

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia pada awal tahun 2020, segala kegiatan masyarakat yang mulanya mengandalkan kontak fisik, kini terpaksa berubah menjadi serba *virtual* karena pembatasan kegiatan, seperti bekerja dari rumah (*work from home*) dan pembelajaran jarak jauh (PJJ). (<https://www.kominfo.go.id>).

Mahasiswa-pun tentunya tidak luput ke dalam bagian yang melaksanakan pembelajaran *full daring*. Sebagaimana tertuang dalam Edaran Dirjen Dikti mengenai pembelajaran selama masa kedaruratan pandemi Covid-19 yang mengeluarkan imbauan kepada seluruh perguruan tinggi agar dapat belajar di rumah melalui pembelajaran *daring*. Adanya kebijakan pemerintah tersebut, menyebabkan proses pembelajaran mahasiswa di perguruan tinggi kini diubah menjadi pembelajaran *daring* dengan memanfaatkan *information technology* sistem jarak jauh secara *daring (online)* seperti Zoom Meeting, Google Meet, dan lain sebagainya.

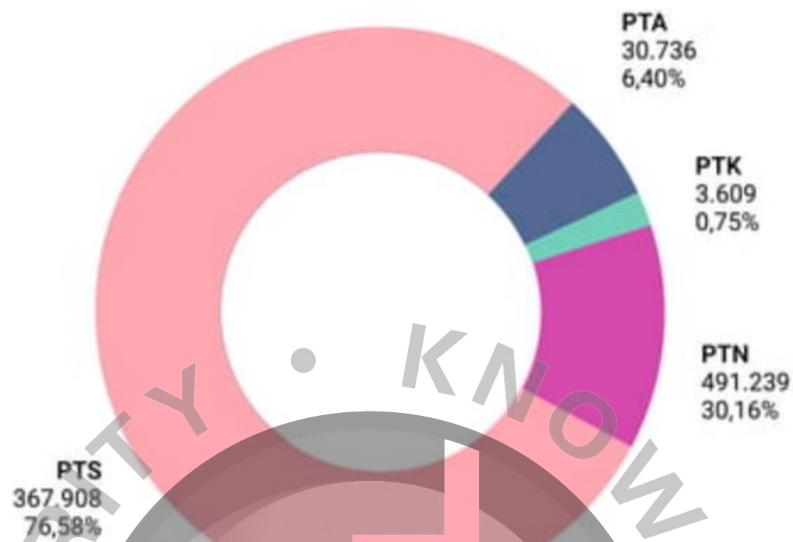
Meski begitu, tidak dipungkiri bahwa terdapat kendala maupun hambatan yang terjadi selama berjalannya kegiatan pembelajaran *daring* ini, seperti terputusnya koneksi internet, kouta internet yang kurang memadai, mengerjakan pekerjaan rumah, dan menumpuknya tugas kuliah. Dengan begitu, hal tersebut yang

menyebabkan mahasiswa merasa bahwa pembelajaran *daring* lebih berat daripada perkuliahan tatap muka/*luring* (Sagita & Meilyawati, 2021).

Apabila mahasiswa tidak mampu untuk menangani permasalahan dalam perkuliahan tersebut secara efisien dan efektif akan membuat mereka rentan mengalami *academic burnout*. Menurut World Health Organization (WHO), *burnout* merupakan kondisi kelelahan fisik dan emosional akibat stres akut yang belum berhasil dikelola oleh setiap individu. Istilah *academic burnout* dapat didefinisikan sebagai suatu perasaan lelah karena tuntutan pendidikan dan perasaan tidak kompeten dalam menjalani peran sebagai mahasiswa yang dapat berpotensi menimbulkan penurunan pada motivasi belajar (<https://www.kompasiana.com/>).

