

## Peran Efikasi Diri Akademik dan Kecanduan Permainan Daring terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa

*Astri Rahayu Agustina<sup>1</sup>, Faturachman<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

<sup>2</sup>Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

Email: [astrirahayuagustina2296@mail.ugm.ac.id](mailto:astrirahayuagustina2296@mail.ugm.ac.id)

**Abstrak.** Perkembangan internet yang pesat menyediakan tidak hanya referensi perkuliahan, namun juga hiburan yang mengakibatkan terjadinya penundaan tugas. Permainan daring yang tersedia di internet mengakibatkan mahasiswa mengalami kecanduan dan melakukan prokrastinasi akademik. Rendahnya efikasi diri akademik turut berkontribusi pada kecenderungan tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peran efikasi diri akademik dan kecanduan permainan daring terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Responden penelitian ini berjumlah 175 mahasiswa strata satu (S1) yang berusia 18-23 tahun diambil dari Universitas Gadjah Mada. Data penelitian diambil menggunakan tiga skala, yaitu skala prokrastinasi akademik, skala kecanduan permainan daring, dan skala efikasi diri akademik. Berdasarkan hasil analisa regresi berganda, ditemukan bahwa efikasi diri akademik dan kecanduan permainan daring terbukti berperan pada prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

*Kata kunci: Prokrastinasi Akademik, Kecanduan Permainan Daring, Efikasi Diri Akademik, Mahasiswa.*

**Abstract.** The rapid development of the internet provides not only lecture references, but also entertainment that results in delays in assignments. Online games availability on the internet causes students to become addicted and carry out academic procrastination. Low academic self-efficacy also contributes to this tendency. This study was conducted with the aim of determining the role of academic self-efficacy and online game addiction to academic procrastination in students. The respondents of this study were 175 undergraduate students (S1) aged 18-23 years taken from Gadjah Mada University. Research data were taken using three scales, namely the academic procrastination scale, the online game addiction scale, and the academic self-efficacy scale. Based on the results of multiple regression analysis, it was found that academic self-efficacy and online game addiction were proven to play a role in academic procrastination in students.

*Keywords: Academic procrastination, Online Game Addiction, Academic Self-Efficacy, College Students.*