

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sesuatu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan peradaban suatu bangsa (Muhardi, 2004). Pendidikan sendiri dapat diartikan sebagai proses mengubah sikap atau perilaku seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa melalui pengajaran dan pelatihan (Kemdikbud, 2016). Menurut Taher, Desyandri dan Erita (2023) tujuan pendidikan yaitu untuk mewujudkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia serta menjadi penggerak peradaban bangsa. Perubahan menuju bangsa yang lebih baik diharapkan dapat terjadi melalui sistem pendidikan yang baik.

Menurut Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1961 tentang perguruan tinggi, merupakan lembaga ilmiah yang bertugas untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang merupakan lanjutan dari tingkat pendidikan menengah. Individu yang merupakan lulusan perguruan tinggi diharapkan dapat menjadi seseorang yang memiliki keterampilan akademik dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan, dan menciptakan pengetahuan yang berguna bagi masyarakat luas. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Mahasiswa adalah individu yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Mahasiswa sebagai peserta didik di perguruan tinggi dituntut untuk bisa menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya agar dapat lulus tepat waktu dan mendapatkan gelar sarjana dari perguruan tinggi. Untuk mendapatkan gelar sarjana dan lulus dari perguruan tinggi mahasiswa diharuskan menyelesaikan

minimal Satuan Kredit Semester (SKS) yang telah ditetapkan oleh masing-masing perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan tinggi (Panduan Akademik Universitas Mercubuana Yogyakarta 2019-2020). Proses pendidikan yang harus ditempuh mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) seharusnya dapat diselesaikan dalam waktu 4 tahun dihitung dari pertama kali mahasiswa tersebut mulai masuk sebagai peserta didik di perguruan tinggi.

Menurut Widarto (2017) pada kenyataannya masih banyak ditemukan mahasiswa yang membutuhkan waktu lebih dari 4 tahun atau bahkan lebih untuk bisa menyelesaikan proses pendidikan dan memperoleh gelar sarjana. Penggunaan waktu pada saat proses pendidikan yang tidak efektif merupakan salah satu alasan masih banyak mahasiswa yang membutuhkan waktu untuk menyelesaikan proses pendidikan nya lebih lama, bahkan tidak sedikit mahasiswa yang mengalami putus studi atau *drop out* dari perguruan tinggi dikarenakan alasan tersebut (Widarto, 2017). Hal ini didukung oleh masa transisi pandemi COVID-19, dimana mahasiswa sebagai peserta didik harus merasakan perubahan sistem pembelajaran dari daring ke luring, dimana masih banyak mahasiswa yang belum terbiasa dengan perubahan sistem tersebut sehingga menyebabkan berbagai permasalahan sehingga menyebabkan mahasiswa tersebut kurang memanfaatkan waktunya secara efektif (Setiani, 2022).

Menurut laporan statistik perguruan tinggi pada tahun 2019 di Indonesia sendiri angka mahasiswa yang mengalami putus studi atau *drop out* mencapai 608.208 ribu mahasiswa, angka ini setara dengan jumlah 7 persen dari total jumlah mahasiswa di tahun tersebut yakni sebanyak 8,4 juta mahasiswa, jumlah ini melebihi *drop out rate* nasional yang telah di tetapkan yaitu sebesar 5,30

persen. Perguruan tinggi Swasta (PTS) tercatat menjadi penyumbang terbesar angka putus studi ini dengan jumlah 478.826 mahasiswa atau 79,5 persen total jumlah mahasiswa yang putus kuliah, kemudian disusul oleh Perguruan Tinggi Negeri (PTN) sebanyak 101.758 atau 16,9 persen total jumlah mahasiswa yang putus kuliah dan sisanya diisi oleh Perguruan Tinggi Kedinasan dan Perguruan Tinggi Agama (Laporan Statistik Pendidikan Tinggi Tahun, 2020).

