influence between the intensity of playing online games on academic procrastination ( $R \text{ square} = 0.621$ ). So that the influence of the intensity of playing Legend mobile online games on academic procrastination in final year students in Malang City is 62.1%.*

**Keywords : Intensity of Playing Online Games, Mobile legends, Academic Procrastination, Final Year Students**