



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

Academic Procrastination Reviewed from Online Game Addiction, Self-Control, and Religiosity of Students at the Faculty of Da'wah, State Islamic University Salatiga

Sri Suparwi¹, Maryatin²

¹ Islamic Psychology Study Program, Faculty of Da'wah, UIN Salatiga, Indonesia

² Da'wah Management Study Program, Faculty of Da'wah, UIN Salatiga, Indonesia

Email: suparwi@uinsalatiga.ac.id¹, Maryatin@uinsalatiga.ac.id²

Submission Track:

Received: 09-10-2025, Final Revision: 20-12-2025, Available Online: 30-12-2025

Copyright © 2025 Authors



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

ABSTRACT

This study aims to: 1. Determine the effect of online game addiction on academic procrastination; 2. Determine the effect of self-control on academic procrastination; 3. Determine the effect of religiosity on academic procrastination; 4. Determine the effect of online game addiction, self-control, and religiosity on academic procrastination. This research is quantitative in nature. The sample consists of 60 students from the Faculty of Da'wah from 4 study programs (PMI, KPI, PI, and MD) out of a total population of 600 students. Data collection methods include the use of online game addiction scales, self-control scales, religiosity scales, and academic procrastination scales. The data were analyzed using multiple linear regression analysis through the SPSS 25 for Windows program. The results showed that: 1. There was no significant effect of online game addiction on academic procrastination. 2. There is no significant effect between self-control and academic procrastination. 3. There is no significant effect between religiosity and academic procrastination. 4. There is a significant effect between online game addiction, self-control, and religiosity on academic procrastination simultaneously. ($R = 0.459$, $F = 4.988$, $p = 0.004 < 0.05$, and $R^2 = 0.211$).

Keywords: *Academic Procrastination, Online Game Addiction, Self-Control, and Religiosity.*



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)
Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

Prokrastinasi Akademik Ditinjau Dari *Online Game Addiction*, *Self Control* Dan Relegiusitas Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Salatiga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1. mengetahui pengaruh antara online game addiction terhadap prokrastinasi akademik; 2. mengetahui pengaruh antara self control terhadap prokrastinasi akademik; 3. mengetahui pengaruh antara religiusitas terhadap prokrastinasi akademik; 4. mengetahui pengaruh antara online game addiction, self control dan religiusitas terhadap prokrastinasi akademik.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah 60 mahasiswa Fakultas dakwah dari 4 program studi (PMI, KPI, PI dan MD) dari jumlah populasi 600 mahasiswa. Metode pengumpulan data adalah menggunakan skala online game addiction, skala self control, skala religiusitas dan skala prokrastinasi akademik. Data dianalisis dengan analisis regresi linier berganda melalui program SPSS 20 for Windows.

Hasil penelitian menunjukan bahwa : 1. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara online game addiction terhadap prokrastinasi akademik. 2. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara self control terhadap prokrastinasi akademik 3. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara religiusitas terhadap prokrastinasi akademik, 4. Ada pengaruh yang signifikan antara online game addiction, self control dan religiusitas terhadap prokrastinasi akademik secara simultan. ($R = 0,459$, $F = 4,988$, $p = 0,004 < 0,05$, dan $R^2 = 0,211$).

Kata kunci: *Prokrastinasi Akademik, Online Game Addiction, Self Control, dan Religiusitas.*

PENDAHULUAN

Prokrastinasi akademik adalah jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik. Mahasiswa melakukan prokrastinasi berarti banyak waktu yang terbuang percuma, tugas-tugas menjadi terbengkalai bahkan bila diselesaikan hasilnya menjadi tidak maksimal. Penundaan mengakibatkan mahasiswa kehilangan kesempatan dan peluang (Ghufron & Rini Rusnawita, 2012).



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

William (dalam Burka dan Yuen, 2008) memperkirakan 90 persen mahasiswa dari Perguruan Tinggi telah menjadi prokrastinator, 25 persen adalah orang yang suka menunda-nunda kronis dan pada umumnya berakhir mundur dari Perguruan Tinggi. Hasil penelitian Jambdek (dalam Jamsen dan Carton, 1999) menemukan bahwa lebih lama mahasiswa berkuliah semakin cenderung untuk melakukan prokrastinasi.

Menurut Bernard (1991) Faktor-faktor yang menyebabkan perilaku prokrastinasi akademik diantaranya karena adanya: kecemasan, depresi diri, marah terhadap orang lain, stress dan kelelahan, kesulitan untuk menolak permintaan orang lain, ketidakmampuan mengatur waktu, Self Control, online game addiction, lingkungan tidak terorganisasi dengan baik, mempunyai toleransi akan stress yang rendah, relegiusitas yang rendah, kurangnya pengetahuan akan tugas, kecenderungan untuk mencari kenyamanan.

Prokrastinasi akademik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yang mempengaruhi prokrastinasi akademik adalah online game addiction. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stress dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Hussain & Griffiths, 2009). Mahasiswa yang mengalami adiksi game online akan mempengaruhi individu melakukan perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan tugas akademik.

Self Control merupakan faktor internal yang diduga mampu mempengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa. Kontrol diri adalah kemampuan yang dimiliki



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

individu untuk membimbing tingkah lakunya sendiri menekan atau merintang impuls-impuls atau tingkah laku impulsive (Chaplin, 2002). Mahasiswa yang memiliki control diri yang baik dapat mengontrol perilaku dan pikirannya ketika berada pada situasi yang tidak menyenangkan serta mampu mengontrol ketika hendak mengambil keputusan. Sebaliknya mahasiswa yang memiliki kontrol diri rendah memiliki kecenderungan untuk melakukan prokrastinasi akademik.

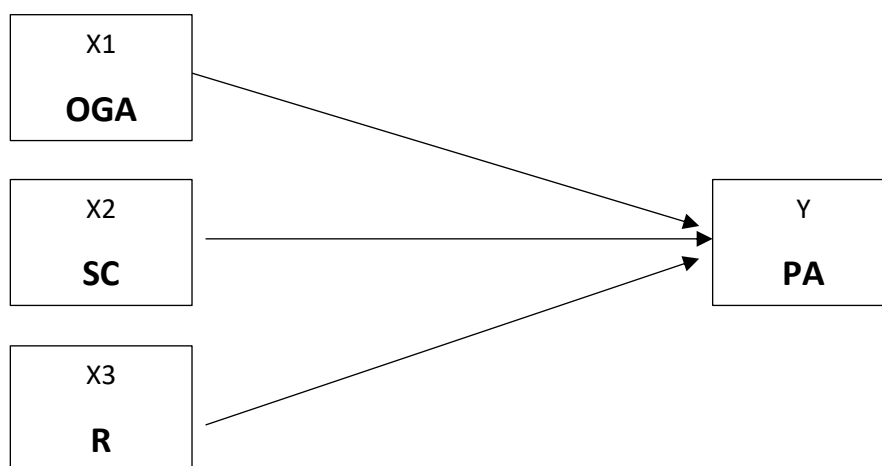
Faktor lain yang diduga mempengaruhi prokrastinasi akademik adalah tingkat religiusitas mahasiswa. Religiusitas (Syahriddo, 2004) merupakan kegiatan yang berkaitan dengan agama dan bertujuan sebagai pengembangan mental individu. Religiusitas dapat diketahui melalui beberapa aspek penting yaitu keyakinan terhadap agama (aqidah), aspek ketaatan terhadap ajaran agama (Ibadah), aspek penghayatan terhadap agama (ihsan), aspek pengetahuan terhadap ajaran agama (ilmu), dan aspek pelaksanaan ajaran agama (akhlak). Rendahnya tingkat religiusitas membuat mahasiswa cenderung menunda-nunda melaksanakan tugas akademik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif untuk melihat sejauhmana pengaruh antara online game addiction, self control dan religiusitas terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Salatiga. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Dakwah UIN di Salatiga yang berjumlah 600 siswa, sedangkan sampel penelitian ini adalah 10 % mahasiswa yang berjumlah 60 mahasiswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *Random sampling*. Penelitian ini meneliti 4 variabel yaitu online game addiction (X1), self control (X2), Religiusitas (X3) dan prokrastinasi akademik (Y). Prokrastinasi akademik merupakan variabel tergantung (Dependen), sedangkan online game addiction, self control dan religiusitas merupakan variabel bebas (Independen).

