

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Prestasi akademik merupakan salah satu alat ukur keberhasilan bagi setiap siswa ataupun mahasiswa dalam bidang akademik. Prestasi akademik merupakan sebuah capaian yang diraih oleh setiap orang dalam dunia pendidikan. Semakin baik capaian prestasi akademik seseorang, maka dapat dikatakan pula semakin berhasil seseorang dalam kegiatan akademik atau proses belajarnya.

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).*

Berdasarkan peraturan ini, mahasiswa Universitas Diponegoro angkatan 2016 yang saat ini sedang memasuki awal semester 6 sangat perlu untuk memperhatikan capaian Indeks Prestasi Kumulatif, karena akan melewati tahap evaluasi ke II pada akhir semester 7, sehingga mereka dapat memperbaiki apabila belum mencapai target IPK dan SKS yang telah ditetapkan. Selain itu, capaian IPK juga perlu dan penting untuk diperhatikan, karena mahasiswa pada angkatan ini akan mendekati kelulusan dan akan memasuki dunia kerja.

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)

Tabel diatas merupakan Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa beberapa jurusan di Teknik Undip angkatan 2016 ( teknik kimia, teknik kimia, teknik sipil, teknik mesin, teknik elektro dan teknik perkapalan). Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 743 mahasiswa aktif di beberapa jurusan teknik tersebut, masih terdapat 24,35% mahasiswa yang masih belum memenuhi standar evaluasi IPK yang telah ditetapkan dalam peraturan akademik. Sehingga mahasiswa harus berusaha untuk meningkatkan capaian IPK untuk lolos pada evaluasi tahap II di semester 7 mendatang. Walaupun beberapa diantaranya sudah memenuhi capaian SKS yang telah ditentukan.

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).

Berbeda dengan lowongan pekerjaan CPNS di Kementrian, beberapa BUMN seperti PT Adhi Karya bahkan menetapkan standar minimal IPK yang lebih tinggi. Berdasarkan lowongan pekerjaan yang dibuka oleh PT Adhi Karya pada Maret 2019 mensyaratkan Indeks Prestasi Kumulatif minimal 3,00 (skala 4,00) (<https://bursakerjadepnaker.com/lowongan-kerja-bumn-pt-adhi-karya.html>, diakses pada 28 februari 2019 pada pukul 21.19 wib) . Maka dalam hal ini, prestasi akademik merupakan bagian yang paling penting bagi mahasiswa, baik untuk keberlangsungan perkuliahan maupun sebagai persyaratan dalam memasuki dunia kerja pasca kelulusan.

Menurut Muhibbin Syah (2008:132) prestasi belajar dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisik dan aspek psikologis. Aspek fisik meliputi kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ-organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

Sedangkan faktor eksternal dalam prestasi belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Faktor lingkungan sosial meliputi keluarga, orangtua, sekolah dan masyarakat. Sedangkan faktor lingkungan non sosial adalah gedung tempat belajar dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat brlajar, keadaan cuaca dan waktu belajar siswa.

Dari beberapa faktor internal dalam menunjang prestasi belajar/ prestasi akademik, motivasi merupakan salah satu faktor yang paling penting. 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.”

Dikutip dari Kompri (2015:233) motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. *Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.*
2. *Motivasi-motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya ( Mardianto, 2012:193).*
3. *Motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku.*

Semakin tinggi motivasi belajar dan mengikuti kegiatan kuliah, maka akan semakin baik pula prestasi akademik yang diraih oleh mahasiswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Kompri (2015:237) bahwa” hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa”.

Namun, tidak semua mahasiswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuliah, pada umumnya rendahnya motivasi dalam mengikuti kuliah dapat ditandai dengan kurangnya disiplin dan keseriusan mahasiswa dalam setiap kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan perkuliahan. Sehingga pada akhirnya akan membuat buruknya capaian prestasi akademik mahasiswa itu sendiri. Yang

terjadi hingga saat ini, prestasi belajar/ akademik Indonesia masih belum memberikan 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).

Selain faktor pendorong, terdapat banyak gangguan dan hambatan dalam pencapaian prestasi akademik bagi mahasiswa. Salah satunya adalah penggunaan teknologi baru secara berlebihan, salah satunya yaitu game online, yang membuat mahasiswa melupakan aktivitas-aktivitas pokoknya dalam kuliah.

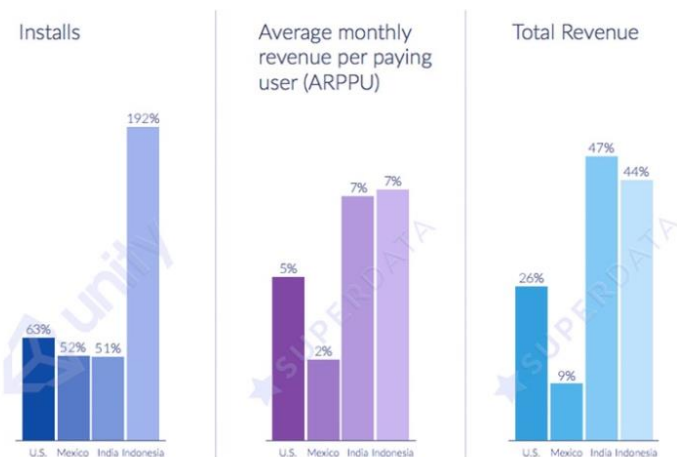
Game online pada dasarnya merupakan salah satu bentuk hiburan yang diciptakan bagi penggunanya sebagai alternatif hiburan yang dapat diakses kapan dan dimanapun. Karena hiburan juga merupakan salah satu kebutuhan sekunder, yaitu kebutuhan pelengkap yang dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi.

Kehadiran game dengan berbagai pilihan dan penambahan unsur-unsur baru, menjadi pilihan favorit bagi sebagian besar orang, hingga bermain dalam waktu yang cukup lama. Pada akhirnya dapat membuat orang yang menggunakannya menjadi kecanduan atau adiktif, sehingga kehilangan waktu-waktu produktif yang dimiliki.

