

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORSINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.1 Identifikasi Masalah	6
1.2 Batasan Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Prokrastinasi Akademik	9
2.1.1 Pengertian Prokrastinasi Akademik	9
2.1.2 Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik	11
2.1.3 Jenis-Jenis Prokrastinasi Akademik	12
2.1.4 Dampak Prokrastinasi Akademik	13
2.1.5 Aspek-Aspek Prokrastinasi Akademik	14
2.2. <i>Online Gaming Addiction</i>	15
2.2.1 Pengertian <i>Online Gaming Addiction</i>	15
2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Online Gaming Addiction</i>	17
2.2.3 Dampak <i>Online Gaming Addiction</i>	19

2.2.4 Aspek-Aspek <i>Online Gaming Addiction</i>	22
2. 3 Penelitian Relevan.....	23
2. 4 Hubungan <i>Online Gaming Addiction</i> Dengan Prokrastinasi Akademik	25
2.5 Kerangka Berpikir.....	30
2.6 Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2.1 Tempat Penelitian	32
3.2.2. Waktu Penelitian	32
3.3. Populasi dan Sampel	33
3.3.1 Populasi.....	35
3.3.2 Sampel.....	33
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian	34
3.4.1 Prosedur Penelitian.....	36
3.4.2 Rancangan Penelitian	37
3.5 Variabel Dan Definisi Operasional Variabel	38
3.5.1 Identifikasi Variabel	38
3.5.2 Definisi Operasional Variabel	38
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.6.1 Instrumen <i>Online Gaming Addiction</i>	41
3.6.2 Instrumen Prokrastinasi Akademik	42
3.6.3. Uji Validitas	44
3.6.4 Uji Reliabilitas	45
3.6.5 Teknik Analisis Data.....	46
3.6.6 Uji Asumsi	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
4.2 Persiapan Penelitian	50
4.3 Pelaksanaan Penelitian	51
4.4 Deskripsi Data Penelitian	52
4.4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	52
4.4.2 Deskripsi Data Penelitian	56
4.5 Kecenderungan Masing-Masing Variabel	57
4.5.1 Deskripsi Hasil Variabel <i>Online Gaming Addiction</i>	57
4.5.2 Deskripsi Hasil Variabel Prokrastinasi Akademik	66
4.6 Hasil Uji Prasyarat	72
4.6.1 Hasil Uji Normalitas	72
4.6.2 Hasil Uji Linearitas	73
4.6.3 Hasil Uji Hipotesis	74
4.7 Pembahasan	75
4.8 Keterbatasan Penelitian	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	85
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	109
----------------------------	------------