Menurut Kinasih, Prajanto dan Sartika (2021) salah satu indikator penilaian untuk dapat menentukan kualitas sebuah program studi dan perguruan tinggi adalah jumlah lulusan perguruan tinggi, dengan semakin banyak mahasiswa yang tidak dapat lulus tepat waktu maka akan berdampak kepada penilaian yang kurang baik bagi sebuah program studi dan perguruan tinggi. Menurut Bronz dan Holzman (dalam Ghufon & Risnawita, 2020) kecenderungan seseorang untuk menunda menyelesaikan tugas atau pekerjaan mereka disebut sebagai prokrastinasi. Burka dan Yuen (2008) menyatakan bahwa masalah tentang penundaan terus meningkat sejak 2007, diperkirakan 75% mahasiswa melakukan penundaan dalam kegiatan mereka dimana 50% dari mahasiswa tersebut melaporkan bahwa penundaan yang telah mereka lakukan secara berkelanjutan menyebabkan masalah pada diri mereka.

Menurut Steel (2008) prokrastinasi adalah tindakan yang dilakukan oleh individu secara sukarela untuk menunda tugas atau pekerjaan yang dilakukan dengan mengetahui bahwa tindakan tersebut mempunyai konsekuensi yang buruk. Sedangkan Ghufon dan Risnawita (2020) menjelaskan bahwa prokrastinasi akademik adalah jenis perilaku penundaan yang berkaitan dengan tugas-tugas formal akademik ataupun tugas-tugas yang terkait dengan proses pembelajaran

yang terjadi di lingkungan akademik, meskipun perilaku penundaan tersebut memiliki konsekuensi yang negatif seperti *deadline* tugas yang semakin dekat dan nilai yang kurang baik. Ferrari, Johnson dan McCown (1995) menyatakan bahwa prokrastinasi akademik dapat diukur dan dilihat dengan beberapa aspek-aspek, yaitu; (1) penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas yang dihadapi; (2) keterlambatan dalam mengerjakan tugas, ; (3) kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja nyata, dan (4) melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan (dalam Ghufron & Risnawita, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Novalyne dan Soetjningsih (2022) pada mahasiswa tentang konsep prokrastinasi akademik yang diukur berdasarkan aspek-aspek prokrastinasi akademik milik Ferrari (1995) yaitu penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja nyata, melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada menyelesaikan tugas yang telah diberikan, menunjukkan bahwa 15,76% (15 orang) mahasiswa yang diteliti berada pada kategori prokrastinasi akademik sangat tinggi, 37,53% (77 orang) mahasiswa yang diteliti berada pada kategori prokrastinasi akademik tinggi, 31,93% (64 orang) mahasiswa yang diteliti berada pada kategori prokrastinasi akademik sedang, sementara sisanya 14,78% (30 orang) mahasiswa berada dalam kategori prokrastinasi akademik rendah. Presentase tersebut menunjukkan masih banyak mahasiswa yang melakukan prokrastinasi akademik. Hal ini dikarenakan hampir semua mahasiswa memenuhi aspek-aspek prokrastinasi akademik yang dikemukakan oleh Ferrari, Johnson dan McCown (1995), Ditunjukkan dengan skor prokrastinasi akademik yang tinggi.

Wirajaya (2020) juga melakukan penelitian mengenai prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir di mana hasil penelitiannya menemukan bahwa dari empat kelompok prokrastinasi akademik, kelompok mahasiswa yang berada pada tingkat prokrastinasi akademik sangat tinggi sebanyak 37 (28%) orang, kelompok yang melakukan prokrastinasi akademik pada kategori tinggi sebanyak 82 (63%) orang, kelompok yang melakukan prokrastinasi akademik pada kategori rendah sebanyak 11 (9%) orang, dan kelompok yang melakukan prokrastinasi akademik pada kategori sangat rendah sebanyak 0 (0%) orang. Hal ini menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir dalam kategori sangat tinggi dan tinggi perlu dikurangi, karena prokrastinasi akademik memberikan dampak negatif bagi mahasiswa baik dalam jangka pendek maupun panjang, seperti nilai akademik yang kurang baik hingga meningkatnya resiko putus sekolah.

