

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mahasiswa merupakan setiap orang yang menuntut ilmu diperguruan tinggi memiliki tanggung jawab pada saat kuliah berlangsung dan menyelesaikan kuliahnya. Mahasiswa tidak akan terlepas dari aktivitas belajar dan keharusan mengerjakan tugas-tugas studi, baik itu yang bersifat akademis maupun non-akademik misalnya organisasi kemahasiswaan (Mujidin & Rico, 2014).

Mahasiswa pun harus lebih berpikir kreatif dan lebih berani dalam menyatakan fakta serta realita yang ada dalam setiap pemikiran dengan tugas akademiknya. Tugas akademik yang dimaksud adalah penyelesaian tugas kuliah, laporan praktikum dan penyelesaian tugas akhir atau skripsi. Menjadi mahasiswa yang akan dituntut seperti itu dengan membangkitkan daya nalar bagi mahasiswanya. Hal ini sesuai dengan undang-undang tentang sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Nitami, dkk. 2015).

Pada kenyataannya untuk menyelesaikan tugas kuliah, tugas akhir atau skripsi tidak mudah. Banyak tantangan, kendala, dan hambatan yang harus di hadapi oleh mahasiswa. Salah satu faktor yang mengakibatkan keterlambatan dalam tugas akademik adalah penundaan atau prokrastinasi. Menurut Ferrari (dalam Nitami, dkk. 2015) prokrastinasi merupakan perilaku

penundaan sampai hari nanti, yang identik dengan bentuk kemalasan. Oleh karena itu seseorang yang melakukan prokrastinasi besar kemungkinan akan mengalami kegagalan, hal ini dikarenakan tugas yang dikerjakannya belum selesai hingga batas akhir waktu pengumpulannya, apabila tugas selesai maka hasilnya tidak akan optimal.

Berdasarkan hasil penelitian Munawaroh, dkk. (2017) menunjukkan bahwa 17,2% pelajar SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta memiliki prokrastinasi akademik tinggi, 77,1% sedang, dan 5,7% rendah. Young (1996) menemukan bahwa 58% siswa melaporkan penurunan kebiasaan belajar, penurunan nilai yang signifikan, kelas yang terlewatkan, atau ditempatkan dalam masa percobaan karena menggunakan internet yang berlebihan.

Hasil penelitian oleh Burka & Yuen, (2008) memperkirakan bahwa 90% mahasiswa dari perguruan tinggi telah menjadi seorang prokrastinator, 25% adalah orang suka menunda-nunda kronis dan mereka adalah pada umumnya berakhir mundur dari perguruan tinggi. Sedangkan dalam penelitiannya Mulyana (2018) menggambarkan kondisi prokrastinasi akademik mahasiswa pada kategori sangat tinggi sebesar 6%, kategori tinggi 81%, kategori sedang 13%, kategori rendah 0%. Prokrastinasi akademik yang dialami oleh mahasiswa tersebut terdiri dari beberapa aspek antara lain keyakinan akan kemampuan, gangguan perhatian, faktor sosial, manajemen waktu, inisiatif, pribadi, dan kemalasan.

Ferrari (dalam Nitami, dkk. 2005) mengemukakan ciri-ciri prokrastinasi yaitu (1) penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas, (2) keterlambatan dalam mengerjakan, (3) kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan (4) melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan. Kaitannya dengan prokrastinasi akademik Schouwenburg (dalam Drajat, 2017) menjelaskan bahwa prokrastinasi akademik adalah suatu perilaku menunda pengerjaan tugas ataupun kegiatan belajar untuk ujian, dan digantikan dengan kegiatan lain yang tidak perlu.

Pengerjaan tugas dilakukan setelah mendekati batas tenggang waktu, sehingga pengerjaannya menimbulkan tekanan, ketakutan, serta kecemasan.

Dalam penelitian prokrastinasi akademik, yang telah dilakukan di Universitas HKBP Nomensen menunjukkan bahwa subjek penelitian yang memiliki prokrastinasi yang tinggi adalah 57,7%, subjek penelitian yang memiliki prokrastinasi sedang sebanyak 42,3%, subjek penelitian yang memiliki prokrastinasi rendah tidak ada. (Syaputra, 2015). Sedangkan dalam penelitian (Videl, 2019) menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki prokrastinasi akademik yang tinggi sebanyak 45,9%, sedangkan mahasiswa yang memiliki prokrastinasi akademik sedang 54,1%. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa, perilaku prokrastinasi masih menjadi pola yang digunakan mahasiswa-mahasiswa di universitas HKBP Nomensen. Prokrastinasi akademik yang terjadi salah satunya karena banyaknya mahasiswa yang melakukan kegiatan atau aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang mengakibatkan keterlambatan dalam mengerjakan tugas akademik. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

Mahasiswa A (laki-laki) stambuk 2016

“Kalau lagi cape ngerjain tugas, niat di awal untuk istirahat biar rilekskan akhirnya main game, kan sekarang udah bisa bicara sama kawan gitu, akhirnya karena keasikan jadi lupa tugasnya, bahkan jadi terlambat dikerjakan gitu. Untuk lama main gamenya biasanya dua jam, kalau satu hari gak bisa di tentukan berapa kali tapi lebih dari dua kali.

(Hasil wawancara, 15 Maret 2019)

Mahasiswa S (laki-laki) stambuk 2015

“Game online yang sering saya mainkan itu Pulp sama game bola, kalau bermain game online waktunya gak menentu tapi biasanya 3 sampai 4 jam, bahkan kalau lagi seru kali... bisa sampai setengah hari sampai lupa makan. Tapi untuk sekarang sudah diminimalkan kak karena mau fokus ke skripsi. Itu pernah sekali waktu ngumpul revisian, karena ngumpulnya dua hari lagi jadi... bentar lagilah sambil main game... udah keterusan sampe jam 11 baru teringat ada revisian kan, tapi mata udah ngantuk akhirnya baru dikerjai paginya... itupun butuh usaha ekstra”

(Hasil wawancara, 21 Maret 2019)

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa di Universitas HKBP Nomensen yang melakukan penundaan akademik dengan mengisi waktu luang dengan melakukan kegiatan bermain *game online* yang dianggap lebih menyenangkan sehingga menunda mengerjakan tugas. Hal ini di buktikan oleh hasil penelitian Jhonly, dkk (2013) menunjukkan beberapa subjek remaja yang ditemui ada kecenderungan perilaku bermain *game online* yang berlebihan. Mereka mengaku dengan banyaknya pelajaran-pelajaran dan tugas di sekolah membuat mereka untuk bermain *game online* sebagai bentuk pelampiasan. Mereka beralasan dengan bermain *game online* sebagai bentuk aktifitas untuk melakukan pengalihan dari tugas yang diberikan oleh guru, semakin tinggi tingkat dalam mengerjakan sesuatu pekerjaan maka durasi waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* akan semakin banyak juga.

Pengertian *game online* menurut Young (2005, dalam Drajat, 2017) 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.

Menurut menurut Chaplin (2004, dalam Taufan 2016) intensitas bermain *game online* terdiri dari 4 aspek, yaitu (1) frekuensi ialah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas

bermain *game online*, (2) lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*, (3) Perhatian penuh yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game*, dan (4) Emosional meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa.

Game online menurut Rahmat (dalam Angela 2013) yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.

Hasil penelitian dari Budhi & Endang (2016) menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa di *game center* Semarang memiliki tingkat intensitas bermain *game online* yang tinggi. Dari hasil penelitian yang di lakukan oleh Saleem, dkk (2015) mengemukakan bahwa, ada korelasi positif antara kecanduan internet dan penundaan. Hasil penelitian dari Drajat (2017) mengungkapkan bahwa, ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta.

Dari hasil pemaparan dan hasil wawancara peneliti dengan beberapa mahasiswa Universitas HKBP Nommensen tersebut diperoleh perilaku prokrastinasi atau penundaan yang di lakukan dengan mengganti kegiatan lain yang dianggap lebih menyenangkan, yaitu dengan

bermain *game online*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk meneliti apakah ada “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bermanfaat secara teoritis dan juga secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pengembangan kajian ilmu Psikologi Pendidikan terutama yang terkait dengan prokrastinasi akademik dan *game online*,

sehingga dapat dijadikan tambahan referensi bagi penelitian-penelitian sejenis oleh peneliti selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Akademik

Bagi lembaga akademik hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang berkaitan dengan adanya pengaruh intensitas bermain *game online* dengan perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan.

b. Bagi Mahasiswa

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi mahasiswa mengenai pentingnya meminimalisir tingkat prokrastinasi akademik dengan mengurangi intensitas bermain *game online* dalam kegiatan akademiknya sehingga mahasiswa dapat mencapai kesuksesan dalam akademiknya.

c. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan kajian pemikiran tentang Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa sebagai acuan bagi mahasiswa dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. PROKRASTINASI AKADEMIK

2.1.1 Pengertian Prokrastinasi Akademik

Menunda pekerjaan merupakan suatu hal yang umum dilakukan oleh individu khususnya remaja. Menunda memiliki nama yang lebih populer dalam dunia pendidikan yaitu dikenal dengan istilah prokrastinasi. Prokrastinasi adalah kebiasaan menunda suatu tugas pekerjaan sampai batas akhir pengumpulan tugas atau pekerjaan tersebut. Istilah prokrastinasi berasal dari bahasa Latin *procrastination* dengan awalan “*pro*” yang berarti mendorong maju atau bergerak maju dan akhiran “*crastinus*”. yang berarti keputusan hari esok, atau jika digabungkan menjadi menangguhkan atau menunda sampai hari berikutnya (Burka & Yuen, 2008: 5).

Selanjutnya Burka & Yuen (2008: 6) mengemukakan bahwa kata prokrastinasi yang ditulis dalam *American College Dictionary*, memiliki arti menangguhkan tindakan untuk melaksanakan tugas dan dilaksanakan pada lain waktu. Oleh karena itu penundaan yang dikategorikan sebagai prokrastinasi adalah apabila penundaan tersebut sudah merupakan kebiasaan atau pola yang menetap, yang selalu dilakukan seseorang ketika menghadapi suatu tugas dan penundaan yang diselesaikan oleh adanya keyakinan irasional dalam memandang

tugas. Bisa dikatakan bahwa istilah prokrastinasi bisa dipandang dari berbagai sisi dan bahkan tergantung dari mana seseorang melihatnya.

Ellis dan Knaus (dalam Ferrari 1995) mengartikan prokrastinasi sebagai kebiasaan penundaan yang tidak bertujuan dan proses penghindaran tugas, yang hal itu sebenarnya tidak perlu dilakukan seseorang karena adanya ketakutan untuk gagal, serta adanya pandangan bahwa segala sesuatu harus dilakukan dengan benar, bahwa penundaan yang telah menjadi respon tetap atau kebiasaan dapat dipandang sebagai suatu *trait* prokrastinasi.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan pada tugas akademik yang dilakukan oleh siswa secara sadar dengan melakukan aktivitas lain yang menyenangkan dan tidak penting, tidak bertujuan, dan tidak memperhatikan waktu sehingga menimbulkan akibat negatif atau kerugian pada mahasiswa.

2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Prokrastinasi Akademik

Menurut Ferrari (1995), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prokrastinasi dapat di kutip dari beberapa penelitian yang dikategorikan menjadi dua macam, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi. Faktor-faktor tersebut meliputi kondisi fisik dan kondisi kelelahan fisik dan kondisi kesehatan mental individu.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang terdapat diluar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi. Faktor-faktor tersebut berupa faktor, keluarga atau pola asuh orang tua dalam penelitian Ferrari dan Ollivete (1995), menemukan bahwa tingkat pengasuhan otoriter ayah menyebabkan munculnya kecenderungan prokrastinasi yang kronis pada subjek anak perempuan, sedangkan tingkat pengasuhan otoritatif ayah menghasilkan anak yang bukan prokrastinator. Ibu yang memiliki kecenderungan melakukan *avodiance procrastination* akan menghasilkan anak perempuan yang juga melakukan kecenderungan *avodiance procrastination*.

2.1.3 Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik

Menurut Schouwenberg (1992, dalam Ferrari, 1995) mengemukakan aspek-aspek prokrastinasi akademik yang meliputi :

1. Penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas

Seorang mahasiswa yang melakukan prokrastinasi tahu bahwa tugas yang dihadapinya harus segera diselesaikan dan berguna bagi dirinya, akan tetapi dia menunda-nunda untuk memulai mengerjakan atau menunda-nunda untuk menyelesaikan sampai tuntas jika dia sudah mulai mengerjakan sebelumnya.

2. Keterlambatan dalam mengerjakan tugas

Prokrastinator menggunakan lebih sering menggunakan waktu luangnya untuk mengerjakan sesuatu yang tidak berhubungan dengan tugas utamanya. Seorang prokrastinator menghabiskan waktu yang dimilikinya untuk mempersiapkan diri secara berlebihan, maupun melakukan hal-hal yang tidak dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu tugas, tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya. Ia lebih memilih hal tersebut karena dirasa lebih mudah dikerjakan dan tidak membutuhkan banyak persiapan dibanding dengan tugas utamanya, dalam hal ini

menyelesaikan tugas, sehingga ia membutuhkan waktu yang lebih lama dari waktu yang disediakan.

3. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual dalam mengerjakan tugas.

Kesulitan yang dialami prokrastinator adalah dalam melakukan sesuatu sesuai dengan batas waktu yang direncanakan. Seseorang mungkin telah merencanakan *deadline* waktu untuk sub tugas tertentu, namun pada waktu yang telah ditentukan tersebut, tugasnya belum selesai sehingga menyebabkan keterlambatan maupun kegagalan untuk menyelesaikan tugas secara memadai.

4. Melakukan aktivitas lain yang dipandang lebih mendatangkan hiburan dan kesenangan. Seorang prokrastinator dengan sengaja mengisi waktu luangnya untuk melakukan hal lain yang lebih menyenangkan. Seseorang mungkin merasakan tugas tersebut sebagai beban, sehingga ketika ditawarkan hal lain ia akan menerimanya dengan dalih sebagai *refresing*.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik yaitu meliputi penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

2.1.4 Dimensi Prokrastinasi Akademik

Milgram (dalam Ferrari, 1995) mengemukakan 4 (empat) dimensi-dimensi prokrastinasi akademik, antara lain:

- a. Melibatkan unsur penundaan, baik untuk memulai maupun dalam menyelesaikan tugas.

- b. Menghasilkan akibat-akibat yang lebih jauh, misalnya keterlambatan menyelesaikan tugas maupun kegagalan dalam mengerjakan tugas.
- c. Melibatkan suatu tugas yang dipersepsikan oleh perilaku prokrastinasi sebagai tugas yang penting untuk dikerjakan.
- d. Menghasilkan keadaan emosional yang tidak menyenangkan, misalnya : cemas, rasa bersalah, panik, dan lain-lain

2.2 Intensitas Bermain *Game Online*

2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

A. Intensitas

Pengertian intensitas menurut *Kamus umum Bahasa Indonesia* diartikan sebagai keadaan tingkatan atau ukuran intens sesuatu. Menurut Azwar (2017) bahwa intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Cowie (dalam Dewandari, 2013) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.

Hurlock (1994) mendefinisikan bahwa intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan dengan banyaknya waktu yang digunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih.

B. *Game Online*

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi Internet. *Game online* pertamakali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Young (2009) menyebutkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan, baik permainan yang membutuhkan kemampuan berpikir maupun pemain yang memacu adrenalin yang dapat diakses dan digunakan oleh beberapa *users*, dan terkoneksi dengan jaringan internet.

