

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran di perguruan tinggi menuntut mahasiswa untuk mampu mempertahankan keterlibatan dalam aktivitas akademik serta menjalankan proses belajar secara konsisten. Dalam konteks tersebut, motivasi belajar menjadi faktor penting yang berfungsi mendorong individu untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan mempertahankan keberlangsungan perilaku belajar hingga tujuan akademik dapat tercapai. Menurut Putri dan Lestari (2026), motivasi belajar merupakan faktor yang berkaitan erat dengan tingkat keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran serta pencapaian hasil akademik. Motivasi tidak hanya menjadi pendorong awal yang mendorong seseorang untuk belajar, tetapi juga berperan dalam menjaga kegigihan dan konsistensi mahasiswa ketika menghadapi berbagai tuntutan akademik selama proses perkuliahan. Dorongan tersebut dapat bersumber dari faktor internal maupun eksternal yang berfungsi menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar.

Mahasiswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi umumnya lebih mampu menjaga ketekunan dan konsistensi dalam menjalani berbagai tuntutan akademik. Motivasi yang kuat juga berkontribusi terhadap kemampuan mahasiswa dalam mengatur waktu belajar, mempertahankan keterlibatan dalam aktivitas akademik, serta berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Putri & Lestari, 2026). Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan mahasiswa mengalami penurunan keterlibatan akademik, rendahnya disiplin belajar, serta berkurangnya kemampuan mempertahankan konsistensi dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar tidak hanya berperan sebagai faktor yang mendorong mahasiswa untuk memulai aktivitas belajar, tetapi juga membantu menjaga keberlanjutan proses belajar serta mengarahkan usaha yang dilakukan agar tetap berfokus pada pencapaian tujuan akademik yang telah ditetapkan (Putri & Lestari, 2026).

Aziz et al. (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang ditemukan

dalam penelitian tersebut meliputi kondisi kesehatan, rasa malas, kebosanan, kejenuhan, serta kurangnya kesiapan diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, dukungan sosial, sarana pembelajaran, serta tuntutan akademik yang dihadapi mahasiswa. Kombinasi faktor-faktor tersebut menentukan kualitas motivasi belajar yang dimiliki individu. Motivasi belajar juga tidak bersifat statis, melainkan dapat berubah seiring pengalaman akademik yang dialami mahasiswa. Putri dan Lestari (2026) menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh interaksi antara perubahan energi psikologis, kondisi emosional individu, serta tujuan yang ingin dicapai dalam proses pendidikan.

Mahasiswa yang memiliki tujuan akademik yang jelas umumnya menunjukkan motivasi belajar yang lebih stabil dibandingkan mahasiswa yang belum memiliki orientasi akademik yang terarah. Selain itu, pengalaman akademik yang positif dapat memperkuat motivasi belajar, sedangkan tekanan akademik yang tinggi, kelelahan, maupun pengalaman belajar yang kurang bermakna dapat menyebabkan motivasi belajar menjadi fluktuatif (Putri & Lestari, 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang dinamis sehingga memerlukan perhatian khusus dalam konteks pendidikan tinggi.

Motivasi belajar juga berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam mengatur perilaku belajar secara mandiri. Mahasiswa dituntut memiliki kemampuan untuk mengelola waktu, menentukan prioritas, serta mempertahankan konsistensi dalam menjalankan aktivitas akademik. Kemampuan regulasi diri tersebut menjadi semakin penting karena sistem pendidikan tinggi memberikan tuntutan kemandirian yang lebih besar dibandingkan jenjang pendidikan sebelumnya. Mahasiswa yang memiliki motivasi belajar baik cenderung menunjukkan perilaku belajar yang lebih terarah, memiliki inisiatif dalam mencari sumber belajar, serta mampu mempertahankan usaha akademik meskipun menghadapi hambatan selama proses pembelajaran (Anas & Aryani, 2015). Sebaliknya, mahasiswa dengan motivasi belajar rendah lebih rentan mengalami penurunan disiplin akademik serta kesulitan mempertahankan konsistensi belajar.

Meskipun motivasi belajar memiliki peran penting dalam pencapaian akademik, berbagai kajian menunjukkan adanya fenomena penurunan motivasi

belajar pada mahasiswa, terutama pada era digital. Fenomena penurunan motivasi belajar pada mahasiswa mulai menjadi perhatian karena perubahan pola pembelajaran yang semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Wulansari et al. (2025) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah cara mahasiswa menjalani proses belajar melalui kemudahan akses informasi dan dominasi aktivitas berbasis perangkat digital. Meskipun perkembangan tersebut memberikan manfaat dalam menunjang proses pembelajaran, kondisi tersebut juga menghadirkan konsekuensi berupa menurunnya minat belajar, kedisiplinan akademik, serta ketahanan mahasiswa dalam menghadapi proses pembelajaran. Fenomena tersebut terlihat melalui kecenderungan mahasiswa menunda pengerjaan tugas, menurunnya partisipasi dalam pembelajaran, kesulitan mempertahankan fokus, hingga berkurangnya kedalaman pemahaman terhadap materi akademik.

