



**Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG Dan Motivasi  
Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di  
Kampus**

**Skripsi**

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Strata 1  
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas  
Diponegoro**

**Penyusun**

**Nama : Devi Purnama Sari**

**NIM : 14030115120008**

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2019**

## ABSTRAKSI

Judul :Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG dan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus

---

Berdasarkan data yang diperoleh dari dekanat teknik UNDIP terkait daftar IP dan IPK mahasiswa Teknik Undip angkatan 2016, dimana dari 743 mahasiswa di beberapa jurusan, masih terdapat 181 mahasiswa atau sebesar 24,35% yang masih memperoleh IPK dibawah 2,75 (standart evaluasi tahap 2). Intensitas yang tinggi dalam bermain game online dapat memberikan dampak negatif terhadap pencapaian prestasi akademik mahasiswa. Namun, motivasi merupakan salah satu faktor yang dibutuhkan untuk menunjang pencapaian prestasi akademik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus dengan menggunakan Konsep Internet Addiction dan Teori Motivasi Dua Faktor. Teknik penarikan sampel menggunakan nonprobability sampling yang dilakukan secara purposive sampling dengan jumlah sample sebanyak 50 orang dengan kriteria mahasiswa teknik undip angkatan 2016 yang bermain video game online PUBG. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan negatif intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa yaitu sebesar 11,2%. Sisanya sebesar 88,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Korelasi antar variabel adalah sebesar 0,017. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain video game online PUBG mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa di kampus. Bahwa semakin tinggi intensitas dalam bermain video game online PUBG, maka akan semakin rendah prestasi akademik mahasiswa di kampus. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sangat signifikan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus sebesar 21,6 %. Sisanya sebesar 78,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Korelasi antar variabel menunjukkan signifikansi sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Semakin tinggi motivasi dalam mengikuti kuliah, maka akan semakin tinggi pula pencapaian prestasi akademik mahasiswa. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih mengenai faktor-faktor lain diluar faktor yang diteliti yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa/ mahasiswa.

**Kata kunci** : *PUBG, motivasi, Prestasi Akademik*

## ABSTRACT

Title :Influence of of The Intensity of Playing Online Video Games PUBG and Motivation to Attend Lectures Towards Student's Academic Achievement in Campus.

---

Based on data obtained from the UNDIP technical dean related to the list of IP and IPK of 2016 Undip Engineering's students, of which from 743 students in several departments, there were still 181 students or 24.35% who still got a GPA below 2.75 (standard try trying 2). High intensity in online games can give negative results to student academic achievement. However, motivation is one of the factors needed to support academic achievement.

This study aims to determine whether there is an intensity of influence on playing PUBG online video games and the motivation to attend classes on student academic achievement on campus by using the concept of Internet Addiction and Two Factor Motivation Theory. The sampling technique uses nonprobability sampling which is done by purposive sampling with a total sample of 50 people with the criteria of undip engineering students of 2016 who play PUBG online video games. This test is carried out using a Simple Linear Regression Test.

The results of this study indicate that there is a significant negative effect on the intensity of playing PUBG online video games on student academic achievement that is equal to 11.2%. The remaining 88.8% is influenced by other factors not examined in this study. Whic is the Correlation between variables is 0.017. This shows that the intensity of playing PUBG online video games affects student academic achievement on campus. That the higher the intensity in playing PUBG online video games, the lower the academic achievement of students on campus. The results of this study also showed that there was a very significant effect of motivation to attend college on student academic achievement on campus by 21.6%. The remaining 78.4% is influenced by other factors that not examined in this study. Correlation between variables shows significance is 0.001. This shows that there is a very significant effect on the intensity of playing PUBG online video games to student academic achievement campus. So, the higher the motivation in attend lectures, the higher the academic achievement. For further research, it is expected to be able to multiply more about other factors beyond the factors studied which can affect student academic achievement.

