



HUBUNGAN ANTARA *ACADEMIC PROCRASTINATION* DAN KECEMASAN AKADEMIK DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PRODI SARJANA KEDOKTERAN YANG BERMAIN *GAME ONLINE*

(Studi Pada Mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung
Jati Cirebon)

Kati Sriwiyati*, Giry Hajar Nur Fauziah**, Risnandya Primanagara*

Dosen Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati* Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas
Swadaya Gunung Jati**

Email: katisriwiyati.dr@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Intensitas bermain game online yang tinggi akan berdampak pada perilaku penundaan pekerjaan, selain dari itu aktif bermain *game online* juga akan berdampak pada kondisi psikis seseorang salah satunya adalah kecemasan yang dapat berujung pada perubahan prestasi belajar mahasiswa. **Tujuan:** Mengetahui bagaimana hubungan antara *academic procrastination* dan kecemasan akademik dengan prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana kedokteran yang bermain *game online*. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan rancangan penelitian *cross sectional* dan menggunakan uji korelasi *Spearman* untuk mengetahui hubungan antara *academic procrastination* dan kecemasan akademik dengan prestasi belajar. Sampel penelitian yang diambil menggunakan teknik cluster sampling dengan cara pengambilan data menggunakan kuesioner *academic procrastination*, kuesioner kecemasan akademik dan data sekunder berupa Indeks Prestasi Mahasiswa. **Hasil:** Hasil analisis didapatkan 93,1% mahasiswa fakultas kedokteran yang bermain *game online* memiliki tingkat *academic procrastination* sedang, 91,1% berada dalam tingkat kecemasan akademik sedang, dan 36,1% memiliki prestasi belajar dalam rentangan 3,01-3,50. Hubungan antara *academic procrastination* dan prestasi belajar mahasiswa yang bermain *game online* tidak didapatkan hubungan yang bermakna ($p = 0.682$; $r = -0.042$) untuk kecemasan akademik dan prestasi belajar mahasiswa yang bermain *game online* didapatkan nilai p sebesar 0.478 dan r sebesar -0.073 yang berarti tidak terdapat hubungan yang bermakna antar kedua variabel tersebut. **Simpulan:** Tidak terdapat hubungan yang bermakna antara *academic procrastination* dan kecemasan akademik dengan prestasi belajar mahasiswa yang bermain *game online*.

Kata Kunci: *Academic Procrastination*, Kecemasan Akademik, Prestasi Belajar

ABSTRACT

Background: The high intensity of playing online games will have an impact on the procrastination behavior, A person's psychological state will also be affected by playing online games, one of which is anxiety, which can have an impact on student accomplishment. **Objective:** The aims of this study was to determine the relationship between procrastination and academic anxiety with academic achievement of medical faculty students who play online games. **Method:** This research is an analytic observational study with a cross sectional research design and uses the Spearman correlation test to determine the relationship between procrastination and academic anxiety with learning achievement. The research sample was collected using cluster sampling technique by collecting data using *academic procrastination* questionnaires, *academic anxiety* questionnaires and secondary data in the form of Student Achievement Index. **Results:** The results of the analysis obtained 93.1% of academic procrastination of medical school students who played online games at a moderate level, 91.1% were in a moderate level of academic anxiety, and 36.1% had learning achievement in the range of 3.01-3.50. Relationship between *academic procrastination* and student achievement who played online games showed a insignificant relationship ($p = 0.682$; $r = -0.042$) for academic anxiety and student achievement who played online games, the p value was 0.478 and r was -0.073. Therefore, there is no significant relationship between the two variables. **Conclusion:** There is no significant relationship between procrastination and academic anxiety with student achievement playing online games.

