

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perguruan tinggi (PT) adalah tingkat pendidikan tertinggi dalam pendidikan dengan peserta didik yang disebut mahasiswa. Mahasiswa mengambil peran sentral dalam kehidupan perguruan tinggi atau universitas. Sudah menjadi tugas dan tanggung jawab bagi masing-masing universitas untuk dapat mencetak lulusan yang berkualitas dan dapat berkiprah baik dalam bidangnya maupun dalam masyarakat. Bagaimana proses untuk membentuk mahasiswa yang berkualitas merupakan salah satu ukuran keberhasilan satu universitas (Hadikusuma, 2012).

Mahasiswa merupakan peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi, institut, politeknik, sekolah tinggi dan universitas tertentu. Selain itu mahasiswa adalah calon tenaga ahli yang dipersiapkan oleh perguruan tinggi untuk masa depan bangsa. Usia mahasiswa yang memasuki perguruan tinggi rata-rata antara 19 sampai 21 tahun. Menurut UU RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan perguruan tinggi, pasal 1 ayat 13 dijelaskan bahwa mahasiswa merupakan peserta didik pada jenjang pendidikan perguruan tinggi. Hasil dari pendidikan tersebut, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami secara teoritis melainkan dapat mengaplikasikan bidang-bidang ilmu tertentu yang dimilikinya (Wiji & Kusuma, 2014).

Mahasiswa agar bisa menyelesaikan pendidikan di universitas, mahasiswa dituntut harus mengikuti syarat-syarat yang wajib ditempuh. Salah satu dari berbagai syarat tersebut adalah mengerjakan tugas harian, UTS, UAS hingga menyelesaikan skripsi atau tugas akhir. Hadikusuma (2012) mengatakan bahwa skripsi adalah suatu karya pengetahuan (*science*), bukan karya yang sifatnya spekulatif dan harus memenuhi persyaratan ilmiah. Karya ilmiah tersebut merupakan salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana dihadapan suatu majelis penguji yang dibentuk oleh pimpinan perguruan tinggi yang bersangkutan, Hadikusuma (2012) juga

menambahkan bahwa mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi tersebut harus memiliki totalitas yang tinggi, baik dengan melakukan penelitian lewat pengamatan, wawancara, pengumpulan pendapat maupun lewat penelusuran pustaka. Oleh sebab itu, tidak mengherankan bila banyak mahasiswa yang mengatakan bahwa skripsi adalah beban yang sangat berat.

Ketatnya persaingan dalam mencapai prestasi, tekanan untuk meningkatkan prestasi, tekanan dari dosen, tugas perkuliahan, ujian (UTS, UAS, dan ujian praktikum), ancaman *dropout*, nilai, adaptasi lingkungan baru, pengaturan waktu, pengaturan keuangan dan hubungan interpersonal (teman, keluarga, pacar) juga menjadi masalah bagi mahasiswa (Wurinanda, 2015).

Mahasiswa diberikan waktu untuk menyelesaikan tugas akhir dalam waktu satu semester atau enam bulan masa kuliah. Hanya saja pada kenyataannya banyak mahasiswa yang melakukan penundaan atau prokrastinasi untuk menyelesaikan tugas akhir tersebut sehingga pengerjaan skripsinya lebih dari satu semester. Berdasarkan data yang peneliliti peroleh dari BAAK Universitas Trunojoyo Madura, terdapat 2.215 mahasiswa aktif dari berbagai jurusan terhitung dari angkatan 2011 sampai dengan angkatan 2014 yang sedang memprogram skripsi lebih dari satu semester.

1.1.1 DataS-1 Mahasiswa Aktif Tahun 2011-2014 Universitas Trunojoyo Madura

Fakultas	Jumlah Keseluruhan Mahasiswa Aktif 2011-2014
Fakultas Ekonomi	301
Fakultas Pertanian	211
Fakultas Teknik	382
Fakultsa FISIB	471
Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan	403
Fakultas Keislaman	101
Fakultas Hukum	346
Jumlah	2.215

Peneliti mengambil sampel secara acak pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura baik laki-laki maupun perempuan yang tercatat masih aktif dan sedang memprogram skripsi lebih dari 1 semester. Untuk lulus tepat waktu seharusnya mahasiswa mengikuti perkuliahan aktif hanya sampai semester 7,

sedangkan ketika memasuki semester 8 mahasiswa bisa berkonsentrasi pada pengerjaan skripsinya tanpa terganggu oleh jadwal kuliah harian pada semester sebelumnya. Dari hal tersebut kita bisa melihat bahwa subyek mengalami penundaan tugas akhir atau skripsi dengan menempuh lebih dari 8 semester.

Ghufron & Risnawati (2011) mengungkapkan bahwa banyaknya mahasiswa yang menjadikan skripsi sebagai momok yang ditakuti mengakibatkan mahasiswa melakukan penundaan atau prokrastinasi untuk menyelesaikan tugas akhir tersebut. Penghindaran atau penundaan tersebut mengakibatkan banyaknya mahasiswa telat dalam menempuh gelar sarjana, sejalan dengan ungkapan tersebut peneliti menemukan beberapa mahasiswa universitas trunojoyo Madura mengaku melakukan penundaan terhadap pengerjaan skripsi lebih dari satu semester. Bahkan, beberapa mahasiswa tersebut mengaku melakukan penundaan tersebut dengan sengaja dan ada juga yang mengaku menunda tugas akhir tersebut dengan melakukan kegiatan yang mereka senangi.