Hal ini selaras dengan artikel yang dimuat oleh detik.com, “game dapat membuat orang menjadi adiktif karena game di desain mudah untuk dimainkan namun lebih menantang, sehingga pemain dibuat sulit untuk menang, sehingga mereka tertantang untuk bermain. Selain itu ada beberapa daya tarik yang dimasukkan ke dalam game, diantaranya pencapaian skor tinggi, mengalahkan game sehingga menjadi pemain tingkat atas, role playing (pemain bisa membuat karakter dalam permainan), misi pencarian (mengeksplorasi atau mencari taktik) serta relationship yaitu memungkinkan setiap orang untuk dapat berhubungan dengan orang lain melalui game yang dimainkan (<https://inet.detik.com/konsultasi-cyberlife/d-3257345/kenapa-game-bisa-bikin-kecanduan>, diakses pada 06 Desember 2018 pada pukul 20:59 wib)”. Hal-hal diatas lah yang membuat game atau permainan digital sangat banyak diminati oleh masyarakat dari segala jenis umur.

### Growth in key markets

Q4 2015 vs. Q4 2016



(<https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016> , diakses pada 26 November 2018 pada pukul 20:21 wib)

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. Maka dapat diartikan bahwa pemain game mobile di Indonesia sangat konsumtif, bahkan jika disandingkan dengan negara lain yang memiliki jumlah penduduk yang lebih banyak dibandingkan Indonesia.

Hal ini tentu merupakan hal yang menguntungkan bagi pihak industri dan pengembang game online. Namun disisi lain hal ini juga dapat berarti buruk, bahwa pertumbuhan pendapatan dari game online yang berbanding lurus dengan peningkatan jumlah pengguna game online di Indonesia setiap tahunnya, dapat diartikan bahwa sebagian besar orang bermain game dengan sangat konsumtif. Dimana semakin banyak waktu yang tersita untuk bermain game online maka para *gamer* juga akan semakin kehilangan waktu produktifnya dan melalaikan pekerjaan pokok yang seharusnya dilakukan.

Tingginya pendapatan game mobile di Indonesia ini paling banyak disumbangkan oleh kelompok umur 18-35 tahun, dimana mahasiswa masuk termasuk dalam kelompok umur ini. Hal ini sesuai dengan data yang dirilis oleh ESA sebagai berikut:



medcom.id: Anggapan bahwa video game merupakan sarana hiburan anak-anak tampaknya harus mulai kembali diluruskan. Menurut lembar fakta yang dirilis oleh Entertainment Software Association (ESA), rata-rata gamer ternyata berusia 35 tahun.

Data tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas, atau 29 persen gamer di seluruh dunia ternyata berusia 18 hingga 35 tahun, yang merupakan usia dewasa.

Data yang dirilis oleh ESA tersebut tentu bertolak belakang dengan pandangan bahwa video game merupakan sarana permainan untuk anak kecil. Meski demikian, persentase pemain usia 18 tahun kebawah menduduki peringkat nomor dua, yaitu sebanyak 27 persen.

The average game player age is **35** years old



**AGE**  
of Game Players  
27% under 18 years  
29% 18-35 years  
18% 36-49 years  
26% 50+ years



**GENDER**  
of Game Players  
59% male  
41% female

(<https://www.medcom.id/teknologi/game/VNnxzQEk-rata-rata-usia-gamer-adalah35-tahun-bukan-anak-anak>, diakses pada 15 Januari 2019 pada pukul 20:27 wib )

Berdasarkan data yang dirilis oleh ESA ( Entertainment Software Association ) yang dikutip dari medcom.id pada 9 Mei 2016, bahwa rata-rata pemain game berusia antara 18-35 tahun, dengan persentase tertinggi yaitu sebesar 29%, diikuti peringkat tertinggi kedua yaitu dibawah usia 18 tahun dengan persentase sebesar 27%. Hal ini berarti mengindikasikan bahwa pada umumnya mahasiswa sangat konsumtif dalam bermain game online, karena mahasiswa termasuk dalam kelompok umur tertinggi yang bermain game online. Data ini juga

diperkuat oleh Anand ( dalam Wright: 37) bahwa demografi perguruan tinggi tampaknya menjadi kelompok utama gamer karena kurangnya pengawasan orangtua dan mereka memiliki lebih banyak jadwal yang fleksibel, memungkinkan lebih banyak waktu bermain. Salah satu genre game mobile yang paling diminati saat ini adalah RPG (Role Player Game). “Game RPG memungkinkan para players untuk memerankan suatu peran atau karakter dalam setting dunia fiksi alam genre. Setiap pemain kemudian harus memerankan karakter sesuai dengan perannya untuk mengembangkan permainan. Dalam game RPG, biasanya juga tersedia fitur single player ataupun multiplayer (<http://gamesetting.blogspot.com/2016/12/pengertian-game-rpg.html>, diakses pada 08 januari 2019 pada pukul 17:08 wib)”.

Salah satu game dengan genre RPG yang populer pada saat ini adalah PUBG. PUBG merupakan salah satu jenis video game online yang termasuk dalam genre game RPG berbasis video yang dapat diakses melalui komputer (PC) maupun handpone. Game ini merupakan salah satu dari banyak game online yang sangat digandrungi oleh kaula muda pada saat ini, salah satunya mahasiswa.

PUBG Mobile yang merupakan singkatan dari Player Unknown’s Battle Ground adalah sebuah permainan dengan alur Battle Royale (pertempuran) yang terdapat dalam dua varian yaitu versi Quantum oleh developers Tencent Game dan PUBG Mobile Timi atas pengembangan dari Timi Studios, namun tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua versi game ini. PUBG Mobile pertama kali dirilis di App Store dan Google Play secara internasional pada 19 Maret 2018, serta menjadi salah satu game mobile yang paling mudah untuk diakses.

Dalam game ini pemain harus melakukan pertempuran melawan 100 orang dan menjadi orang terakhir yang selamat. “Ketika pemain memulai game nya,

mereka akan terjun dari sebuah pesawat dan menggunakan parasut ke berbagai lokasi untuk mereka loot. Sebuah lingkaran putih yang menandakan zona bermain akan muncul dan para pemain harus mengikuti masuk ke dalam lingkaran zona bermain tersebut. Zona bermain PUBG ini akan diperbaharui dan mengecil ketika waktu lingkaran mencapai 0, hal tersebut membuat beberapa area menjadi tidak aman (<https://pubgmobile.gcube.id/apa-sih-pubg-mobile-itu/>, diakses pada 23 November 2018, pukul 10.36 wib)”. Banyaknya tantangan yang harus dilalui setiap pemain, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memenangkan satu kali babak permainan.