Keywords: *Academic Procrastination*, *Academic Anxiety*, *Learning Achievement*

Latar Belakang

Berkembangnya teknologi membuat penggunaan internet di seluruh dunia bahkan di Indonesia menjadi kebutuhan masyarakat setiap hari. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa

Internet Indonesia (APJII) tahun 2020, pengguna internet mencapai 196,71 juta.⁽¹⁾ *Game online* merupakan salah satu perkembangan teknologi internet banyak digemari di Indonesia. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang dan dihubungkan oleh suatu jaringan

berupa internet.⁽²⁾

Berdasarkan lansiran *platform* riset pasar dan konsultan bisnis *game* dan *E-sport* (olahraga elektronik) *Newzoo, Global Market Games Report 2020*, menyebutkan bahwa Indonesia adalah salah satu negara pengguna *game online* terbesar di pasar Asia Tenggara. Riset tersebut mencatat penghasilan industri *game online* di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 1,1 miliar dollar AS dan menjadi pasar bisnis paling besar di Asia Tenggara. Indonesia *E-sports Premier League (IESPL)* pada tahun 2019, mencatat terdapat 62,1 juta orang aktif bermain *game online*.⁽³⁾ Hasil survei pendahuluan yang dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati selama kurang lebih 10 hari kepada seluruh mahasiswa aktif prodi sarjana menggunakan *google form* didapatkan kurang lebih dari 728 mahasiswa, 122 aktif bermain *game online* dengan rata-rata intensitas bermain 1-5 jam dalam sehari.

Intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat membuat individu menjadi adiksi dan memberikan dampak terhadap perilaku individu. Dampak negatif akibat intensitas bermain yang berlebihan adalah tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, seperti menunda mengerjakan tugas. Melalaikan atau menunda mengerjakan tugas termasuk kedalam sikap *procrastination*. Menurut McCloskey, *academic procrastination* adalah kecenderungan menunda aktivitas yang berhubungan dengan belajar di lingkungan akademik.⁽¹⁾ Dampak lainnya yaitu ketidakstabilan psikis seseorang seperti peningkatan kecemasan. Kecemasan yang berlebihan pada mahasiswa dapat berdampak pada akademik individu itu sendiri. Dampak negatif ini akan mengakibatkan penurunan prestasi belajar.⁽⁴⁾

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara *academic procrastination* dan kecemasan akademik dengan prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* di Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon.

Metode

Penelitian ini bersifat observasional analitik dengan menggunakan penyebaran kuesioner melalui *google form* mengenai *academic procrastination* dan kecemasan akademik. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon pada bulan April-Juli 2022. Sampel penelitian adalah Mahasiswa Aktif Prodi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon menggunakan metode *Cluster Sampling* sebanyak 94 sampel. Instrument kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji statistik menggunakan korelasi *Spearman*. Penelitian ini telah mendapatkan *ethical clearance* dari Komisi Etik Penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon.

Hasil Penelitian

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 97 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* memiliki kecenderungan *academic procrastination* dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 91 orang (93,8%) pada Tabel 1. Sebagian besar tingkat kecemasan akademik mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* ditemukan dalam kategori sedang pada penelitian ini, yaitu sebanyak 89 orang (91,8%) yang diikuti dengan kategori ringan dan sedang yang masing-masing berjumlah 4 orang (4,1%) pada Tabel 1.

Tabel 1. Gambaran tingkat academic procrastination, Kecemasan dan Prestasi Belajar mahasiswa prodi sarjana kedokteran yang bermain game online

Variabel	n (%)
Academic Procrastination	
Ringan	3 (3,1)
Sedang	91 (93,8)
Tingkat Kecemasan	
Ringan	4 (4,1)
Sedang	89 (91,8)
Berat	4 (4,1)
Prestasi Belajar	
< 2,00	1 (1)
2,00-2,75	34 (35,1)
2,76-3,00	19 (19,6)
3,01-3,50	35 (36,1)
3,51-4,00	8 (8,2)

Tabel 2. Hubungan antara *academic procrastination* dengan prestasi belajar mahasiswa prodi sarjana kedokteran yang bermain *game online*

		Prestasi Belajar					p	r
		< 2,00	2,00-2,75	2,76-3,00	3,01-3,50	3,51-4,00		
		n	n	n	n	n		
<i>Academic Procrastination</i>	Ringan	0	1	1	1	0	0,682	-0,042
	Sedang	1	32	16	34	8		
	Berat	0	1	2	0	0		
	Total	1	34	19	35	8		

Tabel 3. Hubungan antara kecemasan akademik dengan prestasi belajar mahasiswa prodi sarjana kedokteran yang bermain *game online*

		Prestasi Belajar					p	r
		< 2,00	2,00-2,75	2,76-3,00	3,01-3,50	3,51-4,00		
		n	n	n	n	n		
Tingkat Kecemasan	Ringan	0	2	0	2	0	0,478	-0,073
	Sedang	1	30	17	33	8		
	Berat	0	2	2	0	0		
	Total	1	34	19	35	8		

Prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* pada penelitian ini sebagian besar berada pada rentangan 3,01-3,50 sebanyak 35 orang (36,1%) dan pada rentangan 2,00-2,75 sebanyak 34 orang (35,1%).

Berdasarkan uji korelasi Spearman pada Tabel 2 menunjukkan tidak terdapat hubungan yang bermakna antara *academic procrastination* dengan prestasi. Nilai $p = 0,682$ ($p > 0,05$) dengan korelasi negatif sangat lemah ($r = -0,042$) yang menunjukkan bahwa peningkatan *academic procrastination* akan diikuti dengan penurunan prestasi belajar begitupun sebaliknya.

Uji korelasi Spearman pada Tabel 3 menunjukkan tidak terdapat hubungan yang bermakna antara tingkat kecemasan akademik dengan prestasi belajar. Nilai $p = 0,478$ ($p > 0,05$) dengan korelasi negatif sangat lemah ($r = -0,073$) yang menunjukkan bahwa peningkatan kecemasan akademik akan diikuti dengan penurunan prestasi belajar begitupun sebaliknya.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online* memiliki kecenderungan *academic procrastination* dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 93,8%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Arahnur dan Rinaldi tahun 2022 yang menyatakan bahwa

mayoritas mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Negeri Padang mengalami *academic procrastination* dalam kategori sedang.⁽⁵⁾

Merurut penelitian yang dilakukan oleh Mina Cho, et al tahun 2022 menjelaskan bahwa pada faktanya tingkat *academic procrastination* mahasiswa kedokteran ditemukan lebih tinggi dibanding mahasiswa lain, hal tersebut terjadi karena suasana pada lingkungan mahasiswa kedokteran selalu kompetitif. Dengan beban akademik yang berlebihan, mahasiswa menjadi sering mengalami kecemasan akademik dan stress akademik. Akibatnya, efikasi diri terkait akademik berkurang, dan keraguan diri dapat meningkat, yang mengarah pada penghindaran atau penundaan situasi akademik tertentu.⁽⁶⁾

Penelitian Denandearlova, et al tahun 2021 juga menunjukkan bahwa mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Mulawarman melakukan *procrastination* lebih banyak diatas rata-rata yaitu sebanyak 55,1%. *Procrastination* pada mahasiswa kedokteran dapat disebabkan oleh perencanaan dan pengaturan tujuan yang buruk, kesulitan dalam mempertahankan perhatian, kurangnya ketekunan dalam mengerjakan tugas, atau kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengatur waktu dan tugas. Semakin banyak ketakutan yang timbul dan semakin besar usaha yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, semakin besar kemungkinan seseorang untuk melakukan *procrastination*.⁽⁷⁾

Hasil penelitian ini didapatkan sebagian

besar tingkat kecemasan akademik mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online* ditemukan dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 89 orang (91,8%). Penelitian serupa dilakukan oleh Rahmadani dan Mandagi tahun 2021 yang menyatakan bahwa mayoritas mahasiswa tingkat akhir Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga mengalami kecemasan terkait nomophobia dalam kategori sedang yaitu sebanyak 37 orang (90,24%).⁽⁸⁾