***Key Word : game, motivation, Academic Achievement***

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Prestasi akademik merupakan salah satu alat ukur keberhasilan bagi setiap siswa ataupun mahasiswa dalam bidang akademik. Prestasi akademik dapat diukur menggunakan serangkaian evaluasi baik lisan dan tulisan yang sudah memiliki standar tertentu yang telah ditetapkan oleh lembaga serta tenaga pendidik. Di tingkat Universitas sendiri, capaian prestasi akademik diukur dengan menggunakan Indeks Prestasi Semester dan Indeks Prestasi Kumulatif.

Berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Diponegoro Nomor 15 Tahun 2017 tentang Peraturan Akademik Bidang Pendidikan Program Sarjana Universitas Diponegoro pada Bagian Kedua mengenai Evaluasi Hasil Belajar pasal 32 nomor 5 menyebutkan bahwa evaluasi hasil belajar dilakukan dengan 3 tahap yaitu:

*Evaluasi tahap I dilakukan pada akhir semester 3 jika mampu mengumpulkan sedikitnya 35 sks dengan capaian IPK  $\geq 2,50$  (dua koma lima nol, apabila mampu mengumpulkan  $> 35$  (tiga puluh lima) sks, tetapi  $IPK < 2,50$  (dua koma lima nol) maka diambil nilai tertinggi sampai sejumlah 35 (tiga puluh lima) sks dengan  $IPK \geq 2,50$  (dua koma lima nol). Sedangkan evaluasi tahap II dilakukan pada akhir semester 7 dengan ketentuan mahasiswa mampu mengumpulkan 85 sks dengan  $IPK \geq 2,75$  (dua koma tujuh lima) ; apabila mampu mengumpulkan  $> 85$  (delapan puluh lima) sks, tetapi apabila mampu mengumpulkan  $> 85$  (delapan puluh lima) sks,  $IPK < 2,75$  (dua koma tujuh lima) maka diambil nilai tertinggi sampai sejumlah 85 (delapan puluh lima) sks dengan  $IPK \geq 2,75$  (dua koma tujuh lima). Tahapan terakhir dilakukan pada akhir program yaitu selambat-lambatnya akhir semester 14 (empat belas), mahasiswa harus sudah mengumpulkan dan lulus semua beban sks yang ditetapkan untuk program sarjana dan  $IPK \geq 2,00$  (dua koma nol nol).*

Tabel 1.1.1 Jumlah Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa S1 beberapa jurusan di Teknik Universitas Diponegoro pada semester 5 (Sumber: Bagian Akademik Teknik Undip)

| Nilai IPK        | Jumlah        | Presentase |
|------------------|---------------|------------|
| $\geq 3,00$      | 400           | 53,84 %    |
| $\geq 2,75-2,99$ | 162           | 21,8 %     |
| $\leq 2,74$      | 181           | 24,35 %    |
| Jumlah           | 743 mahasiswa | 100%       |

(data diolah sendiri oleh peneliti)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 743 mahasiswa aktif dibeberapa jurusan teknik tersebut, masih terdapat 24,35% mahasiswa yang masih

belum memenuhi standar evaluasi IPK yang telah ditetapkan dalam peraturan akademik. Tidak hanya untuk memenuhi standar kelulusan dan evaluasi perkuliahan, IPK juga menjadi pertimbangan dalam memasuki dunia kerja. Beberapa instansi atau perusahaan menetapkan batas-batas atau standar tertentu bagi calon pekerja. Kebanyakan dari instansi menetapkan batas minimal IPK calon pendaftar pekerjaan adalah minimal sebesar 2,75 bahkan di beberapa instansi menetapkan standar yang lebih tinggi yaitu sebesar  $\geq 3,00$ . Berdasarkan standar ini, maka dilihat dari perolehan IPK mahasiswa masih terdapat sebesar 24,35% mahasiswa belum memenuhi syarat yang ditentukan oleh lembaga atau instansi yang akan dimasuki. Dapat diambil contoh seperti penerimaan CPNS di Kementerian Perhubungan tahun 2018 yang menetapkan syarat IPK minimal sebesar 2,75 dan khusus untuk Putra/Putri dari Papua dan Papua barat dengan Perguruan Tinggi terakreditasi harus dengan minimal IPK 2,50 (<https://www.tipssehatcantik.com/petunjuk-cara-daftar-cpns-kemenhub-2018-lulusan-sma-d3-s1>, diakses pada 28 februari 2019 pada pukul 21.14 wib).

Motivasi yang tinggi, akan mendukung setiap mahasiswa untuk mengikuti kegiatan perkuliahan dengan giat dan antusias. Selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Malayu S.P Hasibuan (2001:141) “bahwa motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal.”

Masih terdapat banyak kekurangan dalam kualitas pendidikan di Indonesia. Berdasarkan laporan tahunan yang berjudul Human Development Report 2016 yang dirilis oleh United Nations for Development Programme, hasil studi menunjukkan bahwa Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia turun menduduki posisi ke 113 dari 188 negara. Selain itu, Indonesia juga hanya menduduki posisi 113 dari 188 negara pada aspek Education Achievement (UNDP,2016:199-230).

Terdapat banyak gangguan dan hambatan dalam pencapaian prestasi akademik bagi mahasiswa. Salah satunya adalah penggunaan teknologi baru secara berlebihan, salah satunya yaitu game online. Berdasarkan data statistik yang dirilis oleh Unity Technology mengenai perkembangan pasar game mobile sepanjang tahun 2016, Indonesia menduduki posisi pertama sebagai negara dengan pemasangan aplikasi game mobile tertinggi setelah Amerika Serikat, Mexico dan India. Selain itu, pertumbuhan pendapatan tertinggi dari game mobile juga diduduki oleh Indonesia, yaitu sebanyak 7% perbulannya (<https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016> , diakses pada 26 November 2018 pada pukul 20:21 wib).

Salah satu game online yang populer saat ini adalah PUBG, dimana PUBG sudah mendapatkan jumlah download lebih dari 100 juta, dengan 14 juta pemain aktif (DAU), hanya dalam 4 bulan, tidak termasuk Tiongkok, Jepang dan Korea (<https://inet.detik.com/games-news/d-4185049/baru-4-bulan-pubg-capai-100-juta-download-dan-14-juta-pemain-aktif>). Game online PUBG yang dapat dimainkan secara berkelompok ini memungkinkan terjadinya komunikasi antar para pemain. Namun banyak dampak negatif yang ditimbulkan oleh keseringan dalam bermain, yang dapat menyebabkan gangguan mental, fisik serta terganggunya kegiatan

pokok yang seharusnya dilakukan. Berdasarkan berita yang dimuat pada Kompas.com, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) bakal menetapkan kecanduan bermain game sebagai gangguan mental yang didaftarkan dalam dokumen klasifikasi penyakit internasional ke -11 (Internasional Classified Disease/ ICD), gangguan ini dinamai gaming disorder, yaitu perilaku bermain game dengan gigit dan berulang, sehingga menyampingkan kepentingan hidup lainnya (<https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>, diakses pada 4 Desember 2018 pada pukul 23:18 wib).

Bahkan sebuah studi yang dilakukan oleh Wood, Griffiths, dan Parke (dalam Wright:38 ) menunjukkan bahwa terdapat beberapa konsekuensi negatif secara tidak langsung terkait dengan kinerja sekolah, di mana peserta melaporkan sering kehilangan kuliah, melewatkan pekerjaan rumah, dll akibat bermain game online.

Dampak buruk yang ditimbulkan oleh intensitas yang tinggi atau kecanduan terhadap game online yang termasuk dalam kecanduan internet diperkuat oleh apa yang dikemukakan oleh Kimberly Young (dalam Ramakhrisna dan Rajini, 2016:197) bahwa” kesalahan dalam penggunaan internet adalah menghabiskan waktu secara berlebihan dalam berbagai aktivitas di internet dapat memperluas efek negatif bagi fisik dan kesehatan psikologis penggunanya: kesehatan, sosial, akademik, professional, dan hubungan pernikahan, dan bidang kehidupan lainnya”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan paradigma positivistik. Paradigma positivistik yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variabel saja (Sugiyono, 2016:8).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Konsep Internet Addiction oleh Kimberly Young dan Teori Motivasi Dua Faktor oleh Frederic Hezberg. Konsep Internet Addiction menjelaskan bahwa penggunaan internet yang bermasalah dapat menyebabkan kecanduan internet. Young menandai kecanduan internet sebagai kebiasaan seseorang untuk tetap online sebagai sebuah kesenangan atau hiburan dalam rata-rata waktu 38 jam atau lebih dalam seminggu, sebagian besar di ruang obrolan, dan menyimpulkan bahwa kecanduan internet dapat menghancurkan keluarga, hubungan dan karier. ( dalam Ramakhrisna dan Rajini, 2016:197). Dikutip dari Young (2009:358) kecanduan dalam *game* online dapat menyebabkan konsekuensi yang sangat luar biasa kepada *gamers*. Orang yang kecanduan bermain online akan melupakan tidur, makan, hobi-hobi mereka dan berhubungan dengan orang sekitar hanya untuk menikmati pengamalan dalam dunia virtual.

Teori Motivasi Dua Faktor atau teori Motivasi-Hygiene menjelaskan bahwa terdapat 2 faktor yaitu faktor motivational (intrinsik) dan faktor pemeliharaan (ekstrinsik) yang dapat mempengaruhi kinerja setiap individu. Menurut teori ini,

yang dimaksud faktor faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber dari dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor hygiene atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang (Kompri, 2015:15).

Menurut teori ini, apabila hygiene factor tidak dipenuhi, maka akan timbul ketidakpuasan terhadap pekerjaan. Walaupun demikian, apabila faktor ini terpenuhi maka tidak secara langsung menimbulkan kepuasan kerja. Hal ini disebabkan kepuasan kerja sangat berhubungan dengan : prestasi kerja (achievement), pengakuan atau penghargaan (recognition), pekerjaan itu sendiri (the work itself atau job content), tanggung jawab (responsibility), dan kemajuan kerja (advancement). Semua faktor tersebut merupakan motivator yang memberikan kepuasan kerja memberikan pengaruh positif dalam jangka panjang terhadap kualitas kinerja (job performance) (Jamaris, 2012:174-175).

Dikutip dari Kompri (2015:17), adapun faktor hygiene atau entrinsic factor diantaranya adalah: hubungan antarpribadi- rekan sekerja (interpersonal relation peers), hubungan antarpribadi-bawahan (interpersonal relation subordinates), hubungan antarpribadi- atasan (interpersonal relation superior), keamanan kerja (job security), kehidupan pribadi (personal life), kebijaksanaan dan administrasi (policy and administration), kesempatan untuk bertumbuh (possibility of growth), gaji atau penghasilan (salary), kedudukan (status) dan kondisi kerja (working conditions).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa UNDIP dari fakultas Teknik angkatan 2016, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan umur 18-25 tahun yang bermain video game PUBG. Jumlah populasi ini tidak diketahui secara pasti, karena tidak ada data yang menyebutkan berapa jumlah pemain PUBG yang terdapat di Semarang. Teknik sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *nonprobability sampling/nonrandom*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016:65), dengan teknik penentuan sampel purposive sampling dan jumlah sampel sebanyak 50 orang. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi liner sederhana sebagai alat untuk menguji atau menghitung tingkat koefisien regresi variabel dengan persamaan regresi  $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$

## **BAB II**

### **PENYAJIAN DAN INTERPRETASI DATA**

Hasil penelitian menunjukkan intensitas bermain video game online PUBG dalam kategori rendah. Bahwa sebanyak 40 responden berada pada kategori rendah dalam bermain game online PUBG. Rata-rata responden hanya bermain game 1-3 kali dengan waktu yang dihabiskan 1-3 jam dalam sehari.

