

ABSTRAK

FIKRI FAKHRIZAL FADLY. *Kecanduan Game Online dan Hubungannya dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Selama Masa Pandemi (Penelitian Korelasional Terhadap Mahasiswa Jurusan PAI Semester VIII FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan pada mahasiswa jurusan PAI juga pengalaman penulis mengenai penundaan pengerjaan skripsi selama masa pandemi yang terhambat dan juga pengamatan mengenai kesenangan mahasiswa jurusan PAI terhadap *game online* karena seringkali terlihat para mahasiswa meluangkan waktu untuk bermain *game online* bersama. Dari perkiraan tingginya tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang ditandai dengan terdapat beberapa mahasiswa yang terlambat menyelesaikan skripsi dengan tetap menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, sehingga muncul pertanyaan apakah ada hubungan dari kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa selama masa pandemi?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa jurusan PAI; (2) Tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa jurusan PAI selama masa pandemi; (3) Hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa jurusan PAI selama masa pandemi.

Penelitian ini diasumsikan bahwa kecanduan *game online* memiliki keterkaitan dengan prokrastinasi akademik mahasiswa selama masa pandemi. Dengan adanya asumsi tersebut maka dapat ditarik hipotesis bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa selama masa pandemi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode deskriptif dan jenis data korelasional. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dari mahasiswa semester VIII jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Gunung Djati Bandung sebanyak 30 mahasiswa yang menyukai *game online*. Analisis data melalui dua pendekatan, yaitu analisis parsial dan analisis korelasi.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan: (1) Realitas tingkat kecanduan *game online* mahasiswa jurusan PAI berkategori tinggi (dengan skor 3,56); (2) Realitas tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa selama masa pandemi berkategori tinggi (dengan skor 3,65); (3) Hubungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa selama masa pandemi adalah: (a) Koefisien korelasinya termasuk kategori sedang dengan skor sebesar 0,442; (b) Hipotesisnya diterima, karena t_{hitung} (2,521) lebih besar dari t_{tabel} (0,361); (c) Kadar pengaruh variable X terhadap variable Y yaitu sebesar 19,53%. Hal ini menunjukkan bahwa 19,53% tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa selama masa pandemi dipengaruhi oleh kecanduan *game online*. Sehingga masih terdapat 80,47% faktor lain yang akan mempengaruhi tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa semester VIII jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Kata Kunci : *Kecanduan, Game Online, Prokrastinasi.*