

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi semakin berkembang maju. Perkembangan teknologi ini memudahkan aktivitas – aktivitas masyarakat sehari hari, terutama perkembangan teknologi informasi berupa internet yang bisa digunakan sebagai media untuk mencari informasi, komunikasi, dan hiburan. APJII (2022) mencatat terdapat 210,03 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021-2022, dimana internet tersebut digunakan untuk mengakses media sosial, aplikasi komunikasi, belanja *online*, *game online*, berita, transportasi, musik, email, video, *meeting online*, belajar *online*, dan dompet elektronik. Hal ini menunjukkan penggunaan internet di Indonesia sudah menyebar luas dan sangat dibutuhkan di kalangan masyarakat.

Sehubungan dengan berkembang pesatnya internet sebagai media hiburan, game online juga semakin berkembang. Salah satu bentuk sarana hiburan yang banyak diakses masyarakat adalah game online. Hal ini sejalan dengan survey APJII (2023) yang mencatat sebanyak 23,29% menggunakan internet untuk bermain game online. Game online adalah permainan yang membutuhkan internet untuk terhubung ke dalam game dan dapat dimainkan bersama orang lain tanpa perlu bertemu secara langsung. Perkembangan game online sendiri dapat dilihat dari fitur-fitur baru yang semakin beragam, grafik yang semakin bagus dan dapat dimainkan banyak orang, dan jenis game online yang semakin beragam (Ondang et al., 2020). Menurut, Purnamasari & Sabrina (2020) jenis – jenis game online terbagi menjadi beberapa macam, yaitu MMOFPS yang merupakan game yang berjenis peperangan atau militer, MMORTS adalah game dengan jenis permainan strategi, MMORPG adalah jenis permainan yang berfokus pada pengalaman dalam bermain untuk mendapatkan kekuatan, Massively Multiplayer Online Browser Game adalah jenis game yang dimainkan di browser, dan Simulation Games adalah jenis permainan simulasi tokoh dalam kehidupan sehari - hari. Sekarang ini, dengan jenis yang bermacam - macam, game online menjadi permainan yang digemari masyarakat. Berdasarkan laporan *We Are Social* (dalam Kemp, 2023), Indonesia berada di peringkat kedua di dunia dengan jumlah individu yang memainkan game online terbanyak mulai dari usia 16 – 64 tahun per april 2023 dengan persentase sebesar 93,4 %. Hal ini didukung dengan pernyataan Dirjen Aptika Kominfo (dalam Prasasti, 2022) yang menyatakan bahwa lebih dari 170 juta orang memainkan game online di berbagai macam platform.

Game online biasanya dimainkan individu yang berada di rentang usia remaja - dewasa awal, yang mana mulai memasuki masa perkuliahan dan dunia kerja. Hal ini didasarkan hasil survei Entertainment Software Association yang mencatat

bahwa kelompok usia yang memainkan game online terbanyak berada pada usia 18 – 34 tahun yang memiliki persentase sebesar 36% (ESA, 2022). Kemudian, berdasarkan survei yang dilakukan dr. Kristiana Siste, didapatkan bahwa sebanyak 14,4 % usia dewasa awal yang kecanduan internet untuk bermain game online (CNN, 2021).