Hasil penelitian menunjukkan motivasi dalam mengikuti kuliah berada pada kategori sedang. Sebanyak 31 orang responden memiliki motivasi yang sedang dalam mengikuti kuliah, dengan persentase sebesar 62%. Hal ini dikarenakan dari total 12 pertanyaan yang diberikan kepada responden terkait penilaian terhadap tingkat motivasi, dari skala 1-5 yang disediakan, sebagian besar responden rata-rata hanya memberikan angka 3 pada setiap pertanyaan, hanya sedikit yang memberikan angka 5 sebagai angka paling maksimal. Hanya beberapa pertanyaan yang diberikan angka hampir maksimal yaitu 4 atau bahkan angka 5 sebagai angka maksimal.

Hasil penelitian menunjukkan prestasi akademik mahasiswa berada dalam kategori B, yaitu dengan rentang nilai 3-3,99 dengan persentase tertinggi sebesar 72%. Sedangkan sebagian kecil mahasiswa memiliki IP Semester antara 2 sampai dengan 2,99 atau dikategorikan sebagai dengan persentase sebesar 26%.



**BAB III**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN VIDEO GAME ONLINE PUBG  
DAN MOTIVASI UNTUK MENGIKUTI KULIAH TERHADAP PRESTASI  
AKADEMIK MAHASISWA DI KAMPUS**

Bab ini menyajikan uji validitas, uji reabilitas dan uji hipotesis beserta pembahasan mengenai pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Alat uji yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini melalui perangkat lunak SPSS dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel intensitas bermain video game online PUBG (X1) dan motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y).

Data penelitian diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada 50 orang responden dengan kriteria mahasiswa teknik UNDIP angkatan 2016 berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang bermain game online PUBG. Hasil penelitian tersebut diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 15.0

Validitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sah ataupun valid tidaknya suatu pertanyaan. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013:121). Adapun pengujian dilakukan dengan cara membandingkan R hitung dengan R tabel. Apabila r hitung lebih besar daripada r tabel, maka dapat dinyatakan pertanyaan atau kuesionernya valid. Menurut tabel distribusi nilai r statistik dengan tahap signifikansi 5% untuk 50 responden, yaitu sebesar 0.279.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan maka semua instrumen dinyatakan valid, karena memiliki nilai R hitung > R tabel.

Uji Realibilitas merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2009:62). Uji reliabilitas merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu variabel handal atau reliable jika pengujian yang dikembangkan oleh Alpha Crombach, dengan kriteria reliabel adalah apabila nilai  $r$  alpha  $\geq$  nilai standarisasi yaitu sebesar 0,6.

Maka berdasarkan uji reabilitas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa semua instrumen adalah reliable, karena memiliki nilai alpha crombach > nilai standarisasi yaitu sebesar 0,6.

Berdasarkan hasil analisis regresi liner sederhana yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah **signifikan**, karena

dari uji signifikansi didapatkan nilai signifikansi dari tabel annova sebesar 0,017 ( $0,017 < 0,05$ ). Bahwa intensitas bermain video game online PUBG berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa, dengan nilai koefisien regresi variabel X1 adalah negatif sebesar 0,023. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

$$y = 3,187 - 0,023x_1$$

- Konstanta sebesar 3,187 menyatakan jika variabel independen (X1) dianggap konstan atau tetap, maka nilai Y sebesar 3,187

Koefisien regresi X1 sebesar negatif 0,023 menyatakan bahwa setiap pengurangan X1 maka Y akan menurun sebesar 0,023. Serta nilai koefisien determinasi (*R Square*) adalah sebesar 0,112 atau 11,2%, bahwa pengaruh variabel intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah sebesar 11,2%.

