

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Era globalisasi terus memaksa individu untuk terus berkembang menyesuaikan perkembangan zaman yang ada, agar mampu bersaing dengan individu lain. Terdapat berbagai segi kehidupan yang terpengaruh dengan kemajuan zaman. Diantaranya yang mulai tergantikan adalah beberapa permainan tradisional yang mulai tergantikan dengan permainan modern yang jauh lebih menarik peminat dari semua kalangan yang sekarang dikenal dengan istilah *game online*. *Game online* merupakan permainan computer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui fasilitas internet (Burhan & Tsharir, 2005). Pada dasarnya *game online* ditujukan untuk mengusir kepenatan dari lelahnya kegiatan sehari-hari, namun pada nyatanya hal tersebut dapat menimbulkan candu akibat dari intensitas bermain yang tinggi dan tentunya akan memberikan dampak pada suatu individu yang telah mengalami kecanduan. Diantaranya dampak pada pelajar mahasiswa yang menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani kegiatan sehari-hari yang berdampak menjadi sifat malas dan menunda-nunda kegiatan yang seharusnya bisa langsung dikerjakan dan selesai pada saat itu juga.

Masa pandemi yang terjadi saat ini memberikan pengalaman baru pada dunia pendidikan, karena dari mulai tingkat dasar hingga perguruan tinggi dilakukan secara daring. Pembelajaran daring memberikan waktu yang lebih fleksibel dibanding dengan pembelajaran tatap muka, karena pembelajaran daring cenderung lebih singkat daripada pembelajaran tatap muka karena adakalanya guru atau dosen hanya memberikan tugas untuk dikerjakan sehingga mahasiswa merasa memiliki waktu yang lebih banyak karena pembelajaran daring bisa dilakukan bersamaan dengan kegiatan lainnya. Pembelajaran daring tentu memerlukan fasilitas internet dan dengan adanya fasilitas internet mahasiswa bisa mengakses lebih luas informasi. Namun dengan kemajuan zaman juga bersamaan dengan kecanggihan gadget bermunculan pula *game online* yang biasa dimainkan dari berbagai kalangan.

Mahasiswa pada jenjang S1 biasanya berada pada rentang usia 19-23 tahun yang mana pada usia tersebut termasuk pada fase dewasa awal yang merupakan proses transisi dari fase remaja menuju dewasa, transisi yang terjadi termasuk pada transisi fisik, transisi intelektual, serta transisi peran sosial (Santrock, 1999). Pada penelitian ini berfokus pada mahasiswa semester delapan banyak yang menggemari *game online*, dengan adanya fasilitas internet tentu mempermudah juga untuk mengakses *game online*. Pengamatan penulis sekaligus yang dirasakan penulis yang mana menunjukkan bahwa mahasiswa semester delapan yang sudah tidak ada mata kuliah dengan tugasnya untuk menyelesaikan skripsi memberikan cukup banyak waktu yang luang bagi mahasiswa. Dari pengamatan penulis juga banyak menemukan mahasiswa yang kecanduan dengan *game online* sehingga lebih memilih bermain *game online* daripada mengerjakan skripsi. Dengan alasan menghilangkan penat dari tugas skripsi tak jarang mahasiswa melampiaskannya dengan bermain *game online*. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti mengenai kecanduan *game online* yang dialami oleh mahasiswa, juga mencari kaitannya dengan sikap mahasiswa yang seringkali menunda tugasnya untuk menyelesaikan skripsi dan memilih untuk bermain *game online*.

Kecanduan game yang dialami seringkali membuat seseorang yang kecanduan mengabaikan pekerjaan. Penulis memfokuskan pada mahasiswa semester delapan yang mana kecanduan yang dialami mahasiswa berimbas pada menunda-nunda untuk mengerjakan skripsi. Mahasiswa memilih *game online* sebagai hiburan dibalik kepenatan penyusunan skripsi namun pada nyatanya *game online* memberikan candu hingga tak jarang lupa waktu. Pada *game online* yang banyak digemari mahasiswa biasanya tidak bisa dijeda dan satu kali bermain minimal menghabiskan waktu sekitar satu jam, namun berbeda untuk orang yang sudah kecanduan bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain *game online*.

