

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perguruan tinggi adalah merupakan suatu jenjang pendidikan yang dapat dijalani seseorang setelah menyelesaikan pendidikannya di jenjang pendidikan menengah atas. Di dalam perguruan tinggi, seseorang akan mempelajari suatu disiplin ilmu yang lebih spesifik lagi seperti ilmu psikologi, hukum, ekonomi, sastra, teknik, kedokteran, dan lain sebagainya. Orang yang sedang belajar di perguruan tinggi disebut dengan mahasiswa (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2012). Setiap tahap perkembangan, individu akan menghadapi masa transisi. Transisi siswa dari Sekolah Menengah Atas (SMA) menuju perguruan tinggi merupakan masa transisi sekolah yang lebih kompleks dibandingkan masa transisi sekolah sebelumnya karena masa transisi siswa dari sekolah menengah atas (SMA) menuju perguruan tinggi seringkali mengakibatkan perubahan dan stres. Permasalahan yang timbul sebagai akibat dari masa transisi dari Sekolah Menengah Atas (SMA) menuju perguruan tinggi lebih banyak dialami oleh mahasiswa, terutama mahasiswa yang berada pada tahun pertama perkuliahan

Mahasiswa tingkat awal dituntut untuk berprestasi agar nilai bisa menunjang di bidang akademik. Pada mahasiswa tingkat menengah dianjurkan untuk memperbaiki nilai yang kurang baik pada semester yang sebelumnya dan sedang untuk mahasiswa tingkat akhir dituntut untuk disegerakan lulus agar terhindar dari ancaman *drop out* atau dikeluarkan dari pihak kampus. Universitas

memiliki suatu kewajiban dan tanggung jawab untuk dapat melahirkan lulusan yang memiliki kualitas dan dapat melebur dalam berbagai lapisan masyarakat. Menjadi mahasiswa banyak melalui berbagai hal yaitu seperti tingginya tuntutan untuk berprestasi, tugas dari perkuliahan, tekanan dari lingkungan untuk segera menyelesaikan perkuliahan dan juga harus pandai dalam mengatur waktu yang mana harus terlebih dahulu diprioritas untuk di kerjakan.

Dinamika ini membuat mahasiswa menjadi terlambat dalam menyelesaikan tugas dan mahasiswa dalam semalam langsung mengerjakan beberapa tugas yang sengaja ditumpuk. Suatu kejadian prokrastinasi sering terjadi pada kehidupan sehari – hari, sering terjadi pada bidang akademik. Dampak dari prokrastinasi menurut Burka dan Yuen (2008) prokrastinasi menciptakan masalah eksternal, seperti menunda mengerjakan tugas membuat kita tidak dapat mengerjakan tugas dengan baik dan mendapat peringatan dari pengajar dan prokrastinasi menimbulkan masalah internal, seperti merasa bersalah atau menyesal. Artinya, mahasiswa melakukan tindakan untuk menunda suatu pekerja penting dan sering melakukan hal yang lebih menyenangkan seperti halnya bermain *game online* daripada memilih mengerjakan tugas atau biasa disebut dengan prokrastinasi akademik

Tuckman (1991) prokrastinasi akademik adalah kecenderungan untuk meninggalkan, menunda atau menghindari menyelesaikan aktivitas yang seharusnya diselesaikan. Menurut Knaus (2010) prokrastinasi berasal dari bahasa latin “*pro*” yang berarti mendorong maju atau bergerak maju dan akhiran “*crastinus*” yang berarti keputusan hari esok. Salah satu persamaan kata

prokrastinasi ialah “*cunctation*” yakni menangguhkan atau menunda pekerjaan untuk dikerjakan di waktu yang lain. Prokrastinasi sering terjadi pada hampir setiap mahasiswa, baik mahasiswa tingkat awal, pertengahan dan maupun tingkat akhir.

Survei lapangan yang dilakukan Dewi dan Ruhaena (2014) terhadap mahasiswa *twinning* di Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan jumlah 72 orang dengan karakteristik mahasiswa yang terdaftar dan aktif menjalani perkuliahan *twinning* dari angkatan 2010 sampai 2013 dan menemukan bahwa 52,5% mahasiswa mengaku sering menunda tugas dan yakin dengan kemampuan dirinya 47,5% mahasiswa mengaku jarang menunda tugas kuliah dan yakin dengan kemampuannya. Berdasarkan permasalahan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa terdapat 52,5% mahasiswa *twinning* Universitas Muhammadiyah Surakarta melakukan prokrastinasi akademik.

