

LAMPIRAN A  
SKALA *ACADEMIC SELF-EFFICACY* DAN PROKRASTINASI AKADEMIK

**Pengantar Pengisian Kuesioner**

Selamat Pagi/Siang/Sore

Perkenalkan saya Desy Natalia Mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir. Sehubungan dengan itu, saya ingin meminta bantuan dan kesediaan Anda untuk membantu penelitian saya dengan mengisi kuesioner berikut. Adapun kriteria responden yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa Aktif S1 berusia 18-25 tahun
2. Aktif bermain *game online* minimal 3 jam/hari
3. Sering bermain *game online* bersama teman

Pernyataan-pernyataan yang tersedia harap dijawab secara jujur dan sesuai dengan diri anda sesungguhnya, karena dalam kuesioner ini tidak ada jawaban benar dan salah. Anda juga tidak perlu khawatir karena jawaban dan identitas Anda akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Estimasi untuk pengisian kuesioner kurang lebih 10-15 menit.

Apabila ada pertanyaan, silahkan hubungi saya melalui:  
[desynatalia020@student.esaunggul.ac.id](mailto:desynatalia020@student.esaunggul.ac.id)

Saya ucapkan terimakasih atas bantuan dan partisipasi Anda sebagai responden penelitian ini.

Tangerang, 5 Juni 2023

Hormat Saya,

Desy Natalia  
(Peneliti)

**Lembar Persetujuan Menjadi Responden (*Informed Consent*)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama/Inisial :

Usia :

Menyatakan setuju untuk menjadi responden penelitian ini dan bersedia memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

Tanda Tangan

(Responden)

**Identitas Diri Responden**

1. Nama (Inisial) :

\*Beri tanda ( ✓ ) pada pilihan jawaban yang telah disediakan

2. Kelas Perkuliahan?

- Reguler
- Paralel (Kelas Karyawan)

3. Usia

- 18-19
- 20-21
- 22-23
- 24-25

4. Domisili

- DKI Jakarta
- Banten
- Jawa Barat
- Jawa Timur
- Jawa Tengah
- Bali
- Lampung
- Lainnya ...

5. Jenis Kelamin

- Laki – Laki
- Perempuan

6. Durasi bermain *game online* dalam sehari

- 3-5 jam
- 6-8 jam
- > 8 jam

7. Lingkungan Tempat Tinggal Saat ini

- Tinggal Sendiri
- Bersama Keluarga

### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Berikut adalah pernyataan-pernyataan mengenai perasaan Anda/penilaian diri Anda tentang keseharian Anda. Dalam kuesioner ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, karena semua jawaban adalah benar dan sesuai dengan diri Anda yang sesungguhnya.

Dalam mengisi kuesioner ini, cara menjawabnya cukup sederhana, yaitu dengan memberikan tanda ( ✓ ) disalah satu pilihan jawaban yang telah disediakan. Jawablah setiap pernyataan sesuai dengan diri anda sesungguhnya dan pastikan semua pernyataan sudah terjawab.

Berikut adalah keterangan pilihan jawaban:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

### Contoh:

PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
Saya senang mengisi waktu dengan belajar		✓		

**A. SKALA ALAT UKUR (Sebelum Uji Coba)**

**a. Skala *Academic self-efficacy***

	<b>PERNYATAAN</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
1.	Tidak ada tugas kuliah yang terlewatkan begitu saja oleh saya				
2.	Saya mampu mengerjakan tugas kuliah secara tepat				
3.	Ketika dihadapkan tugas – tugas kuliah yang sulit, saya merasa bingung untuk memulai mengerjakan tugas-tugas yang saya miliki				
4.	Saya menyerah dengan banyaknya tugas kuliah yang diberikan				
5.	Banyak tugas kuliah bisa saya tuntaskan dengan efektif				
6.	Saya merasa tugas kuliah yang saya kerjakan hasilnya kurang memuaskan				
7.	Ketika dihadapkan pada mata kuliah yang tidak saya sukai, saya tidak yakin mampu memberikan hasil yang baik				
8.	Saya optimis bahwa tugas kuliah sebanyak apapun dapat saya selesaikan				
9.	Ketika presentasi di kelas, saya berani mengambil peran yang penting sebagai moderator				
10.	Saya kesulitan ketika harus mengerjakan tugas-tugas kuliah yang sulit sebagaimana teman-teman lain				
11.	Ketika dihadapkan kegagalan dalam tugas kuliah, saya tidak menyerah dan berusaha memperbaikinya kembali				
12.	Saya yakin mampu menyelesaikan tugas-tugas kuliah sesuai dengan rencana yang saya targetkan				
13.	Saya yakin akan kemampuan saya untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah yang sulit				
14.	Saya sulit menyatakan suatu alasan yang tepat				

