

**HUBUNGAN *STUDENT BURNOUT* DENGAN
PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA YANG
MENGALAMI *KECANDUAN GAME ONLINE***

Skripsi

Oleh :

Birra Wisda Goesmawathy

201710515207



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2021

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Antara *Student Burnout* dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan *Game Online*

Mahasiswa : Birra Wisda Goesmawathy

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710515207

Program Studi / Fakultas : Psikologi / Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Juli 2021



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan *Student Burnout* dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan *Game Online*

Nama Mahasiswa : Birra Wisda Goesmawathy

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710515207

Program Studi / Fakultas : Psikologi / Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Juli 2021

Bekasi, 23 Juli 2021

MENGESAHKAN

Ketua Tim Penguji : Sandra Adetya, M.Psi., Psikolog

NIDN : 0313128901

Penguji I : Rijal Abdillah, S.Psi., MA

NIDN : 0320048501

Penguji II : Erik Saut H. Hutahaean, S.Psi., M.Si

NIDN : 0324087902

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi

Yulia Fitriani, S.Psi., M.A

NIDN : 0314078503

Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog

NIDN : 0317128504

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul “Hubungan Antara *Student Burnout* dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan *Game Online*” ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan di *foto copy* melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikan melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 23 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Birra Wisda Goesmawathy

201710515207

ABSTRAK

Birra Wisda Goesmawathy. 201710515207. Hubungan *Student Burnout* dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan *Game Online*.

Abstrak. Kecanduan Game Online merupakan perilaku yang dapat muncul di berbagai kalangan dimana pada penggunaanya kehilangan kontrol atas *game* tersebut yang mengakibatkan terganggunya aktivitas sehari-hari. Permasalahan yang timbul dari kehilangan kontrol atas bermain *game* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademis, aspek sosial, dan aspek finansial. Dampak terbesar dari kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem yang dilakukan hanya untuk bermain yang akan mengganggu kehidupan sehari-hari. Salah satu faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik adalah *student burnout*, dimana prokrastinasi akademik dapat naik dan turun karena *student burnout*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *student burnout* dengan prokrastinasi pada mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*. Populasi untuk penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Adapun teknik *sampling* yang digunakan yaitu *non-probability convenience sampling* dengan sampel penelitian sebanyak 100 subjek. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi antara *student burnout* dengan prokrastinasi akademik sebesar $r=0,587^{***}$ dan $p=0,000$ ($p<0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *student burnout* dengan prokrastinasi akademik. Semakin tinggi *student burnout* maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik begitupun sebaliknya, semakin rendah *student burnout* maka semakin rendah pula prokrastinasi akademik.

Kata Kunci : *student burnout*, prokrastinasi akademik, kecanduan *game online*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Kegunaan Penelitian	8
1.4.1 Kegunaan Teoritis.....	8
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	8
1.5 Uraian Keaslian Penelitian.....	9
BAB II.....	12
2.1 Prokrastinasi Akademik.....	12
2.1.1 Definisi Prokrastinasi Akademik	12
2.1.2 Faktor Prokrastinasi Akademik	12
2.1.3 Dimensi Prokrastinasi Akademik	13
2.1.4 Jenis-jenis Tugas Prokrastinasi Akademik.....	15
2.2 Student Burnout.....	16
2.2.1 Definisi Student Burnout	16
2.2.2 Faktor-faktor Student Burnout	17
2.2.3 Dimensi Student Burnout	18
2.2.4 Aspek-aspek Student Burnout	18

2.3	Hubungan <i>Student Burnout</i> dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.4	Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III	24
3.1	Tipe Penelitian	24
3.2	Identifikasi Variabel Penelitian.....	24
3.3	Definisi Operasional Variabel Penelitian	25
3.3.1	Prokrastinasi Akademik	25
3.3.2	<i>Student Burnout</i>	25
3.4	Populasi dan Sampel	25
3.4.1	Populasi Penelitian	25
3.4.2	Sampel Penelitian	26
3.5	Teknik Pengumpulan Data	26
3.5.1	Instrumen Penelitian	26
3.3.2.1	Skala Prokrastinasi Akademik.....	27
3.5.1.2	Skala <i>Student Burnout</i>	29
3.5.2	Validitas dan Reliabilitas.....	31
3.5.2.1	Validitas	31
3.5.2.2	Reliabilitas.....	35
3.6	Analisa Data	36
BAB IV	38
4.1	Gambaran Konteks atau Ruang Lingkup Lapangan Penelitian	38
4.1.1	Subjek Penelitian	38
4.2	Pelaksanaan Penelitian	39
4.2.1	Persiapan Penelitian	39
4.2.2	Pelaksanaan Penelitian.....	40
4.3	Hasil Penelitian.....	40
4.3.1	Uji Asumsi.....	41
4.3.2	Kategorisasi Subjek Penelitian	41
4.3.2.1	Kategorisasi Prokrastinasi Akademik.....	41
4.3.2.1	Kategorisasi <i>Student Burnout</i>	44
4.3.3	Uji Hipotesis	46

4.3.3.1 Uji Korelasi Pearson Product Moment	46
4.3.3.2 Uji Regresi Linear Sederhana	47
4.4 Pembahasan.....	48
BAB V	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	60



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Prokrastinasi Akademik Sebelum Uji Coba.....	27
Tabel 3.2 Tabel Alternatif Jawaban.....	29
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Skala <i>Student Burnout</i> Sebelum Uji Coba.....	29
Table 3.4 Tabel Alternatif Jawaban.....	31
Table 3.5 <i>Blueprint</i> Skala Prokrastinasi Akademik Setelah Uji Coba.....	32
Table 3.6 <i>Blueprint</i> Skala <i>Student Burnout</i> Setelah Uji Coba.....	34
Table 3.7 Hasil Uji Coba Reliabilitas Skala Prokrastinasi Akademik.....	36
Table 3.8 Hasil Uji Coba Reliabilitas Skala <i>Student Burnout</i>	36
Table 3.9 Klasifikasi Kekuatan Korelasi.....	37
Table 4.1 Deskripsi Subjek.....	39
Table 4.2 Hasil Uji Asumsi.....	41
Table 4.3 Deskripsi Statistik Prokrastinasi Akademik.....	42
Table 4.4 Kategorisasi Skor Variabel Prokrastinasi Akademik.....	43
Table 4.5 Hasil Kategorisasi Skor Variabel Prokrastinasi Akademik.....	43
Table 4.6 Deskripsi Statistik Variabel <i>Student Burnout</i>	44
Table 4.7 Kategorisasi Skor Variabel <i>Student Burnout</i>	45
Table 4.8 Hasil Kategorisasi Skor Variabel <i>Student Burnout</i>	45
Table 4.9 Hasil Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	46
Table 4.10 Uji Refresi Linier Sederhana.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dinamika Variabel.....22



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Pengambilan Data
- Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3 Verbatim Wawancara Survei
- Lampiran 4 Butir Item Skala
- Lampiran 5 Print Skala yang Disebar Menggunakan *Google Form*
- Lampiran 6 Screenshot Penyebaran Skala Melalui Aplikasi *Instagram*
- Lampiran 7 Screenshot Penyebaran Skala Melalui Aplikasi *Whatsapp*
- Lampiran 8 Coding *Try Out*
- Lampiran 9 Coding Pengambilan Data
- Lampiran 10 Hasil JASP Uji Reliabilitas dan Validitas
- Lampiran 11 Hasil JASP Uji Asumsi
- Lampiran 12 Hasil SPSS Kategorisasi
- Lampiran 13 Hasil JASP Korelasi