Wulansari et al. (2025) juga menjelaskan bahwa dominasi aktivitas digital menyebabkan mahasiswa semakin mudah terdistraksi oleh aktivitas non-akademik yang menawarkan kenyamanan instan dibandingkan aktivitas belajar yang membutuhkan usaha berkelanjutan. Perubahan pola aktivitas digital pada mahasiswa tidak hanya berkaitan dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan meningkatnya intensitas penggunaan teknologi untuk kebutuhan hiburan. Mahasiswa sebagai kelompok digital native tumbuh pada lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi sehingga aktivitas berbasis perangkat digital menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari (Kharisma & Saefullah, 2026).

Kemudahan akses internet memungkinkan mahasiswa berpindah secara cepat dari aktivitas akademik menuju aktivitas hiburan digital tanpa batasan ruang maupun waktu. Kondisi tersebut menyebabkan distraksi akademik menjadi lebih mudah muncul karena individu memiliki akses yang luas terhadap berbagai bentuk hiburan digital yang menawarkan kenyamanan instan. Apabila kondisi tersebut berlangsung terus menerus, motivasi intrinsik sebagai penggerak utama perilaku belajar dapat mengalami penurunan sehingga mahasiswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, penggunaan teknologi yang terlalu intensif untuk tujuan non-akademik berpotensi menghadirkan dampak negatif terhadap proses pembelajaran. Mutiara dan Kusumawardhani (2020) menemukan bahwa durasi

penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berkorelasi negatif terhadap keterlibatan belajar mahasiswa. Sebaliknya, penggunaan teknologi yang diarahkan untuk tujuan akademik justru berkorelasi positif dengan keterlibatan belajar mahasiswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa manfaat teknologi sangat bergantung pada pola penggunaan yang dilakukan individu. Ketika teknologi lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan dibandingkan kebutuhan akademik, keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran dapat mengalami penurunan.

Salah satu bentuk aktivitas hiburan digital yang mengalami perkembangan pesat adalah permainan daring atau *game online*. Perkembangan permainan daring didukung oleh kemajuan teknologi internet, peningkatan kualitas perangkat digital, serta desain permainan yang semakin interaktif sehingga mampu mempertahankan keterlibatan individu dalam waktu yang lebih panjang (Santinah & Saluky, 2022). Permainan daring modern tidak hanya menawarkan aktivitas bermain sederhana, tetapi juga menghadirkan sistem penghargaan (*reward system*), tantangan bertingkat, interaksi sosial, serta pengalaman kompetitif yang dapat meningkatkan ketertarikan individu untuk terus terlibat dalam aktivitas permainan (Kharisma & Saefullah, 2026). Situasi tersebut menjadikan permainan daring memiliki daya tarik yang semakin besar, terutama pada kelompok usia remaja akhir dan dewasa awal.

Berdasarkan Berdasarkan laporan App Annie, Indonesia menjadi negara dengan jumlah unduhan game mobile terbesar di kawasan Asia Tenggara pada tahun 2020 dengan kontribusi sekitar 30% dari total unduhan di kawasan tersebut. Temuan ini menunjukkan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap permainan digital melalui perangkat seluler.. Data tersebut menunjukkan bahwa permainan daring telah menjadi bagian dari aktivitas digital masyarakat Indonesia. Dalam penelitian ini, permainan daring yang menjadi fokus adalah Roblox. Roblox memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan permainan daring konvensional karena platform ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga menyediakan ruang interaksi sosial, eksplorasi virtual, serta kesempatan bagi pengguna untuk menciptakan konten digital secara mandiri. Karakteristik tersebut memungkinkan pengguna membangun keterikatan yang lebih kuat terhadap platform karena individu tidak

hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga sebagai bagian dari ekosistem virtual yang terus berkembang.

Menurut laporan DataReportal, Roblox menempati peringkat ketujuh game seluler dengan jumlah pengguna bulanan terbanyak di Indonesia dan memiliki lebih dari 54 juta pengguna aktif harian secara global pada awal tahun 2022 (Kemp, 2022). Popularitas Roblox menunjukkan bahwa platform tersebut memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mampu meningkatkan keterlibatan pengguna secara intensif dalam aktivitas bermain. Karakteristik permainan yang interaktif, kompetitif, serta menyediakan pengalaman sosial dapat meningkatkan keterlibatan pemain sehingga individu cenderung mengalokasikan perhatian dan waktunya lebih besar terhadap aktivitas bermain (Whitton, 2010). Aktivitas hiburan digital yang menawarkan kenyamanan instan berpotensi menyebabkan mahasiswa lebih mudah mengalihkan perhatian dari aktivitas akademik menuju aktivitas hiburan.