Game online menurut Rahmat (dalam Angela 2013) yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, hal ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain

Dari definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah layanan yang di dalamnya terdapat bermacam-macam jenis permainan yang bisa dimainkan secara individu ataupun bersama-sama.

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online*

Immanuel (2009) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *online game*, yaitu:

- a. Gender

Menurut Imanuel, gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game* elektronik dibandingkan anak perempuan.

b. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi kerana bermain *game* memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

c. Jenis game

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotip rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan game online. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering untuk memainkannya.

2.2.3 Aspek-Aspek Intensitas *Game online*

Menurut Horrigan (2002), intensitas bermain *game online* terdiri dari dua aspek, yakni:

a. Frekuensi

Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering individu bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan oleh individu untuk bermain *game online*.

Dimiyati & Mujiono (2013), mengemukakan bahwa tingkat intensitas digolongkan menjadi intensitas tinggi, sedang, dan rendah. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Intensitas Tinggi

Intensitas tinggi merupakan intensitas yang berasal dari motivasi yang tinggi dimana individu berorientasi pada keberhasilan dan memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi setiap tugas yang harus diselesaikan. Selain itu, individu merasa ia menyukai tugas-tugas yang sulit serta lebih suka bekerja dengan orang lain walaupun orang tersebut kurang meyenangkan baginya. Artinya, apabila dikaitkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang tinggi cenderung memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan setiap level maupun setiap *game* yang ia mainkan sehingga akan terus-menerus bermain *game online* tersebut tanpa memikirkan total waktu yang digunakan.

b. Intensitas Sedang

Tingkat intensitas sedang memiliki ciri-ciri antara lain memiliki rasa kurang percaya diri dalam menghadapi tugas dan cukup mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Pada umumnya

hal ini terjadi apabila motivasi yang ada dalam diri individu mulai menurun namun tidak sampai pada kategori motivasi yang rendah. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas bermain *game online* yang sedang cenderung bermain dalam durasi dan frekuensi yang sedang. Ia bermain hanya untuk mengisi waktu luang namun tetap mendahulukan hal-hal yang menjadi prioritasnya, seperti belajar.

c. Intensitas Rendah

Tingkat intensitas rendah memiliki ciri-ciri antara lain waktu mengerjakan sesuatu yang sedikit, tidak memiliki gairah untuk menghadapi suatu hal yang sulit, memiliki usaha yang sedikit dalam mengerjakan sesuatu, serta tidak menyukai kegiatan-kegiatan yang kurang memberikan manfaat terhadap dirinya. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang rendah cenderung memiliki waktu yang sedikit dalam bermain *game online* maupun tidak memiliki gairah dalam menyelesaikan setiap permainan yang dilakukan.

2.3 Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dengan Perilaku Prokrastinasi

Akademik

Pengertian *game online* menurut Young (dalam Drajat 2017) 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.

Menurut Horrigan (2002) terdapat beberapa aspek atau dimensi intensitas bermain *game online*, diantaranya frekuensi adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*, lama mengakses ialah berapa lama waktu yang digunakan oleh individu untuk

bermain *game online*. Salah satu faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* adalah jenis *game* dimana pemain dapat mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan dunia nyata. Jenis *game* dapat mempengaruhi kecanduan *game online*. Pemain dapat kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering untuk memainkannya (dalam Imanuel 2009).

Penelitian Supendi (2012) juga mengatakan bahwa salah satu penyebab anak bisa kecanduan bermain *game online*, yaitu karena keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas lainnya, dan kurangnya *self control* dalam diri anak.