Menurut Saputra (2020) mahasiswa yang mengalami *academic burnout* akan melewatkan kelas (ketidakhadiran), tidak mengerjakan tugas dengan baik, rendahnya motivasi untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dan mendapat hasil ujian yang buruk hingga akhirnya berpotensi untuk dikeluarkan dari perguruan tinggi/*drop out*. Penelitian serupa yang dilakukan pada mahasiswa di Indonesia juga menunjukkan fenomena yang sama, yaitu penelitian Arlinkasari & Akmal (2017) di Institut Teknologi Bandung (ITB), Wakil Rektor Senior ITB Prof. Adang Surahman mengatakan bahwa rata-rata sekitar 10% mahasiswa di ITB per angkatan atau dua% per tahunnya mengalami *drop out* yang kebanyakan disebabkan oleh persoalan akademik (Permatasari et al., 2021)

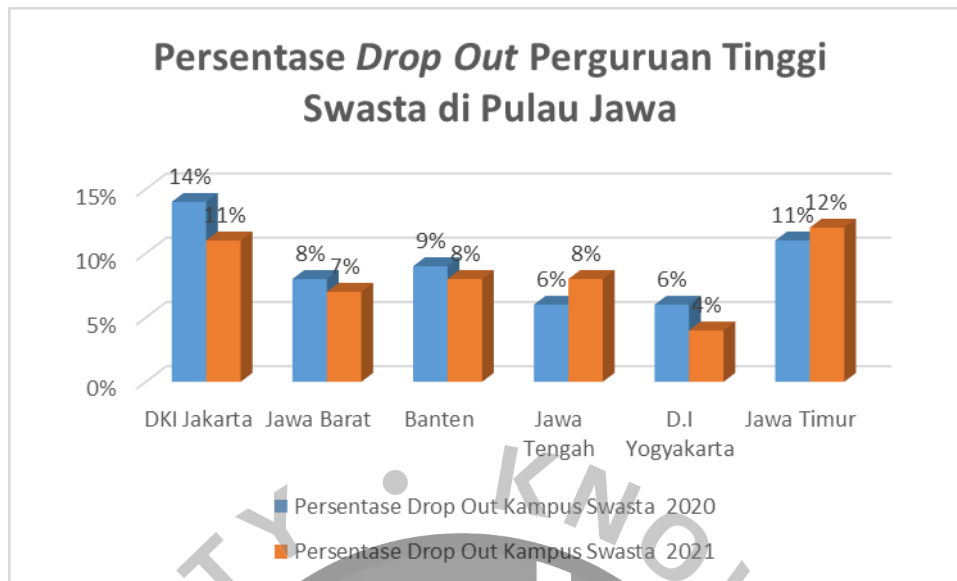
## Persentase *Drop Out* Perguruan Tinggi Indonesia 2021



Sumber: Buku Publikasi Badan Pusat Statistik 2021

**Gambar 1.1. Persentase *Drop Out* Perguruan Tinggi Indonesia 2021**

Dapat dilihat dari data di atas, berdasarkan buku publikasi berjudul “Statistik Pendidikan Tinggi 2021” yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), menunjukkan sepanjang pandemi pada tahun 2021 di Indonesia tercatat Perguruan Tinggi Swasta (PTS) berada di peringkat teratas sebagai perguruan tinggi yang mengalami *drop out* mahasiswa terbanyak sebesar 76,58%, kemudian disusul dengan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) sebesar 30,16%, Perguruan Tinggi Akademik (PTA) sebesar 6,40% dan Perguruan Tinggi Kedinasan (PTK) sebesar 0,75%.



Sumber: Buku Publikasi Badan Pusat Statistik 2021

**Gambar 1.2. Persentase Drop Out Perguruan Tinggi Swasta di Pulau Jawa**

Data lebih lanjut menunjukkan pada Pulau Jawa, Jakarta adalah provinsi tertinggi dengan mahasiswa putus kuliah/*drop out* terbanyak sebesar 14% pada 2020 dan 11% pada 2021, yang kemudian disusul oleh Jawa Timur sebesar 11% pada 2020 dan 12% pada 2021, Banten sebesar 9% pada 2020 dan 8% pada 2021, Jawa Barat sebesar 8% pada 2020 dan 7% pada 2021, Jawa Tengah sebesar 6% pada 2020 dan 8% pada 2021, lalu posisi terakhir ditempati oleh Daerah Istimewa Yogyakarta sebesar 6% pada 2020 dan 4% pada 2021 (BPS, 2021).

Pada data itu menunjukkan bahwa pada awal telaksananya pembelajaran *full daring* pada tahun 2020, Provinsi DKI Jakarta mengalami persentase *drop out* mahasiswa swasta tertinggi. Kemudian meski telah mengalami penurunan yang cukup signifikan pada tahun 2021 yaitu menurun sebesar 3%, persentase *drop out* mahasiswa swasta Provinsi DKI Jakarta tetap masih tergolong tinggi karena menempati posisi kedua setelah Jawa Timur yang hanya memiliki selisih 1%.

Sehingga berdasarkan data tersebut, objek penelitian ini akan berfokus pada mahasiswa aktif pada kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta yang sempat mengalami metode pembelajaran *full daring* yaitu angkatan 2021 ke bawah, dan tidak termasuk dengan angkatan 2022 karena metode pembelajaran telah berubah menjadi *hybrid*.

Bila memperdalam lebih lanjut mengenai teori *academic burnout* yang sebelumnya, penyebab *academic burnout* juga ada kaitannya dengan perilaku prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) mahasiswa. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu mengenai pengaruh *academic burnout* terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) pada para siswa, dalam penelitian yang dilakukan oleh Tifarany (2020) yaitu, ‘‘Pengaruh *Burnout* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa di MTs. Al-Jami’ayatul Washliyah Tembung’’. Melalui serangkaian prosedur penelitian di temukan hasil bahwasannya terdapat pengaruh *burnout* terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik). Di masa pandemi, keinginan belajar pada beberapa siswa mengalami penurunan yang dapat berujung pada perilaku prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) dan juga *burnout* akademik terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh pihak sekolah (Dinata et al., 2023)

Menurut Rumiani (2006), prokrastinasi (penundaan) diungkapkan sebagai kecenderungan menunda dalam menentukan, memulai, dan melaksanakan suatu kegiatan tertentu. Maka prokrastinasi (penundaan) adalah menunda aktivitas yang diinginkan meskipun sebenarnya individu terkait mengetahui dengan jelas bahwa prokrastinasi (penundaan) dapat mengakibatkan efek yang buruk (Steel, 2007).

Prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) merupakan penundaan yang dilakukan pada jenis tugas yang bersifat formal yang berhubungan dengan tugas akademik, contohnya adalah penundaan tugas kampus atau tugas sekolah (Ferrari, J et al., 1995)

Berdasarkan observasi dengan sejumlah mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta, prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) yang sering ditemui di kalangan mahasiswa di masa pandemi ini disebabkan karena kurangnya motivasi belajar, kecanduan internet seperti bermain *game online* dan menggunakan media sosial. Hal ini serta merta di dukung oleh pernyataan Suroso et al. (2021) bahwa pada saat pandemi mahasiswa cenderung kehilangan motivasi belajar dan justru menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game* maupun media sosial.

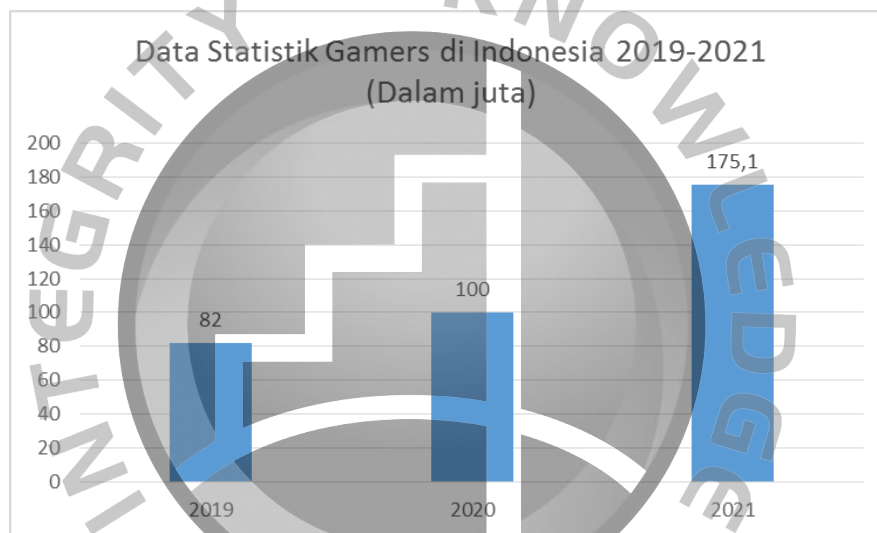
Motivasi belajar merupakan pendorong bagi seseorang untuk mencapai kesuksesan. Hal tersebut ditandai dengan perjuangan yang gigih dari individu untuk meraih tujuannya. Kegigihan tersebut memunculkan sikap untuk bisa menjaga kualitas kerja yang tinggi, ulet. Hal ini berlawanan dengan kinerja yang ditampilkan oleh *prokrastinator* yang seringkali mengabaikan, ceroboh atau sengaja membelot. Individu yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki karakter suka bekerja keras seperti ulet, pantang menyerah dan ingin menyelesaikan tugas dalam waktu singkat, selain itu individu berorientasi pada tujuannya, sehingga ia tidak akan membiarkan dirinya melakukan sesuatu yang tidak berguna. Orang yang memiliki motivasi belajar tinggi tidak suka membuang waktu dengan cara mengalihkan pelaksanaan tugas dengan hal-hal

yang tidak berguna. *Procrastinator* akan mudah tergoda untuk mengalihkan pembuatan tugas yang rumit dengan aktifitas yang menyenangkan akan tetapi tidak berguna. (Rumiani, 2006).

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mayrika Nitami, Daharnis & Yusri (2015), diketahui koefisien korelasi antara motivasi belajar dengan prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) siswa di SMP N 25 Padang dengan jumlah sampel yaitu 233 orang siswa menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan dan negatif antara motivasi belajar dengan prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) siswa di SMP N 25 Padang. Dengan kata lain bahwa semakin tinggi motivasi siswa maka semakin rendah prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) siswa. Namun hasil yang kontradiktif ditemukan dalam penelitian Reza (2015) yang berjudul “Hubungan Antara Motivasi Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa” dengan populasi penelitian diambil dari mahasiswa magister sekolah pascasarjana di Jakarta selama periode 2010-2014 dan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* melibatkan 30 orang pasca sarjana siswa sebagai sampel. Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara motivasi akademik dengan prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) pada mahasiswa magister.

Menurut Azis (2011), *game online* adalah sebuah permainan yang saling terhubung melalui jaringan komunikasi *online* atau internet sehingga dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam waktu yang bersamaan. Selanjutnya ahli lain menjelaskan bahwa *game online* diartikan sebagai permainan pada

perangkat komputer yang dapat dimainkan secara *multiplayer* melalui dukungan internet. Biasanya *game online* dapat dijumpai pada penyedia layanan *online* sebagai layanan tambahan atau dapat pula diakses secara langsung melalui perusahaan yang menyediakan layanan *game*. Dalam bermain *game online*, terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki agar pengguna dapat mengaksesnya yaitu seperangkat komputer lengkap dengan spesifikasi tertentu yang disertai dengan koneksi internet (Trisnani & Wardani, 2018).



Sumber: Newzoo

**Gambar 1.3. Data Statistik Gamers di Indonesia 2019-2021**

Menurut data dari Newzoo, pada tahun 2019 tepat sebelum pandemi covid dan sebelum berlakunya metode pembelajaran *full daring*, Indonesia memiliki jumlah *gamers* sebanyak 82 juta orang. Kemudian mengalami kenaikan 21,9% menjadi sebanyak 100 juta orang pada tahun 2020 saat pandemi dan berjalannya metode pembelajaran *full daring*. Dan pada tahun 2021 yang mana menjadi tahun terakhir berlakunya metode pembelajaran *full daring* sebelum berubah menjadi metode *hybrid*, jumlah *gamers* kembali mengalami kenaikan yang sangat signifikan



sebesar 75,1% menjadi sebanyak 175,1 juta orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa selama metode pembelajaran *full daring* berlaku karena pandemi, jumlah *gamers* di Indonesia selalu menunjukkan tren kenaikan (<https://www.newzoo.com>)

Dilihat dari sisi positifnya, bermain *game online* memiliki efek yang cukup baik asalkan tidak dilakukan secara berlebihan dan dapat melakukan manajemen waktu yang baik. Dalam hal ini bermain *game online* dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang dapat mengembangkan *soft skill* dan *hard skill*. Namun, di sisi lain, jika dilakukan secara berlebihan, bermain *game online* memiliki dampak negatif seperti menimbulkan kecanduan, mendorong hal-hal negatif, menurunkan kesehatan mata, membiasakan diri mengucapkan kata-kata kasar, mengabaikan aktivitas di dunia nyata, mengubah istirahat dan makan. pola, pemborosan uang, dan pengaruh negatif lainnya (Trisnani dan Wardani, 2018).

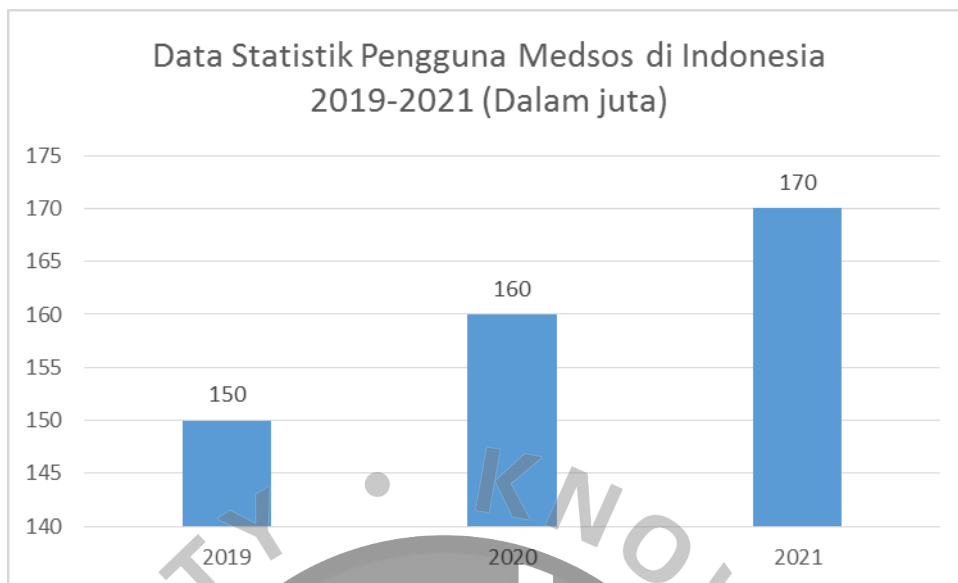
Sebuah artikel menyatakan menurut sebuah penelitian yang dilakukan para ahli di Oxford University, Inggris, sebaiknya tidak main *game* lebih dari 1 jam setiap harinya. Karena terlalu lama main di depan layar ponsel, televisi dan komputer berdampak buruk pada kondisi psikologis (<https://hellosehat.com/>). Dan menurut dr. Kristiana Siste, SpKJ (K) dari Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Seseorang yang bermain games  $\geq 3$  jam setiap hari rentan kecanduan (<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id>).