Roblox merupakan salah satu platform permainan digital yang terus mengalami pertumbuhan pesat dan semakin diminati oleh berbagai kelompok usia. Pada tahun 2024, Roblox mencatat sekitar 79,5 juta pengguna aktif harian (*daily active users/DAU*) di seluruh dunia, dengan sekitar 58% penggunanya berusia 13 tahun ke atas. Data tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak lagi didominasi oleh anak-anak, tetapi juga telah banyak digunakan oleh remaja hingga dewasa muda, termasuk mahasiswa. Di Indonesia, popularitas Roblox juga menunjukkan tren yang terus meningkat. Laporan *Roblox Indonesia Economic Report* mengungkapkan bahwa pada tahun 2025 Roblox menjadi aplikasi game gratis yang paling banyak diunduh di Google Play Store maupun App Store di Indonesia. Selain itu, jumlah pengguna aktif harian Roblox di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 115% selama periode kuartal IV tahun 2022 hingga kuartal IV tahun 2024. Peningkatan jumlah pengguna tersebut menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi salah satu platform permainan yang semakin populer di Indonesia, sehingga penting untuk mengkaji dampak keterlibatan bermain Roblox terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk motivasi belajar mahasiswa.

Keterlibatan bermain game tidak hanya ditunjukkan melalui durasi bermain, tetapi juga melalui pengalaman psikologis yang dialami individu selama aktivitas bermain berlangsung. Abbasi et al. (2017) menjelaskan bahwa

keterlibatan bermain game merupakan konstruksi multidimensional yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku individu selama berinteraksi dengan permainan. Sementara itu, Brockmyer et al. (2009) menjelaskan bahwa keterlibatan bermain game menggambarkan sejauh mana individu mengalami keterikatan psikologis, fokus perhatian, serta keterlibatan yang mendalam selama bermain. Individu yang memiliki keterlibatan bermain game tinggi cenderung mengalokasikan waktu, perhatian, dan energi psikologis secara lebih besar terhadap aktivitas permainan sehingga berpotensi mengurangi sumber daya yang seharusnya digunakan untuk aktivitas lain, termasuk kegiatan akademik.

Whitton (2010) menjelaskan bahwa keterlibatan individu dalam aktivitas permainan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti tantangan, kontrol, minat, tujuan, serta pengalaman imersi yang muncul selama aktivitas bermain berlangsung. Sharek dan Wiebe (2014) menjelaskan bahwa permainan digital yang mampu menciptakan keseimbangan antara tingkat tantangan dan kemampuan individu cenderung menghasilkan keterlibatan yang lebih tinggi. Individu yang mengalami keterlibatan mendalam dalam permainan akan menunjukkan konsentrasi intensif serta investasi perhatian yang lebih besar terhadap aktivitas yang sedang dilakukan. Dalam kondisi tertentu, individu bahkan dapat mengalami distorsi waktu sehingga durasi bermain terasa lebih singkat dibandingkan waktu aktual yang digunakan. Roblox sebagai platform permainan yang menyediakan pengalaman interaktif, kompetitif, serta ruang eksplorasi virtual memungkinkan individu mengalami keterlibatan bermain yang tinggi sehingga aktivitas bermain dapat berlangsung dalam durasi yang lebih lama dan lebih intens.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi secara berlebihan untuk aktivitas non-akademik dapat berdampak negatif terhadap proses belajar mahasiswa. Mutiara dan Kusumawardhani (2020) menyatakan bahwa intensitas penggunaan teknologi informasi yang tinggi untuk tujuan hiburan dapat mengganggu keterlibatan individu dalam kegiatan belajar. Husniah et al. (2025) menemukan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah motivasi belajar mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online*, semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa. Octavia et al. (2020) menjelaskan bahwa adiksi *game online*

berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar serta berpotensi menurunkan prestasi akademik karena individu cenderung menjadikan aktivitas bermain game sebagai prioritas dibandingkan kegiatan belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan bermain game memiliki potensi hubungan dengan motivasi belajar mahasiswa.

Mahasiswa dipandang sebagai kelompok yang tepat untuk dikaji dalam penelitian ini karena sebagian besar berada pada fase *emerging adulthood*. Arnett (2000) menjelaskan bahwa fase tersebut umumnya dialami oleh individu berusia 18–25 tahun dan ditandai dengan proses eksplorasi identitas, berkembangnya kemandirian, serta meningkatnya kemampuan dalam mengambil keputusan pada berbagai aspek kehidupan. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi individu untuk lebih mandiri dalam menentukan pilihan dan mengatur aktivitas yang dijalani, termasuk dalam menyeimbangkan tuntutan akademik dengan berbagai aktivitas hiburan. Penelitian Nelwan dan Situmorang (2022) menunjukkan bahwa bermain *game online* merupakan salah satu aktivitas yang cukup sering dilakukan oleh mahasiswa, yang tercermin dari tingginya intensitas bermain pada sebagian responden. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain game telah menjadi bagian dari keseharian mahasiswa dan relevan untuk dikaji lebih lanjut dalam kaitannya dengan berbagai aspek psikologis, termasuk motivasi belajar.

