

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Permasalahan**

#### **1. Latar Belakang Masalah**

Fenomena prokrastinasi atau yang sering disebut menunda-nunda tugas atau pekerjaan terdengar tidak asing bagi para pelajar. Menurut Febrianti (2009) prokrastinasi akademik adalah kegiatan penundaan yang ditujukan pada tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik atau kinerja akademik. Hal ini dapat kita amati bahwa dalam proses kegiatan akademik, fenomena prokrastinasi menjadi salah satu momok yang menyebabkan hasil akademik pelajar menjadi terganggu. Contoh kasus yang ditulis oleh Munawaroh, dkk (2017) kasus prokrastinasi terjadi di salah satu SMA swasta di Yogyakarta, dalam penelitiannya menyebutkan bahwa 17,2 % siswa memiliki tingkat prokrastinasi tinggi, 77,1 % siswa memiliki tingkat prokrastinasi sedang, 5,7% siswa memiliki tingkat prokrastinasi rendah. Hal itu menunjukkan bahwa perilaku prokrastinasi yang muncul masih cukup tinggi.

Contoh kasus yang lain ditulis oleh Juliawati (2018) penelitian tersebut dilakukan di salah satu perguruan tinggi di Jambi, dalam penelitiannya menyebutkan bahwa masih ada mahasiswa yang melakukan prokrastinasi, sebanyak 28,43% mahasiswa melakukan prokrastinasi. Pada dasarnya perilaku prokrastinasi adalah salah satu perilaku yang negatif didalam dunia akademik, karena prokrastinasi membawa dampak negatif dalam kegiatan belajar, dengan siswa melakukan prokrastinasi maka menyebabkan tugas yang seharusnya dikerjakan akan menjadi menumpuk di akhir sehingga siswa akan terbebani oleh tugas yang menumpuk atau bahkan siswa akan tidak akan mengerjakan tugas tersebut, konsekuensinya adalah prestasi belajar siswa menurun karena nilai siswa yang tidak maksimal.

Penyebab munculnya perilaku prokrastinasi dapat disebabkan banyak aspek, mulai dari gaya asuh orang tua, kondisi lingkungan, banyaknya tugas sehingga siswa

merasa tertekan sehingga muncul keinginan untuk menunda tugas tersebut. Berdasarkan tugas yang dapat membuat siswa merasa jenuh, mendorong mereka untuk mencari hiburan untuk melupakan sejenak tugasnya dengan melakukan hal yang lebih menyenangkan. Misalnya seperti hal yang sekarang sedang digandrungi oleh pemuda yaitu bermain game, karena bermain game mampu memberikan kesenangan dan keseruan bagi para penggunanya. Selain bermain game online, perilaku prokrastinasi juga dapat disebabkan oleh faktor internal, seperti yang dikemukakan oleh Burka & Yuen (2008) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku prokrastinasi yaitu konsep diri. Ferrari, dkk (2015) mengatakan salah satu aspek atau ciri-ciri seseorang yang melakukan prokrastinasi adalah melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan, contohnya yaitu bermain game online.

Game Online adalah jenis permainan yang memerlukan akses internet untuk mengoperasikannya. Game online mampu menyambungkan player di seluruh dunia dalam satu permainan, sehingga membuat sensasi game itu sendiri terasa seru dan menyenangkan. Akhir-akhir ini industri game online berkembang pesat, Berdasarkan dari hasil studi yang dilakukan Mobile Marketing Association (MMA) menyebutkan bahwa jumlah gamers atau pemain game online di Indonesia mencapai 60 juta jiwa, MMA juga memperkirakan bahwa pada tahun 2020 jumlah gamers akan meningkat 100 juta jiwa. Berdasarkan dari segi usia, MMA menunjukkan presentase 27% untuk usia 16-24 tahun, 27% untuk 25-34 tahun, 24% untuk 35-44 tahun, 17% untuk usia 45-54 tahun, dengan layanan maupun fitur yang diberikan oleh pihak pengembang game, mampu menarik minat masyarakat untuk menjadi konsumen game tersebut. Salah satu layanan yang menarik dari akses game tersebut dapat diakses melalui mobile / handphone, dimana tahun-tahun yang lalu game online hanya bisa dimainkan di komputer/ PC. Tentu hal ini sangat memudahkan pengguna untuk mengakses game, pengguna tidak perlu bersusah untuk pergi ke warnet ataupun membeli komputer untuk bermain game, karena bisa menghabiskan banyak uang. Hal ini dimudahkan dengan sebagian besar masyarakat telah

mempunyai mobile/ handphone yang dapat dibawa kapan dan dimana saja. Kemudahan itu berarti game online mobile juga dapat dimainkan kapan dan dimana saja, hal itu menyebabkan pengguna game online juga dapat memainkan game tanpa batasan waktu dan tempat kecuali dari dirinya sendiri atau peringatan dari orang lain. Adapun Layanan yang diberikan oleh pihak pengembang game online untuk menambah keseruan yaitu fitur multiplayer, dimana player dapat bermain bersama dengan teman membentuk suatu tim dan melawan tim yang lain. Layanan dan fitur multiplayer yang diberikan untuk masyarakat akan banyak menghabiskan banyak waktunya ketika berkumpul dengan teman untuk bermain game online, menurut pengamatan dari peneliti, ketika suatu kelompok bermain game online, akan menghabiskan waktu 2 jam atau bahkan dapat lebih apabila suasana game sedang berada pada puncak keseruan. Hal itu menyebabkan intensitas bermain game juga tinggi.