Bermain *game online* akan berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik), hal ini diperkuat dengan hasil penelitian pada penelitian oleh Miftakhul Ahmad Fauzi, Blasius Boli Lasan & Irene Maya Simon (2022) yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Media Sosial dan *Game online*

terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik”. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh variabel *game online* terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik). Namun hasil yang kontradiktif ditemukan dalam penelitian Nordby et al. (2019), yang berjudul “Memainkan *Video Game* Lebih Dari Sekadar Prokrastinasi” dengan sampel Sebanyak 663 peserta direkrut melalui sosial media Facebook, reddit, email dan papan buletin diberbagai Universitas di Norwegia. Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang kuat antara durasi waktu bermain *video game* dengan prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik).

Media sosial adalah media di internet yang memungkinkan pengguna untuk mewakili dan, berkolaborasi, berkomunikasi dengan pengguna lain dengan berinteraksi secara virtual. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna sosial adalah pengenalan, komunikasi dan kerjasama (Setiadi, 2016).

Van Dijk (2013) menjelaskan, media sosial adalah platform media yang berfokus pada keberadaan pengguna yang memfasilitasi mereka dalam aktivitas dan kolaborasi mereka. media (fasilitator) *online* yang mempererat hubungan antar pengguna sekaligus hubungan sosial. Berbagai pengertian di atas, digaris bawahi bahwa media sosial memiliki karakteristik tertentu pada setiap manusia yang melakukan hubungan sosial di era perkembangan teknologi komunikasi (Utomo et al., 2018).



Sumber: Data Indonesia

**Gambar 1.4. Data Statistik Media Sosial di Indonesia 2019-2021**

Menurut data dari Data Indonesia, pada tahun 2019 tepat sebelum pandemi covid dan sebelum berlakunya metode pembelajaran *full daring*, Indonesia memiliki jumlah pengguna media sosial sebanyak 150 juta orang. Kemudian mengalami kenaikan 6,67% menjadi sebanyak 160 juta orang pada tahun 2020 saat pandemi dan berjalannya metode pembelajaran *full daring*. Dan pada tahun 2021 yang mana menjadi tahun terakhir berlakunya metode pembelajaran *full daring* sebelum berubah menjadi metode *hybrid*, jumlah pengguna media sosial kembali mengalami kenaikan sebesar 6,25% menjadi sebanyak 170 juta orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa selama metode pembelajaran *full daring* berlaku karena pandemi, jumlah pengguna media di Indonesia selalu menunjukkan tren kenaikan (<https://dataindonesia.id>).

Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan untuk berinteraksi dengan banyak orang, menambah pengetahuan dan wawasan, memperluas tali

sosial dengan mempersempit halangan jarak dan waktu, sebagai sarana dalam mengekspresikan diri, mempercepat persebaran informasi dan biaya yang dikeluarkan dapat lebih murah. Kehadiran media sosial juga dapat memberikan dampak yang negatif, seperti memberikan kesan jauh dengan orang yang sebenarnya dekat, interaksi secara langsung atau tatap muka menjadi cenderung berkurang, membuat orang mengalami adiksi akan internet, dapat memicu terjadinya konflik, rentan kebocoran privasi, dan rentan terpengaruh hal buruk dari orang lain (<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/>).

Psikoterapis dari California School of Professional Psychology, Philip Cushman, menganjurkan agar membatasi penggunaan media sosial 30 menit hingga 1 jam per hari. Tidak disarankan untuk menghabiskan waktu hingga  $\geq 2$  jam sehari untuk menggunakan media sosial karena rentan akan mengalami kecanduan. Penelitian dari University of Pittsburgh membuktikan bahwa orang yang terlampau aktif menggunakan media sosial setiap hari memiliki risiko depresi hingga tiga kali lebih besar dibandingkan mereka yang jarang pakai media sosial (<https://lifestyle.kompas.com>).

Penggunaan media sosial memiliki pengaruh terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik), hal ini diperkuat penelitian oleh Miftakhul Ahmad Fauzi, Blasius Boli Lasan & Irene Maya Simon (2022) yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Media Sosial dan *Game online* terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh variabel media sosial terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik). Namun hasil yang kontradiktif ditemukan dalam

penelitian Nwosu et al. (2020) yang berjudul “Apakah Asosiasi Penggunaan Media Sosial dengan Perilaku Internet Memprediksi Prokrastinasi Akademik Mahasiswa S1?” dengan sampel 500 mahasiswa tahun pertama Fakultas Pendidikan, Universitas Nnamdi Azikiwe. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial tidak secara langsung mempengaruhi mahasiswa melakukan prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik), tetapi secara tidak langsung mempengaruhinya melalui kecanduan internet.

Berdasarkan fenomena, teori dan kontradiksi di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Pengaruh Motivasi Belajar, *Game online* dan Media Sosial Terhadap Prokrastinasi Akademik Selama Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Aktif Kampus Swasta Di Provinsi DKI Jakarta).**

## **1.2. Ruang Lingkup Masalah**

Penelitian ini menggunakan model modifikasi dari jurnal Mayrika Nitami, Daharnis & Yusri (2015); dan Miftakhul Ahmad Fauzi, Blasius Boli Lasan & Irene Maya Simon (2022). Variabel independen yang ada dalam penelitian ini adalah motivasi belajar, *game online* dan media sosial. Variabel dependen yang terkait dengan variabel independen sebelumnya adalah prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik). Objek Penelitian ini di khususkan kepada pada mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta yang sempat mengalami metode pembelajaran *full daring* yaitu angkatan 2021 ke bawah, dan tidak termasuk dengan angkatan 2022 karena metode pembelajaran telah berubah menjadi *hybrid*..

Penelitian ini akan meneliti Pengaruh Motivasi Belajar, *Game online* dan Media Sosial Terhadap Prokrastinasi akademik Selama Pandemi Covid-19.

### 1.3. Identifikasi Masalah

Semua perguruan tinggi swasta di DKI Jakarta pastinya memiliki keinginan untuk mempersiapkan lulusan terbaik yang kemudian diharapkan dapat menjadi tenaga SDM berkualitas dan berwawasan luas baik di tingkat nasional maupun regional, agar tidak kalah dengan perguruan tinggi negeri.

Namun di masa pandemi membuat mahasiswa mengalami perubahan yang cukup drastis terkait metode pembelajaran *full daring* yang mengharuskan mahasiswa belajar dari rumah masing-masing. Hal ini dapat mengakibatkan mahasiswa cenderung mengalami prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) yang beberapa diantaranya disebabkan oleh penurunan motivasi belajarnya, ditambahnya dengan ketergantungan pada internet sebagai fasilitas pembelajaran atau media hiburan di rumah, seperti bermain *game online* dan menggunakan media sosial.

Motivasi belajar mahasiswa dapat berkurang akibat kendala pembelajaran *full daring* seperti terputusnya koneksi internet, kouta internet yang kurang memadai, mengerjakan pekerjaan rumah, dan menumpuknya tugas kuliah, terlebih apabila kurangnya pengawasan dosen maupun orangtua di rumah.

Bermain *game online* dan menggunakan media sosial memiliki dampak baik jika hanya dilakukan dengan batas sewajarnya dan dapat melakukan manajemen waktu yang baik. Tetapi sebaliknya jika dilakukan secara berlebihan

justru akan banyak dampak negatif yang ditimbulkannya, dan mungkin juga akan berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademiknya, sehingga akan menghambat terciptanya SDM yang unggul. Peneliti memutuskan untuk melakukan suatu penelitian mengenai pengaruh variable Motivasi Belajar, *Game online* dan Media Sosial terhadap Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta.