Kegiatan menunda-nunda pekerjaan dikenal juga dengan istilah prokrastinasi. Prokrastinasi bisa juga berarti menggantikan kegiatan dengan kegiatan yang tidak lebih penting. Dari pengalaman candu pada *game online* penulis tertarik untuk meneliti adakah keterkaitan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi mahasiswa berupa menunda kegiatan menyusun skripsi untuk bermain *game online*,

karena tak jarang mahasiswa tidak tidur untuk bermain *game online*, namun tidak untuk penyusunan skripsi. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengambil judul ***“Kecanduan Game Online dan Hubungannya dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Selama Masa Pandemi”*** dan penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester delapan di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa jurusan PAI
2. Bagaimana tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa jurusan PAI selama masa pandemi
3. Bagaimana hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa jurusan PAI selama masa pandemi

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Realitas tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa jurusan PAI.
2. Realitas tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa jurusan PAI selama masa pandemi.
3. Hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik mahasiswa jurusan PAI selama masa pandemi.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat suatu khazanah keilmuan mengenai kecanduan *game online* yang banyak terjadi pada kalangan pelajar dan hubungannya dengan prokrastinasi, sehingga dapat dimanfaatkan untuk menurunkan tingkat prokrastinasi yang tinggi di kalangan pelajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat mengetahui dampak dari kecanduan *game online* terhadap tingkat prokrastinasi, sehingga dapat lebih mengendalikan diri supaya dapat meredam tingkat prokrastinasi yang ada.

b. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengetahui penyebab dari banyaknya mahasiswa yang menunda-nunda tugas kuliah dikarenakan kecanduan *game online* yang kerap terjadi pada kalangan pelajar sehingga dapat melakukan pencegahan untuk meminimalisir kecanduan dan mencegah peningkatan prokrastinasi

c. Bagi Lembaga

Pada penelitian ini manfaat untuk Universitas diantaranya adalah mengetahui perkembangan mahasiswa yang berada pada tingkat akhir yaitu semester delapan yang mana memiliki beberapa gangguan dalam proses penyusunan skripsi diantaranya terganggu oleh tingkat prokrastinasi yang tinggi pada mahasiswa.

E. Kerangka Berpikir

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis candu yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan *internet addictive disorder*. (Ulfa & Risdayati, 2017:3). Mungkin hampir setiap hari mahasiswa akan bermain *game online* karena dalam permainan yang kini digemari dan membuat candu nyatanya memberikan fasilitas lain selain bermain game juga diberikan fasilitas dapat berkomunikasi dengan lawan main dari manapun yang terhubung dalam internet ketika bermain *game online*. Maka dari fasilitas yang semakin lengkap dan menarik membuat mahasiswa semakin intens bermain dan meningkatkan kecanduan. Gejala adiksi yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* itu dapat berupa fisik dan psikologis, gejala yang ada pada fisik adalah mata menjadi kering, mengalami sakit kepala, makan tidak teratur sehingga kerap mengganggu kesehatan, tidak peduli pada kebersihan diri sendiri, dan mengalami gangguan tidur. Sedangkan gejala psikologis yang timbul diantaranya adalah kesulitan untuk berhenti bermain,

merasa tertekan apabila tidak bermain, kurang interaksi dengan yang lain (Rini, 2011:28).

Kriteria yang menjadi indikator seseorang dikatakan candu menurut Chen dan Chang dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya (Chou, 2005) :

1. Dorongan untuk melakukan secara terus menerus (*compulsion*).
2. Penarikan diri (*withdrawal*).
3. Tidak Memiliki Toleransi.
4. Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan.

Game online mulanya digunakan untuk sekedar sarana *refreshing* yang sederhana untuk mengusir kepenatan seseorang setelah penuhnya kegiatan sehari-hari yang membuat lelah kini seiring berkembangnya zaman justru memberikan dampak kecanduan terutama pada para pelajar khususnya dalam penelitian ini penulis mengamati kecanduan yang terjadi pada mahasiswa semester akhir. Dari pengamatan juga pengalaman penulis merasakan bahwa setelah kecanduan memberikan dampak pada menunda-nundanya pekerjaan yang seharusnya diprioritaskan untuk dikerjakan. Waktu yang banyak digunakan untuk bermain game membuat individu khususnya pada mahasiswa menjadi tidak teratur, karena ketika sudah kecanduan bermain *game online* akan membuat seseorang lupa waktu.

