

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 ialah menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 15.0.

3.1 Uji Validitas

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 table. 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. Maka berlaku kaidah sebagai berikut:

- ✓ Jika r hitung > r tabel (0,279), maka instrumen dinyatakan valid
- ✓ Jika r hitung < r tabel (0,279), maka instrumen dinyatakan tidak valid

Rekapitulasi hasil uji validitas untuk variabel intensitas bermain video game online PUBG (X1) dapat dilihat pada:

Tabel 3.1.1

Pertanyaan	R Hitung	R tabel	Kesimpulan
Berapa kali bermain video game online PUBG dalam sehari	0,839	0,279	Valid
Berapa jam bermain video game online PUBG dalam sehari	0,850	0,279	Valid

Berdasarkan pada tabel 3.1 dapat dilihat bahwa r hitung pada item pertanyaan 1 dan 2 terkait intensitas bermain video game online PUBG (X1) lebih besar dibandingkan r tabel atau > 0,279. Dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan untuk variabel intensitas bermain video game online PUBG layak untuk diukur.

Adapun rekapitulasi hasil uji validitas untuk variabel motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1.2

Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Kesimpulan
Menetapkan target dan mengupayakan lulus dengan IPK cumlaude	0,646	0,279	Valid
Menetapkan target lulus dengan batas waktu maksimal 4 tahun atau 8 semester	0,428	0,279	Valid
Menetapkan target instansi yang dituju setelah lulus kuliah	0,441	0,279	Valid
Menetapkan target mengenai apa yang akan dilakukan setelah kuliah	0,560	0,279	Valid
Menghadiri setiap perkuliahan minimal 75%	0,540	0,279	Valid
Menghadiri kuliah tepat waktu sesuai dengan peraturan kampus dan kesepakatan dengan dosen	0,650	0,279	Valid
Mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen sesegera mungkin	0,643	0,279	Valid
Berpartisipasi secara optimal dalam mengerjakan tugas kelompok	0,738	0,279	Valid
Selalu mematuhi peraturan yang berlaku di kampus	0,708	0,279	Valid
Fokus ketika dosen memberikan materi pelajaran di kelas	0,565	0,279	Valid

Memiliki inisiatif untuk bertanya ke pada dosen terkait materi yang belum dimengerti	0,758	0,279	Valid
Berpartisipasi dalam forum diskusi di kelas	0,742	0,279	Valid

Berdasarkan pada tabel 3.2, dapat dilihat bahwa r hitung pada setiap item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi mahasiswa mengikuti kuliah (x^2) lebih besar dibandingkan dengan r tabel atau $> 0,279$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan yang digunakan adalah valid atau layak untuk diuji.

Rekapitulasi uji validitas untuk variabel prestasi akademik mahasiswa di kampus Teknik UNDIP angkatan 2016 (Y) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1.3

Pertanyaan	r Hitung	R Tabel	Kesimpulan
Sebutkan IP yang telah dicapai pada semester 5	0,754	0,279	Valid

Berdasarkan pada tabel 3.3 dapat dilihat bahwa r hitung pada item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y) lebih besar dibandingkan r tabel atau $> 0,279$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen atau pertanyaan yang digunakan adalah valid atau layak untuk diuji.

3.2 Uji Reliabilitas

Uji Reabilitas 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 kaidah yang berlaku adalah sebagai berikut:

- Jika angka reliabilitas Alpha Cronbach $>$ 0,6, maka instrumen penelitian tersebut dikatakan reliable, kuesioner dapat dipercaya dan dapat digunakan.
- Jika angka reliabilitas Alpha Cronbach $<$ 0,6, maka instrumen penelitian tersebut dikatakan tidak reliabel, maka kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berikut ini disajikan tabel pengujian reliabilitas untuk variabel intensitas bermain video game online PUBG (X1):

Tabel 3.2.1

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded(
	a)	0	,0
	Total	50	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,640	3

Berdasarkan pada tabel 3.4 diatas, dapat diketahui bahwa variabel yang dirujuk yaitu intensitas bermain video game online PUBG memiliki nilai Cronbac's Alpha sebesar 0,640 yaitu melebihi nilai standarisasi 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas terhadap variabel intensitas bermain video game online PUBG adalah reliabel.

Adapun hasil uji raliablitas pada variabel motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2.2

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded(a)	0	,0
	Total	50	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,753	13

Berdasarkan pada tabel 3.5 diatas, dapat diketahui bahwa variabel yang dirujuk yaitu motivasi untuk mengikuti kuliah memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,753 yang melebihi nilai standarisasi yaitu sebesar 0,60. Maka dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas terhadap variabel motivasi untuk mengikuti kuliah adalah reliabel.

Sementara hasil uji terhadap variabel prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2.3

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded(0	,0
	a)		
Total		50	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	N of Items
Alpha	
,848	2

Berdasarkan pada tabel 3.6 di atas, dapat diketahui bahwa variabel yang dirujuk yaitu prestasi akademik mahasiswa di kampus memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,848 yang melebihi standarisasi yang telah ditetapkan yaitu sebesar 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas terhadap variabel prestasi akademik mahasiswa di kampus Teknik UNDIP angkatan 2016 adalah reliabel.

3.3 Analisis Regresi Linear Sederhana Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG (X1) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus Teknik UNDIP angkatan 2016 (Y).

Dalam melakukan pengujian analisis regresi liner sederhana, instrumen penelitian telah memenuhi uji validitas dan uji reliabilitas yang berada pada halaman lampiran. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan pada analisis regresi liner sederhana dengan mengacu pada:

- Jika nilai signifikansi $\leq 0,01$ maka uji regresi dinyatakan sangat signifikan, sehingga hipotesis diterima
- Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka uji regresi dinyatakan signifikan, sehingga hipotesis diterima
- Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka uji regresi dinyatakan tidak signifikan, sehingga hipotesis ditolak.

1.3.1 Uji Siginifikansi

Tabel 3.3.1.1

ANOVA(b)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1,146	1	1,146	6,081	,017(a)
	Residual	9,042	48	,188		
	Total	10,187	49			

a Predictors: (Constant), X1

b Dependent Variable: Prestasi akademik

Berdasarkan hasil uji diatas, dapat dilihat bahwa angka signifikansi pada tabel annova adalah sebesar 0,017 ($0,017 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa

pengaruh antara intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah **signifikan**. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain video game online PUBG dengan prestasi akademik mahasiswa di kampus **diterima**, serta konsep maupun teori yang digunakan **berlaku** dalam penelitian ini.

1.3.2 Koefisien Regresi

Tabel 3.3.2.1

Coefficients(a)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta	B	Std. Error
1	(Constant)	3,187	,091		34,951	,000
	X1	-,023	,009	-,335	-2,466	,017

a. Dependent Variable: Prestasi akademik

Berdasarkan tabel koefisien regresi diatas diketahui bahwa 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.

1.3.3 Koefisien Determinasi

Tabel 3.3.3.1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,335(a)	,112	,094	,43401

a Predictors: (Constant), X1

Berdasarkan tabel koefisien determinasi diatas dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (*R Square*) adalah sebesar 0,112 atau 11,2%. Hal ini berarti pengaruh variabel intensitas bermain video game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah sebesar 11,2%. Sisanya, sebesar 88,8 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini

1.4 Analisis Regresi Linear sederhana Pengaruh Motivasi untuk Mengikuti Kuliah terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus.

Dalam melakukan pengujian analisis regresi linear sederhana, instrumen penelitian ini telah memenuhi uji validitas dan uji reliabilitas yang berada pada halaman lampiran. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan pada analisis regresi ordinal dengan mengacu pada:

- Jika nilai signifikansi $\leq 0,01$ maka uji regresi dinyatakan sangat signifikan, sehingga hipotesis diterima
- Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka uji regresi dinyatakan signifikan, sehingga hipotesis diterima.

Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka uji regresi dinyatakan tidak signifikan, sehingga hipotesis ditolak.

1.4.1 Uji Signifikansi

Tabel 3.4.1.1

ANOVA(b)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2,201	1	2,201	13,225	,001(a)
	Residual	7,987	48	,166		
	Total	10,187	49			

a Predictors: (Constant), X2

b Dependent Variable: Indeks prestasi

Berdasarkan tabel uji signifikansi di atas, dapat diketahui angka signifikansi adalah sebesar 0,001 ($0,001 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah **sangat signifikan**. Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa Teknik UNDIP angkatan 2016 di kampus **diterima**, serta teori yang digunakan **berlaku** dalam penelitian ini.

1.4.2 Koefisien Regresi

Tabel 3.4.2.1

Coefficients(a)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,892	,316		5,988	,000
	X2	,026	,007	,465	3,637	,001

a Dependent Variable: Prestasi Akademik

Berdasarkan tabel koefisien regresi diatas diketahui bahwa nilai koefisien regresi variabel X2 adalah positif sebesar 0,026. Maka dapat ditarik kesimpulan

bahwa:

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

- Konstanta sebesar 1,892 menyatakan bahwa jika variabel independen (X_2) dianggap konstant atau tetap, maka nilai Y sebesar 1,892

Koefisien regresi X_1 sebesar positif 0,026 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 unit X_2 maka Y akan meningkat sebesar 0,026 .

1.4.3 Koefisien Determinasi

Tabel 3.4.3.1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,465(a)	,216	,200	,40790

a Predictors: (Constant), X_2

Berdasarkan tabel koefisien determinasi diatas dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (*R Square*) adalah sebesar 0,216 atau 21,6%. Hal ini berarti pengaruh variabel motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah sebesar 21,6%, sedangkan sisanya sebesar 78,4% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

3.5 Pembahasan

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Intensitas bermain video game online PUBG memberikan pengaruh yang berbanding terbalik dengan prestasi akademik mahasiswa di kampus. Semakin tinggi intensitas bermain video game

online PUBG maka prestasi akademik akan semakin rendah. Sedangkan motivasi dalam mengikuti kuliah memiliki pengaruh yang berbanding lurus terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Bahwa semakin tinggi motivasi untuk mengikuti kuliah maka akan semakin tinggi pula prestasi akademik mahasiswa di kampus.

3.5.1 Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus Teknik Undip Angkatan 2016

Sejalan dengan konsep *Internet Addiction* yang dikemukakan oleh Kimberly Young. Dimana teori ini 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. (Young dalam Ramakhrisna dan Rajini, 2016:197). Konsep ini menjelaskan bahwa orang yang memiliki intensitas yang tinggi dalam menggunakan internet, salah satunya dalam bermain game online, dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan fisik dan psikologis; hubungan sosial, akademik, profesional dan perkawinan serta bidang kehidupan lainnya.

Berdasarkan konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin rendah intensitas seseorang dalam bermain game, maka akan semakin kecil pula masalah-masalah atau dampak negatif yang ditimbulkan. Hal ini menunjukkan bahwa konsep ini mampu menjelaskan pengaruh intensitas bermain video game online PUBG (X1) terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y). Sesuai dengan temuan pada penelitian ini, bahwa intensitas sebagian besar responden dalam

bermain game online tergolong rendah, bahwa sebagian besar responden hanya bermain game 2-3 jam dalam sehari atau 20 jam seminggu. Dengan intensitas yang rendah dalam bermain game online membuat mahasiswa mendapatkan prestasi akademik yang tinggi di kampus.

3.5.2 Pengaruh Motivasi untuk Mengikuti Kuliah terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus Teknik Undip Angkatan 2016

Sejalan dengan teori Motivasi Dua Faktor (Motivate-Higylene) yang menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk berprestasi, yaitu faktor intrinsik (motivasional) dan faktor ekstrinsik (pemeliharaan/ higylene). 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 higylene 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).

Teori ini menjelaskan bahwa kedua faktor motivasi yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik dapat mempengaruhi kinerja individu. Beberapa faktor yang melekat dalam sebuah pekerjaan akan memotivasi karyawan untuk menghasilkan kinerja yang unggul dan dinamakan sebagai faktor pemuas. Yang termasuk dalam faktor pemuas/motivator untuk hasil kinerja seseorang yaitu: prestasi kerja (achievement), pengakuan atau penghargaan (recognition), pekerjaan itu sendiri (the work itself atau job content), tanggung jawab (responsibility), dan kemajuan kerja (advancement). Berdasarkan penjelasan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor penentu dan faktor yang paling berpengaruh

dalam kualitas kerja seseorang. Selaras dengan penelitian ini , prestasi akademik merupakan kinerja mahasiswa dalam kuliah. Maka dapat disimpulkan bahwa ketika mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuliah, maka mereka akan mendapatkan prestasi akademik yang tinggi pula. Maka teori Motivasi-Higiyene yang dikemukakan oleh Frederick Hezberg ini dapat digunakan untuk menjelaskan variabel motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) dan prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y).