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan di atas, diduga bahwa game online banyak dimainkan oleh mahasiswa, dikarenakan biasanya individu yang berada pada rentang usia 18 – 25 tahun memiliki status sebagai mahasiswa. Menurut Hulukati & Djibran (2018), mahasiswa berada pada masa dewasa awal berada direntang usia 18-25 tahun, yang memiliki tanggung jawab terhadap masa perkembangannya dan kehidupannya untuk memasuki masa dewasa. Hal ini didukung dengan pendapat Santrock (dalam Putri, 2019), yang menyatakan masa dewasa awal adalah masa peralihan dari remaja menuju dewasa yang berkisar antara 18 - 25 tahun dan ditandai oleh kegiatan bersifat eksplorasi, pencarian, penemuan, dan pemantapan diri. Pada masa ini, mahasiswa menjadi lebih memiliki banyak tanggung jawab dan tugas yang dikerjakan lebih berat dibandingkan masa sekolah. Jika hal ini dikaitkan dengan ciri perkembangan dewasa awal, maka individu yang berada diusia dewasa awal seharusnya sudah mulai untuk mementingkan tugas dibandingkan bermain game online. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Anderson (dalam al-Maqassary, 2010), dimana beberapa ciri perkembangan dewasa awal adalah berorientasi pada tugas bukan pada ego dan bisa mengendalikan perasaan pribadi. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada usia ini mahasiswa diharapkan untuk bisa membagi waktu dengan baik antara bermain game online dengan mengerjakan tanggung jawabnya.

Game online memiliki fitur reward ketika menyelesaikan suatu misi, yang membuat individu terlalu hanyut untuk menyelesaikan game tersebut dan menjadi lebih sering memainkannya (Widyawati, 2018). Namun, game online jika terlalu sering memainkannya, dapat menyebabkan dampak negatif, hal ini didasarkan dari pendapat Psikolog Retha Arjadi (dalam Rahmawati et al., 2021) yang menyatakan, salah satu dampak negatif game online adalah tugas/pekerjaan dan pendidikannya terbengkalai karena menunda tugas untuk bermain game online.

Banyak mahasiswa yang melakukan penundaan pada tugas akademiknya, dan memilih melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan. Hal ini didukung oleh survei yang dilakukan oleh divisi Litbang UNHAS (2018) pada mahasiswa UNHAS, mencatat sebanyak 77 % mahasiswa melakukan prokrastinasi akademik. Selain itu, survey yang dilakukan oleh Burka & Yuen (2008) mendapatkan sebanyak 75% mahasiswa melakukan prokrastinasi, sementara survey yang dilakukan Studymode (Ross, 2014) di Los Angeles, mencatat 69% mahasiswa melakukan prokrastinasi akademik dan terbiasa mengerjakan tugas pada malam sebelum waktu pengumpulan. Hal ini menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik merupakan masalah yang banyak dialami oleh banyak mahasiswa.

Kemudian, berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (2022), aktivitas penggunaan internet oleh individu lebih banyak digunakan untuk bermain game online (14,23%) dibandingkan digunakan untuk belajar (2,81%). Berdasarkan hasil survei tersebut, dapat dikatakan individu yang bermain game online diduga tidak melakukan tugas belajarnya, hal ini terutama terjadi pada mahasiswa. Kemudian, khusus untuk mahasiswa yang bermain game online, didapatkan kasus untuk memperkuat fenomena yang terjadi, dilansir dari ABC.net (Arifah, 2019), terdapat seorang mahasiswa yang akan di Drop Out dari universitas di Purwokerto karena kecanduan memainkan game online dan tidak mau meninggalkan gamenya. Kemudian, dilansir dari LPM Institut (2022), didapatkan kasus seorang mahasiswa berinisial L prodi Psikologi UIN Jakarta mengaku sering melakukan penundaan pada tugasnya untuk bermain game online, yang membuat tugasnya menumpuk dan hasilnya kurang memuaskan. Sedangkan, dilansir dari Wowkeren (2020), terdapat kasus seorang berinisial BJ mengaku pernah berhenti kuliah setahun karena game online. Berdasarkan data dan kasus yang dipaparkan di atas, dapat terlihat bahwa mahasiswa yang memilih bermain game online dan melakukan penundaan pada tugas perkuliahannya dapat membuat dampak buruk pada kehidupan perkuliahannya, seperti tugas yang menumpuk, dan penurunan nilai.