Menurut penelitian Nishan, et al tahun 2020 juga melaporkan mahasiswa kedokteran mengalami gejala kecemasan lebih besar dibanding dengan residen dengan persentase 46,3%. Hal ini berkaitan dengan kompetensi dosen dalam mengajar dan mengawasi mahasiswa, kejelasan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian tugas yang diberikan kepada mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa cara belajar-mengajar yang diterapkan saat ini sangat berpengaruh pada terjadinya kecemasan akademik pada mahasiswa. Durasi tidur adalah faktor penting yang dapat berdampak pada timbulnya kecemasan akademik, mahasiswa yang memiliki durasi tidur yang buruk akan berkaitan dengan kinerja akademik yang buruk dan berdampak pada kecemasan akademik.⁽⁹⁾

Sebagian besar prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online* pada penelitian ini berada pada rentangan 3,01-3,50 sebanyak 35 orang (36,1%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian Nasution dan Evanirosa tahun 2021 yang melaporkan nilai rata-rata indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Takengon yang menggunakan *handphone* adalah sebesar 3,32.⁽¹⁰⁾ Hasil ini juga mirip dengan penelitian Elvin, et al tahun 2020 yang menyatakan mayoritas IPK mahasiswa Politeknik Kesehatan Kemenkes Nangroe Aceh Darussalam berada dalam kategori sangat memuaskan yaitu sebanyak 1.331 orang (70,57%).⁽¹¹⁾

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat hubungan yang bermakna antara *academic procrastination* dengan prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* ($p=0,682$; $r=-0,042$). Hasil ini serupa dengan penelitian Muhammad Arif tahun 2019 yang menjelaskan bahwa tidak terdapat hubungan antara prokastinasi akademik dengan prestasi belajar. Penilaian sikap dan tingkah laku merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.⁽¹²⁾ Penelitian oleh Putri, et al pada tahun 2022 juga menyebutkan bahwa *academic procrastination* dengan prestasi belajar tidak memiliki hubungan yang signifikan. Pada penelitiannya dikatakan bahwa metode pembelajaran yang berubah sangat berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar sehingga terjadinya perbedaan situasi mempengaruhi *academic procrastination* maupun prestasi belajar itu sendiri.⁽¹³⁾

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak

terdapat hubungan yang bermakna antara kecemasan akademik dengan prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* ($p=0,478$; $r=-0,073$). Hasil ini serupa dengan penelitian Dadang pada tahun 2019 yang menggunakan 55 sampel menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara prestasi akademik dan kecemasan akademik. Faktor lain yang dapat menunjang prestasi akademik yaitu, kemauan belajar dan faktor lingkungan.⁽¹⁴⁾ Penelitian yang dilakukan Lina, et al pada tahun 2020 menggunakan populasi siswa SMA di Jakarta melaporkan tidak ada hubungan yang signifikan antara masalah *game online* dengan pembelajaran dan capaian prestasi belajar siswa SMA di Jakarta ($p=0,242$). Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat faktor lain yang dapat memengaruhi prestasi belajar yaitu, motivasi diri, dukungan sosial keluarga, dan lingkungan sosial.⁽¹⁵⁾

Hasil penelitian ini didapatkan sebagian besar tingkat *academic procrastination* dan kecemasan akademik mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* berada pada tingkat sedang dan sebagian besar prestasi belajar yang didapat pada mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain *game online* adalah pada rentangan 3,01-3,50 yang berarti sebagian besar memiliki prestasi belajar sangat memuaskan. Meskipun *academic procrastination* dan kecemasan akademik yang dialami mahasiswa yang bermain *game online* berada pada tingkat sedang namun mahasiswa tetap memberikan kontribusi terhadap proses belajar sehingga prestasi belajar yang didapat tetap memuaskan. Adapun faktor lain yang didapat adalah diperolehnya prestasi belajar mahasiswa bukan dari nilai murni, tetapi dari hasil nilai perbaikan sehingga pada mahasiswa yang melakukan perbaikan akan mendapatkan nilai standar yang ditetapkan oleh institusi.⁽¹⁴⁾ Faktor lain yang mungkin berdampak kuat pada prestasi belajar adalah kesiapan mahasiswa dalam mengerjakan ujian, kondisi kesehatan, tipe soal ujian, apakah soal ujian termasuk soal *recall* atau soal perlu analisa lebih dalam atau soal yang menilai keterampilan yang dimiliki mahasiswa.⁽¹⁴⁾