#### Baru 4 Bulan, PUBG Capai 100 Juta Download dan 14 Juta Pemain Aktif

Tia Reisha - detikinet



(<https://inet.detik.com/games-news/d-4185049/baru-4-bulan-pubg-capai-100-juta-download-dan-14-juta-pemain-aktif>, diakses pada 27 November 2018, pukul 10.55 wib)

Berdasarkan data yang dimuat oleh detik.com pada 27 Agustus 2018, PUBG mobile sudah mendapatkan jumlah download lebih dari 100 juta, dengan 14 juta pemain aktif (DAU), hanya dalam 4 bulan, tidak termasuk Tiongkok, Jepang

dan Korea. Ini membuktikan bahwa video game online PUBG merupakan video game yang paling diminati dan dipilih diantara banyak video game lainnya.

Karena PUBG termasuk dalam genre RPG, maka memungkinkan setiap pemain bertemu dengan pemain lainnya dan melakukan komunikasi antara satu dengan yang lainnya ketika bermain game. Bahkan PUBG yang juga dapat dimainkan secara berkelompok/ *team* memungkinkan para pemainnya melakukan komunikasi dan berkoordinasi dengan lebih banyak pemain. Banyaknya turnamen-turnamen yang diadakan oleh berbagai komunitas PUBG juga mempererat dan mendukung komunikasi interpersonal maupun kelompok dan membentuk jaringan komunikasi antar anggota komunitas PUBG. Hadirnya game online sebagai salah satu bentuk perkembangan internet membuat jaringan komunikasi menjadi lebih luas, serta membuka celah-celah baru terbentuknya cyber culture (budaya siber). Selain itu, dengan bermain PUBG juga dapat melatih kemampuan bekerja dalam tim, melatih untuk mengambil keputusan dengan cepat serta melatih untuk lebih berani dalam mengambil sebuah keputusan.

Hadirnya game online PUBG yang dapat dimainkan secara berkelompok (multiplayer) memungkinkan terjadinya komunikasi yang intensif antar sesama pemain dalam melakukan diskusi seputar permainan ketika permainan berlangsung, hal ini membuat dapat terbentuknya komunitas virtual. komunitas virtual merupakan agregasi sosial yang mengambil bentuk di dalam internet di mana semua orang membawa persoalan untuk didiskusikan dalam waktu yang lama, melibatkan perasaan atau pemikiran penggunanya dengan relasi yang dibentuk di ruang siber (Rheingold, 1993:3).

Namun sayangnya, tantangan, keseruan serta unsur-unsur menarik yang ditawarkan dalam permainan membuat beralihnya fungsi dari permainan, dari yang awalnya digunakan sebagai hiburan dan sarana berkomunikasi antar sesama pemain menjadi kegiatan yang sering dilakukan bahkan dijadikan sebagai kegiatan utama bagi mereka yang kecanduan dalam bermain, yang dapat berpengaruh buruk bagi kesehatan fisik dan mental, serta mengganggu aktivitas sehari-hari.

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 gigih dan berulang, sehingga menyampingkan kepentingan hidup lainnya. Gejala seseorang dikatakan gaming disorder dilihat dari 3 hal, yaitu : pertama, seseorang bermain game secara berlebihan (frekuensi, durasi maupun intensitas), kedua, pengidap gaming disorder lebih memprioritaskan untuk bermain game, ketiga pengidap gaming disorder akan tetap melanjutkan untuk bermain game walaupun sadar akan dampak negatif yang ditimbulkan. (<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).

Hal ini dipertegas dengan konsep *internet addiction* yang dikemukakan oleh Kimberly Young ( 2009:359), bahwa:

*Orang yang kecanduan dalam bermain game online akan menghentikan interaksinya, berhenti berpartisipasi dan berhenti merasakan bahwa kehidupan nyata adalah adalah sesuatu yang*

*penting. Ia hanya menghargai hubungan dengan keluarga dan hubungan pertemanan yang meluangkan waktu untuk menjadi teman dalam bermain game.*

Game online yang awalnya digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai sarana komunikasi beralih fungsi menjadi aktivitas pokok bagi orang yang kecanduan dalam bermain, sehingga dapat menggantikan berbagai aktivitas pokok yang seharusnya dilakukan. Lebih spesifik, intensitas yang tinggi dalam bermain game yang mengindikasikan kecanduan game online memberikan dampak buruk bagi para mahasiswa, sehingga membuat mereka melupakan dan mengabaikan aktivitas-aktivitas akademik seperti belajar, mengikuti kelas dalam perkuliahan, mengerjakan tugas, menghadiri diskusi dalam tugas kelompok, tidak fokus dalam mengikuti kuliah karena bermain PUBG ketika dosen sedang memberikan materi, serta memilih untuk tidak masuk kuliah karena begadang di malam hari sehingga tidak mengikuti kuliah di pagi hari .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Drajat Edi Kurniawan ( dalam jurnal Gusjigang vol.02, 2017) intensitas yang tinggi dalam bermain game dapat menyebabkan perilaku prokrastinasi, yaitu perilaku menunda pengerjaan tugas ataupun kegiatan belajar untuk ujian dan digantikan dengan kegiatan lain yang tidak perlu. Karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas, digantikan dan dihabiskan dengan bermain game online dengan

intensitas yang tinggi. Kelalaian yang disebabkan oleh kecanduan bermain PUBG, dapat mengancam keberlangsungan kegiatan perkuliahan mahasiswa.

Para mahasiswa yang terlena dan kecanduan dalam bermain game online akan melewatkan kegiatan pokok mereka dalam kuliah, karena mereka terikat dalam game dan bermain game secara terus menerus. Sebuah studi yang dilakukan oleh Wood, Griffiths, dan Parke (dalam Wright:38 ) memasukkan pertanyaan terbuka yang mendorong peserta untuk menjelaskan perasaan berbeda tentang bermain video game. Beberapa konsekuensi negatif secara tidak langsung terkait dengan kinerja sekolah, di mana peserta melaporkan sering kehilangan kuliah, melewatkan pekerjaan rumah, dll. Mereka juga menemukan bahwa konsekuensi ini lebih cenderung berdampak pada laki-laki, karena laki-laki lebih sering bermain dan lebih mungkin melaporkan kehilangan jejak waktu saat bermain.





