

ABSTRAK

Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Program Studi S-1 Manajemen
2021

Rifki Asrofatul Azom
1202017299

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Dengan Minat Belajar Sebagai Faktor Mediator Serta Tinjauannya Dari Sudut Pandang Islam (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI Angkatan 2017-2019)

88 Halaman + xvi halaman + 13 tabel + 3 gambar + 3 lampiran

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi akademik dengan minat belajar sebagai faktor mediator serta tinjauannya dari sudut pandang Islam. Penelitian di desain sebagai *explanatory research*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI angkatan 2017-2019 dengan sampel sebanyak 305 responden. Teknik pengambilang sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument kuesioner. Analisis data menggunakan *Metode Partial Least Square Structural Equation Modeling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki kesesuaian (*fit*) yang kecil ($Gof=0,221$) untuk dijadikan model yang dapat memprediksi ($Q^2=0,141$) pengaruh prestasi akademik dengan minat belajar sebagai mediator. (1) Intensitas bermain *game online* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi akademik ($p\text{-value} < 0,001$). (2) Intensitas bermain *game online* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar ($p\text{-value} 0,015$). (3) Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik ($p\text{-value} 0,027$). (4) Minat belajar tidak memediasi pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi akademik ($p\text{-value} 0,305$). Dalam pandangan Islam, intensitas bermain *game online* pada mahasiswa Fakultas EKonomi dan Bisnis Universitas YARSI memiliki rata-rata waktu yang cukup tinggi. Intensitas bermain yang cukup tinggi tersebut berdampak pada minat belajar mahasiswa dan berpengaruh pada prestasi akademiknya. Hal ini tidak sesuai dengan ajaran Islam yaitu sesuatu yang berlebihan (*ghuluw*) dalam bermain hingga menyebabkan kecanduan adalah perbuatan yang merugi (*mudharat*).

Kata Kunci : intensitas bermain *game online*, prestasi akademik, minat belajar.