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 7-8 Maret 2023 kepada 5 orang mahasiswa tingkat akhir dengan menggunakan aspek-aspek prokrastinasi akademik dari Ferrari dkk.,(1995) dan telah memenuhi aspek dari prokrastinasi akademik tersebut. Aspek pertama yaitu penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas yang dihadapi. Pada aspek ini, 5 subjek mengaku sering menunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen kemudian subjek juga mengatakan sering mengerjakan tugas yang diberikan ketika akan mendekati waktu mengumpulkan tugas. Subjek juga sering menunda untuk menyelesaikan tugas yang telah dikerjakan sebelumnya dikarenakan berbagai aktivitas yang dilakukannya, hal ini berdampak kepada tertundanya tugas yang diberikan oleh dosen sehingga menyebabkan nilai untuk tugas tersebut menjadi jelek.

Pada aspek kedua yaitu keterlambatan dalam mengerjakan tugas, 4 subjek merasa membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengerjakan tugas kemudian subjek mengatakan kadang lupa bahwa ada tugas yang diberikan oleh dosen jika tidak diingatkan oleh temannya. Subjek merasa bahwa tugas yang diberikan dosen dapat dikerjakan sewaktu-waktu atau bahkan ketika mendekati waktu tugas tersebut akan dikumpulkan, hal ini berdampak kepada tugas subjek tersebut tidak dikerjakan secara maksimal sehingga mendapatkan nilai yang jelek atau bahkan subjek kadang lupa untuk mengerjakan tugas tersebut sehingga tidak mendapatkan nilai sama sekali.

Selanjutnya, aspek ketiga yaitu aspek kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja nyata, 4 subjek mengatakan bahwa rencana dia untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen sering tertunda karena berbagai alasan salah satunya kegiatan di luar kampus yang menyita waktu sehingga menyebabkan rencana yang telah dia buat tertunda kemudian subjek juga merasa kesulitan untuk menjalankan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Kemudian aspek keempat yaitu melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan, 3 subjek mengaku sering menunda untuk mengerjakan tugas dari kampus untuk bermain game atau bermain futsal, subjek merasa bahwa penting untuk dirinya beraktivitas di luar kegiatan kampus agar pikirannya tetap jernih dan tidak stress kemudian subjek merasa bahwa dia lebih dapat mengembakan kemampuannya di luar aktivitas dan kegiatan kampus, namun hal ini berdampak buruk kepada terbengkalainya kegiatan kampus atau tugas yang diberikan oleh dosen yang diakibatkan oleh kegiatan di luar akademik yang dilakukan subjek. Berdasarkan uraian hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa

mahasiswa tingkat akhir mengalami prokrastinasi akademik. Hal tersebut dikarenakan hampir semua mahasiswa tingkat akhir memenuhi aspek-aspek prokrastinasi akademik yang dikemukakan oleh Ferrari dkk.,(Ghufro dan Risnawita,2020).

Sebagai seorang peserta didik di perguruan tinggi, mahasiswa akan selalu menghadapi tugas baik yang bersifat akademik maupun non-akademik. Mahasiswa sebagai seorang peserta didik seharusnya dapat membagi dan menggunakan waktunya dengan baik (Damry, Engkizar, & Anwar 2017). Menurut Al-Amin, Indahwati dan Anggraini (2013) menyatakan bahwa salah satu indikator bahwa seorang mahasiswa berhasil dalam proses pendidikannya di perguruan tinggi adalah dengan lulus tepat waktu dan memperoleh gelar kesarjanaan. Prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa dapat memberikan berbagai dampak negatif baik secara langsung maupun tidak langsung, hal ini berdampak kepada lebih lamanya waktu penyelesaian tugas yang di kerjakan ataupun buruknya nilai tugas yang didapatkan akibat tugas tersebut tidak di kerjakan dengan baik (Arumsari & Muzaqi, 2016).