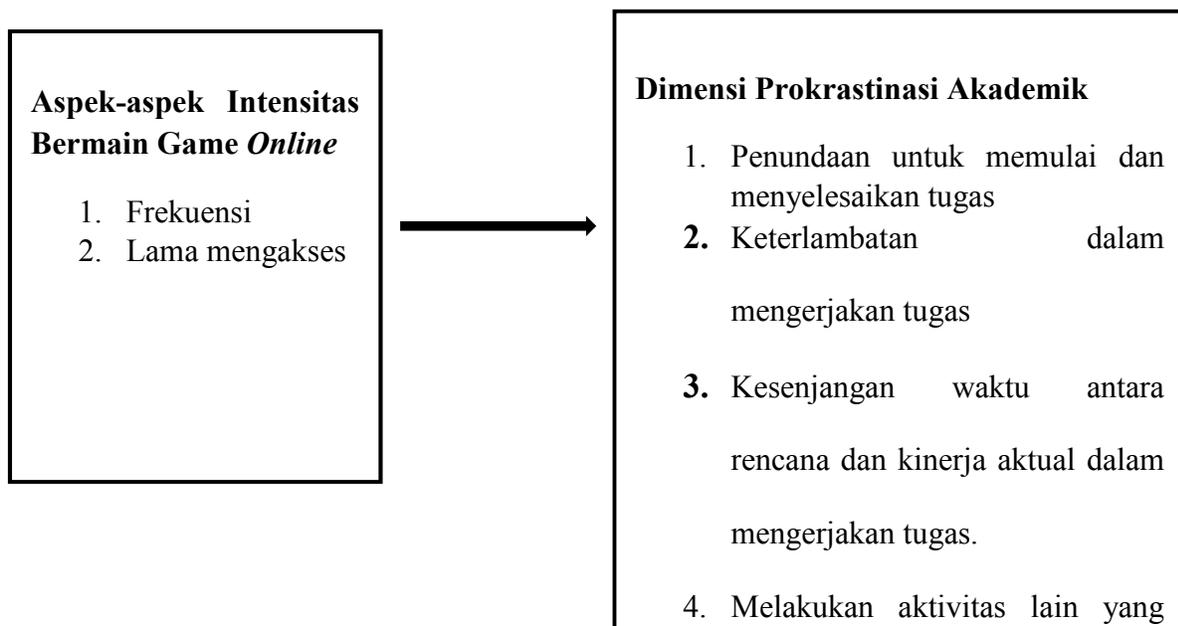
Dalam penelitiannya Soebastian (2010) mengemukakan bahwa mahasiswa sebagai bagian dari pengguna *game online*, cukup banyak dihadapkan pada persoalan antara tanggung jawab kuliah dan aktivitas *game online* yang digemarinya. Bagi para mahasiswa yang bermain *game online* secara berlebihan dapat menghambat jalannya proses belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* secara berlebihan kurang mampu mengatur waktu dan mengganggu aktivitas belajar yang mengakibatkan penundaan (prokrastinasi) dalam memulai maupun menyelesaikan tugas, sehingga mahasiswa terlambat dalam mengumpulkan tugas.

Menurut Ferrari (dalam Nitami, dkk. 2015) prokrastinasi merupakan perilaku penundaan sampai hari nanti, yang identik dengan bentuk kemalasan. Oleh karena itu seseorang yang melakukan prokrastinasi besar kemungkinan akan mengalami kegagalan, hal ini dikarenakan

tugas yang dikerjakannya belum selesai hingga batas akhir waktu pengumpulannya, apabila tugas selesai maka hasilnya tidak akan optimal.

Menurut Drajat (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku *prokrastinasi* akademik.

2.4 Kerangka Konseptual



2.5 Hipotesis

H₀ = Tidak terdapat Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan.

H_a = Terdapat Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Masalah

Pembahasan pada bagian metode penelitian ini akan diuraikan mengenai identifikasi variabel penelitian, defenisi operasional variabel penelitian, populasi, dan teknik pengumpulan

sampel. Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

X = Variabel bebas (Intensitas Bermain *Game Online*)

Y = Variabel tergantung (Perilaku Prokrastinasi Akademik)

3.2 Defenisi Operasional

Defenisi operasional penelitian merupakan batasan dari variabel-variabel yang secara kongkrit berhubungan dengan realitas dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian.