Simpulan

1. Sebagian besar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online* memiliki kecenderungan *academic procrastination* dalam kategori sedang.
2. Tingkat kecemasan akademik sebagian besar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online* ditemukan dalam kategori sedang.
3. Prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online* paling

- banyak berada pada rentangan 3,01-3,50.
4. Tidak terdapat hubungan yang bermakna antara *academic procrastination* dengan prestasi belajar pada mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online*
 5. Tidak terdapat hubungan yang bermakna antara kecemasan akademik dengan prestasi belajar pada mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang bermain *game online*
 6. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi akademik sebaiknya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Daftar Pustaka

1. Zahra AB, Hatta MI. Hubungan Adiksi Instagram Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiwa. Jurnal Psikologi. 2021;7(2).
2. Herdyanto J. Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa UKSW. Journal of Kristen Satya University. 2018;1(1).
3. Sandya, SN, Ramadhani A. Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. Jurnal Ilmiah Psikologi. 2021;9(1).
4. Bayu A. Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya (PLACENTUM). 2021;8(2).
5. Arahnur LD, Rinaldi R. Hubungan antara Adversity Quotient dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Mengerjakan Skripsi di Jurusan Psikologi UNP. Jurnal Pendidikan Tambusai. 2022; 6(1), 1060-1068.
6. Cho M, Lee YS. The Effect of Medical Students' Self-Oriented Perfectionism on Academic Procrastination: The Mediating Effect of Fear of Failure. KJME kKorean J Med Educ. 2022;34(2):121-129.
7. Daryani DP, Nugrahayu EY, Sulistiyawati. The Prevalence of Academic Procrastination among Students at Medical Faculty Mulawarman University. Jurnal Ilmu Kesehatan. 2021;9(2).
8. Rahmadani IA, Mandagi AM. Nomophobia Pada Mahasiswa Unair (Studi Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Fkm Psdku Universitas Airlangga Di Banyuwangi). Journal of Community Mental Health and Public Policy. 2021; 3(2), 59-68.
9. Pokhrel NB, Khadayat R, Tulachan P. Depression, anxiety, and burnout among medical students and residents of a medical school in Nepal: a cross-sectional study. BMC Psychiatry. 2020;20(298).
10. Nasution R. The Effect of Culture of Use of Handphone on GPA of PAI Students at IAIN Takengon. Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan. 2021; 1(2), 31-34.
11. Elvin SD, Jauhari J. Kontribusi Karakteristik Demografi Dan Performa Akademik Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Mahasiswa. Idea Nursing Journal. 2020;11(3), 41-47.
12. Arif M. Pengaruh Prokrastinasi Tugas Akademik Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP YPM Bangko. Jurnal Ekopendia. 2019;4(1):56-62.
13. Lestari PN, Setiawati OR, Sandayanti V. Prokrastinasi Akademik dan Prestasi Belajar Pada Siswa SMK. Jurnal Psikologi Malahayati. 2022;4(1):1-9.
14. Kusbiantoro D. Hubungan Prestasi Akademik dengan Kecemasan Alumni Dalam Menghadapi Uji Kompetensi NERS di STIKES Muhammadiyah Lamongan. Jurnal Unmuh Jember. 2019;1(1);132-139.
15. Anggraeni LD, Wihardja H. Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta. IJDS Indones J Disabil Stud. 2020;7(2):151-5.