

NASKAH PUBLIKASI

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PADA
MAHASISWA YOGYAKARTA**



Oleh :

**YUDHA MAHARDHIKA
YULIANTI DWI ASTUTI**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2018

NASKAH PUBLIKASI

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PROKRASINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA YOGYAKARTA**



Dosen Pembimbing



(Yulianti Dwi Astuti, S.Psi., M.Soc. Sc.)

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO ONLINE GAMES
AGAINST A STUDENT ON ACADEMIC PROKRASTINASI
YOGYAKARTA**

Yudha Mahardhika

Yulianti Dwi Astuti

ABSTRACT

This research aims to know the relationship between addiction to game online and academic procrastination student. The hypothesis put forward is there a positive relationship between addiction to online games with academic procrastination. Scale Tuckman Procrastination Scale (TPS) of Tuckman (1991), and Game Addiction Scale (GAS) from Lemmens, et al (2009) given to 75 Students taking currently studying in Yogyakarta. The results of the analysis show that there is a correlation value $r = 0.375$ and value $p = 0.000$ ($p < 0.05$) between addiction to online games with academic procrastination so the hypothesis proposed is accepted.

Keywords: Addiction To Online Games, Academic Procrastination

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi adalah merupakan suatu jenjang pendidikan yang dapat dijalani seseorang setelah menyelesaikan pendidikannya dijenjang pendidikan menengah atas. Didalam 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). Mahasiswa tingkat awal dituntut untuk berprestasi agar nilai bisa menunjang dibidang 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.

Hal ini terkadang membuat mahasiswa jadi terlambat dalam menyelesaikan tugas dan tidak hal pulanya mahasiswa dalam semalam langsung mengerjakan beberapa tugas yang sengaja ditumpuk. Suatu kejadian prokrastinasi sering terjadi pada kehidupan sehari – hari, tidak halnya sering terjadi pada bidang akademik. Dampak dari Prokrastinasi dalam <http://www.tentik.com/waspada-10-gejala-prokrastinasi-si-pencuri-waktu-yang-ulung/> mengemukakan beberapa hal yang menimbulkan dari prokrastinasi tersebut yaitu terjebak dalam kenyamanan, gemar mengulur waktu, meremehkan pekerjaan, tergoda dengan hal yang menyenangkan, malas-malasan, tidak menyelesaikan pekerjaan, menghindari kesulitan, sulit mengatakan “tidak”, terlalu perfeksionis, merasa lebih memiliki banyak waktu dalam melakukan suatu pekerjaan. 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

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.

Prokrastinasi akademik adalah dari (Solomon & Rothblum, 1984) yang dimana menjelaskan, prokrastinasi adalah kecenderungan menunda untuk memulai dan mengakhiri suatu tugas dengan melakukan aktivitas lain yang tidak berguna atau sesuatu yang lebih menyenangkan sehingga tugas menjadi terhambat, tidak selesai tepat waktu, dan menimbulkan perasaan subyektif tidak nyaman pada pelakunya. Prokrastinasi merupakan perilaku yang diharapkan tidak terjadi dalam dunia akademik, sebab tindakan ini dapat menimbulkan konsekuensi berupa lumpuhnya kemajuan akademik menurut Burka dan Yuen (Kartadinata & Tjundjing, 2008). Pemanfaatan waktu yang tidak efektif dan ketidaksiplinan tampaknya disinyalir juga oleh Godfrey (dalam Handayani & Suharnan, 2012) yang mengemukakan bahwa program studi yang semestinya dapat diselesaikan dalam waktu 4 tahun.

Menurut Young (Kurniawan, 2017) mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang

lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder* (Angela, 2013).

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, peneliti ingin meneliti hubungan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Yogyakarta

TUJUAN PENELITIAN

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

METODE PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Yogyakarta, baik itu laki-laki maupun perempuan berumur 18 – 24 tahun dan menghabiskan waktu bermain *game online* lebih dari dua jam.

2. Alat Ukur Penelitian

Skala Prokrastinasi akademik yang diberikan kepada mahasiswa sebagai responden untuk mengungkap prokrastinasi akademik subjek, yang dibuat dan dikembangkan oleh Tuckman (1991) dan digunakan oleh peneliti. Skala ini merupakan skala yang diadaptasi Tuckman (1991) yang terdiri dari 35 aitem dengan 25 aitem *favorable* dan 10 *unfavorable*. Angket ini disusun berdasarkan skala penilaian yang dikembangkan oleh Likert dengan penilaian yang bergerak dari skor 5 (Sangat Sesuai), 4 (Sesuai), 3 (Netral), 2 (Tidak Sesuai) dan 1 (Sangat Tidak Sesuai). Penilaian untuk aitem unfavourable bergerak dari skor 1 (Sangat Sesuai), 2 (Sesuai), 3 (Netral), 4 (Tidak Sesuai), dan 5 (Sangat Tidak Sesuai).

