

BAB IV

PENUTUP

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan beberapa temuan hasil penelitian uji hipotesis menggunakan alat statistik yaitu regresi liner sederhana. Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran dari penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain video game online PUBG dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus.

1.1 Kesimpulan

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

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain video online terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Hal ini dapat dilihat dari korelasi antar variabel menunjukkan signifikansi sebesar 0,017 ($0,017 < 0,05$). Bahwa sebesar 11,2% prestasi akademik mahasiswa dipengaruhi negatif oleh intensitas bermain video game online, sisanya sebesar 88,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Dari penelitian variabel intensitas bermain video game online PUBG (X1) terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y) dengan menggunakan indikator Indeks Prestasi semester 5 membuktikan bahwa intensitas dalam bermain game online PUBG mempengaruhi pencapaian prestasi akademik mahasiswa meskipun dalam persentase yang kecil.
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan positif pada motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi

akademik mahasiswa di kampus yaitu sebesar 21,6%. Sisanya yaitu sebesar 78,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Korelasi antar variabel menunjukkan signifikansi sebesar 0,001. Dari penelitian variabel motivasi untuk mengikuti kuliah (X2) terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus (Y) membuktikan bahwa motivasi mengikuti kuliah mempengaruhi prestasi mahasiswa di kampus meskipun dalam persentase yang kecil.

- Intensitas bermain video game online PUBG tergolong rendah dengan persentase sebesar 80%, karena mahasiswa Teknik Undip pada umumnya cenderung menggunakan waktu setelah kuliah untuk mengerjakan tugas-tugas besar yang diberikan oleh dosen seperti praktikum dan mengerjakan laporan yang dilakukan secara berkelompok. Bahkan di beberapa jurusan fakultas Teknik juga menerapkan jam kuliah di malam hari untuk beberapa mata kuliah Mahasiswa hanya memiliki sedikit waktu luang yang dapat digunakan untuk beristirahat dan *refreshing* salah satunya dengan bermain video game online. Kebanyakan dari mahasiswa hanya dapat bermain game online di malam hingga dini pada waktu istirahat.
- Motivasi mahasiswa untuk mengikuti kuliah tergolong sedang dengan persentase sebesar 62%, hal ini karena berdasarkan penilaian pribadi mengenai motivasi mengikuti kuliah yang disajikan dalam 12 pertanyaan, rata-rata hanya beberapa pertanyaan yang dijawab dengan angka maksimal oleh responden dari angka 1 sampai 5. Pada umumnya angka yang paling banyak diberikan pada setiap pertanyaan adalah angka 3, baru diikuti oleh angka 4 bahkan 5. Rata-rata responden memberikan angka 4 dan 5 pada

beberapa pertanyaan seperti 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. Hal ini karena pertanyaan-pertanyaan di atas dapat dikatakan sebagai indikator motivasi yang masih tergolong dasar, sedangkan beberapa mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuliah memberikan angka maksimal pada pertanyaan-pertanyaan lainnya seperti mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen sesegera mungkin, memiliki inisiatif bertanya pada dosen mengenai materi yang belum dimengerti, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi di kelas.

- Prestasi akademik mahasiswa Teknik Undip angkatan 2016 dengan menggunakan indikator IPK mahasiswa tergolong dalam B, dengan rentang nilai (3 -3,99) dengan persentase sebesar 72%. Penggolongan ini berdasarkan sistem penilaian yang diterapkan oleh Universitas Diponegoro, yaitu A,B,C,D dan E.

1.2 Saran

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

- Berdasarkan hasil penelitian yang menemukan terdapatnya pengaruh signifikan negatif intensitas bermain game online PUBG terhadap prestasi akademik mahasiswa, dengan angka signifikansi sebesar 0,017 ($0,017 < 0,05$). Hal ini berarti intensitas yang tinggi dalam bermain game online PUBG dapat

menyebabkan rendahnya prestasi akademik mahasiswa. Disarankan bagi mahasiswa untuk dapat mengontrol waktu dalam bermain game online PUBG dalam sehari dan bermain game online pada saat waktu luang saja, agar tidak memberikan dampak negatif pada kegiatan serta pencapaian prestasi akademik mahasiswa di kampus.

Dilihat dari nilai koefisien determinasi motivasi untuk mengikuti kegiatan kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus adalah sebesar 21,6%. Bahwa sisanya sebesar 78,4% prestasi akademik dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Untuk penelitian yang akan datang diharapkan dapat menambahkan variabel lain yang mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa, seperti minat terhadap pelajaran/ jurusan yang dipilih dan kualitas lingkungan belajar mahasiswa.