Selain itu, dampak langsung juga dirasakan oleh beberapa mahasiswa, dimana terdapat beberapa artikel yang menyebutkan bahwa mahasiswa terancam terkena Drop Out karena tidak mengikuti serangkain kegiatan kuliah yang disebabkan oleh ketidakmampuan mengontrol diri dan membatasi waktu dalam bermain game.


Rabu, 28 Sep 2016 14:42 WIB

**KlimikINET**

### Tolong! Terancam *Drop Out* Akibat Kecanduan Game

Konsultan: Dewi Widya Ningrum - detikinet

    0 komentar



**Jakarta** - Saya kecanduan main game sejak 2015 sampai sekarang. Jalah ngegame sudah saya kurangi, tidak lagi dari pagi sampai sore. Tapi begitu main game di malam hari, saya bisa 5 jam di depan komputer. Kecanduan membuat saya jadi malas dan melupakan kewajiban sebagai mahasiswa tingkat akhir hingga muncul peringatan Drop Out (DO). Pertanyaannya:

1. Adakah tips untuk mengurangi kecanduan game?
2. Bagaimana melawan malas akibat kecanduan game?

**Jawaban:**

Saya memahami kondisi yang Anda alami. Saya sendiri sebenarnya pernah hampir lupa waktu kalau sedang bermain game di PlayStation, bisa dari malam sampai pagi hari. Namun masih bisa dikendalikan dengan cara menjual PlayStation tersebut dan menghapus semua game dari komputer.


Untuk mengurangi kecanduan game, hal pertama-tama yang harus muncul adalah Anda sendiri harus mempunyai kesadaran, niat, tekad dan komitmen untuk berhenti bermain game. Kalau tidak, percuma saja.

Sebenarnya tidak ada salahnya kok kita bermain game, asal bisa mengontrol waktunya. Tanamkan pada diri sendiri bahwa segala sesuatu yang berlebihan itu

(<https://inet.detik.com/konsultasi-cyberlife/d-3308834/tolong-terancam-drop-out-akibat-kecanduan-game>, diakses pada 10 Februari 2019 pada pukul 22:30 wib)

Berdasarkan berita yang dimuat oleh Klinik.Net pada 29 september 2016 menjelaskan bahwa terdapat mahasiswa yang mendapat peringatan *droup out (DO)* dari kampus, dalam berita ini dijelaskan bahwa mahasiswa tersebut terancam dikeluarkan dari Universitas yang bersangkutan karena tidak melaksanakan dan mengabaikan kewajiban sebagai mahasiswa. Artikel ini juga menyebutkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah mengalami kecanduan game sejak 1 tahun terakhir, yaitu pada tahun 2015, yang membuatnya terus berada di depan komputer selama lebih kurang 5 jam dalam sehari.

Berita diatas merupakan bukti nyata bahwa intensitas yang berlebihan dalam bermain game dapat memberikan pengaruh negatif bagi mahasiswa dalam melakukan aktivitas-aktivitas akademik yang akan berpengaruh buruk terhadap prestasi akademik mahasiswa.



The screenshot shows a news article from Tribun Jateng. The title is "Kecanduan Game Online, Bikin Lupa Segalanya". The article text includes: "TRIBUNJATENG.COM, SEMARANG - Kecanduan game juga pernah dialami oleh Tri asal Solo. Bahkan, Tri hampir saja gagal kuliah karena keasyikan bermain game. Saat mengerjakan tugas akhir, Tri tetap saja bermain game. Alasannya adalah untuk menghilangkan stres karena beban tugas akhir. Namun ternyata, bermain game lebih menyita waktu hingga skripsinya pun keteteran." Below the text is a photo of a person at a computer. To the right of the screenshot, there is a text block: "Beruntung, teman-teman satu angkatan yang sudah lulus banyak memberikan bantuan dan menyemangatnya hingga akhirnya dia lulus kuliah. 'Dulu saya lebih memilih tidak makan dibandingkan tidak main game,' ujarnya." Below this text is a small graphic with a green "START NOW" button and a list of "3 Easy Steps": 1. Click 'Start Now', 2. Download on our website, 3. Enjoy free directions. The logo "onlinemapfinder" is at the bottom of the graphic.

(<http://jateng.tribunnews.com/2013/10/14/kecanduan-game-online-bikin-lupa-segalanya>, diakses pada tanggal 10 Februari 2019 pada pukul 22:45 wib)



Dampak negatif kecanduan game online terhadap prestasi akademik mahasiswa juga dipertegas oleh berita di atas. Berdasarkan artikel yang dimuat oleh TribunJateng, terdapat mahasiswa bernama Tri yang berasal dari Solo hampir mengalami kegagalan dalam kuliah karena kecanduan dalam bermain game online. Kecanduan bermain game online membuatnya menunda-nunda dalam mengerjakan tugas akhir, sehingga mengerjakan skripsinya dalam waktu yang cukup lama. Hal ini karena mahasiswa tersebut bermain game online setiap harinya.

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”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Prestasi akademik merupakan salah satu bukti keberhasilan bagi mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan, yang dapat diukur menggunakan serangkaian evaluasi baik secara lisan dan tulisan dengan menggunakan standar tertentu yang dibuat oleh tenaga pendidik dan instansi pendidikan. Pada tingkat Universitas, yang menjadi tolak ukur dalam prestasi akademik mahasiswa adalah Indeks Prestasi Semester dan Indeks Prestasi Kumulatif serta capaian SKS mahasiswa.

Berdasarkan data yang diperoleh bagian akademik Dekanat Teknik UNDIP mengenai capaian IPK mahasiswa teknik angkatan 2016 ditemukan bahwa dari 743

mahasiswa teknik di beberapa jurusan (elektro, perkapalan, mesin, sipil dan kimia), masih terdapat sebagian mahasiswa yang belum memenuhi standar IPK untuk memenuhi kriteria evaluasi tahap II. Sebanyak 181 orang mahasiswa masih memperoleh IPK < 2,75 (dua koma tujuh puluh lima) dengan persentase sebesar 24,35 %. Selain digunakan sebagai syarat evaluasi dalam perkuliahan, IPK juga menjadi pertimbangan dalam dunia kerja. Beberapa instansi bahkan menetapkan standar IPK yang cukup tinggi bagi lulusan Sarjana yang ingin melamar pekerjaan.