Skala kecanduan *game online* dari Lemmens, Valkenburg & Peter (2009). Skala ini memiliki total 21 item dimana terdapat 14 item *favorable* dan 7 *unfavorable*. Pada skala Kecanduan *game online* terdiri dari

pertanyaan-pertanyaan dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Pada jawaban sangat setuju (SS) mendapat skor 5, setuju (S) mendapatkan skor 4, netral (N) mendapatkan skor 3, tidak setuju (TS) mendapatkan skor 2 dan sangat tidak setuju (STS) mendapat skor 1.

3. Analisis Data Penelitian

Data pada penelitian ini berupa data kuantitatif. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu ingin mengetahui korelasi antara variabel bebas yaitu kecanduan *game online* dan variabel tergantung prokrastinasi akademik, maka digunakan teknik statistik. Sebelum dilakukan uji korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linieritas sebagai persyaratan uji hipotesis. Keakuratan dan kemudahan pengolahan data dalam analisis dengan menggunakan *SPSS for Windows 22.0*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online*. Subjek penelitian berjumlah 75 responden yang memiliki rentan usia 18-24 tahun. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Berdasarkan hasil uji asumsi yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan program komputer statistika dalam paket *SPSS For Windows 22.0*. yang meliputi uji normalitas dan linearitas terhadap sebaran penelitian, diketahui dari data variabel prokrastinasi akademik memiliki distribusi data yang tidak normal dengan skor $p = 0.012$ ($p < 0.05$). Sedangkan data variabel lainnya yaitu kecanduan *game online* memiliki distribusi data yang normal dengan skor $p = 0.200$ ($p > 0.05$). Sedangkan untuk uji linearitas antara variabel prokrastinasi akademik dengan kecanduan *game online* memiliki skor $p = 0.004$ ($p < 0.05$), dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu kedua data tersebut memiliki hubungan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis uji linearitas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kedua data tersebut.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah peneliti lakukan diperoleh hasil bahwa adanya hubungan positif antara prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online* pada para mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Hubungan tersebut dapat dilihat dari koefisien korelasi (r) sebesar 0.375 dan $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta dan begitupun sebaliknya. Oleh karena

itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini **diterima**.

Solomon & Rothblum (1984) mengungkapkan bahwa indikasi penundaan akademik adalah masa studi 5 tahun atau lebih. Indikasi yang mengarah kepada apa yang disebut sebagai prokrastinasi akademik. Menurut Ferrari, dkk (1995) terdapat ciri-ciri atau indikator yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, salah satunya adalah memilih aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas yang harus dikerjakan. Salah satu ciri-ciri atau indikator yang akan mendukung terciptanya prokrastinasi akademik adalah kecanduan *game online*.

Menurut Lemmens, dkk (2009) kecanduan *game online* terdiri dari tujuh aspek yaitu, *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems*. Aspek yang ada pada kecanduan *game online* merupakan faktor yang akan mendukung terciptanya prokrastinasi akademik. Saat seseorang sudah mengalami kecanduan *game online* di dalam diri, maka bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya) sehingga sifat kepribadian individu yang turut mempengaruhi munculnya perilaku penundaan.

Tingkat kecanduan *game online* yang dirasakan oleh subjek penelitian ini, pada kategori sangat rendah sebanyak 2 orang (2.66%), kategori rendah sebanyak 23 orang (30.66%), sedang sebanyak 29 orang (38.66%), tinggi

sebanyak 19 orang (25.33%) dan kategori sangat tinggi berjumlah 2 orang (2.66%). Sedangkan tingkat prokrastinasi akademik pada subjek penelitian ini yang berada pada kategori sangat rendah sebanyak 3 orang (4%), kategori rendah sebanyak 15 orang (20%), sedang sebanyak 37 orang (49.33%), sedangkan pada kategori tinggi sebanyak 17 orang (22.66%) dan sangat tinggi memiliki persentase yaitu berjumlah (4%) dengan subjek sebanyak 3 orang. Data tersebut dapat diketahui bahwa mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta memiliki tingkat kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik yang bervariasi, mulai dari rendah sampai dengan sangat tinggi.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* salah satu faktor yang memberi pengaruh kepada prokrastinasi akademik. Selain itu, penelitian ini memiliki nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0.140 yang menunjukkan besarnya sumbangan efektif variable prokrastinasi akademik dan kecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* sumbangan efektif kepada prokrastinasi akademik sebesar 14 % pada para mahasiswa/mahasiswi. Hal ini menunjukkan bahwa prokrastinasi tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kecanduan *game online* saja, melainkan juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

Secara garis besar, penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa/mahasiswi di Yogyakarta. Meskipun begitu, penelitian ini memiliki kelemahan, yaitu dalam penelitian ini pada proses pengambilan data kurang kondusif karena beberapa subjek mengisi di warung internet yang dalam

kondisi ramai sehingga subjek terganggu. Selain itu, biodata yang ada di kuisisioner tidak melampirkan pertanyaan tentang universitas asal atau identitas studi responden.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasis/mahasiswi di Yogyakarta. Semakin tinggi kecanduan *game online* yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik seseorang.

SARAN

1. Bagi Subjek

Bagi responden yang terkait dengan subjek penelitian maka diharapkan dapat memperhatikan waktu dalam bermain *game online* untuk tidak mengganggu waktu belajar/kegiatan akademik lain. Karena dengan bermain *game online* secara berlebihan dapat memberi dampak negatif kepada setiap individu dan menimbulkan prokrastinasi akademik yang dimana itu bisa merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

2. Bagi penelitian Selanjutnya

Peneliti sangat diharapkan untuk meminimalisir munculnya bias pada saat subjek memberikan jawaban, serta lebih memperhatikan kondisi subjek pada saat menjawab pertanyaan. Selanjutnya, peneliti diharapkan untuk lebih memperbanyak referensi dan lebih memahami konteks isi dari penelitian yang dilakukan, sehingga pada penelitian selanjutnya peneliti diharapkan dapat membuktikan gambaran antara kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik pada penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, N. K., & Saral, D. G. (2016). The Reasons of Academic Procrastination Tendencies of Education Faculty Students. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 6(1), 165-169.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544.
- Azwar, S. (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burka, J. B & Yuen, L. M. (2008). *Procrastination*. Cambridge: Da Capo Press
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. 3 (1 – 4)
- Dewi, R. N., & Ruhaena, L. (2014). Hubungan Antara Efikasi Diri dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Program *Twinning* Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Manuscript submitted for publication*.
- Ferrari, J. R., Johnson, J. & McCown, W. (1995). *Procrastination and Task Avoidance*. New York, USA: Plenum Press.
- Ghufron, M. N & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz.
- Handayani, S. W & Suharnan. (2012) Konsep Diri, Stres, dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Persona : Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2), 114-121
- Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah pada Remaja Pengguna Warnet di Kecamatan Medan Kota. *Fakultas Psikologi Universitas Medan Area*, 1(2), 17-27
- Kamaratih, D. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Online Game dengan Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Tugas pada Mahasiswa UKSW. *Skripsi*. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW
- Kant, I. (2009). *Critique of Practical Reason* (terjemahan). Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kartadinata, I., & Tjundjing, S. (2008). *I Love You Tomorrow: Prokrastinasi Akademik dan Manajemen Waktu*. Anima : *Indonesian Psychological Journal*, 23(2), 109-119
- Knaus, W. J. (2010). *End Procrastination Now! Get It Done with a Proven Psychological Approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

- Kurniawan, D. E. (2017) Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 97 – 103
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95
- Mugista, M. (2014). *Self Control* dengan Prokrastinasi pada Mahasiswa dalam Menyelesaikan Tugas Perkuliahan. *Jurnal Online Psikologi*. Vol. 2. No. 2 (284-302)
- Musslifah, A. R. (2014). Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Talenta Psikologi*. Vol. 2. No. 2 (180-191)
- Oematan, C. S (2013). Hubungan Antara Prokrastinasi Akademik dan Prestasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi – *Universitas Surabaya. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2 (1)
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2013). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain *Game Online* Pada Remaja di Manado. *Universitas Sam Ratulagi*
- Setiawan (2013) <https://keluarga.com/1403/kesehatan/dampak-negatif-game-onlineditinjau-dari-beberapa-segi>. Diakses pada tanggal 22 Maret 2018.
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic Procrastination: Frequency and Cognitive Behavioral Correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4) 503-509.
- Tuckman, B. W. (1991). “The Development and Concurrent Validity of The Procrastination Scale”. *Educational and Psychological Measurement*. 51, 473-480.
- Weinstein, A, M. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*. 9(6) 772-775