

ABSTRAK

Pada penelitian ini mengukur pengaruh variabel Motivasi Belajar (MB), Game online (GO), dan Media Sosial (MS) terhadap Prokrastinasi Akademik (PA), pada mahasiswa aktif kampus swasta di wilayah DKI Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner skala likert 1-6 dengan bantuan Google Form. Jumlah sampel yang didapatkan sebanyak 100 responden yang kemudian digunakan sebagai bahan olah data penelitian menggunakan SmartPLS 3.0. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar dan *Game Online* berpengaruh secara signifikan terhadap Prokrastinasi Akademik. Namun demikian Media Sosial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Prokrastinasi Akademik.

Kata kunci: motivasi belajar, game online, media sosial, prokrastinasi akademik