Arti kata intensitas menurut KBBI adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensinya, sedangkan arti intens sendiri adalah hebat atau sangat kuat (efek), tinggi (mutu), bergelora, penuh semangat, berkobar-kobar, maka intensitas bermain game online adalah tingkat ukuran seseorang dalam bermain game online. Amarildo (dalam Fiutami, 2007) menyatakan bahwa kecanduan terhadap internet game on-line terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang siswa gunakan untuk bermain game online membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan siswa yang terancam diluar sana, seperti nilai yang buruk disekolah atau mungkin kehilangan pekerjaan dan bahkan meninggalkan orang-orang yang mereka sayangi.

Menurut Douglas (dalam Wijayanto, 2018 ) bahwa bermain game akan menyebabkan anak-anak mengalami kecanduan, depresi, dan fobia sosial. Menurunnya hasil akademik, tidak mengerjakan tugas, hingga membolos merupakan salah satu dampak dari rasa malas pada bidang akademik. Apabila seseorang atau anak yang sudah bermain game, maka individu akan cenderung berusaha untuk

memainkanya lagi dan hal itu akan terjadi secara terus menerus, ketika hal ini sudah terjadi maka kemungkinan besar seseorang atau anak itu akan mengalami kecanduan, diakibatkan karena melakukan secara terus menerus. Telah banyak fenomena yang terjadi menyangkut siswa yang mengalami kecanduan game online. Siswa yang kecanduan game online akan lebih meluangkan banyak waktunya untuk bermain, Dampaknya siswa akan kurang dalam belajar serta konsentrasi dalam pelajaran. Dampak dari berkurangnya siswa yang kecanduan game online untuk belajar akan menyebabkan permasalahan dalam akademik siswa, siswa akan sering tidak berkonsentrasi, bolos sekolah hanya untuk bermain game, bahkan mengabaikan/ menunda tugas yang telah diberikan oleh guru. Di dalam dunia akademik perilaku tersebut di sebut dengan perilaku prokrastinasi. Dengan keseruan dan tantangan game online yang mengasyikan dan mendorong pengguna untuk menjadi juara mampu membuat pengguna terus menerus untuk memainkan game tersebut hingga menjadi candu. Hal itu tidak terlepas pada pelajar SMA yang seharusnya berfokus pada pendidikan dan pelajaran, namun dengan adanya game yang menjadi salah satu dari kesibukannya membuat fokus dan peran pelajar ini membuat tidak maksimal.

Selain intensitas bermain game online yang menjadi penyebab munculnya perilaku prokrastinasi, penyebab lain munculnya perilaku prokrastinasi yang berasal dari internal diri yaitu konsep diri, konsep diri adalah gambaran seseorang mengenai dirinya sendiri. Konsep diri menjadi salah satu hal yang terpenting dalam menghadapi atau merespon seluruh kejadian yang terjadi di dalam kehidupan, apabila seseorang mempunyai konsep diri yang baik, tentu dia akan merespon setiap hal secara positif, sebagai contoh pada pelajar SMA, para pelajar mempunyai kewajiban untuk belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, apabila siswa yang mempunyai konsep diri yang baik akan memandang bahwa kewajiban utama sebagai siswa yaitu belajar, maka siswa akan lebih bertanggung jawab pada peran yang dimilikinya.

Dalam proses kegiatan belajar, akan mendapati suatu permasalahan, permasalahan itu dapat terjadi karena diri sendiri maupun dari luar diri sendiri, Karena setiap individu berbeda pola pikir dan pemahamannya, maka individu akan melihat atau merespon kejadian sesuai dengan pemahaman, kemauan dan pengalamannya sendiri. Menurut Desmita (2014) Suatu pemahaman mengenai diri sendiri atau ide tentang diri sendiri dinamakan sebagai konsep diri. Brooks dan Emmert membagi konsep diri menjadi dua yaitu konsep diri positif dan negatif. Ketika individu mempunyai konsep diri yang positif, maka individu tersebut memiliki perilaku yang positif, karena konsep atau pandangan tentang dirinya sendiri itu positif, sedangkan ketika individu itu mempunyai konsep diri yang negatif, maka individu tersebut akan memandang dirinya secara negatif dan individu yang memiliki konsep diri yang negatif cenderung memiliki sikap atau perilaku yang pesimis.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka peneliti ingin meneliti tentang hubungan intensitas bermain game online di Smartphone dan Konsep Diri dengan Perilaku Prokastinasi Pada Pelajar SMA.

## **2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan konsep diri dan intensitas game online di smartphonedengan perilaku prokastinasi pada pelajar SMA.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan konsep diri dan intensitas bermain game online di Smartphone dengan perilaku prokastinasi pada pelajar SMA.

### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat :

- a. Bermanfaat untuk menambah pembendaharaan studi penelitian tentang hubungan kecanduan game online dan konsep diri dengan perilaku prokrastinasi
- b. Bagi peneliti selanjutnya bermanfaat untuk menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi subyek bermanfaat untuk mengetahui dan menambahkan pengetahuan tentang dampak intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi
- b. Bagi orang tua bermanfaat untuk memberikan pengetahuan akan bahaya intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik anak

## **C. Keaslian Penelitian**

Penelitian terdahulu adalah bahan acuan atau refensi ketika akan melakukan suatu penelitian baru. Penelitian terdahulu yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Isna Nurwahyuni tahun 2015 dengan judul "HUBUNGAN KONSEP DIRI DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA" dalam hasilnya mempunyai nilai Koofisien  $r = -0,335$  ( $p = 0,000$ ;  $p < 0,01$ ), hal itu menunjukkan ada hubungan negatif signifikan antara konsep diri dengan prokrastinasi akademik. Artinya semakin tinggi konsep mahasiswa, maka semakin rendah prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

Peneliti yang kedua yaitu dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan tahun 2017 dengan judul "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", melakukan uji hipotesis penelitian menggunakan analisis regresi linier. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Maka hipotesa penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu "Ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI

Yogyakarta”. Hal ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya 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.

