

## ABSTRACT

**Muhamad Disra Saputra, Marjohan. 2021. "Contribution of Academic Stress and Academic Procrastination on *Game Addiction*". Thesis. Master Program of Guidance and Counseling, Faculty of Education, Universitas Negeri Padang.**

This research is motivated by the high dependence on internet use, especially online games among teenagers, which triggers game addiction behavior. Academic stress and procrastination are factors that influence game addiction behavior. This study aims to describe: (1) academic stress, academic procrastination and game addiction behavior, (2) the contribution of academic stress to game addiction behavior, (3) the contribution of academic procrastination to game addiction behavior, and (4) the contribution of academic stress and procrastination. academics together on game addiction behavior.

This research uses a descriptive correlational quantitative approach. The population of this study were students of Padang State University from 2013-2019 with a sample of 163 people, who were selected through simple random sampling technique. The instruments used were game addiction behavior scale, academic stress scale and academic procrastination scale with Likert model. The research data were analyzed using simple regression techniques and multiple regression.

The findings of this study indicate that: (1) student academic stress is in the medium category, (2) student academic procrastination is in the moderate category, (3) game addiction behavior is in the medium category, (4) academic stress does not contribute to game addiction behavior, (5) academic procrastination significantly contributes to game addiction behavior, and (6) academic stress and academic procrastination both contribute to game addiction behavior. The implication of the findings of this study can be used as input to create a Guidance and Counseling service program at UPBK, Padang State University.

**Keywords: Game Addiction, Academic Stress, Academic Procrastination.**

## ABSTRAK

**Muhamad Disra Saputra, Marjohan. 2021. “Kontribusi Stres Akademik dan Prokrastinasi Akademik terhadap Perilaku *Game Addiction*”. Tesis. Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi tingginya tingkat ketergantungan penggunaan internet khususnya game online dikalangan remaja yang memicu perilaku *game addiction*. Stres akademik dan prokrastinasi merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku *game addiction*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) stres akademik, prokrastinasi akademik dan perilaku *game addiction*, (2) kontribusi stres akademik terhadap perilaku *game addiction*, (3) kontribusi prokrastinasi akademik terhadap perilaku *game addiction*, dan (4) kontribusi stres akademik dan prokrastinasi akademik secara bersama-sama terhadap perilaku *game addiction*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang dari tahun 2013-2019 dengan sampel sebanyak 163 orang, yang dipilih melalui teknik *proposional stratified random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah skala perilaku *game addiction*, skala stres akademik dan skala prokrastinasi akademik dengan model Likert. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik regresi sederhana dan regresi ganda.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Stres akademik mahasiswa berada pada kategori sedang, (2) Prokrastinasi akademik mahasiswa berada pada kategori sedang, (3) Perilaku *game addiction* berada pada kategori sedang, (4) stres akademik tidak berkontribusi terhadap perilaku *game addiction*, (5) prokrastinasi akademik berkontribusi secara signifikan terhadap perilaku *game addiction*, dan (6) stres akademik dan prokrastinasi akademik sama-sama berkontribusi terhadap perilaku *game addiction*. Implikasi dari temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk membuat program layanan Bimbingan dan Konseling di UPBK Universitas Negeri Padang.

**Kata kunci: *Game Addiction*, Stres Akademik, Prokrastinasi Akademik.**