Untuk itu, dalam mendukung prestasi akademik mahasiswa diperlukan motivasi yang tinggi, yang akan berbanding lurus dengan pencapaian prestasi akademik mahasiswa. Namun juga terdapat faktor yang menyebabkan merosotnya prestasi akademik mahasiswa yaitu kecanduan atau intensitas yang berlebihan dalam bermain game online. Intensitas yang berlebihan dalam bermain game online ini dapat menyebabkan perilaku prokrtrinsi akademik (menunda-nunda pekerjaan yang berhubungan dengan akademik yang digantikan oleh kegiatan lain), pengaruh buruk bagi kinerja akademik mahasiswa seperti yang dikemukakan oleh Wood, Griffiths, dan Parke serta dapat membuat mahasiswa terancam droup out atau dari kampus.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Mengetahui pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

#### **1.4.1. Akademis**

Secara akademis, penelitian ini dapat digunakan untuk mengkaji dan mendalami teori-teori psikologi komunikasi massa. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dan menambah data-data mengenai penggunaan media-media baru serta dampak yang ditimbulkan akibat intensitas dalam bermain game online terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus.

#### **1.4.2. Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya mahasiswa dalam menggunakan game online sebagai media hiburan. Sehingga mahasiswa dapat menjadikan game online sebagai sarana refreshing yang positif, dalam intensitas yang masih dalam batas kewajaran. Sehingga dapat terhindar dari berbagai dampak negatif yang ditimbulkan akibat kecanduan dalam bermain game online PUBG, khususnya dalam pencapaian akademik mahasiswa di kampus.

#### **1.4.3. Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan membantu menurunkan angka kekerasan dan kriminalitas akibat media online terutama pada video game online, serta dapat menjadi acuan bagi masyarakat dalam meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi akademik.

### **1.5 Kerangka Teori**

#### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis 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).

Penelitian ini berusaha untuk mengetahui dan mengevaluasi hubungan kausalitas (sebab akibat) antara variabel sebab yaitu intensitas bermain video game online PUBG (X1) dan motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y). Epistemologi dalam paradigma positivistik adalah mempercayai kebenaran objektif. Orang yang mengetahui dan objek pengetahuan merupakan dualism. (Tashakkori & Teddlie, 2010 : 37). Untuk menjaga objektivitas, kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Kemudian data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan statistik untuk menguji hipotesis. Dengan demikian, tujuan penelitian kuantitatif untuk menunjukkan hubungan antar variabel, menguji relevansi teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif diharapkan dapat dicapai (Sugiyono, 2016: 14-15).

### **1.5.2. State of The Art**

State of the art merupakan suatu ringkasan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan serta relevan dengan permasalahan dan tujuan penelitian secara sistematis dan analitik, yang dapat digunakan untuk membantu peneliti melakukan penelitian selanjutnya. Terdapat berbagai macam penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan, diantaranya : jurnal, skripsi, serta laporan penelitian yang didapatkan dari berbagai sumber. Berikut merupakan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya:

No	Judul dan nama peneliti	Teori dan Metode Penelitian	Hasil
1.	<p>Hubungan Intensitas Menonton Televisi dan Bermain Video Game terhadap Perilaku Kekerasan oleh Anak (Miqdad Aly Fahmy Al Imani, 2018, 126)</p>	<p>Teori Pembelajaran Sosial/ Social Learning Theory dan General Agression Model, dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif</p>	<p>Menonton televisi memiliki hubungan yang positif dengan perilaku kekerasan yang dilakukan oleh anak, bahwa semakin tinggi intensitas anak-anak menonton televisi, maka akan semakin tinggi pula perilaku kekerasan pada anak. Selain itu, terdapat hubungan yang positif antara intensitas bermain video game terhadap perilaku kekerasan oleh anak. Semakin tinggi intensitas bermain video game maka akan semakin tinggi pula perilaku kekerasan oleh anak. Bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas menonton televisi dan</p>

			bermain video game terhadap perilaku kekerasan oleh anak.
2.	Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Komunikasi Orangtua Anak Terhadap Prestasi Belajar Anak (Aldi Atwinda Jauhar, 2015, 67)	Teori Determinasi teknologi dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.	<p>Penelitian ini mencoba mencari tahu pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone (X1) dan Komunikasi orangtua Anak (X2) Terhadap Prestasi Belajar Anak. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa intensitas penggunaan smartphone dan intensitas komunikasi orangtua memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar anak.</p> <p>Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan smartphone dan intensitas komunikasi orangtua anak terhadap prestasi belajar pada siswa SMP Negeri 5 Pati.</p>

3.	<p>Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta (dalam jurnal Konseling GUSJIGANG, 2017: 97-103)</p>	<p>Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional.</p>	<p>Penelitian yang menggunakan studi korelasional ini membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap perilaku prokratinasi akademi pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan bahwa perlu dilakukanya suatu tindakan atau upaya untuk mengurangi bahkan menekan tingginya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa, terutama yang disebabkan oleh kecanduan bermain game online.</p>
4.	<p>Hubungan Kecanduan Game Online</p>	<p>Teori Prestasi dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah bahwa Kecanduan Game Online memiliki</p>

	<p>dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia (Theresia Lumban Gaol, 2012: 46)</p>		<p>hubungan yang bermakna dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Bahwa mahasiswa dalam penelitian ini yang kecanduan dalam game online tetap memiliki prestasi akademik yang masih tergolong baik.</p>
--	---	--	--

Penelitian-penelitian sebelumnya memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

1. Dalam penelitian pertama, Intensitas bermain video game menjadi persamaan dengan penelitian ini. Namun pada penelitian pertama ini menempatkan intensitas bermain video game sebagai variabel X2. Selain itu perbedaan juga terdapat pada variabel Y, dimana pada penelitian pertama yang menjadi variabel Y adalah perilaku kekerasan anak, sedangkan pada penelitian ini yang menjadi variabel Y adalah prestasi akademik mahasiswa di kampus. Perbedaan juga terdapat pada teori yang digunakan, dimana penelitian pertama menggunakan teori Pembelajaran Sosial/ Social Learning Theory dan General Agresion Model, sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori Motivasi Dua Faktor dan Konsep Internet Addiction.



2. Dalam penelitian kedua, persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel Y yaitu prestasi akademik. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X1 dan X2, pada penelitian kedua ini yang menjadi variabel X1 adalah pengaruh intensitas penggunaan smartphone, dan variabel X2 nya adalah komunikasi orangtua anak. Sedangkan pada penelitian ini variabel X1 adalah intensitas bermain video game PUBG dan variabel X2 nya Motivasi mengikuti kuliah. Selain itu perbedaan juga terdapat pada populasi, penelitian kedua menjadikan siswa SMPN 5 Pati sebagai populasi, sedangkan penelitian ini menggunakan mahasiswa UNDIP sebagai populasi.
3. Dalam penelitian ketiga, persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel X1, penelitian ketiga ini juga menjadikan intensitas bermain video game online sebagai variabel X1. Persamaan juga terletak pada objek penelitian, dimana diantara kedua penelitian ini sama-sama menjadikan mahasiswa sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y, dalam penelitian ketiga ini yang menjadi variabel Y adalah perilaku proktinasi akademik mahasiswa, sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi variabel Y adalah prestasi akademik mahasiswa. Perbedaan lainnya juga dapat dilihat dari jumlah variabel bebas yang digunakan, pada penelitian ketiga ini hanya menggunakan 1 variabel bebas (X), sedangkan pada penelitian ini menggunakan 2 variabel bebas.
4. Dalam penelitian keempat, persamaannya dengan penelitian ini terletak pada variabel Y. Dimana pada penelitian keempat ini juga

menjadikan prestasi akademik mahasiswa sebagai variabel Y. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, pada penelitian keempat ini, yaitu kecanduan bermain video game online, sedangkan pada penelitian ini yang menjadi variabel X1 adalah intensitas bermain game online. Serta dalam penelitian keempat ini hanya menggunakan 1 variabel X saja. Perbedaan juga terdapat pada teori yang digunakan, dimana penelitian keempat ini menggunakan teori Prestasi dalam penelitiannya.

### **1.5.3. Intensitas Bermain Video Game**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat suatu game yang sama dapat dimainkan dengan berbagai platform yang berbeda. “ Game disebut sebagai video game ketika aksi dalam game terjadi secara interaktif lewat layar. Video game adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh pemain yang memiliki keterlibatan langsung dalam tindakan pada layar untuk memberikan suatu hasil yang diharapkan (Baran, 2012:360)”.

“Menurut Baran (2012:362), secara umum platform yang sering digunakan untuk bermain game adalah konsol game, komputer dan internet. Konsol game , turunan dari dari Odyssey dan NES, dipakai untuk sebagian besar game, sekitar dua pertiga.” Namun dengan pesatnya teknologi, saat ini video game tidak hanya bisa diakses pada konsol game, komputer dan internet saja, bahkan video game dapat diakses secara online dengan menggunakan gadget melalui aplikasi yang dapat di download melalui playstore.

“Intensity (intesitas) merupakan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap ( Chaplin, 2011: 254)”. Intensitas dapat diartikan sebagai sebuah kekuatan yang digunakan untuk mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang dapat terjadi pada individu atau kelompok. “Intensitas merujuk pada tingkat atau ukuran yang meliputi kemampuan daya konsentrasi, tingkat keseringan, dan kedalaman cara yang dikerahkan untuk suatu usaha (Hazim, 2005:191)”.

Intensitas dalam bermain game online dapat diukur melalui 2 indikator, yaitu:

1. Kuantitas (durasi) – lama waktu yang digunakan dalam bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game online maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online.
2. Aktivitas (frekuensi), seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online.

#### **1.5.4. Motivasi untuk Mengikuti Kuliah**

Motiv merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif ( Gerungan. 2004:151)

Menurut Hoy dan Miskel (Purwanto, 1999:72) , motivasi dapat didefenisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan ketegangan (tension states), atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan ke arah pencapaian tujuan-tujuan personal.

Dikutip dari Purwanto (1999:72), motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia:

- Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu, memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu, misalnya kekuatan dalam hal ingatan, respon-respon efektif, dan kecenderungan mendapat kesenangan.
- Mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku, sehingga menyediakan suatu orientasi tujuan, tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.
- Untuk menjaga dan menopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan (reinforce) intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.

Adapun motivasi untuk mengikuti kuliah dapat diukur melalui:

1. Adanya upaya dan menetapkan target capaian IPK cumlaude
2. Adanya target lulus tepat waktu ( S1 : empat tahun atau 8 semester )
3. Telah menetapkan target instansi yang ingin dicapai setelah lulus kuliah
4. Menetapkan secara pasti hal yang akan dilakukan setelah kuliah
5. Hadir kuliah sesuai dengan batas minimal absen 75%
6. Disiplin dan hadir tepat waktu dalam perkuliahan
7. Bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas (baik tugas pribadi maupun kelompok)
8. Keseriusan dalam mengikuti perkuliahan
9. Kepatuhan terhadap setiap aturan yang diterapkan di kampus

### **1.5.5. Prestasi Akademik**

“Prestasi belajar atau evaluasi hasil belajar adalah salah satu tolak ukur keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai kinerja akademik (academic performance), yang merupakan hasil dari evaluasi belajar siswa. Dalam dunia pendidikan, penilaian ini dapat berbentuk tes, ujian, dan ulangan (Syah, 2014:139)”. Prestasi juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam mengerjakan sesuatu, baik kegiatan yang dilakukan secara individu maupun kelompok

Prestasi akademik dapat diukur melalui:

- Capaian Indeks Prestasi Semester

### **1.5.6. Hubungan Intensitas Bermain Video Game Online PUBG terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus**

#### ***Konsep Internet Addiction***

Konsep yang digunakan untuk menghubungkan antara intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah konsep Internet Addiction oleh Kimberly Young. Young menyatakan 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).

Konsep ini menjelaskan bahwa orang-orang yang kecanduan atau menggunakan internet dalam intensitas yang berlebihan akan memberikan efek-efek negatif pada kesehatan fisik dan psikologis; hubungan sosial, akademik, profesional, dan perkawinan, dan bidang kehidupan lainnya.

Young mengkategorikan kecanduan internet dalam 5 kategori yaitu :

1. Cyber Social Addiction to Adult chat rooms or cyber porn
2. Cyber relationship addiction to online friendships or affairs that replace real-life situations;
3. Net compulsions to online gambling, auctions, or obsessive trading; (perjudian online, lelang atau perdagangan obsesif)
4. Information overload to compulsive web surfing or databases searches (kelebihan informasi dalam penelusuran web dan pencarian database)
5. Computer addiction to game playing or programming ( Young dalam Ramakhrisna dan Rajini, 2016: 197)

Berdasarkan 5 kategori kecanduan internet diatas, intensitas yang berlebihan dalam bermain game termasuk ke dalam kategori ke 5, yaitu computer addiction to game playing programming atau disebut Young sebagai *internet gaming addiction* . Konsep Young juga dipertegas oleh pendapat Block (dalam Young, 2009:356) bahwa berlebihan dalam bermain game telah diidentifikasi sebagai bagian dari kecanduan internet.

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.

Konsep ini juga menjelaskan bahwa orang yang kecanduan dalam bermain game online akan menghentikan interaksinya, berhenti berpartisipasi dan berhenti merasakan bahwa kehidupan nyata adalah sesuatu yang penting. Ia hanya menghargai hubungan dengan keluarga dan hubungan pertemanan yang meluangkan waktu untuk menjadi teman dalam bermain game ( Young, 2009:359). Maka berdasarkan konsep ini dapat disimpulkan bahwa orang-orang yang memiliki kesalahan dalam penggunaan internet yang berlebihan, akan menimbulkan gangguan dan permasalahan pada aspek-aspek pokok kehidupan mereka.

## **1.7. Defenisi Konseptual**

### **1.7.1. Intensitas Bermain Video Game Online PUBG**

Intensitas merupakan kegiatan mendengar, melihat, memperhatikan dengan serangkaian durasi, frekuensi dan atensi yang diluangkan untuk melakukan suatu aktivitas sehari-hari. Intensitas bermain video game online PUBG merupakan frekuensi maupun durasi yang digunakan dalam aktivitas bermain game online PUBG dengan tingkat perhatian tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.7.2. Motivasi untuk Mengikuti Kuliah**

Motivasi merupakan suatu dorongan, stimulus atau daya penggerak yang melatarbelakangi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan . Motivasi untuk mengikuti kuliah merupakan suatu dorongan, stimulus dan daya penggerak yang mendorong seseorang/ mahasiswa dalam melakukan dan mengikuti serangkaian kegiatan-kegiatan dalam perkuliahan.

### **1.7.3. Prestasi Akademik Mahasiswa**

Prestasi merupakan hasil yang telah diciptakan atau dicapai dalam melakukan suatu kegiatan, yang menjadi tolak ukur keberhasilan pada setiap kegiatan yang dilakukan.

Prestasi akademik merupakan hasil yang telah dicapai dan diciptakan dalam mengikuti serangkaian kegiatan akademik yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam kegiatan akademik yang diikuti serta dapat dikur menggunakan serangkaian test yang terstandar.

### **1.5.7. Hubungan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus**

Teori yang digunakan untuk menghubungkan antara motivasi untuk mengikuti kuliah dengan prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah teori dua faktor atau teori Motivasi-Hygiene yang dikemukakan oleh Frederick Herzberg. Faktor motivasi disebut juga dengan motivational, sedangkan faktor hygiene disebut juga sebagai faktor pemeliharaan.

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 higyene 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).

Dalam teori ini dijelaskan bahwa kedua faktor motivasi yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik dapat mempengaruhi kinerja pada setiap individu. Beberapa



faktor yang melekat dalam sebuah pekerjaan akan memotivasi karyawan untuk menghasilkan kinerja yang unggul dan dinamakan sebagai faktor pemuas.

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).

Di dalam dunia pendidikan, semangat belajar siswa juga dipengaruhi oleh motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Walaupun teori motivasi yang dikembangkan oleh Herzberg melalui penelitian terhadap para karyawan, akan tetapi teori ini dapat diterapkan pada siswa dengan melakukan beberapa penyesuaian, seperti pencapaian hasil kerja diganti dengan pencapaian hasil belajar dan faktor higyene diganti

dengan peraturan atau kebijakan sekolah terhadap proses belajar mengajar yang harus dilakukan oleh siswa ( Jamaris, 2012:175).

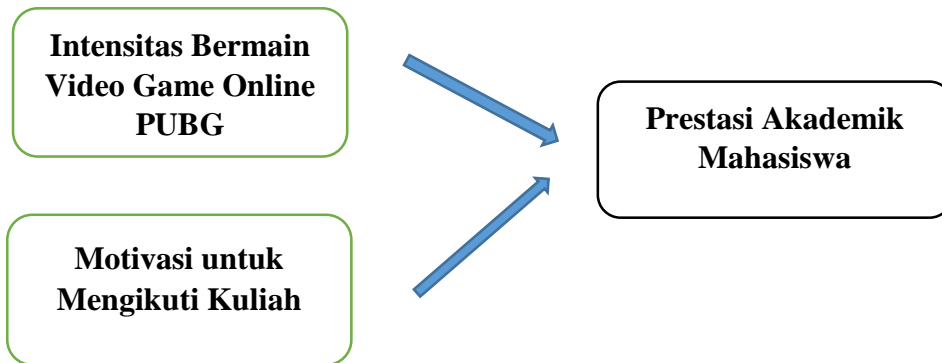
Teori ini dapat menghubungkan motivasi untuk mengikuti kuliah dengan prestasi akademik. Dimana prestasi akademik merupakan kinerja atau hasil nyata dari kegiatan perkuliahan mahasiswa, serta motivasi dalam mengikuti kuliah menjadi salah satu faktor yang menentukan kinerja atau prestasi akademik mahasiswa.

Berdasarkan teori ini, terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi kinerja seseorang. Adapun yang termasuk dalam faktor internal seperti tanggung jawab, pengakuan dan penghargaan, kemauan kerja dan pekerjaan itu sendiri jika dihubungkan dengan prestasi akademik merupakan faktor-faktor motivasional atau faktor yang mendorong mahasiswa dalam mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Semakin besar dan jika dijalankan dengan maksimal, faktor-faktor pendorong ini secara positif juga akan mendorong pencapaian prestasi akademik ke arah yang lebih baik.

Sedangkan faktor hygiene atau faktor pemeliharaan seperti peraturan atau kebijakan terhadap proses belajar mengajar yang diterapkan di kampus juga membantu dan memelihara agar mahasiswa tetap pada jalur dan menjalankan kewajiban semestinya sebagai seorang mahasiswa. Adapun berbagai peraturan atau kebijakan yang diterapkan di kampus seperti peraturan dalam berpakaian, batas waktu keterlambatan, batas minimal kehadiran serta kebijakan-kebijakan lainnya dalam tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh dosen. Dengan penerapan

peraturan-peraturan ini dan berbagai sanksi yang diberikan, maka akan menjaga tujuan utama mahasiswa dalam perkuliahan dan dalam menaati peraturan yang ada.