“... Saya sekarang semester 11 mbak, jadi udah nunda skripsi 2 semester ini. Saya juga sebenarnya gak mau mbk nunda, tpi ya gimna udah terlanjur, males juga yang mau mulai lagi, saya lebih suka main atau nongkrong itu mbk dari pada ngerjain skripsi, males, pusing.hehe..”

(Wawancara dengan mahasiswa FISIB, pada 28 Mei 2018).

Pangestuti (2011) menyatakan bahwa prokrastinasi identik dengan bentuk kemalasan dan keterlambatan. Setiap orang, baik orang tua maupun muda, pengangguran atau profesional yang sukses, dapat menjadi *procrastinator* karena prokrastinasi tidak membedakan atas dasar ras, kepercayaan, jenis kelamin, ataupun suku bangsa. Menurut Ghufron & Risnawati (2014) faktor yang mempengaruhi prokrastinasi dapat dikategorikan menjadi dua faktor, yaitu faktor eksternal seperti gaya pengasuhan orang tua atau kondisi lingkungan, dan faktor internal seperti keadaan fisik individu atau kondisi psikologis individu seperti besarnya motivasi atau perasaan cemas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Theresia (2012) mengatakan bahwa prokrastinasi bisa saja terjadi apabila seseorang mengerjakan suatu pekerjaan dan

tidak kunjung selesai sehingga ia lelah atau bosan untuk melanjutkan pekerjaan tersebut, misalnya pada mahasiswa yang mengerjakan skripsi, ia merasa bahwa banyak sekali revisi yang diberikan oleh dosen pembimbing sehingga ia lelah dan malas untuk mengerjakan hal lain yang dianggapnya lebih menyenangkan. Dalam hal ini mahasiswa telah melakukan prokrastinasi akademik.

Menurut Ferrari (Ghufron & Risnawati, 2014) prokrastinasi memiliki 2 bentuk, yaitu; prokrastinasi fungsional, yaitu penundaan pelaksanaan tugas untuk mencari data yang lebih lengkap sehingga tugas yang dikerjakan menjadi sempurna, dan prokrastinasi disfungsional yaitu penundaan penyelesaian tugas tanpa arah yang jelas. Prokrastinasi disfungsional merupakan prokrastinasi yang tidak berguna. Pada mahasiswa yang melakukan prokrastinasi karena kecanduan *game online*, maka perilaku prokrastinasinya akan tergolong dalam bentuk disfungsional. Berdasarkan observasi dan wawancara di universitas trunojoyo Madura pada 22 November 2018 diberbagai tempat di area kampus Universitas Trunojoyo Madura, peneliti menemukan di ruangan laboratoriom Fakultas Teknik 6 dari 10 mahasiswa tersebut melakukan aktifitas bermain *game online*, sedangkan di kantin Fakultas Hukum 10 dari 14 mahasiswa yang ada ditempat tersebut aktif bermain *game online*. Peneliti juga menemukan 6 dari 20 mahasiswa yang aktif bermain *game online* di perpustakaan saat semua sedang focus belajar. Peneliti juga mendapati mahasiswa sedang asik bermain *game online* di masjid kampus, taman kampus, di ruang sekretariat kampus, dan ditempat-tempat umum lainnya. Ternyata setelah diwawancarai mereka adalah mahasiswa tingkat akhir dan sedang memprogram skripsi.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada penjaga ruang baca skripsi di gedung Cakra Universitas Trunojoyo Madura, terkait tentang seberapa sering mahasiswa mengunjungi ruang baca skripsi untuk mencari referensi atau sekedar membaca skripsi, atau bahkan melakukan aktifitas lain.

“Pengunjung ruang baca skripsi disini hamper semuanya sedang memprogram skripsi mbk, karena kan disini yang ada cuman buku-buku skripsi kakak-kakak tingkat, Sebenarnya banyak mahasiswa yang benar-benar mengunjungi ruang baca skripsi untuk mencari judul skripsi yang mirip dan referensi, ada juga yang kesini untuk

ngadem, tapi juga banyak mahasiswa yang hanya sekedar duduk dan membuka *handphone* nya, setelah saya lihat ternyata mereka asik bermain *game online*, gak cuman cowok mbk, mahasiswa cewek juga sama, seringnya main *game*, setiap hari itu ada kali mbk kurang lebih 10anlah yang main *game* itu”. (wawancara personal, 25 Mei 2008)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlambatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi tersebut salah satunya diakibatkan kecanduan *game online* sehingga pengerjaan skripsi sampai terbengkalai dan akhirnya tidak bisa lulus tepat waktu.