Namun, ternyata tidak semua mahasiswa yang bermain game online melakukan penundaan pada tugas. Dilansir dari Tribunnews (Anggraini, 2019), mahasiswa berinisial AR (21 tahun) memiliki hobi bermain game online, tidak melupakan kewajibannya sebagai mahasiswa, yang dapat terlihat dari nilai IPK AR sebesar 3,92 dan yang mendapatkan nilai B hanya satu. Berdasarkan kasus tersebut, didapatkan bahwa tidak semua mahasiswa yang bermain game online tidak dapat membagi waktu dan melakukan penundaan pada tugas akademiknya. Mahasiswa yang tidak melakukan penundaan tugas, dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak terlambat mengumpulkan, dan lebih mementingkan tugas

Berdasarkan data dan kasus di atas, dapat dikatakan penundaan tugas memiliki dampak negatif baik bagi mahasiswa maupun perguruan tinggi. Menurut Ferrari et al. (1995), dampak negatif prokrastinasi akademik adalah individu menjadi terhambat dalam performa akademik, waktu yang terbuang secara sia – sia tanpa menghasilkan sesuatu yang berguna, stress, dan mengalami tekanan. Hal ini didukung oleh penelitian Rahayudin (2021) yang menyatakan menunda – nunda tugas membuat mahasiswa menjadi membuang – buang waktu, mengurangi kesempatan berprestasi, dan mengalami keterlambatan dalam akademik. Dampak negatif lainnya adalah penurunan IPK, mengulang mata kuliah yang dapat menyebabkan keterlambatan kelulusan (Kompasiana, 2023). Hal ini kemudian diperjelas dengan pernyataan salah satu Dosen Fakultas Psikologi UIN Jakarta (LPM Institut, 2022) yang menyatakan bahwa mahasiswa yang melakukan penundaan tugas kuliah cenderung akan lebih lama lulus dan membuat akreditasi menurun. Keterlambatan lulus mahasiswa akan berdampak bagi universitas,

dimana dapat menghambat peningkatan akreditasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Lestari (2020) yang menyatakan salah satu aspek yang mempengaruhi akreditasi universitas adalah angka keterlambatan lulus.

Berdasarkan data PDDIKTI (2020), mencatat dari 8.483.213 mahasiswa yang terdaftar di Indonesia, yang mengalami kelulusan hanya 1.535.074. Selanjutnya peneliti, menemukan beberapa universitas memiliki tingkat rasio kelulusan yang rendah untuk jenjang S1, berdasarkan PDDIKTI (2023) Universitas Esa unggul memiliki rasio tingkat kelulusan S1 sebesar 90,88%, Universitas Negeri Surabaya 87,19%, Universitas Negeri Makassar 85,20%, Universitas Katolik Atma Jaya 85,10%, dan Universitas Negeri Yogyakarta 82,88%. Data – data tersebut menunjukkan masih banyak mahasiswa yang tidak lulus tepat waktu. Tetapi, data-data yang telah disebutkan belum dapat menjelaskan keterkaitan antara rendahnya persentase kelulusan tepat waktu mahasiswa dengan perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain game online. Namun, peneliti menduga bahwa adanya keterkaitan antara rendahnya persentase kelulusan tepat waktu mahasiswa dengan perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain game online. Dugaan tersebut didukung dengan penelitian Lupe (2021) yang menyatakan bahwa sering bermain game online dapat membuat mahasiswa melupakan tugas – tugas kuliah yang menyebabkan keterlambatan wisuda.

Dalam hal ini, untuk membagi waktu antara mengerjakan tugas perkuliahan dan bermain game online tidaklah mudah untuk dilakukan. Sehingga, tidak sedikit mahasiswa melakukan penundaan pada tugas perkuliahan untuk bermain game online. Dugaan tersebut didukung oleh Latifah (2022), bahwa salah satu faktor eksternal mahasiswa melakukan penundaan tugas perkuliahan salah satunya adalah bermain game online. Hal ini didukung oleh penelitian Aziz & Rahardjo (2013) yang menyatakan bahwa mahasiswa seringkali mengalami kelelahan dan kebosanan akan tugas akademiknya, sehingga memilih melakukan aktivitas lain seperti bermain game online yang mengakibatkan mahasiswa menunda – nunda mengerjakan tugas kuliah.

Hal ini sejalan dengan fenomena dalam penelitian Jamila (2020) yang menyatakan bahwa mahasiswa yang bermain game online menjadi malas untuk mengerjakan tugas perkuliahan, terlambat mengumpulkan tugas dan mengabaikan tugas perkuliahan. Hal ini juga sejalan dengan fenomena penelitian Islamiati & Fitri (2015) yang menjelaskan mahasiswa yang bermain game online mengalami perubahan waktu pola tidur akibat asyik bermain game online, menunda mengerjakan tugas kuliah, terlambat masuk kelas, dan mengalami penurunan prestasi. Penundaan yang dilakukan membuat mereka mengerjakan tugas saat mendekati deadline ataupun tidak mengerjakan tugasnya, sehingga menjadi terlambat mengumpulkan tugas. Perilaku menunda dalam dunia pendidikan yang telah disebutkan di atas, dikenal dengan istilah prokrastinasi akademik.

Berdasarkan teori Ferrari et al. (1995), prokrastinasi adalah suatu pola perilaku menunda yang merupakan respon menetap seseorang ketika dihadapkan tugas dan biasanya disertai keyakinan irrasional. Dalam hal yang lebih spesifik, prokrastinasi akademik merupakan perilaku menunda-nunda untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas akademik untuk melakukan aktivitas lain yang menyenangkan, yang berdampak terbuangnya waktu secara sia-sia (Ferrari et al., 1995). Hal ini sejalan dengan teori cognitive behavioral (dalam Rumiani, 2006) yang menjelaskan bahwa perilaku menunda dikarenakan ada pikiran-pikiran yang irasional terhadap tugas seperti takut gagal sehingga menunda – nunda sampai melebihi tenggat waktu, walaupun mengetahui bahwa perilakunya menghasilkan dampak buruk. Berdasarkan pendapat yang para ahli di atas, maka dapat disimpulkan perilaku penundaan pada tugas akademik, dilakukan oleh mahasiswa secara sadar untuk melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan seperti bermain game online.

Mahasiswa yang bermain game online yang diduga memiliki prokrastinasi akademik tinggi adalah mahasiswa yang memilih untuk bermain game online dibandingkan mengerjakan tugas, telat dalam mengumpulkan tugas kuliah, tidak mengumpulkan tugas kuliah, dan mengerjakan ketika mendekati deadline tugas. Sedangkan, mahasiswa yang bermain game online yang diduga memiliki prokrastinasi akademik rendah adalah mahasiswa yang lebih mementingkan tugas perkuliahannya, tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, mengerjakan tugas sesuai dengan rencana yang dibuat, dan selalu mengumpulkan tugas. Hal ini didasarkan dari ciri – ciri prokrastinasi akademik yang dipaparkan oleh Ferrari et al. (1995), yaitu menunda untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, terlambat dalam mengerjakan tugas, ada kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja nyata, dan lebih memilih melakukan hal lain yang menyenangkan daripada melakukan tugas yang penting.

Menurut Ferrari et.al (dalam Burhani, 2016) perilaku prokrastinasi akademik salah satunya disebabkan oleh *academic self-efficacy*. Bandura (1997) mengatakan bahwa *self-efficacy* adalah suatu keyakinan seseorang akan kemampuannya untuk sukses melakukan serangkaian kegiatan untuk menyelesaikan suatu tugas. Dalam hal yang lebih spesifik, *academic self-efficacy* adalah keyakinan individu akan kemampuannya mengatur dan menyelesaikan tugas akademik yang diberikan (Bandura, 1995). Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan *academic self-efficacy* sangat penting bagi individu, karena *academic self efficacy* mempengaruhi mahasiswa dalam mengambil dan menjalankan tindakan untuk mengerjakan tugas akademik, dimana individu yakin akan kemampuan dirinya mengerjakan berbagai tugas akademik yang diberikan.