Kecanduan yang membuat mahasiswa untuk menunda pekerjaan yang seharusnya dilakukan termasuk pada kegiatan prokrastinasi. Prokrastinasi juga berarti menangguhkan tindakan hingga hari esok (Burka & Yuen, 2008:6). Prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa adalah suatu perilaku menunda tugas atau kegiatan belajar untuk kegiatan lain yang tidak perlu (Schouwenburg, 1995). Prokrastinasi juga merupakan sebuah bentuk penolakan akademik yang digunakan siswa dan mahasiswa ketika ada dalam proses pengerjaan tugas (Hudley,2008). Maka dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi merupakan kegiatan menunda atau menggantikan kegiatan yang seharusnya dikerjakan dengan kegiatan yang tidak lebih penting. Pada hal ini yang diteliti mengenai prokrastinasi akademik yang disebabkan oleh kecanduan *game online* yang membuat mahasiswa tidak dapat menentukan kegiatan mana yang harus diprioritaskan, seperti lebih

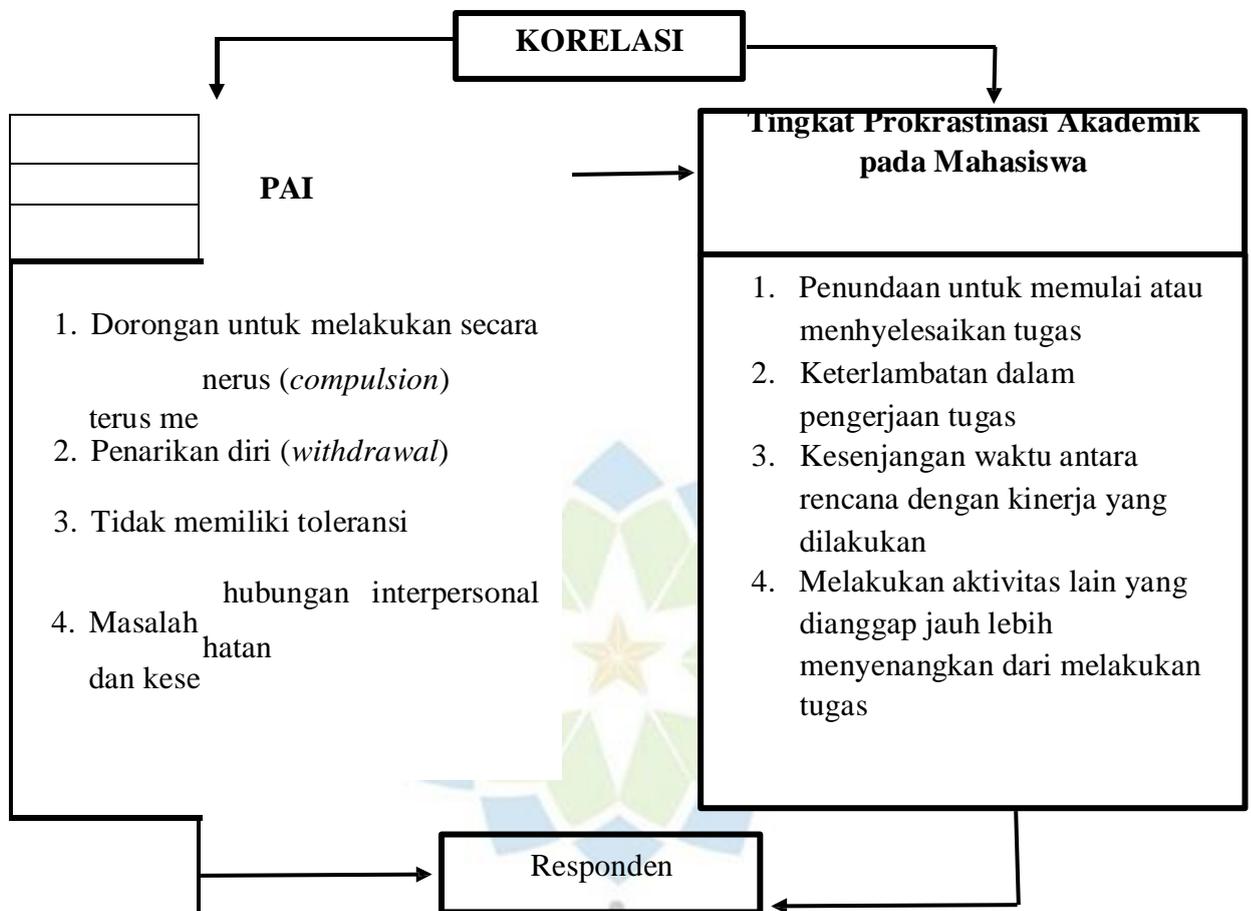
memilih bermain *game online* daripada mengerjakan skripsi yang harus diselesaikan.

Berdasarkan data APJII data dari Reputasi Pengguna Internet di Indonesia hampir tiap tahun meningkat, dan Indonesia menduduki peringkat ke enam tercepat dalam penggunaan internet. Berdasarkan pada penelitian yang pernah dilakukan, bahwa prestasi belajar dari para pelajar yang bermain *game online* menurun karena waktu untuk belajar terganti oleh waktu untuk bermain (Sembiring, 2007). Maka semakin jelas bahwa gambaran tentang pengaruh negatif dari bermain *game online*. Diantaranya berdampak pada menunda-nunda pekerjaan yang disebut dengan prokrastinasi.

Prokrastinasi akademik merupakan bentuk penundaan dan bentuk penundaan tersebut dapat diamati dengan beberapa indikator yang dikemukakan oleh Schouwenburg adalah sebagai berikut (Kusuma, 2010) :

1. Penundaan untuk memulai atau menyelesaikan tugas.
2. Keterlambatan dalam pengerjaan tugas.
3. Kesenjangan waktu antara rencana dengan kinerja yang dilakukan.
4. Melakukan aktivitas lain yang dianggap jauh lebih menyenangkan dari mengerjakan tugas.

Secara ringkas uraian di atas dapat disimak pada bagan berikut ini:



Gambar 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan terkaan yang berdasar pada acuan teori dan fakta ilmiah (Priatna, 2020:89). Hipotesis bisa dikatakan juga sebuah jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti yang harus diuji secara empiris, secara sederhana hipotesis merupakan dugaan sementara. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yaitu untuk variabel X berupa kecanduan *game online* yang kerap terjadi pada kalangan pelajar dan variabel Y berupa tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa semester delapan di jurusan PAI. Dari keduanya penulis ingin meneliti ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel tersebut.

Sebagaimana yang ada dalam kerangka pemikiran kecanduan *game online* memberikan pengaruh pada tingkat prokrastinasi, maka penulis mengajukan

hipotesis Dalam penelitian ini dapat diasumsikan bahwa: tingkat kecanduan *game online* memiliki keterkaitan dengan tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Dengan demikian maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa selama masa pandemi”.

G. Penelitian Terdahulu

1. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniawan, D. E. (2017). Yang memiliki judul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada mahasiswa mempengaruhi perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa.
2. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). Tentang *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Games Center*, dapat disimpulkan terdapat pengaruh kecanduan *game online* dengan nilai korelasi 0.198 mendapatkan tingkat signifikansi yang tinggi, artinya kecanduan *game online* memberikan pengaruh terhadap perilaku remaja.
3. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Adiningtias, S. W. (2017). Yang memiliki judul *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Peneliti menyimpulkan bahwa *Game Online* memberikan dampak negatif bagi para penggunanya, apabila permainan tersebut dimainkan dengan intensitas yang cukup tinggi atau sering dimainkan.
4. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Munawaroh, M. L & Saputra, W. N. E. (2017). Dengan judul *Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta*. Peneliti menyimpulkan bahwa tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi hingga 77,1% salah satunya dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online* dan bermain sosial media yang menimbulkan tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi.

5. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Hananta, Elva Mutiara (2021). Dengan judul *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa*, menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan terhadap prestasi belajar ketika mahasiswa mengalami kecanduan *game online*.

Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah tingkat kecanduan dari bermain game pada mahasiswa dengan locus yang berbeda yaitu penelitian dilakukan pada mahasiswa jurusan PAI yang ada di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini mencari tahu adakah hubungan antara kecanduan game dengan tingkat prokrastinasi mahasiswa semester akhir yang memiliki tugas u