Menurut Khalid (2022) prokrastinasi akademik dapat memperburuk tingkat stres yang terjadi pada mahasiswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ferrari, Johnson dan McCown (1995) menemukan bahwa prokrastinasi yang terjadi pada individu dapat berdampak pada meningkatnya stres, depresi, kecemasan, kepercayaan diri yang rendah dan meningkatnya risiko untuk putus sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ghufro (2020) ditemukan faktor yang mempengaruhi terjadinya prokrastinasi akademik pada diri seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi

terjadinya prokrastinasi akademik yaitu meliputi keadaan fisik dan psikis yang terjadi pada individu. Keadaan fisik seperti kondisi tubuh dan jasmani yang ditentukan oleh kesehatan fisik individu. Keadaan psikis individu yang ditentukan dari emosi, perasaan, sikap, atau faktor lain yang terkait dengan kondisi psikologis yang terjadi pada diri individu. Salah satu kondisi psikologis yang menyebabkan terjadinya prokrastinasi akademik adalah kecanduan *game online* yaitu perilaku yang impulsif dan berlebihan dari dalam diri individu untuk bermain *game online* (Nordby, Lokken, & Pfuhl, 2019). Selain itu ada faktor eksternal yang mempengaruhi terjadinya prokrastinasi akademik pada individu yaitu meliputi gaya pengasuhan orang tua, dan kondisi lingkungan individu salah satunya prokrastinasi akademik biasanya terjadi pada lingkungan yang rendah pengawasan daripada lingkungan yang penuh pengawasan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahardika (2019) tentang kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Ditemukan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Dimana semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa maka akan semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik yang terjadi.

Penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas (2021) mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut berarti semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Kecanduan *game online* memberikan



sumbangan efektif sebesar 63,7% terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Sumbangan efektif sebesar 63,7% mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik.

Hal ini sesuai dengan wawancara peneliti yang dilakukan pada tanggal 7-8 Maret 2023 kepada 3 subjek mahasiswa akhir yang sudah mengerjakan skripsinya lebih dari 1 semester, ditemukan bahwa ketiga subjek menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game online* dibandingkan waktu untuk mengerjakan kegiatan kampus atau skripsi dan memilih menunda untuk mengerjakan skripsinya untuk bermain *game online*. Ketiga subjek merasa kesulitan ketika menolak diajak temannya untuk bermain *game* baik di Warung internet (Warnet), rumah atau kost-kostan. Ketiga subjek mengatakan bahwa dengan bermain *game online* dia merasa lebih bahagia dibandingkan ketika tidak bermain *game online*, namun kebiasaan ini menurut subjek mengganggu aktivitas akademik subjek dikarenakan waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* menurut subjek berlebihan dan subjek merasa tidak bisa mengatur waktu untuk bermain *game* tersebut. Ketiga subjek juga mengatakan bahwa merasa kesulitan untuk mengedalikan dirinya saat sudah bermain *game online* bersama teman-temannya, misalnya memperhitungkan waktu untuk bermain *game online*. Ketiga subjek juga merasa kesulitan untuk menjalankan rencana yang telah disusun dikarenakan waktunya habis untuk bermain *game online*.

Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai perilaku yang berlebihan dan kompulsif dalam bermain *game* baik komputer maupun *smartphone* yang diakibatkan oleh ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol diri dalam bermain *game* sehingga menyebabkan terjadinya

masalah pada aspek sosial dan aspek emosional individu. Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) terdapat tujuh aspek atau kriteria dalam kecanduan *game online*, yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problem*. Aspek yang pertama adalah *salience* yaitu apabila individu menjadikan bermain *game online* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup, berikutnya aspek *tolerance* yaitu kondisi dimana waktu bermain *game online* individu mulai meningkat, aspek *mood modification*, yaitu mengacu pada pengalaman subjektif individu melalui bermain *game online*, selanjutnya aspek *withdrawal* adalah kondisi dimana timbul efek fisik yang diakibatkan oleh kegiatan bermain *game online* dikurangi atau dihentikan, aspek *relapse*, adalah kecenderungan individu dalam bermain *game online* dilakukan secara berulang, aspek *conflict*, mengacu kepada konflik antara individu sebagai pemain *game online* dengan orang-orang disekitarnya, yang terakhir ialah aspek *problem*, mengarah pada masalah yang muncul pada diri individu yang disebabkan oleh penggunaan *game online* yang berlebihan.

