

## **INTISARI**

Nama : Afif Khairullah  
Program Studi : Psikologi Islam  
Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Psikologi UIN Raden Fatah Palembang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Psikologi UIN Raden Fatah Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dan teknik pengumpulan data menggunakan skala. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Psikologi UIN Raden Fatah Palembang yang berjumlah 291 orang, sedangkan sampelnya berjumlah 100 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu random sampling. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan prokrastinasi akademik mahasiswa psikologi UIN Raden Fatah Palembang. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua skala yaitu, skala Intensitas bermain game online menurut Lemmens (2015) dan skala prokrastinasi akademik menurut Mcloskey (2015). Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis korelasi Pearson's Product Moment yang digunakan untuk melihat hubungan antara variabel dengan dibantu oleh SPSS versi 26.0 for windows. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan prokrastinasi akademik mahasiswa psikologi UIN Raden Fatah Palembang, hal ini dibuktikan dengan hasil koefisien korelasi yang menunjukkan angka  $r=0,280$ , dengan nilai sig.  $0,000$  dimana  $p<0,05$ .

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