Kecanduan bermain *game online* juga peneliti peroleh pada saat peneliti melakukan observasi di kampus Fakultas FISIB Universitas Trunojoyo Madura, peneliti menyaksikan beberapa mahasiswa angkatan 2014 yang dengan asyiknya bermain *game online* saat sedang mengunjungi perpustakaan. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu mahasiswa FISIB Universitas Trunojoyo Madura angkatan 2014 berinisial D. Mahasiswa D terpaksa mengulang beberapa mata kuliah dikarenakan seringnya bermain *game online*. Sejak bermain *game online*, ia sering bolos kuliah. Menurutnya, bermain *game online* telah mengganggu konsentrasi dan waktu belajarnya serta menurunkan motivasinya untuk belajar.

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant & Kim, 2010). Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Kecanduan *game online* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 2010).

Young (1998) dalam Wan dan Chiou (2006) mengungkapkan *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreasing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya bermain *game*

online yaitu mahasiswa menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong untuk bertindak asosial, serta menyebabkan mahasiswa malas untuk menyelesaikan skripsi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

Kerugian yang diakibatkan karena kecanduan *game online* sebenarnya pemain rasakan, akan tetapi mereka sulit melepaskan diri dari *game online* dan mengalami kesulitan untuk mengarahkan waktu dan energinya untuk kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan menguntungkan. Sebagaimana yang disebutkan oleh Rahayung (2010) bahwa pecandu tidak dapat mengontrol dirinya sehingga mengakibatkan kegiatan lainnya terabaikan. Umumnya, pecandu asyik dengan dunianya, sehingga lupa akan waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitar, hingga kewajiban lain, sehingga menyebabkan kerugian pada diri pecandu tersebut.

Disamping itu, dalam perkuliahan mahasiswa dituntut untuk berkompetisi secara adil dalam memperoleh prestasi akademik, yang dalam ini sebagai tolak ukurnya adalah indeks prestasi. Semakin baik penguasaan akademik mahasiswa maka prestasi yang diperoleh pun akan baik pula (Safitri, 2013). Namun, perilaku kecanduan *game online* yang dialami para mahasiswa dapat menyebabkan penurunan prestasi mereka akibat lamanya waktu bermain sehingga menyita waktu belajar mereka, bahkan sampai bolos kuliah (Liu & Kuo, 2010).

Peneliti mengambil variabel kecanduan *game online* dan variabel prokrastinasi dikarenakan masalah-masalah yang ada di lapangan. Masih banyak sekali mahasiswa yang tergolong sebagai mahasiswa aktif dan menempuh pendidikan

S-1 lebih dari 8 semester. Seperti data yang peneneliti dapat terkait banyaknya mahasiswa yang masih aktif angkatan 2011-2014 Universitas Trunojoyo Madura, peneliti mendapatkan sebanyak 2.215 mahasiswa baik itu laki-laki maupun perempuan yang masih aktif sebagai mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi.

Uraian tersebut sesuai dengan data yang peneliti peroleh dilapangan. Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa mahasiswa di Universitas Trunojoyo Madura menunjukan bahwa intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* dapat membuat mahasiswa kecanduan sehingga berdampak pada kemalasan mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir atau skripsi.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kamaratih (2012) pada penelitiannya yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Online Game* dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Tugas pada Mahasiswa UKSW”. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah $r = 0,833$ dengan $\text{sig.} = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti ada hubungan positif yang signifikan antara kecanduan bermain *online game* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa UKSW. Hubungan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kecanduan bermain *online game* maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa.

Penelitian lainnya tentang “Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah Pada Remaja Pengguna Warnet Di Kecamatan Medan Kota” oleh Miranda Julyanti & Siti Aisyah (2015). Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu ada hubungan yang positif antara kecanduan internet dengan prokrastinasi tugas sekolah pada remaja pengguna warnet di Kecamatan Medan Kota. Hal ini dibuktikan dengan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,770$ dengan $p = 0,000$, sedangkan koefisien determinasi (r^2) sebesar 59,3%. Hasil penghitungan mean empirik dan mean hipotetik diperoleh bahwa Kecanduan internet tergolong cenderung tinggi ($107,60 > 105$) dan prokrastinasi tugas sekolah tergolong cenderung tinggi ($98,87 > 95$).

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada latar belakang masalah dan subyek penelitian. Peneliti akan melakukan

penelitian pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi penyelesaian skripsi mahasiswa. Berkaitan dengan penelitian ini, salah satu faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam melakukan prokrastinasi adalah kecanduan *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan positif atau negative antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi penyelesaian skripsi mahasiswa, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti kecenderungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi penyelesaian skripsi mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi penyelesaian skripsi mahasiswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan ingin mengetahui hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi penyelesaian skripsi mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya Psikologi Sosial, Psikologi Klinis, Kesehatan Mental dan Psikologi Pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Ada pun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Subjek

Peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa yang kecanduan *game online* agar menghindari perilaku menunda-nunda sehingga dapat menyelesaikan tugas akhirnya.

b. Bagi Institusi

Semoga penelitian ini dapat menjadi bahan referensi mengenai perilaku kecanduan *game online* sebagai salah satu penyebab menurunnya prestasi akademik mahasiswa sehingga upaya pembinaan dapat ditingkatkan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Semoga penelitian ini dapat menjadi referensi dan informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi.