

BAB II

PENYAJIAN DAN INTERPRETASI DATA

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

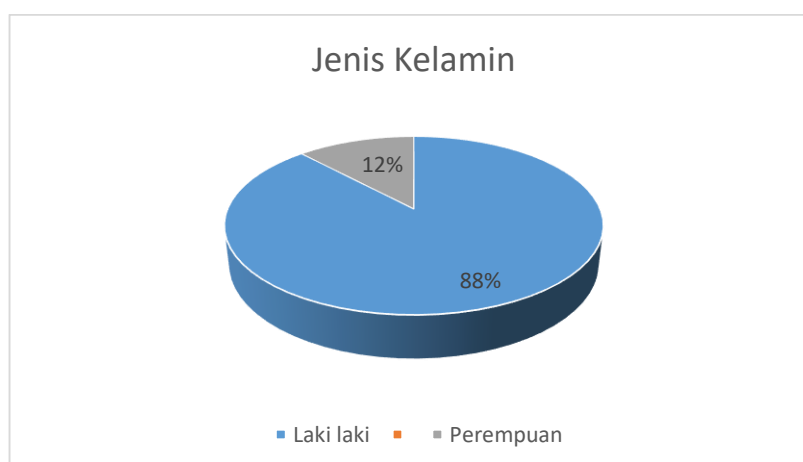
Hasil temuan penelitian akan diuraikan dalam bab ini untuk mengetahui hasil dari jawaban responden terkait pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus Teknik UNDIP. Adapun responden dalam penelitian ini berjumlah 50 orang dengan kriteria mahasiswa jurusan Teknik UNDIP angkatan 2016 yang bermain game online PUBG.

1.1 Deskripsi Responden

Berisi tentang uraian dari deskripsi responden untuk mengetahui latar belakang responden yang meliputi nama dan jenis kelamin. Data dalam penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti dari 50 responden dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

1.1.1 Jenis Kelamin Responden

Diagram 2.1.1.1



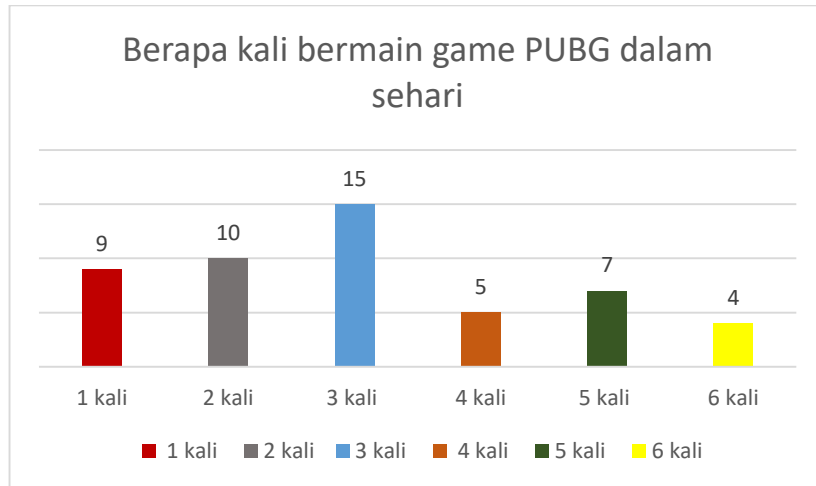
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 50 orang, sebagian besar responden didominasi oleh jenis kelamin laki-laki yaitu dengan persentase sebesar 88%, hanya sebagian kecil dari responden yang berjenis kelamin perempuan. Hal ini dikarenakan laki-laki lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dibandingkan perempuan. Karena pada dasarnya laki-laki lebih menyukai tantangan, dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan-tantangan yang terdapat dalam game. Bagian otak laki-laki yang berhubungan dengan penghargaan, selera serta penginderaan menjadi lebih aktif dibanding wanita ketika mereka bermain game. Sementara perempuan lebih banyak menghabiskan waktu di jejaring internet untuk mengakses media sosial.

1.2 Variabel Intensitas Bermain Video Game Online PUBG

Variabel intensitas bermain video game online PUBG terdiri dari 2 indikator dengan 2 pertanyaan, dimana semua indikator ini digunakan untuk melihat bagaimana tingkat intensitas responden yaitu mahasiswa Teknik UNDIP angkatan 2016 dalam bermain game PUBG. Dari data yang diperoleh, maka dapat diuraikan tingkat intensitas responden dalam bermain game online PUBG adalah sebagai berikut:

1.2.1 Berapa kali bermain video game online PUBG dalam sehari

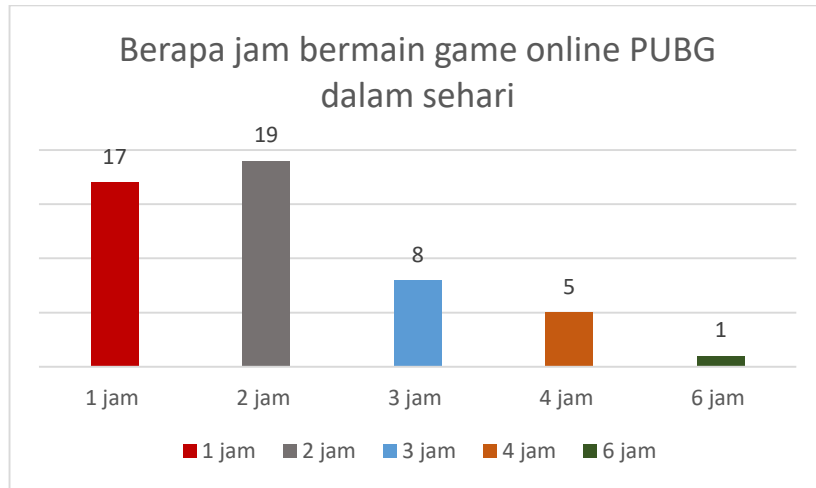
Diagram 2.2.1.1



Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat digolongkan bahwa tingkat keseringan responden dalam bermain game online PUBG tergolong rendah. Sebagian besar responden rata-rata setiap hanya bermain game 1-3kali dalam sehari. Responden menuturkan bahwa dalam kesehariannya hanya memiliki sedikit waktu atau kesempatan untuk bermain game, seperti pada saat menjelang berangkat kuliah, setelah selesai mengikuti kuliah atau pada malam hari. Banyaknya kegiatan kuliah yang harus diprioritaskan seperti mengerjakan tugas membuat responden tidak memiliki waktu yang banyak untuk bermain game PUBG.

1.2.2 Berapa lama bermain video game online PUBG dalam sehari

Diagram 2.2.2.1



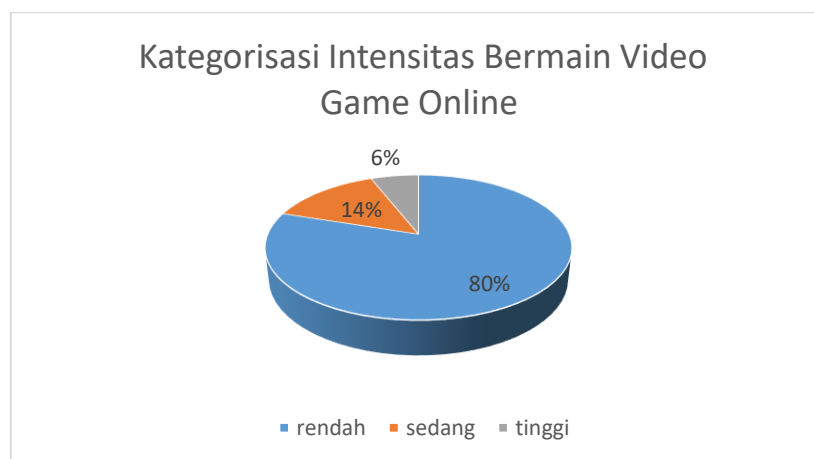
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online PUBG dan dikategorikan rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya total jam bermain game online PUBG sebagian besar responden. Berdasarkan data yang disajikan, sebagian besar responden hanya bermain game 1-3 jam dalam sehari. Alasan terkuat sedikitnya waktu yang dihabiskan oleh responden untuk bermain game adalah karena adanya kewajiban lain yang harus dikerjakan, rata-rata setiap mahasiswa jurusan di Teknik UNDIP diberi tanggung jawab untuk mengerjakan tugas-tugas besar yang pada umumnya dikerjakan secara berkelompok, dengan beberapa kali asistensi pada setiap tugas yang dikerjakan. Selain itu, bagi mahasiswa yang tinggal bersama orang tua juga diberikan aturan oleh orangtua untuk tidak boleh bermain hp lebih dari 1-2 jam dalam sehari.

1.2.3 Kategorisasi Intensitas Bermain Video Game Online PUBG

Berdasarkan hasil dari penelitian terhadap 50 orang responden terhadap intensitas bermain video game online PUBG dengan menggunakan 2 indikator dengan menggunakan 2 pertanyaan, didapatkan hasil yang berbeda-beda pada setiap responden. Maka untuk mengetahui seberapa tingkat intensitas responden dalam bermain game PUBG, dibuat 3 kategori terhadap jawaban yang diberikan oleh responden. Kategorisasi ini dibuat berdasarkan berapa kali (frekuensi) responden bermain game dalam sehari yang dikalikan dengan jumlah jam (durasi) responden bermain game dalam sehari. Adapun kategori yang dibuat sebagai berikut:

- a. Responden dengan total perkalian frekuensi dengan durasi sebanyak 1-10, dikategorikan sebagai intensitas yang rendah dalam bermain game.
- b. Responden dengan total perkalian frekuensi dengan durasi sebanyak 11-20, dikategorikan sebagai intensitas yang sedang dalam bermain game.
- c. Responden dengan total perkalian frekuensi dengan durasi sebanyak 21-30, dikategorikan sebagai intensitas yang tinggi dalam bermain game.

Diagram 2.2.3.1



Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas responden dalam bermain video game online PUBG tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari data yang disajikan, bahwa sebanyak 40 orang responden memiliki intensitas yang rendah dalam bermain game online PUBG. Sedangkan hanya sebagian kecil saja dari responden yang memiliki intensitas sedang dan tinggi dalam bermain video game online PUBG.

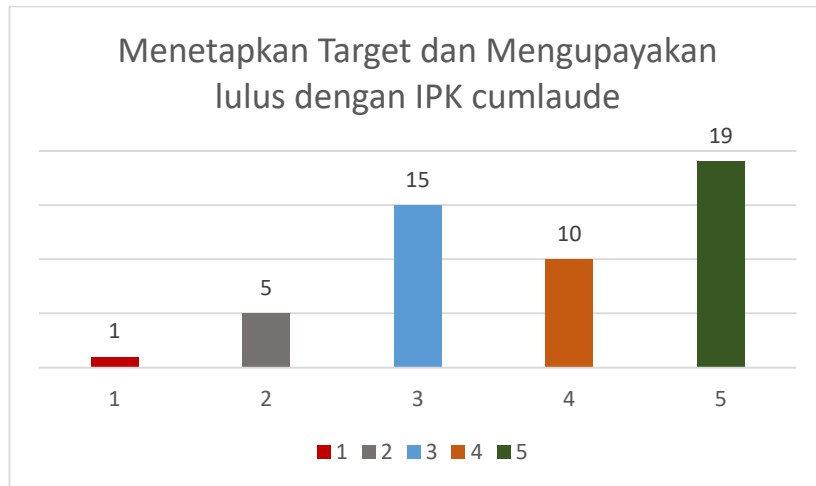
Rendahnya intensitas sebagian besar responden dalam bermain game adalah dikarenakan kesibukan responden sebagai mahasiswa di kampus, seperti mengadiri perkuliahan, mengerjakan tugas (baik individu maupun kelompok) serta kegiatan-kegiatan di berbagai organisasi di kampus yang diikuti oleh para mahasiswa. Selain itu, mahasiswa yang sedang memasuki semester 6 memiliki kegiatan yang lebih padat dibandingkan semester sebelumnya, seperti persiapan KKL (Kuliah Kerja Lapangan), pembekalan dan persiapan KKN serta persiapan untuk PKL (Praktek Kerja Lapangan).

1.3 Variabel Motivasi untuk Mengikuti Kegiatan Kuliah

Variabel motivasi untuk mengikuti kuliah terdiri dari 9 indikator dengan 12 pertanyaan, dimana indikator ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi responden dalam mengikuti kuliah. Setiap responden memberikan penilaian mandiri terhadap masing-masing pertanyaan yang diberikan, dengan memilih salah satu angka dari skala angka 1-5 yang telah disediakan. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat diketahui bahwa tingkat motivasi responden adalah sebagai berikut:

1.3.1 Menetapkan target dan mengupayakan lulus dengan IPK cumlaude

Diagram 2.3.1.1

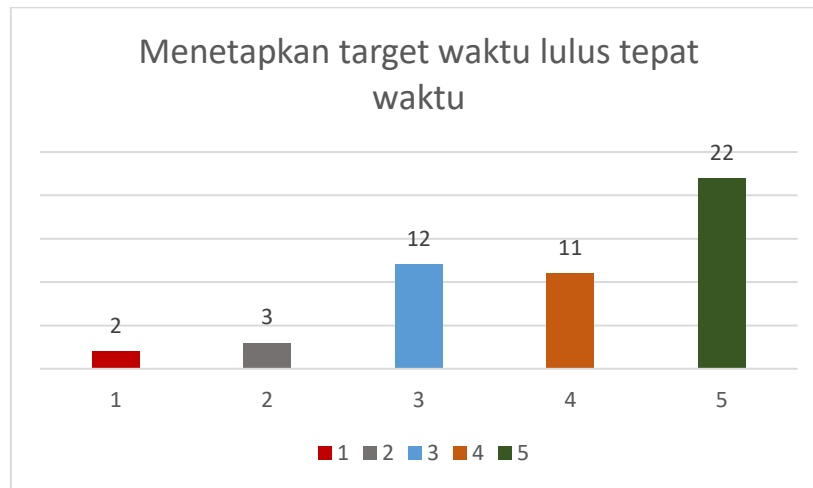


Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sudah cukup maksimal dalam menetapkan secara pasti target dan mengupayakan untuk lulus dengan IPK cumlaude. Bahwa dari angka 1 sampai 5, sebagian besar responden rata-rata memilih atau memberikan angka 3,4 dan 5.

Sebagian besar mahasiswa telah memiliki dan menetapkan target untuk lulus kuliah dengan IPK cumlaude karena IPK merupakan salah satu pertimbangan penting dalam memasuki dunia kerja. Sebagian besar instansi yang akan menjadi tujuan untuk bekerja, akan memberikan nilai tambah bagi para Sarjana yang menyelesaikan pendidikannya dengan IPK cumluade.

2.3.2 Menetapkan target lulus kuliah tepat waktu

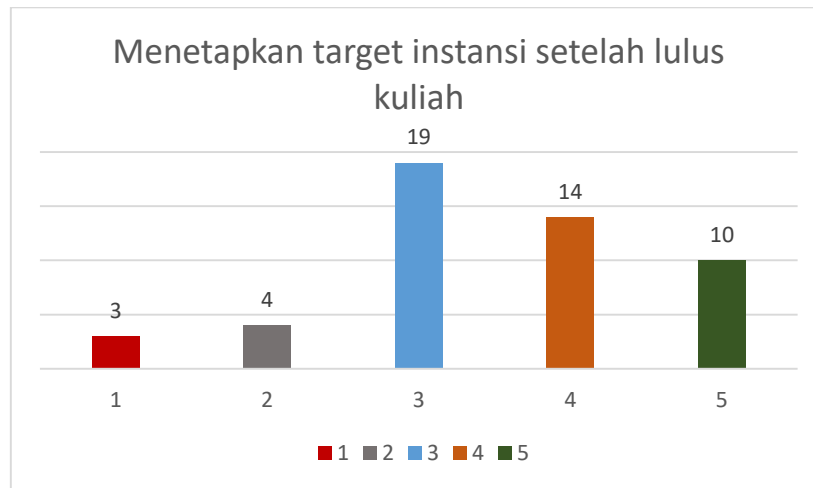
Diagram 2.3.2.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden telah sangat maksimal dalam menetapkan target lulus tepat waktu, yaitu dengan batas waktu maksimal 4 tahun atau 8 semester. Beberapa alasan mengapa mahasiswa telah menetapkan target lulus kuliah secepatnya paling lambat dalam waktu 4 tahun, diantaranya adalah karena sebagian besar dari mahasiswa ingin segera mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh dalam dunia kerja, selain itu sebagian mahasiswa juga ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2.3.3 Menetapkan target instansi setelah lulus kuliah

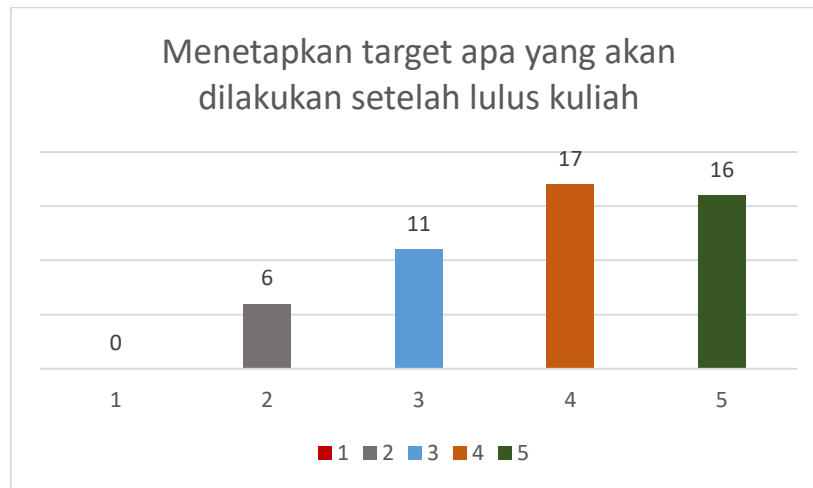
Diagram 2.3.3.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden telah menetapkan dengan cukup maksimal target instansi yang akan dituju setelah lulus kuliah, dari skala 1-5 yang telah disediakan, sebagian besar responden memilih angka 3 dan 4. Beberapa instansi yang dipilih oleh sebagian besar responden adalah sesuai dengan jurusan dan ilmu yang dipelajari ketika kuliah. Dari berbagai banyak instansi, sebagian besar responden memilih untuk bekerja di BUMN, BUMS, Start Up, Pertambangan di berbagai Kementrian, serta Perindustrian.

2.3.4 Menetapkan target apa yang akan dilakukan setelah lulus kuliah

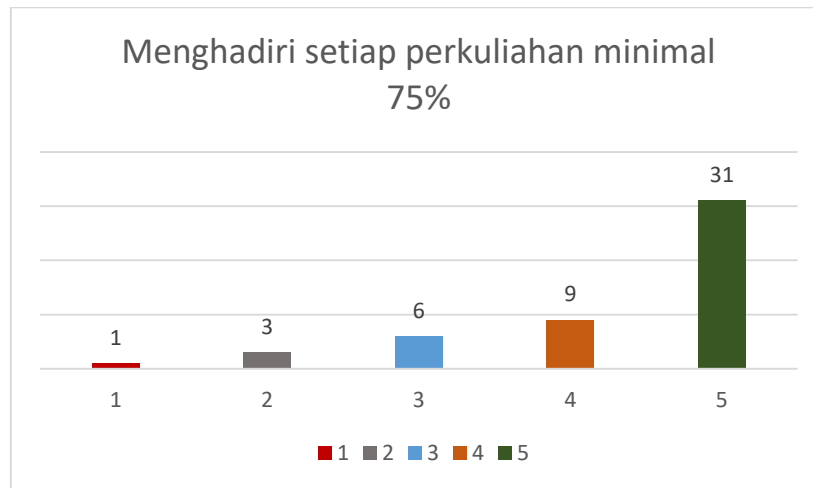
Diagram 2.3.4.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sangat maksimal dalam menetapkan target kegiatan apa yang akan dilakukan setelah lulus kuliah. Dari berbagai jawaban, sebagian besar responden memilih untuk langsung terjun untuk mencari pekerjaan pada berbagai instansi ,menjadi PNS, serta menjadi pebisnis. Sedangkan sebagian kecil lainnya memilih untuk melanjutkan pendidikan di S2. Hal ini berarti bahwa sebagian besar responden yaitu mahasiswa dan mahasiswi Teknik Undip 2016 telah memiliki tujuan yang pasti dan terarah mengenai apa yang akan dilakukan setelah lulus kuliah.

2.3.5 Menghadiri setiap perkuliahan minimal 75%

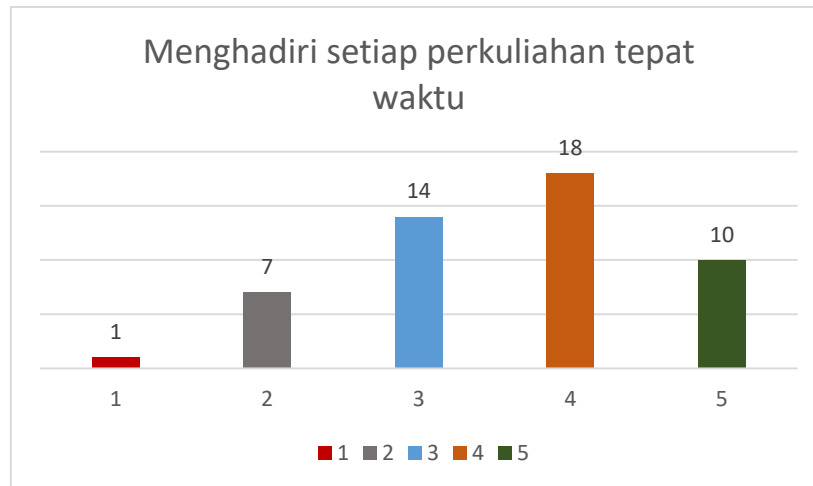
Diagram 2.3.5.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar sudah sangat maksimal dalam menghadiri setiap perkuliahan. Hal ini menunjukkan tingginya keseriusan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Karena bagi sebagian besar mahasiswa pertemuan dengan dosen di kelas atau mengikuti perkuliahan di kelas merupakan waktu terbaik untuk berdiskusi dan bertanya mengenai materi-materi pembelajaran. Maka dari itu mahasiswa mengupayakan untuk selalu menghadiri setiap perkuliahan.

2.3.6 Menghadiri setiap perkuliahan tepat waktu sesuai dengan peraturan kampus dan kesepakatan dengan dosen

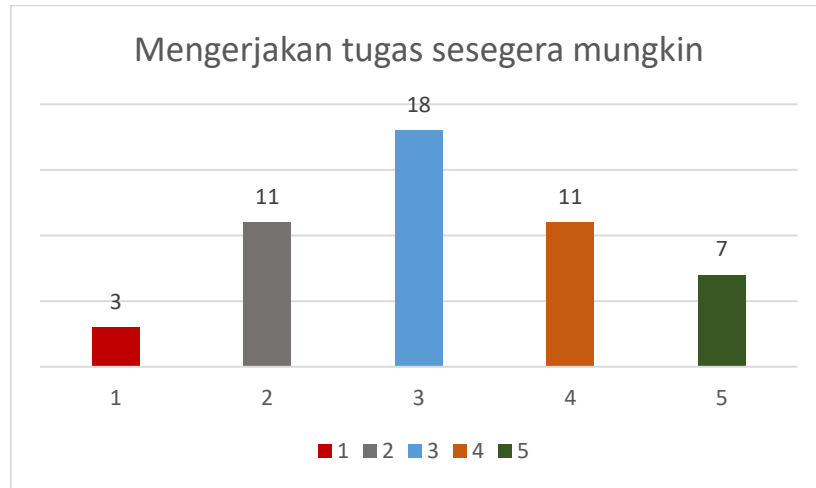
Diagram 2.3.6.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan mahasiswa dalam mengikuti kuliah cukup tinggi, salah satunya dengan menghadiri kuliah tepat waktu. Responden memilih dan berusaha untuk hadir tepat waktu di kelas agar dapat lebih tenang dan fokus dalam mendengarkan materi yang diberikan oleh dosen. Sedangkan sebagian kecil responden yang datang terlambat dengan alasan karena terlambat bangun tidur, menempuh jarak yang cukup jauh dari rumah ke kampus, serta terjebak kemacetan dan hujan di perjalanan ke kampus.

2.3.7 Mengerjakan tugas yang diberikan dosen sesegera mungkin

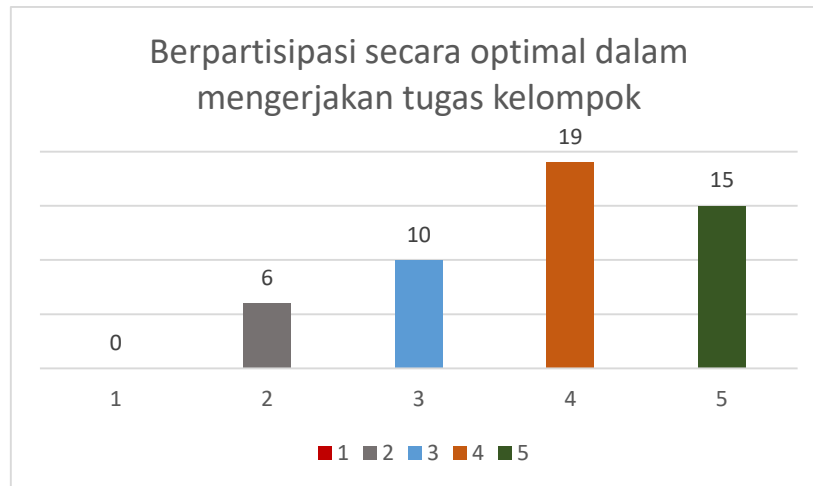
Diagram 2.3.7.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sudah cukup maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen sesegera mungkin. Responden memilih untuk mengerjakan tugas lebih awal agar dapat mengerjakan tugas dengan maksimal dan sebaik mungkin, serta memiliki waktu yang cukup untuk memperbaiki kesalahan dalam mengerjakan tugas. Karena menurut sebagian besar responden, tugas yang dikerjakan pada h-1 sebelum dikumpulkan tidak akan bisa dikerjakan secara maksimal dan beresiko tinggi terjadi berbagai gangguan.

2.3.8 Berpartisipasi secara optimal dalam mengerjakan tugas kelompok

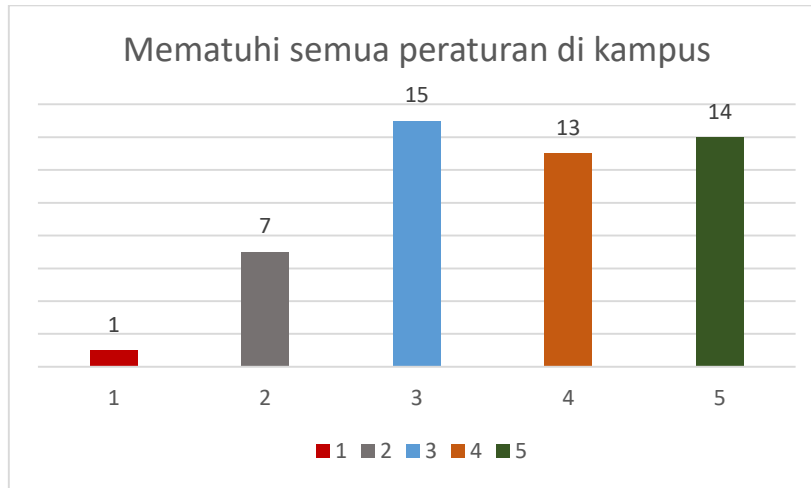
Diagram 2.3.8.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki partisipasi yang tinggi dan maksimal dalam mengerjakan tugas kelompok berdasarkan *jobdesk* yang didapatkan. Responden memilih untuk selalu hadir dalam rapat atau pertemuan atau diskusi dalam mengerjakan tugas kelompok. Sebagian besar juga memilih untuk aktif di dalam setiap diskusi kelompok, mengemukakan ide-ide dan saran serta inisiatif untuk menawarkan diri dalam melakukan sesuatu terkait tugas yang akan dikerjakan.

2.3.9 Mematuhi semua peraturan diterapkan di kampus

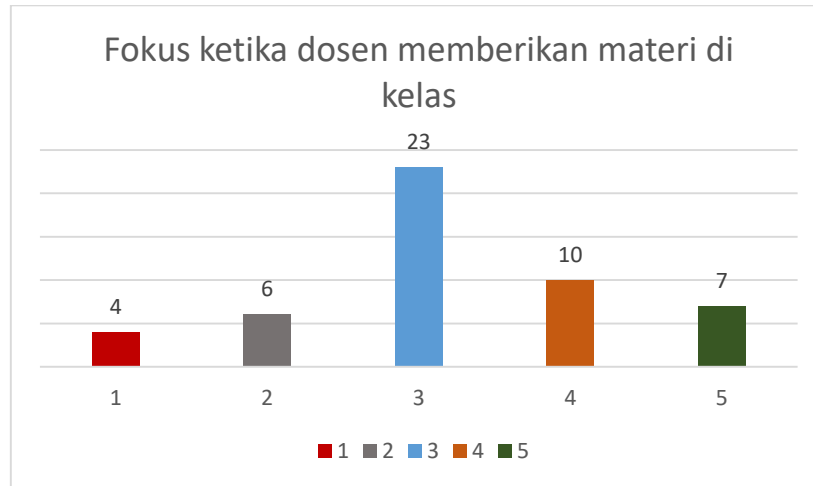
Diagram 2.3.9.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sudah sangat maksimal dalam mematuhi setiap aturan yang diterapkan di kampus. Adapun beberapa aturan tersebut adalah seperti memakai pakaian yang sopan, menggunakan kemeja serta menggunakan sepatu setiap kali memasuki area kampus. Hal ini berarti sebagian besar mahasiswa memiliki niat yang penuh dalam mengikuti perkuliahan, dengan selalu mematuhi peraturan-peraturan yang ada di kampus, berarti mahasiswa menunjukkan keseriusan dalam mengikuti perkuliahan, yang dapat diartikan bahwa mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuliah yang tentunya berbanding lurus dengan kesuksesan akademik. Bagi mahasiswa, dengan mematuhi semua peraturan kampus akan menghindari rasa ketidaknyamanan karena ditegur oleh dosen ketika melanggar peraturan yang diterapkan di kampus, serta mahasiswa dapat fokus dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh dosen tanpa rasa khawatir ditegur oleh dosen.

2.3.10 Fokus ketika dosen sedang memberikan materi di kelas

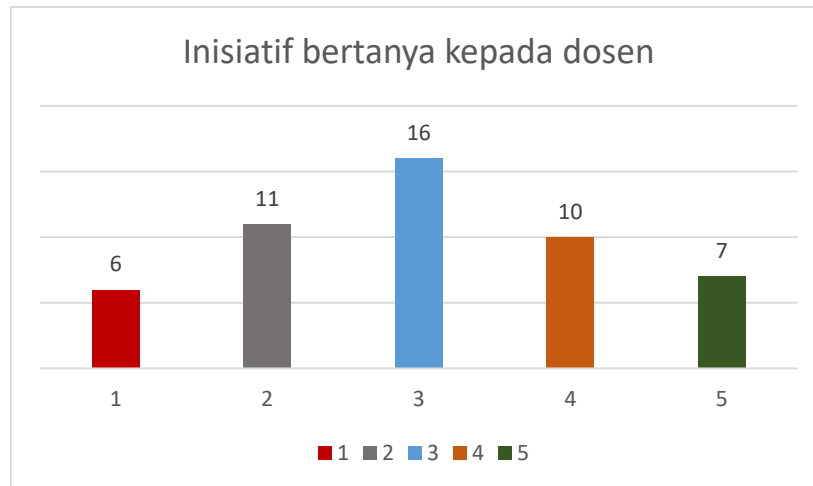
Diagram 2.3.10.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah cukup maksimal dalam memperhatikan dosen ketika memaparkan materi di kelas. Responden menilai bahwa pertemuan dengan dosen di kelas merupakan kesempatan yang sangat baik untuk menyerap semua ilmu dan pelajaran yang diberikan, sehingga responden memilih untuk tidak melakukan kegiatan lain yang dapat mengganggu konsentrasi dalam mendengarkan dosen ketika memaparkan materi. Selain itu responden juga mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh dosen.

2.3.11 Inisiatif bertanya kepada dosen terkait materi yang belum dimengerti

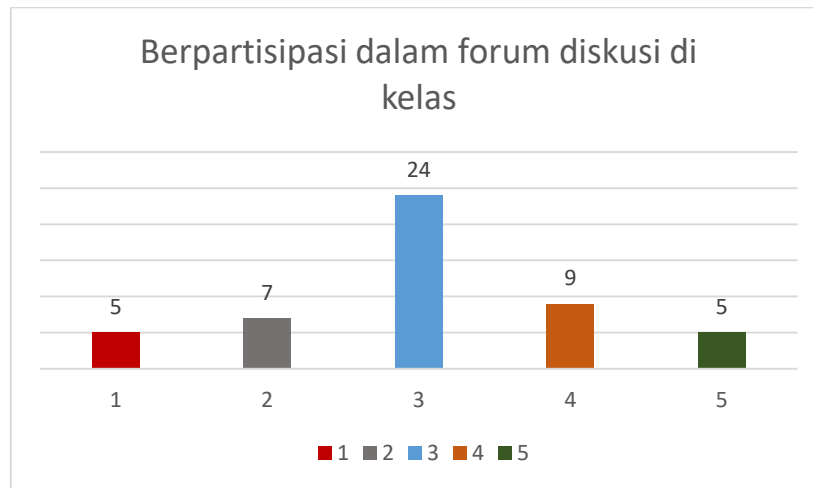
Diagram 2.3.11.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki inisiatif yang tinggi bertanya kepada dosen terkait materi yang kurang dipahami. Responden memilih memanfaatkan kesempatan untuk bertanya yang diberikan oleh dosen terkait materi pelajaran yang belum dimengerti. Namun sebagian kecil mahasiswa lainnya enggan untuk bertanya langsung, karena merasa pertanyaan mereka sudah terwakilkan oleh teman-teman yang sudah mengajukan pertanyaan.

2.3.12 Berpartisipasi dalam forum diskusi di kelas

Diagram 2.3.12.1



Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 50 orang responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa cukup maksimal dalam berpartisipasi ketika diadakan forum diskusi di kelas. Responden menunjukkan keseriusan dalam belajar ketika diadakan forum diskusi di kelas, ketika dilakukan pemaparan materi secara berkelompok di depan kelas, responden memilih untuk terlibat dalam diskusi dengan cara memberikan pertanyaan ataupun memberikan saran. Hal ini berarti sebagian besar mahasiswa memiliki keseriusan yang sedang dalam mengikuti setiap kegiatan dalam perkuliahan di kelas.

2.3.13 Kategorisasi Motivasi untuk Mengikuti Kuliah

Berdasarkan jawaban-jawaban responden terhadap 12 pertanyaan yang diberikan terkait motivasi, maka responden dikelompokkan dalam 3 kategori. Kategori dibuat berdasarkan total (kalkulasi) dari skala 1-5 yang diberikan kepada responden terhadap tingkat motivasi mereka dalam mengikuti kuliah yang dikembangkan dalam 12 pertanyaan. Dimana masing-masing pertanyaan memiliki

angka maksimal yaitu angka 5, dengan total angka dari 12 pertanyaan adalah 60 point. Maka dari berbagai jawaban responden, dapat dibuat kategori sebagai berikut:

- a. Responden dengan total angka 21-35 dikategorikan sebagai mahasiswa dengan tingkat motivasi yang rendah dalam mengikuti kuliah
- b. Responden dengan total angka 36-50 dikategorikan sebagai mahasiswa dengan tingkat motivasi yang sedang dalam mengikuti kuliah
- c. Responden dengan total angka 51-60 dikategorikan sebagai mahasiswa dengan tingkat motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuliah

Diagram 2.3.13.1



Berdasarkan kategorisasi yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Teknik UNDIP angkatan 2016 memiliki motivasi yang sedang dalam mengikuti kuliah. 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. Adapun beberapa pertanyaan yang dijawab oleh sebagian besar responden dengan point yang hampir maksimal yaitu : menetapkan target dan mengupayakan lulus tepat waktu, menetapkan target lulus dengan waktu maksimal 4 tahun (8 semester), menghadiri setiap perkuliahan minimal 75%, serta berpartisipasi secara optimal dalam mengerjakan tugas kelompok. Sebagian besar mahasiswa memiliki tingkat motivasi yang sedang dalam orientasi pada masa depan dan keseriusan serta kedisiplinan dalam mengikuti perkuliahan. Sedangkan mahasiswa yang memiliki motivasi yang rendah adalah sebanyak 9 orang, dengan persentase sebesar 18%.

2.4 Variabel Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus

Variabel prestasi akademik mahasiswa ini dapat diukur dengan menggunakan satu indikator, yaitu pencapaian indeks prestasi semester mahasiswa Teknik UNDIP angkatan 2016 pada semester 5 lalu.

2.4.1 Kategorisasi Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus

Berdasarkan Peraturan Akademik Undip Peraturan Rektor Universitas Diponegoro Nomor 15 Tahun 2017 Tentang Peraturan Akademik Bidang Pendidikan Program Sarjana Universitas Diponegoro terkait sistem penilaian yang berlaku di Universitas Diponegoro, terdapat 4 tingkat penilaian yang berlaku, diantaranya:

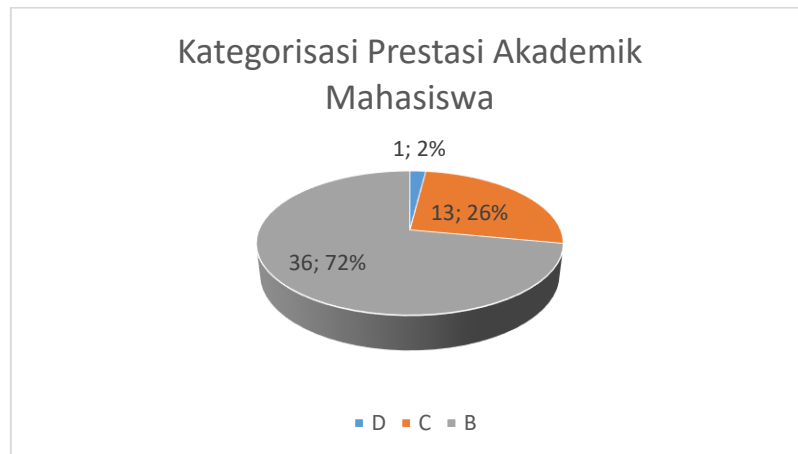
Tabel 2.4.1.1

Rentang Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot Nilai Huruf
≥ 80	A	4,00
70 – 79,99	B	3,00
60 – 69,99	C	2,00
51 – 59,99	D	1,00
$\leq 50,99$	E	0,00

Maka berdasarkan klasifikasi penilaian akademik diatas, dari berbagai indeks prestasi (IP Semester) yang dicapai oleh 50 responden, maka prestasi akademik responden dapat dikelompokkan menjadi 2 kategori, diantaranya:

- a. Responden yang memiliki IP Semester dari 1 sampai dengan 1,99 dikategorikan sebagai huruf D
- b. Responden yang memiliki IPK dari 2 sampai dengan 2,99 dikategorikan sebagai huruf C
- c. Responden yang memiliki IPK dari 3 sampai dengan 3,99 dikategorikan sebagai huruf B

Diagram 2.4.1.1



Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Teknik UNDIP angkatan 2016 memiliki IP Semester sebesar 3 sampai dengan 3,99 yang dikategorikan sebagai huruf B, yaitu sebanyak 36 orang mahasiswa dengan persentase tertinggi sebesar 72%. Sedangkan sebagian kecil mahasiswa memiliki IP Semester antara 2 sampai dengan 2,99 atau dikategorikan sebagai huruf C, yaitu sebanyak 13 orang mahasiswa dengan persentase sebesar 26%.