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis Regresi ganda. Analisis regresi digunakan untuk melihat hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Analisis

statistic pada penelitian ini menggunakan program SPSS 20,0 *for windows*. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $p < 0,05$. Sebelum dilakukan analisis regresi dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linieritas.



Gambar 1. Penjelasan mengenai gambar
(Sumber: Informasi mengenai sumber gambar) Cambria 11 pt, tengah

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Adapun dasar pengambilan kesimpulan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal. Akan tetapi jika nilai signifikansinya $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20 dengan metode uji *One Sampel Kolmogorov Smirnov Test*, yaitu

Hasil Uji Normalitas



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	45.8166667
	Std. Deviation	2.20224486
Most Extreme Differences	Absolute	.074
	Positive	.074
	Negative	-.043
Test Statistic		.074
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,074. Karena nilai signifikansi $0,074 > 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji linieritas

Uji linieritas adalah salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui hubungan atau regresi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), apakah keduanya membentuk garis linier/garis lurus atau tidak. Pengambilan keputusan dalam uji linieritas ini adalah apabila nilai *Sig.deviation from linierity* $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel independen (bebas) dengan variabel dependen (terikat). Dan apabila nilai *Sig.deviation from linierity* $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel independen (bebas) dengan variabel dependen (terikat). Perhitungan uji



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AICARE)
Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

linieritas ini menggunakan SPSS 23, dengan hasil sebagai berikut

Hasil Uji linieritas X1 dengan Y

ANOVA Table			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Prokrastinasi	Between	(Combined)	456.493	25	18.260	.689	.831
Akademik *	Groups	Linearity	242.381	1	242.381	9.152	.005
Game Online		Deviation from	214.112	24	8.921	.337	.996
Addiction		Linearity					
Within Groups			900.490	34	26.485		
Total			1356.983	59			

Berdasarkan hasil uji linieritas diatas, dapat diketahui bahwa nilai *Sig.deviation from linierity* 0,996 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel X1 (Game Online Addiction) dengan variabel Y (Prokrastinasi).

Tabel 4.16 Hasil linieritas X2 dengan Y

ANOVA Table			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Prokrastinasi	Between	(Combined)	387.941	18	21.552	.912	.569
Akademik *	Groups	Linearity	181.012	1	181.012	7.659	.008
Self Control		Deviation from	206.930	17	12.172	.515	.930
		Linearity					
Within Groups			969.042	41	23.635		
Total			1356.983	59			

Berdasarkan hasil uji linieritas diatas, dapat diketahui bahwa nilai *Sig.deviation from linierity* 0,930 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa



terdapat hubungan yang linier antara variabel X2 (Self Control) dengan variabel Y (Prokrastinasi Akademik).

Hasil Uji linieritas X3 dengan Y

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prokrastinasi Akademik * Religiusitas	Between Groups	(Combined)	18662.067	34	548.884	7.992	.000
		Linearity	16215.835	1	16215.835	236.119	.000
		Deviation from Linearity	2446.231	33	74.128	1.079	.427
	Within Groups		1716.917	25	68.677		
	Total		20378.983	59			

Berdasarkan hasil uji linieritas diatas, dapat diketahui bahwa nilai *Sig.deviation from linierity* 0,427 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel X3 (religiusitas) dengan variabel Y (prokrastinasi akademik).

c. Uji multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi interkoneksi atau hubungan yang kuat antar variabel independen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji multikolinieritas ini dilihat dari nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Faktor* (VIF). Jika nilai *tolerance* > 0,1 dan nilai *Variance Inflation Faktor* (VIF) < 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variaabel independen-nya.



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	23.639	6.275		3.767	.000		
Game Online Addiction	.219	.096	.325	2.281	.026	.694	1.440
Self Control	.280	.187	.263	1.497	.140	.457	2.187
Religiusitas	-.100	.143	-.113	-.701	.486	.543	1.842

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas diatas, dapat diketahui bahwa nilai *Tolerance* dari variabel X1, X2 dan X3 > 0, untuk nilai *Variance inflation faktor* (VIF) dari variabel X1, X2 dan X3 < 10. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas atau tidak terdapat hubungan yang kuat antar variabel independen.

d. Uji heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah uji yang digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji heterokedastisitas adalah, jika sig > 0,05 maka dapat dikatakan tidak terjadi heterokedastisitas atau tidak terjadi kesamaan varian. Dan apabila sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terjadi heterokedastisitas atau terjadi kesamaan antar variannya.



Hasil Uji Heterokedastisitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.223	3.860		1.612	.113
Game Online Addiction	-.071	.059	-.188	-1.203	.234
Self Control	-.061	.115	-.103	-.534	.595
Religiusitas	.099	.088	.200	1.128	.264

a. Dependent Variable: RES_2

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas diatas dapat diketahui bahwa nilai *signifikansi* dari variabel X1 (Game Online Addiction) adalah $0,234 > 0,05$, nilai variabel X2 (Self Control), $0,595 > 0,05$ dan nilai variabel X3 (Religiusitas) adalah $0,264 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tidak terjadi heterokedastisitas atau tidak terjadi kesamaan varian dari pengamatan satu dengan pengamatan yang lain.

e. Regresi linier berganda

Dengan bantuan SPSS 20 diperoleh hasil analisis regresi linier berganda, yaitu

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	23.639	6.275		3.767	.000



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

Game Online	.219	.096	.325	2.281	.026
Addiction					
Self Control	.280	.187	.263	1.497	.140
Religiusitas	-.100	.143	-.113	-.701	.486

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

Berdasarkan data diatas, dapat dinyatakan bahwa variabel game online addiction berpengaruh positif terhadap prokrastinasi akademik sebesar 0,219. Setiap kenaikan satu satuan variabel game online addiction akan menambah atau mempengaruhi variabel prokrastinasi akademik sebesar 0,219. Selain itu, variabel self control juga berpengaruh positif terhadap prokrastinasi akademik sebesar 0,280. Setiap kenaikan satu satuan variabel self control akan menambah atau mempengaruhi variabel prokrastinasi akademik sebesar 0,280. Berbeda dengan variabel religiusitas, karena variabel religiusitas berpengaruh negatif terhadap prokrastinasi akademik sebesar - 0,100. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketika nilai $x = 0$ maka nilai variabel prokrastinasi akademik adalah 23,639.

1. Uji hipotesis

a. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh persial (sendiri) yang diberikan oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini menguji apakah variabel game online addiction, self control dan religiusitas berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik. Hasil uji t sebagai berikut



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

hasil uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	23.639	6.275		3.767	.000
Game Online Addiction	.219	.096	.325	2.281	.026
Self Control	.280	.187	.263	1.497	.140
Religiusitas	-.100	.143	-.113	-.701	.486

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

Berdasarkan ketentuan dalam pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Begitu juga sebaliknya, jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil dari uji t diatas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengaruh game online addiction terhadap Prokrastinasi akademik
 - a) Ho : game online addiction tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akaademik.
Ha : game online addiction berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik.
 - b) Kesimpulan
Berdasarkan hasil uji t diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,26 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bawa Hoditerima dan Ha ditolak yang artinya game online addiction tidakberpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%.
- 2) Pengaruh self control terhadap prokrastinasi akademik
 - a) Ho : self control tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik
Ha : self control berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik



b) Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,140 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bawa Hoditerima dan Ha ditolak yang artinya self control tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%.

3) Pengaruh religiusitas terhadap prokrastinasi akademik

a) H_0 :religiusitas tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik

H_a : Religiusitas berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik

b) Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,486 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Hoditerima dan Ha ditolak yang artinya religiusitas tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%.

b. Uji F

Uji F bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh simultan (bersama-sama) yang diberikan oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X1, X2 dan X3 dan sebaliknya. Untuk mencari t table yaitu df1 (pembilang) = k – 1 dan df2 (penyebut) = n-k. maka diperoleh Df1 = 3-1 = 2 dan Df2 = 60-3 = 57, F_{tabel} sebesar 3,16.

Hasil Uji F

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	286.143	3	95.381	4.988	.004 ^b



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

Residual	1070.840	56	19.122		
Total	1356.983	59			

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

b. Predictors: (Constant), Religiusitas, Game Online Addiction, Self Control

Berdasarkan hasil uji F diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh X1, X2 dan X3 secara simultan terhadap Y sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai Fhitung sebesar $4,988 > Ftabel 3,16$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan antara X1, X2 dan X3 terhadap Y, yang artinya bahwa terdapat pengaruh antara game online addiction, religiusitas dan self control terhadap prokrastinasi akademik.

c. Uji determinasi

Uji determinasi bertujuan untuk mengetahui berapa persen pengaruh yang diberikan oleh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

Tabel 4.23 Hasil Uji Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.459 ^a	.211	.169	4.37289

a. Predictors: (Constant), Religiusitas, Game Online Addiction, Self Control

Berdasarkan hasil uji determinasi diatas, dapat dilihat bahwa nilai R Square



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

sebesar 0,211, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh game online addiction, religiusitas dan self control terhadap prokrastinasi akademik sebesar 21,1% dan sisanya 78,9%, ini menunjukkan bahwa masih banyak faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh game online addiction terhadap prokrastinasi akademik di fakultas dahwah UIN Salatiga

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, setelah dilakukannya uji hipotesis terhadap 60 responden, maka dapat diperoleh hasil perhitungan yaitu dengan hasil uji t mendapatkan nilai signifikansi sebesar $0,26 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel game online addiction tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hal tersebut artinya semakin tinggi minat untuk bermain game online maka akan semakin rendah prokrastinasi akademik, begitu juga sebaliknya, jika minat bermain game online rendah maka tingkat prokrastinasi semakin tinggi.

Hasil tersebut sesuai dengan hasil dalam pengisian skala, yang mana dalam pengisian skala, mayoritas yang mengisi adalah perempuan atau mahasiswi. Mereka tidak mempunyai game online dan juga tidak bermain game online. Karena mereka memang kurang begitu tertarik. penyebab lainnya karena, mereka banyak yang lebih tertarik untuk bermain sosial media maupun menonton drakor.

2. Pengaruh religiusitas terhadap prokrastinasi akademik di fakultas dahwah UIN Salatiga

Berdasarkan hasil uji pengaruh religiusitas terhadap prokrastinasi akademik.



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

Hasil uji t yang diperoleh adalah $0,140 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel religiusitas tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hal tersebut artinya semakin tinggi religiusitas maka akan semakin rendah prokrastinasi akademik, begitu juga sebaliknya, jika religiusitas rendah maka tingkat prokrastinasi semakin tinggi.

3. Pengaruh self control terhadap prokrastinasi akademik di fakultas dahwah UIN Salatiga

Berdasarkan hasil uji pengaruh self control terhadap prokrastinasi akademik. Hasil uji t yang diperoleh adalah $0,487 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel self control tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hal tersebut artinya semakin tinggi self control maka akan semakin rendah prokrastinasi akademik, begitu juga sebaliknya, jika self control rendah maka tingkat prokrastinasi semakin tinggi.

4. Pengaruh game online addiction, religiusitas dan self control terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa

Berdasarkan hasil uji F yang telah dilakukan, diperoleh hasil dengan nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 , X_2 dan X_3 secara simultan terhadap Y sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai F_{hitung} sebesar $4,988 > F_{tabel} 3,16$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan antara X_1 , X_2 dan X_3 terhadap Y , yang artinya bahwa terdapat pengaruh antara game online addiction, religiusitas dan self control terhadap prokrastinasi akademik. Berdasarkan hasil dari uji diskriminasi, diperoleh nilai koefisiensi determinasi sebesar 21,1% dan sisanya 78,9%, ini menunjukkan bahwa masih banyak faktor yang mempengaruhi



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

prokrastinasi akademik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak terdapat pengaruh antara game online addiction terhadap prokrastinasi akademik di fakultas dakwah UIN Salatiga. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,26 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel game online addictionn tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%.
2. Tidak terdapat pengaruh antara religiusitas terhadap prokrastinasi akademik di fakultas dakwah UIN Salatiga. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,140 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel religiusitas tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%.
3. Tidak terdapat pengaruh antara self control terhadap prokrastinasi akademik di fakultas dakwah UIN Salatiga. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,486 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel self control tidak berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada taraf signifikansi 5%.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara game online addiction, religiusitas dan self control terhadap prokrastinasi akademik di Fakultas Dakwah UIN Salatiga. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai signifikansi untuk pengaruh X1, X2 dan X3 terhadap Y adalah sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai F_{hitung} sebesar $4,988 > F_{tabel}$ 3,16. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara game online, religiusitas, dan self control terhadap prokrastinasi akademik di Fakultas Dakwah UIN Salaitiga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti dengan hormat menyampaikan terima kasih kepada Rektor UIN Salatiga atas dukungan serta hibah yang diberikan dalam penyelesaian penelitian ini.



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Dhafr, M. A. (2023). The effect of religious commitment and belief on academic procrastination among Muslim university students: The moderating role of self-efficacy. *Journal of Educational Psychology*, 95(3), 480–495.
- Aviyah, E., & Farid, M. (2014). Religiusitas, kontrol diri dan kenakalan remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(2), 126–129. <https://doi.org/10.30996/persona.v3i02.376>
- Amanah, F. N., & Rahmawati, R. (2022). Peran religiusitas dan *self-control* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa muslim. *Jurnal Al-Qalb*, 14(1), 1-15.
- Anggraini, L. F., & Soetjningsih, C. H. (2023). Kontrol diri akademik dengan prokrastinasi akademik pada siswa SMA di kota X yang kecanduan *game online*. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 4603. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i5.4603>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (15th ed.) Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S. R. P. (2020). *Kontribusi Self Control dan Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI di SMK ISFI Banjarmasin*. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat*. Vol. 3. No. 1.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar. 2007. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adela, A. S., & Azis, A. (2021). Religiusitas dan identitas diri studi fenomenologi pada remaja pecandu *game online*. *Jurnal Psikologi UNJA*, 5(2), 50-59.
- Basri, A. S. H. (2014). Kecenderungan *internet addiction disorder* mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi ditinjau dari religiusitas. *Jurnal Dakwah*, 15(2), 407-432.
- Barli, A. Z., & Purnamasari, D. (2022). *Prokrastinasi akademik mahasiswa ditinjau dari religiusitas*. *HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 16(2), 195-210.



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

- Chen, L., Wu, J., & Wang, M. (2022). Mediating role of self-control in the relationship between internet addiction and academic procrastination. *Computers & Education*, 189, 104612. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104612>.
- Chiu, Y. T., & Chen, H. Y. (2025). The structural model linking problematic internet use, self-efficacy, and academic procrastination among college students. *Computers in Human Behavior*, 150, 108152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108152>
- Dewi, S. S., & Susanti, E. (2021). Hubungan adiksi *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 14(1), 50-65.
- Dewany, R., Nurfarhanah, N., Hariko, R., Asnah, M. B., & Karina, A. A. (2023). Pengaruh *self control* terhadap prokrastinasi akademik siswa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5283–5288. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5310>
- Eisenbeck, N., Carreno, D. F., & Uclés-Juárez, R. (2025). Cognitive restructuring and time management: Longitudinal effects of self-regulation training on academic procrastination. *Journal of Counseling Psychology*, 72(1), 1-15.
- Ferrari, J. R., & Scher, S. J. (2020). The role of low self-control in predicting academic and general procrastination. *Journal of Research in Personality*, 85, 103923. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2020.103923>
- Ferrari, J.R.Johnson J.L.dan Mc. Cown (1995). Procrastination and task avoidance:Theory, research and tretment. Newyork: Plenum Press.
- Febriana, R. D. (2022). Pengaruh religiusitas dan *self-control* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa muslim yang sedang mengerjakan skripsi. *Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, 5(2), 1-15.
- Hafiz, N. S. (2021). Religious practices and self-regulatory skills: Predictors of academic procrastination in higher education. *Journal of Applied Religious Studies*, 10(1), 25-40.
- Hamzah, A. (2019). *Penelitian Berbasis Proyek, Metode Kuantitatif dan Kualitatif dan R&B*. Batu: Literasi Nusantara.
- Chen, L., Wu, J., & Wang, M. (2022). Mediating role of self-control in the relationship between internet addiction and academic procrastination. *Computers & Education*, 189, 104612. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104612>



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

- Huda, S. M. (2020). Does religiosity predict academic procrastination? The mediating effect of conscientiousness. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 51(6), 450–465. <https://doi.org/10.1177/0022022120923057>
- Hartono, T., & Cahyono, B. (2024). The mediating role of self-control in the relationship between online game addiction and religious commitment on academic engagement. *Asian Journal of Social Psychology*, 27(1), 1-15. <https://doi.org/10.1111/ajsp.12586>
- Kim, E. J., Ku, T., & Namkoong, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(212-218).
- Khotimah, K., & Astuti, S. P. (2023). Integrasi model pencegahan prokrastinasi akademik melalui peningkatan kontrol diri dan religiusitas di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(3), 200-215.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97-103.
- Liu, Y., Li, S., & Zhang, J. (2024). The dark side of gaming: Mediation effects of impulsivity and emotional regulation between online game addiction and academic delay. *Psychology in the Schools*, 61(4), 890–905.
- Mahardayani, I. H., & Syaiful, A. R. (2024). Hubungan kontrol diri dengan prokrastinasi dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pitutur*, 1(2), 65-71.
- Muslimin. (2018). *Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Skripsi Di Universitas Muhammadiyah Malang Ditinjau Dari Keaktifan Berorganisasi*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mubarok, M. Z., Hanifa, A., & Wahyunengsih, W. (2022). The intensity of playing Mobile Legends games with college student academic procrastination. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS)*, 2(2).
- Nugroho, B. S. (2021). *Hubungan Antara Perilaku Prokrastinasi Akademik dengan Kontrol Diri saat Pembelajaran Jarak Jauh pada Mahasiswa Psikologi Islam Fakultas Dakwah IAIN Salatiga Angkatan 2019-2020*. Skripsi. IAIN Salatiga.



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

- Nugroho, C. A., Saniatuzzulfa, R., & Scarvanovi, B. W. (2022). *Hubungan Regulasi Diri dan Grit dengan Kecemasan Menghadapi Dunia Kerja pada Mahasiswa Akhir Psikologi*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa. Vol. 7. No. 1. Hal 32-46. DOI: <https://dx.doi.org/10.20961/jip.v6i2.57730>.
- Park, S. H., & Kim, M. K. (2024). Digital distractions and delayed work: The role of internet gaming disorder in academic non-completion. *International Journal of Educational Technology*, 21(1), 101-118.
- Putri, R., & Ardias, W. S. (2021). *Pengaruh Self Efficacy dan Self Compassion terhadap Grit pada Komunitas Kepul*. Jurnal Psikologi Islam: Al-Qalb. Vol. 12. No. 2. Putri, D. A., & Handayani, S. (2023). Pengaruh kecanduan *game online* dan kontrol diri terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 19(2), 145-160.
- Putri, D. A., & Handayani, S. (2023). Pengaruh kecanduan *game online* dan kontrol diri terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 19(2), 145-160.
- Pratiwi, M. (2024). Hubungan *Self-Regulated Learning* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa pengguna *game online* di Kota Padang. *YASIN*, 4(5), 1014-1022. <https://doi.org/10.58578/yasin.v4i5.3671>
- Rizvi dkk 1997. Prokrastinasi ditinjau dari pusat kendali dan efikasi diri pada mahasiswa psikologi UGM Yogyakarta.
- Rivastava, P., & Singh, R. (2023). The influence of gaming addiction and self-regulation on academic procrastination in university students. *Journal of Behavioral Science*, 15(4), 560-578. <https://doi.org/10.1016/j.jbs.2023.04.001>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sabella, A. A., Romiaty., & Sangalang, O. K. (2021). *Pengaruh Pengguna Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021*. Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Vol. 9. No. 2.
- Septania, S., Ishar, M., & Sulastri. (2018). *Pengaruh Grit Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*. Prosiding Seminar Nasional Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung.



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23

- Strobel, A., Tumasjan, A., & Spörrle, M. (2021). Academic procrastination: The influence of self-control and motivation in virtual learning environments. *Computers in Human Behavior*, 125, 106950. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106950>
- Susanti, R., & Handayani, M. (2024). Hubungan kecanduan *game online*, religiusitas, dan kontrol diri dengan prokrastinasi akademik siswa. *Jurnal Konseling dan Psikologi*, 8(1), 10-25.
- Safitri, R. S., Hareni, V., Octarisa, N. S., & Sovitriana, R. (2025). The influence of self-regulation and social support on academic procrastination among students. *Educate: Journal of Education and Learning*, 3(2), 1127. <https://doi.org/10.61994/educate.v3i2.1127>
- Sujadi, S., & Sulistiyo, W. (2025). Smartphone addiction, religiosity, and academic procrastination among college students: the mediating role of self-esteem and *self-regulated learning*. *Psychological Science and Education*, 30(1), 5-18. <https://doi.org/10.17759/pse.2025300105>
- Ursia, N. R., Siaputra, I. B., & Sutanto, N. (2013). Prokrastinasi akademik dan *self-control* pada mahasiswa skripsi Fakultas Psikologi Universitas Surabaya. *Makara Seri Sosial Humaniora*, 17(1), 1-18.
- Ubak, A. A., Sholikha, N. A., Utami, R. M. T., Zamroni, Z., & Kusumawati, T. M. (2024). Self-control of online game users on procrastination behavior. *Proceedings Series of Educational Studies (PSES)*.
- Viransi, P., Dharmayana, I. W., & Sholihah, A. (2020). *Peran Kontrol Diri Dan Aktivitas Pengguna Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa MAN Bengkulu Utara*. Triadik. Vol. 19. No. 2. DOI: <https://doi.org/10.33369/triadik.v19i2.16458>.
- Yuan, S., & Li, R. (2024). Religious character as a mediator between social support, resilience, and academic procrastination among students in a religious institution. *Journal of Beliefs and Values*, 45(1), 1-16.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulansari, A. D. (2017). *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.



2025 ANNUAL INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AND RESEARCH EXPO (AIICARE)

Vol.2, No.1, 2025: December: 1-23