3.2.1 Intensitas Bermain Game Online

Intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering dan seberapa lama seseorang melakukan interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

3.2.2 Perilaku Prokrastinasi Akademik

Perilaku Prokrastinasi Akademik merupakan perilaku menunda untuk memulai maupun menyelesaikan tugas yang di lakukan secara sengaja dan menggantikannya dengan kegiatan lain yang tidak penting, tidak bertujuan, dan menimbulkan dampak negatif terhadap pelakunya.

3.3 Populasi Dan Tehnik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari

kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas HKBP Nomensen Medan yang aktif pada tahun ajaran 2018/2019 (semester genap) yang berjumlah 7.362 orang. Informasi mengenai jumlah populasi siswa, peneliti dapatkan berdasarkan informasi dari Pusat Sistem Informasi Universitas HKBP Nomensen Medan.

2. Sampel dan Tehnik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berdasarkan rumus *Michael & Isaac* pada populasi 7000 responden dengan taraf kesalahan 5%, di dapatkan jumlah sampel penelitian sebanyak 332 orang. Jumlah ini diharapkan dapat mewaili karakteristik dan sifat-sifat populasi.

3. Menentukan presentase

Setelah melakukan kriteria dan mengetahui jumlah individu yang ada dalam suatu kelompok, langkah selanjutnya yaitu menentukan presentasinya dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah subjek

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling incidental* dalam lingkup fakultas. Sampling incidental merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang kebetulan ditemui itu cocok dengan sumber data (Sugiyono 2017).

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel

No	Fakultas	Anggota Populasi	Persentasi	Sampel
1	Ekonomi	2238	30,3	101
2	FBS	177	2,4	49
3	FISIPOL	550	7,4	79
4	FKIP	1084	14,7	16
5	Hukum	1755	23,8	28
6	Kedokteran	129	1,7	9
7	Pertanian	243	3,3	25
8	Peternakan	363	4,9	6
9	Psikologi	190	2,5	11

10	Teknik	633	8,5	8
	Total	7362	100	332

(berdasarkan informasi dari Pusat Sarana Informasi UHN, tanggal 10 Mei 2019)

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data utama adalah dengan metode survei dengan menggunakan skala psikologi sebagai alat ukur untuk mengungkapkan aspek-aspek psikologis. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, yaitu skala yang berisi pernyataan-pernyataan sikap (*attitude statement*), (Arikunto, 2002). Dalam skala Likert ini terdiri dari 4 alternatif jawaban, yakni sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun kriteria penilaiannya bergerak dari 4,3,2,1 untuk jawaban yang *favourable* dan 1,2,3,4 untuk jawaban *unfavorable*.

Tabel 3.2 Pilihan Jawaban Skala Linkert

Pilihan Jawaban	Favorable	Unfavorable
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

3.5.1 Tahap persiapan penelitian

Penelitian ilmiah merupakan suatu cara memperoleh, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Untuk mendapat data yang akurat peneliti membutuhkan

instrumen yang tepat sehingga peneliti harus merencanakan dan menyiapkan langkah yang tepat untuk menyusun instrumen penelitian yang akan dipergunakan dalam penelitian

3.5.1.a Pembuatan alat ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yang disusun sendiri oleh peneliti dengan bantuan dan arahan dari dosen pembimbing. Skala prokrastinasi akademik disusun berdasarkan aspek prokrastinasi akademik digunakan untuk mengukur prokrastinasi yang dimiliki masing-masing mahasiswa. Untuk mengukur skala prokrastinasi akademik pada penelitian ini didasarkan pada 4 (empat) aspek menurut Schouwenberg (1992 ferrari, 1995) yaitu; Penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual dalam mengerjakan tugas, melakukan aktivitas lain yang dipandang lebih mendatangkan hiburan dan kesenangan. Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat *blue print* dan kemudian dioperasionalkan dalam bentuk item-item pernyataan. Prokrastinasi akademik terdiri dari 40 aitem. Aitem-aitem pernyataan tersebut kemudian disusun menjadi instrumen uji coba. Sebaran uji skala prokrastinasi akademik tersebut di berikan berdasarkan tabel *blue print* berikut:

Tabel 3.3. Blue Print Skala Perilaku prokrastinasi Akademik Sebelum Uji Coba

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Melibatkan unsur penundaan	1,3,5,7,9	2,4,6,8,10	10
Keterlambatan dalam mengerjakan	11,13,15,17,19	12,14,16,18,20	10
Kesenjangan waktu	21,23,25,27,29	22,24,26,28,30	10
Melakukan aktifitas	31,33,35,37,39	32,34,36,38,40	10

lain			
Total	20	20	40

Demikian pula dengan skala Intensitas bermain *game online* disusun berdasarkan aspek Intensitas bermain *game online* menurut Horrigan (2002) pada 2 (dua) aspek yaitu frekuensi dan lama mengakses. skala Intensitas bermain *game online* terdiri dari 20 aitem. Aitem-aitem pernyataan tersebut kemudian disusun menjadi instrumen uji coba. Penyebaran skala di berikan berdasarkan tabel *blue print* berikut:

Tabel 3.4. Blue Print Skala Intensitas bermain *game online* Sebelum Uji Coba

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Frekuensi	1,2,3,4,7,10	5,6,8,9	10
Lama mengakses	11,12,14,16,17	13,15,18,20	10
Total	11	9	20

3.5.1b Uji coba alat ukur

Setelah alat ukur disusun, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba alat ukur uji coba alat ukur dilakukan untuk menguji apakah validitas dan reliabilitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian nantinya. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada tanggal 11 Agustus 2019 pada mahasiswa di Universitas HKBP Nomensen Medan sebanyak 60 orang.

a. Skala Perilaku Prokrastinasi Akademik

Dari hasil perhitungan komputerasi melalui program *SPSS for Windows Release 17*, peneliti mendapatkan hasil reliabilitas untuk skala Perilaku Prokrastinasi Akademik sebesar

0,927 dan terdapat 22 item gugur dan 18 item yang lulus. Sehingga *blue print* setelah uji coba skala Perilaku Prokrastinasi Akademik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5. Blue Print Skala Perilaku prokrastinasi Akademik Setelah Uji Coba

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Melibatkan unsur penundaan	1,3,5,7,9	2,10	7
Keterlambatan dalam mengerjakan	19	12,16,18	4
Kesenjangan waktu	23,29	24	3
Melakukan aktifitas lain	31	36,38,40	4
Total	9	9	18

b. Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Dari hasil perhitungan komputerisasi melalui program *SPSS for Windows Release 17*, peneliti mendapatkan hasil reliabilitas untuk skala intensitas bermain *game online* sebesar 0,901 dan terdapat 9 item gugur dan 11 item yang lulus. Sehingga *blue print* setelah uji coba skala intensitas bermain *game online* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6. Blue Print Skala Intensitas bermain *game online* Setelah Uji Coba

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Frekuensi	1,2,3,4,7	8	6
Lama mengakses	11,12,14,17,19	-	5
Total	10	1	11

3.6 Tehnik Analisis Data

Data penelitian ini diolah dan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan variabel penelitian sedangkan analisis inferensial dilakukan dengan menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji analisis regresi sederhana.. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yakni uji normalitas dan uji linearitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis data.

a. Uji asumsi

1. Uji Normalitas

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian kedua variabel terdistribusi secara normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *Uji one-sample Kolmogorof-smirnov* dengan bantuan *SPSS for windows 17*. Data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya atau (p) lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Apabila signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat di katakan bahwa data tidak terdistribusi normal ($p < 0,05$)

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian yaitu variabel bebas dan variabel tergantung memiliki hubungan linear dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows 17*. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena metode ini efektif dalam hal waktu dan juga tenaga. Data dapat dikatakan linear apabila nilai $p > 0,05$.

2. Uji Hipotesa

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana dengan bantuan analisis program SPSS (*Statistical for Sosial Science*) *for Windows Release 17*. Alasan menggunakan metode ini disebabkan karena penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Universitas HKBP Nomenzen Medan.