Berdasarkan hasil analisis regresi liner sederhana yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh motivasi dalam mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah **sangat signifikan**, karena dari uji signifikansi didapatkan nilai signifikansi dari tabel annova sebesar signifikansi adalah sebesar 0,001 ( $0,001 < 0,05$ ). Bahwa motivasi dalam mengikuti kuliah berpengaruh positif terhadap prestasi akademik mahasiswa, dengan nilai koefisien regresi variabel X2 adalah sebesar 0,026.. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

$$y = 1,892 + 0,026x_2$$

- Konstanta sebesar 1,892 menyatakan bahwa jika variabel independen (X2) dianggap konstant atau tetap, maka nilai Y sebesar 1,892

Koefisien regresi X1 sebesar positif 0,026 menyatakan bahwa setiap pertambahan 1 unit X2 maka Y akan meningkat sebesar 0,026 . Serta nilai koefisien determinasi (*R Square*) adalah sebesar 0,216 atau 21,6%, bahwa pengaruh variabel motivasi dalam mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah sebesar 21,6%.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan:**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, selanjutnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game online PUBG (X1) mempunyai pengaruh negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain game online, maka prestasi akademik mahasiswa akan semakin rendah.
2. Motivasi dalam mengikuti kuliah (X2) mempunyai pengaruh positif terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Semakin tinggi motivasi dalam mengikuti kuliah, maka semakin tinggi pula prestasi akademik mahasiswa di kampus.

#### **Saran**

Dari hasil penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran yang bisa dipertimbangkan dalam melakukan penelitian sejenis, yaitu sebagai berikut:

- Intensitas yang tinggi dalam bermain game online PUBG dapat menyebabkan rendahnya prestasi akademik mahasiswa. Disarankan bagi mahasiswa untuk dapat mengontrol waktu dalam bermain game online PUBG dalam sehari dan bermain game online pada saat waktu luang saja, agar tidak memberikan dampak negatif pada kegiatan serta pencapaian prestasi akademik mahasiswa di kampus.
- Dilihat dari nilai koefisien determinasi motivasi untuk mengikuti kegiatan kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah sebesar 21,6%. Bahwa sisanya sebesar 78,4% prestasi akademik dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Untuk penelitian yang akan datang diharapkan dapat menambahkan variabel lain yang mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa, seperti minat terhadap pelajaran/ jurusan yang dipilih dan kualitas lingkungan belajar mahasiswa.

## Daftar Pustaka

### Buku:

- Hasibuan, S.P Malayu. (2001). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Jamaris, Martini. (2012). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya Offset.

### Jurnal:

- UNDP. (2016). *Human Development Report 2016*. New York: United Nations for Development Programme.
- Wright, Jansee. (2011). *The effects of video game play on academic performance*. University of the Cumberland: Modern Psychological Studies. Volume 17 No.01
- Young, Kimberly. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. USA: The American Journal of Family Therapy. Volume 37
- Ramakrishna dan Rajini. (2016). *Teenage Technological Addiction (TTA)- Impact On Social Skills*. India: The International Journal of Indian Psychology. Volume 03.

### Internet:

- <https://www.tipssehatcantik.com/petunjuk-cara-daftar-cpns-kemenhub-2018-lulusan-sma-d3-s1>, diakses pada 28 februari 2019 pada pukul 21.14 wib.
- <https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016> , diakses pada 26 November 2018 pada pukul 20:21 wib).
- <https://inet.detik.com/games-news/d-4185049/baru-4-bulan-pubg-capai-100-juta-download-dan-14-juta-pemain-aktif>).
- <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>, diakses pada 4 Desember 2018 pada pukul 23:18 wib).