	secara spontan				
15.	Agar tidak pusing, saya suka melimpahkan tugas kuliah saya kepada orang lain				
16.	Saya tidak menyerah untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang sukar				
17.	Saya mengerjakan tugas kuliah secara biasa-biasa saja agar tidak menyusahkan diri saya sendiri				
18.	Saya bersungguh – sungguh menyelesaikan tugas – tugas kuliah yang diberikan walaupun tugas tersebut sulit				
19.	Saya tidak sanggup untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang menjadi tanggung jawab saya				
20.	Saya pasrah dengan banyaknya tugas kuliah yang saya hadapi				
21.	Saya sungguh-sungguh ketika mengerjakan tugas kuliah				
22.	Saya kesulitan untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang sulit				
23.	Saya yakin bahwa tugas kuliah yang saya kerjakan akan mendapat hasil yang bagus				
24.	Saya yakin bahwa tugas-tugas kuliah saya dapat selesai dengan maksimal				
25.	Saya gemetar ketika harus disuruh maju oleh dosen untuk menjelaskan sesuai dengan pemahaman saya				
26.	Saya bisa mengerjakan tugas-tugas kuliah sebaik yang dilakukan oleh teman-teman saya				
27.	Konsentrasi saya mudah teralihkan saat mengerjakan tugas kuliah yang sulit				
28.	Ketika ada tugas kuliah yang sulit, saya tidak yakin mampu untuk mengerjakannya dengan sebaik mungkin				
29.	Ketika ada tugas kuliah yang sulit, saya merasa takut				
30.	Saya dapat fokus dengan tugas kuliah yang saya kerjakan				

**b. Skala Prokrastinasi Akademik**

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya sering menunda menyelesaikan tugas kuliah untuk bermain game online				
2.	Saya sering mengerjakan tugas kuliah pada hari terakhir pengumpulan tugas dikarenakan waktu habis terpakai untuk bermain <i>game online</i>				
3.	Jadwal pengerjaan tugas yang sudah saya buat, tidak saya laksanakan tepat waktu karena berbenturan dengan jadwal bermain <i>game online</i>				
4.	Saya menunda tugas kuliah karena saya sibuk bermain <i>game online</i> yang lebih menyenangkan				
5.	Karena bermain <i>game online</i> , saya gagal dalam menyelesaikan tugas kuliah sesuai jadwal yang telah saya susun				
6.	Saya lupa akan tugas kuliah yang diberikan karena saya terlalu asyik bermain <i>game online</i>				
7.	Jadwal pengerjaan tugas yang telah saya buat, saya laksanakan sesuai dengan rencana				
8.	Saya terbiasa menunda mengerjakan tugas kuliah untuk bermain <i>game online</i>				
9.	Dosen memberikan cukup waktu untuk mengerjakan tugas kuliah, sehingga saya tidak terlambat dalam mengumpulkannya				
10.	Saya selalu mengerjakan tugas kuliah tepat waktu				
11.	Tugas kuliah yang banyak, membuat saya malas untuk memulai mengerjakannya dan lebih memilih bermain <i>game online</i>				
12.	Saya terbiasa mengerjakan tugas kuliah tepat waktu				
13.	Saya memilih menyelesaikan tugas kuliah terlebih dahulu baru bermain <i>game online</i>				
14.	Saya puas dengan hasil kerja yang saya lakukan karena saya dapat mengerjakan tugas kuliah tepat waktu				
15.	Saat diberikan tugas, saya segera mengerjakan tugas kuliah tersebut				