Pada penelitian Musslifah (2014) yang dilakukan pada 8 mahasiswa fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta merupakan mahasiswa tingkat akhir dengan masa kuliah lebih dari 10 semester atau 5 tahun dan telah mengambil mata kuliah skripsi lebih dari 2 semester atau 1 tahun menunjukkan hasil bahwa rata-rata subjek memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang tergolong sedang (mengarah ke tinggi).

Berdasarkan penjabaran di atas peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa mahasiswa meliputi mahasiswa tingkat awal, tingkat tengah, dan tingkah akhir. Mahasiswa tingkat

awal beranggapan bahwa tugas kuliah memiliki *deadline* yang cukup lama, sehingga menimbulkan dampak dari penundaan tersebut. Kemudian pada mahasiswa tingkat tengah menyatakan bahwa salah satu alasan mereka menunda dari tugas perkuliahan adalah sulitnya tugas yang diberikan sedangkan untuk mahasiswa tingkat akhir, informasi yang diperoleh adalah banyaknya waktu luang yang menyebabkan mahasiswa malas untuk mengerjakan tugas kuliah.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap prokrastinasi siswa di lingkungan akademik karena faktor internal dan eksternal. Faktor internal biasanya terdapat dari dalam diri itu sendiri, menganggap tugas sebagai sesuatu yang tidak menarik, takut gagal, perfeksionisme, dan seakan lebih memilih untuk melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas-tugas akademik. Ada juga faktor eksternal merupakan sebagian faktor yang berasal dari sisi luar diri itu sendiri, seperti pendidikan yang kurang mencukupi, ajakan teman dari teman, dan serta kegiatan yang membuat orang tersebut untuk lebih meninggalkan tugas-tugas akademik dan memilih untuk kegiatan yang lebih menarik (Abu & Saral, 2016).

Prokrastinasi muncul karena seringkali pelajar meninggalkan tugas penting dan memilih hal yang menarik seperti bermain *game online*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Setiawan (2013) dampak dari *game online* tersebut yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Ada berbagai faktor yang menyinggung tentang prestasi belajar, tidak halnya dari kecanduan *game online* tersebut mendukung secara tidak

langsung untuk menyuruh orang lain untuk melakukan prokrastinasi akademik yang dimana dengan intensitas bermain game online membuat orang lain akan lalai dengan waktu untuk mengerjakan tugas – tugas akademik yang sudah tertunda.

Hasil dari penelitian Kurniawan (2017) membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada 32 mahasiswa BK semester II angkatan 2016 Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain game online maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, peneliti ingin meneliti “Hubungan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada Mahasiswa Yogyakarta”.

### **B. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Yogyakarta.

### **C. Manfaat**

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara Teoritis, Pertama, penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan keilmuan di bidang psikologi sosial. Kedua, untuk menambah kajian ilmiah dalam pengembangan pembelajaran di lingkungan masyarakat.

Manfaat praktis pada penelitian ini bagi mahasiswa adalah mahasiswa dapat membagi waktu dengan tepat dan tugas mana yang harus lebih utama diprioritas agar dapat mengurangi bahkan menghilangkan kebiasaan buruk dari prokrastinasi akademik tersebut dalam diri setiap mahasiswa

#### **D. Keaslian Penelitian**

Prokrastinasi akademik pernah diteliti oleh Kurniawan (2017) dengan judul “Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Untuk variabel Prokrastinasi pada penelitian ini menggunakan teori Burka & Yen, sementara untuk variabel kecanduan *game online* menggunakan teori Young. Pada penelitian ini melalui pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kolerasional dengan tujuan mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor yang berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa BK semester II angkatan 2016 dengan sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik.

Penelitian Dewi dan Ruhaena (2014) juga pernah meneliti prokrastinasi akademik dengan judul “Hubungan Antara Efikasi Diri dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Program *Twinning* Universitas Muhammadiyah Surakarta”. Pada penelitian ini untuk variabel Prokrastinasi Akademik menggunakan teori dari Ellis & Knaus. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan skala Prokrastinasi akademik hasil modifikasi

bahasa yang menyesuaikan dengan kondisi penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa *twinning* program UMS dengan jumlah 72 orang program studi psikologi - tarbiyah, ekonomi - syariah dan hukum syariah yang menunjukkan bahwa Prokrastinasi akademik pada mahasiswa *twinning* program tergolong rendah.

Kemudian penelitian dari Musslifah (2014) meneliti Prokrastinasi Akademik dengan judul “Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa”. Untuk variable Prokrastinasi akademik pada penelitian ini menggunakan teori dari Ferrari. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan tujuan untuk mendapatkan data aktual tentang tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan jumlah subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi tingkat akhir yang telah menempuh masa perkuliahan lebih dari 5 tahun. Penelitian ini menggunakan skala prokrastinasi akademik untuk mengukur tingkat prokrastinasi mereka yang akan diklasifikasikan menjadi 5 kategori: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa banyak siswa Universitas Muhammadiyah Surakarta berada pada kategori prokrastinasi akademik sedang.

Keaslian dalam penelitian ini dapat dilihat dari tiga hal, yakni:

### **1. Keaslian Topik**

Penelitian yang peneliti lakukan memiliki topik yang sama dengan penelitian Kurniawan (2017) yaitu hampir menyerupai dengan memiliki topik penelitian intensitas bermain game online dan Prokrastinasi akademik. Begitu juga dengan penelitian dari Dewi dan

Ruhaena (2014) hampir serupa dengan penelitian yang peneliti lakukan, namun penelitian Dewi dan Ruhaena (2014) pada variabel independen berbeda dengan peneliti. Kemudian penelitian dari Musslifah (2014) melakukan penelitian yang sama dengan peneliti dipenelitian ini memfokuskan dan membahas tentang dari prokrastinasi akademik

## **2. Keaslian Teori**

Penelitian yang peneliti lakukan, menggunakan teori dari Lemmens (2009) untuk variabel Kecanduan *game online*, sementara untuk variabel prokrastinasi akademik menggunakan teori Tuckman (1991). Berbeda dengan penelitian dari Dewi dan Ruhaena (2014) yang menggunakan teori dari Ellis dan Knaus untuk variabel prokrastinasi akademik dan. Kemudian penelitian dari Musslifah (2014) menggunakan teori dari Ferrari variabel Prokrastinasi akademik. Penelitian dari Kurniawan (2017) menggunakan teori Burka & Yen, sehingga berbeda dengan teori yang digunakan peneliti dalam penelitian ini.

## **3. Keaslian Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa di Yogyakarta. Berbeda dengan penelitian dari Dewi dan Ruhaena (2014) yang menggunakan mahasiswa *twinning* Universitas Muhammadiyah Surakarta sebagai subjek. Berbeda juga dengan penelitian dari Musslifah (2014) yang menggunakan Mahasiswa Universitas

Muhammadiyah Surakarta Fakultas Psikologi tingkat akhir. Kemudian penelitian dari Kurniawan (2017) sama dengan subjek penelitian yang peneliti lakukan tapi lebih spesifik karena menggunakan mahasiswa BK semester II angkatan 2016 Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.

#### **4. Keaslian Alat Ukur**

Penelitian yang peneliti lakukan menggunakan alat ukur dari skala prokrastinasi akademik yang dibuat oleh Tuckman (1991) untuk skala prokrastinasi akademik yang digunakan peneliti. Musslifah (2014) pada penelitiannya menggunakan alat ukur dari Ferrari.

Sementara Kurniawan (2017) menggunakan alat ukur Young untuk skala Kecanduan bermain *game online* dan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kolerasional yang dikembangkan Burka & Yen. Begitu juga dengan Dewi dan Ruhaena (2014) yang menggunakan Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan skala Prokrastinasi akademik yang dikembangkan oleh Ellis & Knaus kemudian modifikasi bahasa yang menyesuaikan dengan kondisi penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa belum ada penelitian sebelumnya yang mutlak sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, sehingga bisa dikatakan penelitian ini orisinal dan terjamin keasliannya sepanjang pengetahuan peneliti.