Dari fenomena yang ditemukan, kemudian peneliti melakukan *preliminary study* dengan metode wawancara terhadap 3 subjek yang berinisial FN (22, semester 8), KL (21, semester 8), dan WT (23, semester 10) terhitung mulai tanggal 16-19 April 2023 untuk mengetahui data sementara terkait perilaku

prokrastinasi akademik dan *academic self-efficacy* pada mahasiswa yang bermain game online. Subjek FN mengatakan bahwa dirinya jarang sekali menunda tugas karena merasa jika tugas sudah selesai, maka menjadi lebih punya banyak waktu untuk bermain game online, sehingga lebih mementingkan mengerjakan tugas dibanding bermain game online. Menurutnya, tugas yang sulit berguna untuk menambah pengetahuan dan yakin bisa mengerjakan dengan maksimal dengan cara mencari materi di berbagai sumber. Jika dihadapkan dengan kegagalan, subjek FN tidak menyerah dan tetap mencoba kembali. Sedangkan, subjek KL mengatakan bahwa dirinya seringkali baru mengerjakan tugas ketika sudah mulai mendekati deadline terutama jika menghadapi tugas yang sulit dan lebih memilih bermain game online. Subjek KL merasa tidak yakin untuk mengerjakannya karena tidak terlalu memahami materinya dan memilih mengerjakan sebisanya pada saat hari deadline pengumpulan karena tugas tersebut tetap harus dikumpulkan ataupun jika tugas tersebut sangat sulit, subjek KL memilih tidak mengerjakannya. Sama halnya dengan subjek KL, subjek WT juga mengatakan sering menunda tugas untuk bermain game online karena merasa tugasnya terlalu sulit dan tidak mampu untuk mengerjakannya, sehingga ketika akan deadline mengerjakannya dengan asal atau tidak mengumpulkan tugas ataupun jika mata kuliahnya dirasa terlalu sulit untuk dipahami subjek WT lebih memilih mengulang mata kuliah.

Dari wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek KL dan WT sering melakukan penundaan ketika dihadapi tugas yang sulit dan lebih memilih untuk bermain game online, hal tersebut dikarenakan merasa tidak yakin mampu mengerjakan tugas yang sulit. Subjek KL dan WT juga terlihat tidak memiliki semangat yang tinggi dalam mengerjakan tugas kuliah. Sedangkan, subjek FN didapatkan jarang melakukan penundaan pada tugas, dan lebih mementingkan tugas daripada bermain game online. Bagi FN, tugas dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya, sehingga FN tidak akan menyerah jika mengalami kegagalan.

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat terlihat perilaku yang berbeda antara mahasiswa yang bermain game online, dimana dua mahasiswa memiliki prokrastinasi akademik tinggi, dan satu mahasiswa memiliki prokrastinasi akademik rendah. Mahasiswa yang memiliki prokrastinasi akademik rendah diduga karena memiliki *academic self-efficacy* tinggi dalam dirinya. Mereka yakin mampu mengatur dan menyelesaikan tugas-tugas akademik yang diberikan dengan baik, serta tidak menyerah ketika dihadapkan kegagalan. Dalam hal ini, *academic self-efficacy* yang terdapat dalam diri mahasiswa turut berkontribusi terhadap prokrastinasi akademik yang dilakukannya.