16.	Selama tugas kuliah belum diselesaikan, saya tidak akan membuka aplikasi <i>game online</i>				
17.	Saya memulai mengerjakan tugas kuliah, sesuai dengan rencana yang telah saya buat				
18.	Saya lebih mementingkan untuk menyelesaikan tugas kuliah daripada bermain <i>game online</i>				
19.	Saya kesulitan untuk memenuhi jadwal pengerjaan tugas yang sudah saya rencanakan karena merasa <i>game online</i> lebih menarik				
20.	Saya langsung mengerjakan tugas kuliah agar tidak terlambat mengumpulkannya				
21.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> yang lebih menyenangkan meskipun batas akhir pengumpulan tugas kuliah sudah dekat				
22.	Saya seringkali merasa dikejar-kejar oleh waktu saat menyelesaikan tugas kuliah karena lebih memilih bermain <i>game online</i>				
23.	Saya mengerjakan tugas kuliah lebih cepat dari rencana yang telah saya tentukan sehingga tidak terlambat dalam mengumpulkannya				
24.	Saya merasa tugas kuliah yang diberikan terlalu sulit, sehingga saya mendahulukan bermain <i>game online</i> yang lebih menyenangkan				
25.	Saya malas mengerjakan tugas kuliah terlalu cepat				
26.	Saya menyelesaikan tugas kuliah, jauh sebelum batas akhir pengumpulan tugas				
27.	Meskipun bermain <i>game online</i> menyenangkan, saya tetap mengutamakan mengerjakan tugas kuliah				
28.	Karena ajakan bermain <i>game online</i> , saya menunda mengerjakan tugas sampai batas akhir pengumpulan				
29.	Saya terlambat dalam menyelesaikan tugas kuliah akibat selalu menunda mengerjakannya untuk bermain <i>game online</i>				
30.	Saya segera mengerjakan tugas kuliah yang diberikan oleh dosen selagi merasa masih				



	banyak waktu				
31.	Saya menyelesaikan tugas kuliah sesuai waktu yang direncanakan				
32.	Saya dapat mengendalikan diri untuk tidak bermain <i>game online</i> saat tugas kuliah sedang menumpuk				
33.	Menunda mengerjakan tugas kuliah seringkali saya lakukan untuk bermain <i>game online</i> bersama teman				
34.	Saya merasa mengerjakan tugas kuliah lebih menarik dibandingkan bermain <i>game online</i>				
35.	Karena asyik bermain <i>game online</i> , saya baru akan mengerjakan tugas kuliah saat mendekati batas akhir pengumpulan tugas				
36.	Saya sulit melaksanakan target/jadwal pengerjaan tugas yang telah saya tentukan sendiri karena ada ajakan untuk bermain <i>game online</i>				

**B. SKALA ALAT UKUR (Setelah Uji Coba)**

**a. Skala *Academic self-efficacy***

	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Tidak ada tugas kuliah yang terlewatkan begitu saja oleh saya				
2.	Saya mampu mengerjakan tugas kuliah secara tepat				
3.	Saya menyerah dengan banyaknya tugas kuliah yang diberikan				
4.	Banyak tugas kuliah bisa saya tuntaskan dengan efektif				
5.	Saya merasa tugas kuliah yang saya kerjakan hasilnya kurang memuaskan				
6.	Ketika dihadapkan pada mata kuliah yang tidak saya sukai, saya tidak yakin mampu memberikan hasil yang baik				
7.	Saya optimis bahwa tugas kuliah sebanyak apapun dapat saya selesaikan				
8.	Ketika presentasi di kelas, saya berani mengambil peran yang penting sebagai moderator				
9.	Saya kesulitan ketika harus mengerjakan tugas-tugas kuliah yang sulit sebagaimana teman-teman lain				
10.	Ketika dihadapkan kegagalan dalam tugas kuliah, saya tidak menyerah dan berusaha memperbaikinya kembali				
11.	Saya yakin mampu menyelesaikan tugas-tugas kuliah sesuai dengan rencana yang saya targetkan				
12.	Saya yakin akan kemampuan saya untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah yang sulit				
13.	Agar tidak pusing, saya suka melimpahkan tugas kuliah saya kepada orang lain				
14.	Saya tidak menyerah untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang sukar				