Prokrastinasi dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh individu secara sukarela untuk menunda tugas atau pekerjaan yang dilakukan dengan mengetahui bahwa tindakan tersebut mempunyai konsekuensi yang buruk (Steel, 2007). Ditambahkan menurut Ghufron dan Risnawita (2020) bahwa Prokrastinasi Akademik adalah jenis perilaku penundaan yang berkaitan dengan tugas-tugas formal akademik ataupun tugas-tugas yang terkait dengan proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan akademik, meskipun perilaku penundaan tersebut memiliki konsekuensi yang negatif seperti deadline tugas yang semakin dekat dan nilai yang kurang baik. Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi untuk

menyelesaikan tugas akademik yang diberikan, akan merasa cemas dan tertekan karena tugas akademik yang menumpuk, dan kemudian memilih untuk bermain game online sebagai bentuk pelarian dari kenyataan tersebut (Khalid, 2022). Menurut McCown dan Johnson (dalam Ghufron & Risnawita, 2020) adanya objek lain yang dapat memberikan reward yang lebih menyenangkan dari pada objek yang diprokrastinasi dalam hal ini yaitu bermain *game online*, dapat memunculkan perilaku prokrastinasi akademik. Dengan demikian kecanduan *game online* merupakan salah faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prokrastinasi akademik.

Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai perilaku yang berlebihan dan kompulsif dalam bermain *game* baik komputer maupun *smartphone* yang diakibatkan oleh ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol diri dalam bermain *game* sehingga menyebabkan terjadinya masalah pada aspek sosial dan aspek emosional individu. Individu yang mengalami kecanduan *game online* akan kesulitan mengontrol waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Hal ini akan mengganggu aktivitas lainnya seperti pendidikan sehingga menyebabkan menurunnya konsentrasi saat belajar dan prestasi akademik (Kuss & Griffiths, 2012).

Berdasarkan uraian diatas bahwa tugas mahasiswa sebagai seorang peserta didik harus mampu mahasiswa membagi waktu dengan baik, sehingga tugas yang ada dapat diselesaikan dengan baik (Damry, Engkizar, & Anwar 2017), maka prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir haruslah dihindari (Khoirunissa, Jannah, Dewi, & Satiningsih, 2021). Adapun perilaku prokrastinasi akademik yang disebabkan karena kecanduan *game online* merupakan sebuah

ancaman tersendiri bagi mahasiswa khususnya dan generasi muda Indonesia pada umumnya (Sakina, Ihsan, & Hendrayadi, 2022). Beberapa penelitian sebelumnya tentang kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik menunjukkan hasil yang signifikan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2017) tentang pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa ditemukan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh positif terhadap prokrastinasi akademik, hal ini mengindikasikan semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada mahasiswa maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mahardika (2019) juga menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik, dimana didapatkan hasil bahwa semakin meningkatnya kecanduan *game online* maka prokrastinasi akademik akademik juga akan semakin meningkat. Penelitian dengan topik yang sama (Pamungkas, 2021) juga menyatakan terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik. Penemuan oleh Sakina, Insan dan Hendrayadi (2022) menunjukkan adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

## **B. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir.

### 2. Manfaat

a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan sumbangan pemikiran di bidang Psikologi khususnya bidang Psikologi Pendidikan, khususnya yang membahas variabel kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah guna mengetahui presentase pengaruh kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik tingkat akhir yang kemudian diharapkan dapat berguna untuk melakukan evaluasi terhadap pengerjaan skripsi pada mahasiswa tingkat akhir.