#### 1.4. Pembatasan Masalah

- a. Motivasi belajar yang dibahas di dalam penelitian ini yaitu terkait minat mengerjakan tugas, rasa tanggung jawab belajar maupun berprestasi, minat menghadiri kelas selama perkuliahan *daring*.
- b. Bermain *game online* yang dibahas di dalam penelitian ini adalah dengan tujuan kesenangan atau kepuasan diri semata, memainkan semua *genre game online* yang dimainkan dengan mengandalkan internet dan dapat berinteraksi dengan pemain lainnya, dengan penggunaan setidaknya 1 jam dalam sehari sesuai batas wajar yang disarankan ahli..
- c. Penggunaan media sosial yang dibahas di dalam penelitian ini adalah dengan tujuan kesenangan atau bersosialisasi, yang akan berfokus pada *platform*, Twitter, Youtube, Facebook, Tiktok dan Instagram dengan penggunaan setidaknya 30 menit dalam sehari sesuai batas wajar yang disarankan ahli..
- d. Prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) yang dibahas adalah tindakan mengganti tugas atau tanggung jawab berkepentingan tinggi dengan tugas berkepentingan rendah baik disengaja atau tidak disengaja, meliputi

penundaan tugas, keterlambatan pengumpulan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

- e. Responden yang akan dijadikan sebagai objek penelitian ini dikhususkan kepada para mahasiswa aktif yang masih menempuh pendidikannya di kampus – kampus swasta wilayah DKI Jakarta, yang sempat mengalami metode pembelajaran *full daring* yaitu angkatan 2021 ke bawah, dan tidak termasuk dengan angkatan 2022 karena metode pembelajaran telah berubah menjadi *hybrid*.

### 1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh negatif motivasi belajar terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) terhadap mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta?
2. Adakah pengaruh positif dari bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) pada mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta?
3. Adakah pengaruh positif dari penggunaan media sosial terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) pada mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta?



## 1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengetahi dan menganalisis pengaruh negatif dari motivasi belajar terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) pada mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta.
- b. Mengetahui dan menganalisis pengaruh positif dari bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) pada mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta.
- c. Mengetahui dan menganalisis pengaruh positif dari penggunaan media sosial terhadap prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) pada mahasiswa aktif kampus swasta di Provinsi DKI Jakarta.

## 1.7. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa dapat bermanfaat dan berguna bagi peneliti dan akademisi. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

- a. Manfaat bagi akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk menambah pengetahuan seta pemahaman mengenai prokrastinasi akademik yang dipengaruhi oleh motivasi belajar, *game online* dan media sosial. Selanjutnya penelitian ini bisa dijadikan literatur tambahan dan bahan acuan untuk bagi penelitian – penelitian selanjutnya sehingga dapat mendapatkan hasil yang mungkin lebih akurat dalam topik pembahasan sejenis.

b. Manfaat bagi manajemen kampus – kampus swasta di wilayah DKI Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat dalam mempertimbangkan kampus – kampus swasta di wilayah DKI Jakarta dalam membuat kebijakan dan sanksi terhadap absensi kelas atau pengumpulan tugas yang tidak tepat waktu. Selain itu, diharapkan pihak kampus dapat lebih memperhatikan faktor – faktor penyebab prokrastinasi akademik (penundaan kegiatan akademik) yang dikhawatirkan dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa di kampus.

### **1.8. Sistematika Penelitian Penelitian**

Secara umum, sistematika penelitian penelitian ini terdiri dari:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang, ruang lingkup penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini terdiri dari pemaparan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini, pengembangan kerangka pemikiran, hubungan antara variabel penelitian dan hipotesis penelitian.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini terdiri dari pemaparan mengenai objek penelitian, populasi dan sample penelitian, jenis data, metode pengumpulan data, operasionalisasi variabel, model penelitian, teknik pengelolaan data dan teknik pengujian hipotesis.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN MASALAH**

Bab ini terdiri dari pembahasan mengenai pengujian hipotesis yang dibuat dan penyajian hasil dari pengujian tersebut, serta pembahasan tentang analisis yang dikaitkan dengan teori yang berlaku

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis pada bab sebelumnya, keterbatasan penelitian, implikasi penelitian serta saran bagi peneliti berikutnya dan implikasi penelitian terhadap praktik yang ada.