15.	Saya bersungguh – sungguh menyelesaikan tugas – tugas kuliah yang diberikan walaupun tugas tersebut sulit				
16.	Saya tidak sanggup untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang menjadi tanggung jawab saya				
17.	Saya pasrah dengan banyaknya tugas kuliah yang saya hadapi				
18.	Saya sungguh-sungguh ketika mengerjakan tugas kuliah				
19.	Saya kesulitan untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang sulit				
20.	Saya yakin bahwa tugas kuliah yang saya kerjakan akan mendapat hasil yang bagus				
21.	Saya yakin bahwa tugas-tugas kuliah saya dapat selesai dengan maksimal				
22.	Saya gemetar ketika harus disuruh maju oleh dosen untuk menjelaskan sesuai dengan pemahaman saya				
23.	Saya bisa mengerjakan tugas-tugas kuliah sebaik yang dilakukan oleh teman-teman saya				
24.	Konsentrasi saya mudah teralihkan saat mengerjakan tugas kuliah yang sulit				
25.	Ketika ada tugas kuliah yang sulit, saya tidak yakin mampu untuk mengerjakannya dengan sebaik mungkin				
26.	Ketika ada tugas kuliah yang sulit, saya merasa takut				
27.	Saya dapat fokus dengan tugas kuliah yang saya kerjakan				

**b. Skala Prokrastinasi Akademik**

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya sering menunda menyelesaikan tugas				

	kuliah untuk bermain game online				
2.	Saya sering mengerjakan tugas kuliah pada hari terakhir pengumpulan tugas dikarenakan waktu habis terpakai untuk bermain <i>game online</i>				
3.	Jadwal pengerjaan tugas yang sudah saya buat, tidak saya laksanakan tepat waktu karena berbenturan dengan jadwal bermain <i>game online</i>				
4.	Saya menunda tugas kuliah karena saya sibuk bermain <i>game online</i> yang lebih menyenangkan				
5.	Karena bermain <i>game online</i> , saya gagal dalam menyelesaikan tugas kuliah sesuai jadwal yang telah saya susun				
6.	Saya lupa akan tugas kuliah yang diberikan karena saya terlalu asyik bermain <i>game online</i>				
7.	Saya terbiasa menunda mengerjakan tugas kuliah untuk bermain <i>game online</i>				
8.	Dosen memberikan cukup waktu untuk mengerjakan tugas kuliah, sehingga saya tidak terlambat dalam mengumpulkannya				
9.	Saya selalu mengerjakan tugas kuliah tepat waktu				
10.	Tugas kuliah yang banyak, membuat saya malas untuk memulai mengerjakannya dan lebih memilih bermain <i>game online</i>				
11.	Saya terbiasa mengerjakan tugas kuliah tepat waktu				
12.	Saya memilih menyelesaikan tugas kuliah terlebih dahulu baru bermain <i>game online</i>				
13.	Saya puas dengan hasil kerja yang saya lakukan karena saya dapat mengerjakan tugas kuliah tepat waktu				
14.	Saat diberikan tugas, saya segera mengerjakan tugas kuliah tersebut				
15.	Selama tugas kuliah belum diselesaikan, saya tidak akan membuka aplikasi <i>game online</i>				
16.	Saya memulai mengerjakan tugas kuliah, sesuai dengan rencana yang telah saya buat				

17.	Saya lebih mementingkan untuk menyelesaikan tugas kuliah daripada bermain <i>game online</i>				
18.	Saya kesulitan untuk memenuhi jadwal pengerjaan tugas yang sudah saya rencanakan karena merasa <i>game online</i> lebih menarik				
19.	Saya langsung mengerjakan tugas kuliah agar tidak terlambat mengumpulkannya				
20.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> yang lebih menyenangkan meskipun batas akhir pengumpulan tugas kuliah sudah dekat				
21.	Saya seringkali merasa dikejar-kejar oleh waktu saat menyelesaikan tugas kuliah karena lebih memilih bermain <i>game online</i>				
22.	Saya mengerjakan tugas kuliah lebih cepat dari rencana yang telah saya tentukan sehingga tidak terlambat dalam mengumpulkannya				
23.	Saya merasa tugas kuliah yang diberikan terlalu sulit, sehingga saya mendahulukan bermain <i>game online</i> yang lebih menyenangkan				
24.	Saya malas mengerjakan tugas kuliah terlalu cepat				
25.	Saya menyelesaikan tugas kuliah, jauh sebelum batas akhir pengumpulan tugas				
26.	Meskipun bermain <i>game online</i> menyenangkan, saya tetap mengutamakan mengerjakan tugas kuliah				
27.	Karena ajakan bermain <i>game online</i> , saya menunda mengerjakan tugas sampai batas akhir pengumpulan				
28.	Saya terlambat dalam menyelesaikan tugas kuliah akibat selalu menunda mengerjakannya untuk bermain <i>game online</i>				
29.	Saya segera mengerjakan tugas kuliah yang diberikan oleh dosen selagi merasa masih banyak waktu				
30.	Saya menyelesaikan tugas kuliah sesuai waktu yang direncanakan				