Menurut Bandura (dalam Sharma & Nasa, 2014) individu dinilai memiliki *academic self-efficacy* tinggi adalah individu yang memiliki tujuan dan komitmen, mampu mengerjakan semua tugas yang diberikan, berusaha keras untuk mengerjakan berbagai tugas, berpikir bahwa tugas yang sulit sebagai suatu

tantangan, dan berusaha untuk memperbaiki kegagalan yang dialami. Artinya, mahasiswa yang bermain game online yang memiliki *academic self-efficacy* tinggi adalah mahasiswa yang berusaha maksimal dalam mengerjakan berbagai tugas yang diberikan, berkomitmen dalam pengerjaan tugas dan tidak menunda pengerjaan tugas, mampu mengerjakan tugas diberbagai tingkat kesulitan, berani menerima tantangan, dan tidak takut akan kegagalan, sehingga mahasiswa yang bermain game online memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang rendah, yang ditandai dengan lebih mementingkan tugas perkuliahannya dibanding bermain game online, langsung mengerjakan tugas perkuliahannya, tidak terlambat mengumpulkan tugas, tidak menunda mengerjakan tugas perkuliahannya. Sebaliknya, mahasiswa yang bermain game online yang memiliki *academic self-efficacy* rendah akan mudah menyerah pada tugas yang sulit, takut gagal, mudah menyerah, tidak berani mengambil resiko, berpikir bahwa tugas sebagai hambatan, dan tidak mampu mengerjakan berbagai tugas perkuliahan, sehingga mahasiswa yang bermain game online memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi, yang ditandai dengan lebih memilih bermain game online, sering terlambat mengumpulkan tugas, sering mengerjakan tugas ketika mendekati deadline, dan jadwal pengerjaan tugas tidak dijalankan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat terlihat bahwa prokrastinasi akademik adalah salah satu permasalahan yang sering terjadi pada mahasiswa dan dapat berdampak pada penurunan performa akademik dan kesuksesan akademik. Pada dasarnya mahasiswa dituntut untuk mengembangkan kompetensinya dalam perguruan tinggi sehingga dapat siap bersaing di dunia kerja. Selain itu, prokrastinasi sendiri perlu menjadi perhatian bagi perguruan tinggi, yang mana keberhasilan perkuliahan mahasiswa akan mempengaruhi akreditasi perguruan tinggi, dikarenakan perguruan tinggi adalah tempat bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensinya. Agar mahasiswa dapat berhasil dalam akademik, maka diperlukanlah *academic self-efficacy* dalam diri mahasiswa.

Jika dilihat dari penelitian sebelumnya, yang dilakukan Bisingslasi (2016) dengan judul “Hubungan Self-Efficacy Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana Angkatan 2014” menunjukkan hubungan negatif signifikan antara *academic self-efficacy* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hanjani et al. (2022) yang berjudul “Pengaruh Self Efficacy Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Likupang Barat” yang menunjukkan ada pengaruh negatif signifikan self-efficacy terhadap prokrastinasi akademik, yang artinya semakin rendah self-efficacy yang dimiliki mahasiswa maka semakin tinggi prokrastinasi akademik siswa. Dari penelitian di atas dapat dilihat bahwa adanya pengaruh antara *academic self-efficacy* dan prokrastinasi akademik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini mengambil

subjek mahasiswa yang bermain game online di Indonesia, sehingga tidak hanya mengerucut pada mahasiswa dalam universitas tertentu saja.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh *Academic self-efficacy* Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa yang bermain Game Online”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini:

1. Apakah ada pengaruh *academic self-efficacy* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*?
2. Bagaimana tingkat *academic self-efficacy* dan prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh *academic self-efficacy* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*
2. Untuk mengetahui tingkat *academic self-efficacy* dan prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online*

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *academic self-efficacy* dan prokrastinasi akademik. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara teoritis dapat memberikan informasi tambahan pada para pembaca dan peneliti lain bagi yang ingin meneliti topik ini lebih dalam.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi mahasiswa
Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk memahami mengenai *academic self-efficacy* dan perilaku prokrastinasi akademik, sehingga dapat terhindar dari perilaku prokrastinasi dan dapat membagi waktu antara bermain *game online* dan mengerjakan tugas.
2. Bagi Universitas
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak universitas untuk menurunkan perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*, serta memberikan pelatihan pada mahasiswa untuk meningkatkan *academic self-efficacy*.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian selanjutnya terkait dengan faktor – faktor lain yang memengaruhi prokrastinasi.