Meskipun demikian, penelitian mengenai Roblox dalam konteks pendidikan tinggi masih terbatas. Alhasan et al. (2023) meneliti Roblox sebagai media pembelajaran dan berfokus pada persepsi mahasiswa terhadap kegunaan platform tersebut dalam proses pendidikan. Penelitian tersebut tidak mengkaji keterlibatan bermain Roblox sebagai aktivitas aktual mahasiswa maupun hubungannya dengan motivasi belajar. Di Indonesia, Mubaroq dkk. (2025) melalui penelitian kualitatif menemukan bahwa kebiasaan bermain Roblox berkaitan dengan menurunnya motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta kecenderungan siswa lebih memilih bermain dibandingkan menyelesaikan tugas akademik. Namun, penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi kasus pada siswa sekolah dasar sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada populasi mahasiswa. Selain itu, penelitian mengenai *game online* pada mahasiswa di Indonesia umumnya masih membahas game secara umum dan belum secara

spesifik meneliti Roblox (Nelwan & Situmorang, 2022). Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian berupa terbatasnya bukti empiris kuantitatif yang menguji hubungan antara keterlibatan bermain Roblox dengan motivasi belajar pada mahasiswa, khususnya di wilayah Jabodetabek.

Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa di wilayah Jabodetabek. Jabodetabek merupakan kawasan metropolitan dengan tingkat penetrasi internet yang tinggi serta memiliki jumlah perguruan tinggi dan mahasiswa yang besar. Kondisi tersebut menjadikan Jabodetabek sebagai lokasi yang relevan untuk mengkaji keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas digital, termasuk bermain Roblox. Selain itu, tingginya penggunaan teknologi informasi di kawasan ini memungkinkan fenomena keterlibatan bermain game muncul secara lebih nyata dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa (Mutiarra & Kusumawardhani, 2020).

Berdasarkan fenomena meningkatnya popularitas Roblox dan potensi keterlibatan bermain yang dapat menyita perhatian, waktu, dan energi psikologis mahasiswa, terdapat kemungkinan bahwa aktivitas tersebut berhubungan dengan motivasi belajar. Di sisi lain, penelitian yang secara khusus menguji hubungan antara keterlibatan bermain *game roblox* dengan motivasi belajar mahasiswa, terutama pada konteks mahasiswa di Jabodetabek, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara keterlibatan bermain *game roblox* dengan motivasi belajar mahasiswa di Jabodetabek.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar mahasiswa pada era digital cenderung mengalami penurunan akibat meningkatnya distraksi dari aktivitas digital non-akademik.
2. Keterlibatan bermain game Roblox berpotensi menyita perhatian, waktu, dan energi psikologis mahasiswa yang juga dibutuhkan dalam proses belajar.
3. Penelitian mengenai hubungan antara keterlibatan bermain game Roblox dengan motivasi belajar pada mahasiswa, khususnya di wilayah

Jabodetabek, masih terbatas sehingga belum tersedia bukti empiris yang memadai.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengkajian hubungan antara keterlibatan bermain *game roblox* dengan motivasi belajar pada mahasiswa aktif yang berdomisili di wilayah Jabodetabek dan bermain *game roblox*. Penelitian ini tidak membahas faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi motivasi belajar, seperti lingkungan keluarga, kondisi ekonomi, metode pembelajaran, dukungan sosial, maupun karakteristik individu lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara keterlibatan bermain game Roblox dengan motivasi belajar pada mahasiswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keterlibatan bermain game Roblox dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu psikologi pendidikan dan perilaku digital, khususnya yang berkaitan dengan hubungan antara aktivitas bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik serupa, terutama terkait keterlibatan bermain game digital dan dampaknya terhadap aspek akademik mahasiswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada mahasiswa mengenai bagaimana keterlibatan dalam bermain game,

khususnya Roblox, dapat berkaitan dengan motivasi belajar. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan mampu mengelola waktu dan aktivitas bermain game secara lebih bijak agar tidak mengganggu proses belajar.

1.6.2.2 Bagi Pendidik dan Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik maupun institusi pendidikan dalam memahami perilaku digital mahasiswa, sehingga dapat merancang strategi pembelajaran atau pendekatan yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan budaya digital saat ini.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan kajian bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh atau hubungan aktivitas bermain *game online* dengan berbagai aspek psikologis maupun akademik mahasiswa.