31.	Saya dapat mengendalikan diri untuk tidak bermain <i>game online</i> saat tugas kuliah sedang menumpuk				
32.	Menunda mengerjakan tugas kuliah seringkali saya lakukan untuk bermain <i>game online</i> bersama teman				
33.	Saya merasa mengerjakan tugas kuliah lebih menarik dibandingkan bermain <i>game online</i>				
34.	Karena asyik bermain <i>game online</i> , saya baru akan mengerjakan tugas kuliah saat mendekati batas akhir pengumpulan tugas				
35.	Saya sulit melaksanakan target/jadwal pengerjaan tugas yang telah saya tentukan sendiri karena ada ajakan untuk bermain <i>game online</i>				

LAMPIRAN B  
UJI ALAT UKUR VALIDITAS DAN RELIABILITAS

A. Uji Validitas dan Reabilitas *Academic self-efficacy*

a. *Academic self-efficacy* (Putaran pertama)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.930	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ASE1	79.83	251.868	.397	.929
ASE2	79.87	248.809	.567	.928
ASE3	81.23	253.771	.287	.930
ASE4	80.17	249.799	.360	.930
ASE5	79.97	238.930	.814	.924
ASE6	80.60	242.248	.689	.926
ASE7	80.97	245.826	.457	.929
ASE8	79.77	251.909	.345	.930
ASE9	80.40	248.869	.347	.931
ASE10	80.87	244.533	.607	.927
ASE11	79.87	244.602	.604	.927
ASE12	79.93	241.375	.783	.925
ASE13	79.97	241.757	.743	.925
ASE14	81.13	255.361	.231	.931
ASE15	79.87	241.913	.599	.927
ASE16	79.93	240.340	.825	.924
ASE17	81.07	260.892	.024	.934
ASE18	79.93	241.237	.686	.926
ASE19	80.17	245.247	.429	.930
ASE20	80.43	239.357	.607	.927
ASE21	79.73	243.444	.686	.926
ASE22	80.97	246.861	.520	.928
ASE23	79.90	244.438	.686	.926
ASE24	79.83	244.075	.721	.926
ASE25	80.93	249.720	.375	.930

ASE26	80.13	244.189	.736	.926
ASE27	80.97	242.861	.567	.927
ASE28	80.67	240.230	.611	.927
ASE29	80.87	240.533	.551	.928
ASE30	79.93	247.857	.499	.928

**b. Academic self-efficacy (Putaran Kedua)**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.936	27

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ASE1	73.97	236.102	.401	.936
ASE2	74.00	232.207	.616	.934
ASE4	74.30	235.528	.316	.937
ASE5	74.10	223.334	.827	.931
ASE6	74.73	226.961	.687	.933
ASE7	75.10	231.128	.432	.936
ASE8	73.90	234.921	.394	.936
ASE9	74.53	232.878	.359	.937
ASE10	75.00	229.448	.593	.934
ASE11	74.00	228.276	.638	.933
ASE12	74.07	225.926	.789	.932
ASE13	74.10	225.955	.761	.932
ASE15	74.00	226.690	.595	.934
ASE16	74.07	224.685	.840	.931
ASE18	74.07	225.582	.698	.932
ASE19	74.30	230.010	.422	.936
ASE20	74.57	224.254	.602	.934
ASE21	73.87	227.775	.697	.933
ASE22	75.10	232.093	.492	.935
ASE23	74.03	228.792	.696	.933
ASE24	73.97	228.654	.721	.932
ASE25	75.07	233.513	.395	.936



ASE26	74.27	227.995	.771	.932
ASE27	75.10	228.714	.527	.935
ASE28	74.80	224.717	.618	.933
ASE29	75.00	225.862	.532	.935
ASE30	74.07	232.064	.509	.935

## B. Uji Validitas dan Reliabilitas Prokrastinasi Akademik

### a. Prokrastinasi Akademik (Putaran Pertama)

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	36

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PA1	78.83	468.075	.594	.955
PA2	79.03	457.689	.726	.954
PA3	79.17	460.351	.719	.954
PA4	79.03	459.482	.685	.954
PA5	79.27	461.789	.623	.955
PA6	79.37	466.585	.548	.955
PA7	79.53	480.051	.241	.957
PA8	79.07	458.685	.728	.954
PA9	79.90	473.128	.448	.956
PA10	80.10	476.645	.472	.956
PA11	79.13	460.602	.710	.954
PA12	79.83	464.695	.655	.955
PA13	79.50	457.017	.737	.954
PA14	79.77	469.013	.654	.955
PA15	79.23	461.771	.619	.955
PA16	79.07	461.582	.636	.955
PA17	79.67	469.609	.541	.955
PA18	79.60	469.903	.507	.956
PA19	79.03	461.482	.618	.955
PA20	79.40	466.386	.473	.956
PA21	79.23	458.254	.750	.954

PA22	79.03	477.413	.329	.957
PA23	79.20	463.476	.620	.955
PA24	79.23	461.426	.673	.954
PA25	78.93	460.478	.607	.955
PA26	79.17	460.006	.700	.954
PA27	79.67	459.678	.774	.954
PA28	78.90	460.231	.760	.954
PA29	79.30	468.010	.569	.955
PA30	79.50	462.397	.635	.955
PA31	79.60	468.662	.624	.955
PA32	79.53	458.464	.715	.954
PA33	78.97	476.930	.314	.957
PA34	78.97	473.964	.322	.957
PA35	79.00	463.241	.580	.955
PA36	79.07	456.547	.809	.954

**b. Prokrastinasi Akademik (Putaran Kedua)**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.957	35

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PA1	76.80	456.993	.601	.956
PA2	77.00	446.690	.733	.955
PA3	77.13	449.775	.714	.955
PA4	77.00	448.621	.688	.955
PA5	77.23	450.944	.625	.956
PA6	77.33	455.402	.556	.956
PA8	77.03	447.826	.731	.955
PA9	77.87	461.844	.459	.957
PA10	78.07	465.375	.483	.957
PA11	77.10	450.024	.706	.955
PA12	77.80	454.028	.652	.956
PA13	77.47	446.464	.733	.955

PA14	77.73	458.202	.653	.956
PA15	77.20	451.062	.618	.956
PA16	77.03	450.930	.633	.956
PA17	77.63	458.861	.538	.956
PA18	77.57	458.599	.518	.957
PA19	77.00	450.966	.612	.956
PA20	77.37	455.757	.469	.957
PA21	77.20	447.683	.746	.955
PA22	77.00	467.103	.312	.958
PA23	77.17	452.626	.621	.956
PA24	77.20	450.510	.676	.956
PA25	76.90	449.955	.602	.956
PA26	77.13	449.292	.699	.955
PA27	77.63	449.137	.769	.955
PA28	76.87	449.775	.752	.955
PA29	77.27	457.375	.563	.956
PA30	77.47	451.637	.635	.956
PA31	77.57	458.047	.617	.956
PA32	77.50	447.776	.714	.955
PA33	76.93	465.375	.329	.958
PA34	76.93	462.685	.330	.958
PA35	76.97	452.033	.589	.956
PA36	77.03	445.964	.806	.955

LAMPIRAN C  
GAMBARAN UMUM SUBJEK

A. Usia

		Usia		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	18-19	8	8.0	8.0	8.0
	20-21	41	41.0	41.0	49.0
	22-23	36	36.0	36.0	85.0
	24-25	15	15.0	15.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

B. Kelas Perkuliahan

		Kelas Perkuliahan			
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative
				Percent	Percent
Valid	Paralel (Kelas Karyawan)	16	16.0	16.0	16.0
	Reguler	84	84.0	84.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

C. Jenis Kelamin

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative
				Percent	Percent
Valid	Laki – Laki	47	47.0	47.0	47.0
	Perempuan	53	53.0	53.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

D. Domisili (Provinsi)

		Domisili (Provinsi)			
		Frequency	Percent	Valid	Cumulative
				Percent	Percent
Valid	Bali	4	4.0	4.0	4.0
	Banten	7	7.0	7.0	11.0
	Bengkulu	1	1.0	1.0	12.0
	DKI Jakarta	28	28.0	28.0	40.0
	Gorontalo	1	1.0	1.0	41.0
	Jawa Barat	28	28.0	28.0	69.0
	Jawa Tengah	5	5.0	5.0	74.0
	Jawa Timur	6	6.0	6.0	80.0
	Kalimantan Barat	2	2.0	2.0	82.0

Kalimantan Selatan	1	1.0	1.0	83.0
Lampung	2	2.0	2.0	85.0
NTB	1	1.0	1.0	86.0
NTT	1	1.0	1.0	87.0
Papua barat	1	1.0	1.0	88.0
Riau	2	2.0	2.0	90.0
Sulawesi Selatan	3	3.0	3.0	93.0
Sulawesi Utara	1	1.0	1.0	94.0
Sumatera Barat	1	1.0	1.0	95.0
Sumatera Utara	1	1.0	1.0	96.0
Yogyakarta	4	4.0	4.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

### E. Durasi Bermain *Game Online*

#### Durasi bermain game online dalam sehari

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid > 8 jam	7	7.0	7.0	7.0
3 - 5 jam	76	76.0	76.0	83.0
6 - 8 jam	17	17.0	17.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

### F. Kondisi Lingkungan

#### Kondisi Lingkungan Tempat Tinggal Saat Ini

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bersama Keluarga	79	79.0	79.0	79.0
Tinggal Sendiri	21	21.0	21.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

LAMPIRAN D  
UJI NORMALITAS

A. Uji Normalitas *Academic self-efficacy* dan Prokrastinasi Akademik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Academic Self Efficacy</i>	Prokrastinasi Akademik
N		100	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	76.42	79.67
	Std. Deviation	12.383	20.674
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.073	.080
	Positive	.046	.054
	Negative	-.073	-.080
Test Statistic		.073	.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.112 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.  
d. This is a lower bound of the true significance.

LAMPIRAN E  
UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

A. Uji Regresi Linear Sederhana *Academic self-efficacy* dan Prokrastinasi Akademik

**Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
Prokrastinasi Akademik	79.67	20.674	100
<i>Academic Self Efficacy</i>	76.42	12.383	100

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	<i>Academic Self Efficacy</i> <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.725 <sup>a</sup>	.525	.520	14.317

a. Predictors: (Constant), *Academic Self Efficacy*

b. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	22225.334	1	22225.334	108.423	.000 <sup>b</sup>
	Residual	20088.776	98	204.988		
	Total	42314.110	99			

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

b. Predictors: (Constant), *Academic Self Efficacy*

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	172.138	8.995		19.137	.000
	<i>Academic Self Efficacy</i>	-1.210	.116	-.725	-10.413	.000

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

LAMPIRAN F  
KATEGORISASI

**A. Kategorisasi *Academic self-efficacy***

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Academic Self Efficacy</i>	100	44	103	76.42	12.383
Valid N (listwise)	100				

***Academic Self Efficacy***

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	53	53.0	53.0	53.0
Tinggi	47	47.0	47.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**B. Kategorisasi Prokrastinasi Akademik**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Prokrastinasi Akademik	100	35	125	79.67	20.674
Valid N (listwise)	100				

**Prokrastinasi Akademik**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	48	48.0	48.0	48.0
Tinggi	52	52.0	52.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	



LAMPIRAN G  
TABULASI SILANG

A. Hasil Uji Tabulasi Silang Prokrastinasi Akademik dengan Kondisi Lingkungan

Kondisi Lingkungan Tempat Tinggal \* Prokrastinasi Akademik  
Crosstabulation

			Prokrastinasi Akademik		Total
			Rendah	Tinggi	
Kondisi Lingkungan Tempat Tinggal	Bersama Keluarga	Count % within Kondisi Lingkungan Tempat Tinggal	36 45.6%	43 54.4%	79 100.0%
	Tinggal Sendiri	Count % within Kondisi Lingkungan Tempat Tinggal	12 57.1%	9 42.9%	21 100.0%
Total		Count % within Kondisi Lingkungan Tempat Tinggal	48 48.0%	52 52.0%	100 100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	.890 <sup>a</sup>	1	.345		
Continuity Correction <sup>b</sup>	.487	1	.485		
Likelihood Ratio	.891	1	.345		
Fisher's Exact Test				.462	.243
N of Valid Cases	100				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 10,08.

b. Computed only for a 2x2 table