## 1.6. Hipotesis



1.6.1 Terdapat pengaruh negatif antara intensitas bermain video game online PUBG (X1) dengan prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y).

1.6.2. Terdapat pengaruh positif antara motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) dengan prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y)

## 1.8. Defenisi Operasional

### 1.8.1. Intensitas Bermain Video Game Online PUBG

Intensitas bermain video game online PUBG dapat diukur menggunakan beberapa indikator, diantaranya:

1. Responden menyebutkan frekuensi (berapa kali ) bermain video game online PUBG dalam sehari
2. Responden menyebutkan durasi (lamanya) bermain video game online PUBG dalam sehari

### **1.8.2. Motivasi untuk Mengikuti Kuliah**

Motivasi mahasiswa untuk mengikuti kuliah dapat diukur menggunakan beberapa indikator, diantaranya:

1. Responden memiliki target capaian IPK cumlaude
2. Responden memiliki target dan mengupayakan lulus tepat waktu ( S1 : empat tahun, D3: tiga tahun )
3. Responden menghadiri perkuliahan sesuai dengan batas minimal absen 75%
4. Responden telah menentukan target instansi yang ingin dicapai setelah lulus kuliah
5. Responden telah menetapkan secara pasti hal yang akan dilakukan setelah kuliah
6. Responden disiplin dan hadir tepat waktu dalam perkuliahan
7. Responden bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas (mengerjakan tugas yang diberikan dosen sesegera mungkin )
8. Responden bertanggung jawab dengan berpartisipasi penuh dalam mengerjakan tugas kelompok
9. Responden memiliki keseriusan dalam belajar dengan fokus menerima materi yang diberikan dosen
10. Responden mematuhi setiap peraturan yang diterapkan di kampus
11. Responden memiliki keseriusan belajar dalam berpartisipasi pada forum diskusi di kelas
12. Responden memiliki keseriusan belajar dalam insiatif untuk bertanya kepada dosen ketika ada materi yang kurang dipahami

### **1.8.3. Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus**

Prestasi akademik mahasiswa di kampus dapat diukur menggunakan indikator-indikator sebagai berikut:

1. Responden menyebutkan capaian Indeks Prestasi Semester (semester 5)

## **1.9. Metode Penelitian**

### **1.9.1. Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian eksplanatori. Artinya, penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya mengedarkan kuesioner, test, wawancara dan sebagainya (Sugiyono, 2013: 6).

### **1.9.2. Populasi**

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.

### **1.9.3. Sampel**

Adapun 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).

Penelitian ini menggunakan purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif ( Sugiyono, 2016:670).

Jumlah sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 50 orang, mengikuti standar dan batas minimal jumlah sampel yang layak dalam sebuah penelitian. Roscoe (dalam Sugiyono, 2015:74) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, pegawai negeri-swasta dan lain-lain) maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30 orang.

#### **1.10. Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini jenis data primer. Dimana data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data yang dilakukan. Data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian dapat diperoleh melalui kuesioner.

#### **1.11. Alat dan Teknik Pengumpulan Data**

Adapun alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Dengan menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dengan wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam informasi dari responden serta memastikan kelengkapan data pada kuesioner. Pengisian kuesioner dilakukan oleh peneliti berdasarkan jawaban yang diberikan responden pada saat wawancara.

#### **1.12. Teknik Pengolahan Data**

Adapun teknik pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.12.1. Editing**

Editing (mengedit) adalah memeriksa daftar pertanyaan yang telah diserahkan oleh para pengumpul data. Editing bertujuan untuk meminimalkan dan mengurangi kesalahan atau kekurangan pada daftar pertanyaan yang telah diselesaikan. Adapun pemeriksaan terhadap daftar pertanyaan yang telah selesai adalah sebagai berikut:

- Kelengkapan jawaban responden
- Keterbacaan tulisan responden
- Kejelasan makna jawaban
- Kesesuaian jawaban
- Relevansi jawaban

Keseragaman satuan data (Narbuko dan Achmadi, 2012:153)

### **1.12.2. Coding**

Coding merupakan mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari para responden ke dalam kategori-kategori. Terdapat dua langkah dalam melakukan coding, yaitu:

1. Menentukan kategori-kategori yang akan digunakan
2. Mengalokasikan jawaban-jawaban responden dalam kategori tersebut (Narbuko dan Achmadi, 2012:154)

### **1.12.3. Tabulasi**

Tabulasi merupakan pekerjaan membuat tabel. Jawaban-jawaban yang sudah diberi kode kategori jawaban kemudian dimasukkan ke dalam tabel. Tabel dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung frekuensi data dalam masing-masing kategori jawaban dan menyusun tabel distribusi frekuensi (Narbuko dan Achmadi, 2012:155).

### **1.13. Uji Validitas dan Reabilitas**

#### **1.13.1. Uji Validitas**

Validitas dimaksudkan untuk menyatakan seberapa jauh data yang ditampung pada suatu kuesioner, akan mengukur apa yang ingin diukur (Ardial, 2014:462). Uji validitas digunakan untuk mengukur seberapa jauh ketepatan yang dihasilkan dalam penelitian.

#### **1.13.2. Uji Reabilitas**

Reabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran relatif konsisten apabila alat ukur tersebut digunakan berulang kali (Ardial, 2014:70)

### **1.14. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis statistik regresi. Dimana analisis regresi digunakan untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen, bila nilai variabel independen dimanipulasi/ diubah atau dinaik-turunkan. Manfaat dari hasil analisis regresi adalah untuk membuat keputusan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independen atau tidak (Sugiyono, 2016: 260).

Lebih spesifik lagi menggunakan analisis regresi linear sederhana. Regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Sugiyono, 2015:261).

Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menggunakan analisis regresi linear sederhana ini adalah sebagai berikut:



- Hanya ada dua variabel yaitu satu variabel bebas (x) dan satu variabel terikat (y).
- Data berskala interval atau rasio
- Kedua variabel bersifat dependen, artinya satu variabel merupakan variabel bebas (disebut juga sebagai variabel prediktor) sedang variabel lainnya variabel tergantung (disebut juga sebagai variabel response) (Arnita, 2013: 143-144).

Analisis regresi digunakan untuk menentukan hubungan sebab akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya.