

SKRIPSI

**HUBUNGAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**



OLEH :

SHINTYA MILANA

1907110048

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
TAHUN 2022**

SKRIPSI

**HUBUNGAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

Skrripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana
Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh



OLEH :

SHINTYA MILANA

1907110048

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
TAHUN 2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Shintya Milana

NPM : 1907110048

Fakultas : Kesehatan Masyarakat

Peminatan : Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP)

Judul : HUBUNGAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA
MAHASISWA KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH ACEH

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya sendiri/tidak di buat oleh orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini di buat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang di tetapkan oleh Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh (FKM UNMUHA) termasuk pembatalan hasil sidang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan.

Banda Aceh, 05 Juni 2023



(Shintya Milana)

ABSTRAK

Nama : Shintya Milana

NPM : 1907110048

HUBUNGAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Game online dimasa sekarang ini begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah. Popularitas game online berdampak besar pada anak muda, karena game online bisa membuat seseorang ketagihan. Prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga diperlukan pengukuran untuk mengetahui apakah kegiatan tersebut berhasil.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan bermain game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional, dengan jumlah populasi sebanyak 560 orang dan jumlah sampel sebanyak 86 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik sampling aksidental. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh dalam jangka waktu 8 hari. Penelitian ini menggunakan 2 analisis data yaitu analisis univariat dan analisis multivariat yang menggunakan uji analisis SEM.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa game online lebih banyak dimainkan oleh mahasiswa yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 62,79% dengan kategori umur dewasa (20-22 Tahun) sebanyak 72,09%, IPK sedang sebanyak 51,16%, game online tinggi sebanyak 54,65%, manajemen waktu belajar baik sebanyak 62,79%, kehidupan sosial baik sebanyak 53,49%, dan emosional baik sebanyak 51,16%. Ada hubungan yang signifikan antara manajemen waktu belajar (*p-value* 0,008) dengan prestasi belajar dan tidak ada hubungan antara game online (*p-value* 0,155), kehidupan sosial (*p-value* 0,445), dan emosional (*p-value* 0,340) dengan prestasi belajar.

Kata kunci : Game Online, Prestasi Belajar

PERNYATAAN PERSETUJUAN

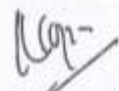
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

Banda Aceh, 14 Agustus 2023

Pembimbing I


Prof. Ashawi Abdullah, Ph.D

Pembimbing II


Nopa Arlianti, SKM, MKM

Mengetahui,
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh


Dr. Basri Aramico. Ib, SKM., MPH
NIK: 19811029 200603 1001

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**HUBUNGAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh

OLEH :

SHINTYA MILANA
NPM : 1907110048

Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh
Telah lulus ujian skripsi pada hari senin, 14 Agustus 2023

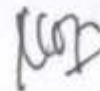
Banda Aceh, 14 Agustus 2023

Pembimbing I



Prof. Ashawi Abdullah, Ph.D

Pembimbing II



Nopa Arlianti, SKM, MKM

Mengetahui,
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh



Dr. Basri Aramico, Ib, SKM., MPH

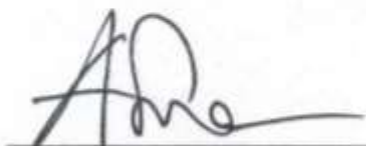
NIK: 19811029 200603 1001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

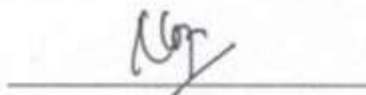
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

Banda Aceh, 14 Agustus 2023

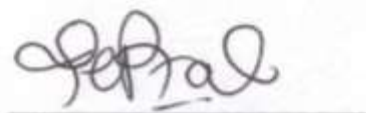
Ketua : Prof. Asnawi Abdullah, Ph.D



Penguji 1 : Nopa Arlianti, SKM, MKM



Penguji 2 : dr. Riza Septiani, MPubHlthAdv



Penguji 3 : Putri Ariscasari, SKM, M.KKK



Mengetahui :

Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Aceh



Dr. Basri Aramico. Ib, SKM., MPH
NIK: 19811029 200603 1001

BIODATA

A. Data Pribadi

Nama : Shintya Milana
Tempat/ Tanggal Lahir : Banda Aceh, 13 mei 2001
Agama : Islam
Status Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Dusun Utara, Desa. Lamkeumok, Kec. Peukan Bada
E-mail : shintyamilana21@gmail.com

B. Orang Tua

Ayah : Zainal Abidin
Pekerjaan Ayah : Tukang Bangunan
Ibu : Nurmadia
Pekerjaan Ibu : IRT
Alamat Orang Tua : Dusun Utara, Desa. Lamkeumok, Kec. Peukan Bada

C. Riwayat Pendidikan Formal

1. TK : TK Menara Pancasila (2006-2007)
2. SD : MIN Keutapang (2007-2013)
3. SMP : SMPN 7 Banda Aceh (2013-2016)
4. SMA : SMAN 11 Banda Aceh (2016-2019)
5. PT : Universitas Muhammadiyah Aceh (2019-Sekarang)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, dimana atas rahmat dan hidayah-Nya penulis telah dapat menyelesaikan Skripsi ini, shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam islamiah.

Skripsi ini satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh. Dengan terwujudnya penulisan akhir ini, maka dengan penuh keikhlasan penulis sampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Bapak **Prof. Asnawi Abdullah, PhD** dan Ibu **Nopa Arlianti, SKM, MKM** selaku pembimbing yang telah memberi petunjuk, arahan, bimbingan, dan dukungan mulai dari awal penulisan sampai akhir penulisan ini dan terimakasih juga kepada :

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan do'a dan semangat dalam penyelesaian Skripsi ini.
2. Bapak **Dr. H. Aslam Nur, MA** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Aceh.
3. Bapak **Dr. Basri Aramico. ib, SKM.,MPH** selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
4. Para Dosen Penguji di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
5. Para Dosen dan Staf Akademik Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

6. Rahmi Ayu Fitri, Kak Nisrina dan Kak Halimah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
7. Semua teman-teman yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
8. Kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah S.W.T kita sepantasnya berserah diri, tiada satupun yang terjadi tanpa kehendaknya. Harapan penulis, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi segenap pembaca dan masyarakat.

Banda Aceh, 05 Juni 2023

Shintya Milana

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL LUAR	
JUDUL DALAM	
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
BIODATA.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.4.1 Tujuan Umum.....	5
1.4.2 Tujuan Khusus	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Bagi Peneliti	5
1.5.2 Tempat Penelitian.....	6
1.5.3 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Bermain Game Online	8
2.1.1 Bermain.....	8
2.1.2 Pengertian Game Online.....	8
2.1.3 Jenis Game Online	9
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Game Online.....	10
2.1.5 Dampak Game Online	11
2.1.6 Kelebihan Dan Kelemahan Game Online	13
2.2 Prestasi Belajar	16
2.2.1 Pengertian Belajar	17

2.2.3 Jenis-Jenis Belajar	18
2.2.4 Aspek-aspek Prestasi Belajar	21
2.2.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar	22
2.2.6 Motivasi Belajar	23
2.2.7 Hasil Belajar	24
2.3 Perilaku.....	24
2.4 Kehidupan Sosial	25
2.5 Emosional.....	25
2.6 Manajemen Waktu Belajar	26
2.4 Kerangka Teori.....	27
BAB III KERANGKA KONSEP	28
3.1 Kerangka Konsep.....	28
3.2 Variabel Penelitian	29
3.2.1 Variabel Dependen	29
3.2.2 Variabel Independen	29
3.3 Definisi Operasional.....	29
3.4 Cara Pengukuran Variabel.....	30
3.4.1 Prestasi Akademik Mahasiswa (IPK)	30
3.4.2 Manajemen Waktu Belajar	30
3.4.3 Kehidupan Sosial.....	30
3.4.4 Emosional	30
3.4.5 Game Online.....	31
3.5 Hipotesis Penelitian	31
BAB IV METODE PENELITIAN	32
4.1 Jenis Penelitian.....	32
4.2 Populasi dan Sampel.....	32
4.2.1 Populasi.....	32
4.2.2 Sampel.....	32
4.3 Metode Pengambilan Sampel	34
4.4 Kriteria Sampel	34
4.4.1 Kriteria Inklusi	35
4.4.2 Kriteria Eksklusi	35
4.5 Jenis Data	35

4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
4.6.1 Lokasi Penelitian	35
4.6.2 Waktu Penelitian	35
4.7 Pengumpulan Data	36
4.7.1 Data Primer	36
4.7.2 Data Sekunder.....	36
4.8 Pengolahan Data	36
4.8.1 <i>Editing</i>	36
4.8.2 <i>Coding</i>	36
4.8.3 <i>Tabulating</i>	37
4.9 Analisa Data	37
4.9.1 Analisis Univariat	37
4.9.2 Analisis Multivariat	37
4.10 Penyajian Data	37
BAB V GAMBARAN UMUM	38
5.1 Keadaan Geografis.....	38
5.2 Letak Demografis	39
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	40
6.1 Hasil Penelitian.....	40
6.1.1 Analisis Univariat	40
6.1.2 Analisis Multivariat	45
6.2 Pembahasan	61
6.2.1 Hubungan Game Online dengan Prestasi Belajar (IPK)	61
6.2.2 Hubungan Manajemen Waktu Belajar Dengan Prestasi Belajar (IPK).....	62
6.2.3 Hubungan Kehidupan Sosial Dengan Prestasi Belajar (IPK).....	63
6.2.4 Hubungan Emosional Dengan Prestasi Belajar (IPK)	64
BAB VII PENUTUP.....	65
7.1 Kesimpulan	65
7.2 Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	29
Tabel 4.1 Daftar Sampel Dalam Penelitian	34
Tabel 6.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.....	41
Tabel 6.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.....	41
Tabel 6.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Angkatan Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.....	42
Tabel 6.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Semester Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.....	42
Tabel 6.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan IPK Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh	43
Tabel 6.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Game Online Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh	43
Tabel 6.7 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Manajemen Waktu Belajar Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh	44
Tabel 6.8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kehidupan Sosial Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh	44
Tabel 6.9 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Emosional Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh	45
Tabel 6.10 Goodnes Of Fit Game Online.....	47
Tabel 6.11 Goodnes Of Fit Game Online Setelah Dimodifikasi.....	48
Tabel 6.12 Goodnes Of Fit Manajemen Waktu Belajar	50
Tabel 6.13 Goodnes Of Fit Manajemen Waktu Belajar Setelah Dimodifikasi	51
Tabel 6.14 Goodnes Of Fit Kehidupan Sosial	53
Tabel 6.15 Goodnes Of Fit Emosional	54

Tabel 6.16 Goodnes Of Fit Emosional Setelah Dimodifikasi	56
Tabel 6.17 Goodnes Of Fit Model Persamaan Struktural	57
Tabel 6.18 Goodnes Of Fit Model Persamaan Struktural Setelah Dimodifikasi	59
Tabel 6.19 Estimasi Model Persamaan Struktural Setelah Dimodifikasi	59
Tabel 6.20 Model Persamaan Struktural Karakteristik Responden	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	27
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	28
Gambar 6.1 CFA Variabel Game Online	46
Gambar 6.2 CFA Variabel Game Online Setelah Dimodifikasi	48
Gambar 6.3 CFA Variabel Manajemen Waktu Belajar	49
Gambar 6.4 CFA Variabel Manajemen Waktu Belajar Setelah Dimodifikasi	51
Gambar 6.5 CFA Variabel Kehidupan Sosial	52
Gambar 6.6 CFA Variabel Emosional.....	54
Gambar 6.7 CFA Variabel Emosional Setelah Dimodifikasi.....	55
Gambar 6.8 Model Persamaan Struktural	57
Gambar 6.9 Model Persamaan Struktural Setelah Dimodifikasi	58
Gambar 6.10 Model Persamaan Struktural Karakteristik Responden.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan internet telah menjadi fenomena global. Internet telah tumbuh secara eksponensial dan telah menjadi pusat di kalangan remaja dan populasi dewasa yang baru muncul, menyediakan komunikasi global, informasi, atau hiburan. Portabilitas Internet melalui smartphone memungkinkan ketersediaan yang cepat dan penggunaan jaringan global secara luas. Pada Januari 2021 4,66 miliar orang (59,5% populasi global) menggunakan Internet untuk berbagai macam fungsi seperti jejaring sosial, video game, pendidikan, atau untuk tujuan profesional. Meskipun penggunaan fungsional, berlebihan penggunaan internet dapat menyebabkan kecanduan Internet yang biasanya digambarkan sebagai pola perilaku Internet online atau offline yang berlebihan atau obsesif penggunaan diikuti oleh kehilangan kontrol, penarikan, dan melarikan diri. Gejala kecanduan internet memiliki fitur serupa dengan kecanduan terkait zat lainnya seperti perilaku dan suasana hati yang tidak dapat diprediksi (Stankovic and Nesic, 2022).

Di era modern, banyak individu yang menghabiskan waktu di smartphone, media sosial, dan bermain game online di perangkat yang berbeda. Sementara sebagian besar individu menganggap kegiatan ini sebagai hal yang luar biasa bermanfaat, sebagian kecil mungkin mengalami masalah. Lebih spesifik, perilaku bermain game yang bermasalah telah diidentifikasi sebagai salah satu yang muncul

masalah kesehatan masyarakat, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Memang, semakin banyak literatur tentang topik game bermasalah atau kecanduan internet dapat diamati dalam dekade terakhir. Di dalam hal, penting bagi penyedia layanan kesehatan untuk lebih memahami fenomena terkait game bermasalah, termasuk prevalensi di setiap negara dan dampaknya terhadap kesehatan. Bermain video game yang bermasalah dapat memiliki beberapa efek pada kesehatan fisik dan mental individu dan dapat berdampak pada aktivitas sehari-hari individu dan mengubah perilakunya (Zaman *et al.*, 2022).

Pengguna game online berjumlah cukup besar pada kalangan remaja. Pelajar Amerika sebanyak 56% menyatakan bahwa pernah bermain games online. Pengguna games online tersebut pun tidak mengenal usia maupun jenis kelamin, sebanyak 64.45% remaja laki-laki dan 47.85% remaja perempuan dengan usia 12-22 tahun di Indonesia yang bermain games online menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap games online (Azizah, Hariyono and Lilis Surya Wati, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang disebarakan melalui google form mendapatkan hasil bahwasanya terdapat 68 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Aceh yang mengisi link google form tersebut, yang diantaranya terdapat 35 orang laki-laki dan 33 orang perempuan, dimana terdapat beberapa mahasiswa yang bermain game online pada saat waktu senggang dan ada juga yang bermain pada saat jam perkuliahan berlangsung. Dengan rata-rata waktu bermain hampir setengah dari responden yang bermain lebih dari 2 jam.

Game online juga banyak mempengaruhi mahasiswa, secara harfiah mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas,

institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi otomatis dapat disebut sebagai mahasiswa. Mahasiswa adalah orang yang belajar di sekolah tingkat perguruan tinggi untuk mempersiapkan dirinya bagi suatu keahlian tingkat sarjana. Mahasiswa adalah seorang yang sudah lulus dari Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) dan sedang menempuh pendidikan tinggi (Supardi, 2016).

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Game online dimasa sekarang ini begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah. Popularitas game online berdampak besar pada anak muda, karena game online bisa membuat seseorang ketagihan. Pengguna game online tidak hanya remaja, tetapi banyak anak-anak yang ikut bermain game online. Selain mencari pemenang, game online juga menjadi tujuan untuk berteman dengan para pecinta game online. Game online sendiri mayoritas dimainkan oleh kalangan remaja hingga dewasa yang rata-rata berumur 12-30 tahun (Habibi *et al.*, 2021).

Seseorang dapat dikatakan kecanduan bermain game online jika menghabiskan waktu lebih dari 14 jam dalam seminggu untuk bermain. Hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game online dan kinerja belajar, dengan intensitas kecanduan game online yang lebih besar terkait dengan penurunan kinerja belajar yang lebih besar. Selain pengembangan teknis, jenis game yang disajikan juga sangat bervariasi. Dengan popularitas game online, siswa lebih memilih bermain game online daripada belajar. Akibat kecanduan mereka terhadap game online, salah satu hasil belajar anaknya, para siswa tersebut cenderung menolak proses pembelajaran akademik di sekolah yang lemah, monoton, tidak

menguntungkan, dan memiliki rangsangan yang membosankan dan menarik (Faridah BD, Yuliva, 2020).

Prestasi merupakan bukti keberhasilan usaha yang dicapai setelah melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan pengamatan, siswa sekolah sering bermain game online di rumah, karena sebagian besar siswa memiliki komputer sendiri yang menyediakan layanan Internet, dan mereka sering bermain game online di rumah setelah pulang dari sekolah. Ada sebuah warnet di dekat sekolah di mana anak dapat menikmati permainan online. Sehingga tidak sulit bagi anak untuk mencari tempat bermain. Warnet juga gratis untuk anak-anak tanpa batas waktu, sehingga mereka dapat bermain berjam-jam tanpa ada yang melarang atau memperingatkan mereka untuk pulang (Hambali; Maulidar; Aklima and Halawa, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Penggunaan internet telah menjadi fenomena global. Di era modern, banyak individu yang menghabiskan waktu di smartphone, media sosial, dan bermain game online di perangkat yang berbeda. Pengguna game online berjumlah cukup besar pada kalangan remaja. Game online juga banyak mempengaruhi mahasiswa, game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Seseorang dapat dikatakan kecanduan game online jika menghabiskan lebih dari 14 jam dalam seminggu untuk bermain. Kebiasaan bermain game online berdampak pada motivasi belajar yang menjadi rendah sehingga dapat mengakibatkan prestasi belajar menurun. Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dibuat rumusan masalah pada penelitian ini adalah

”Apakah ada hubungan bermain game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas arah penulisan dan menghindari luasnya permasalahan yang timbul di lapangan, terbatasnya waktu dan biaya maka penulis hanya bisa membahas tentang hubungan bermain game online dengan prestasi belajar pada ruang lingkup mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengidentifikasi hubungan bermain game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Untuk mengidentifikasi prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
3. Untuk melihat hubungan bermain game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan, menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian sehingga penelitian ini diharapkan dapat dipakai sebagai referensi atau masukan bagi ilmu kesehatan.

1.5.2 Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang hubungan kebiasaan bermain game online yang dapat memperburuk prestasi belajar sehingga dapat mengakibatkan proses belajar mengajar yang kurang memuaskan, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan masukan untuk mata kuliah yang lebih menekankan pada kebutuhan dasar manusia.

1.5.3 Sistematika Penulisan

Bab 1: Pendahuluan. Dalam bab ini dikemukakan latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2: Tinjauan Kepustakaan. Dalam bab ini menjelaskan tentang artikel dan definisi yang berhubungan dengan judul penelitian dan kerangka teoritis.

Bab 3: Kerangka Konsep. Dalam bab ini dikemukakan kerangka konsep, Variabel penelitian, Definisi Operasional, Pengukuran variabel, dan hipotesis penelitian.

Bab 4: Metode Penelitian. Dalam bab ini mengemukakan jenis penelitian, populasi dan sampel, metode pengambilan sampel, lokasi dan waktu penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data.

BAB 5 : Gambaran Umum. Dalam bab ini mengemukakan letak geografis dan letak demografis lokasi penelitian.

BAB 6 : Hasil dan Pembahasan. Dalam bab ini mengemukakan hasil dari penelitian berdasarkan data yang telah diolah dan pembahasan dari hasil olahan data.

BAB 7 : Kesimpulan dan Saran. Bab ini mengemukakan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dan saran untuk peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bermain Game Online

2.1.1 Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhir dari permainan tersebut. Beberapa orang tua mengklaim bahwa jika anak terlalu banyak bermain, mereka akan menjadi malas dan kemampuan intelektual mereka akan menurun. Pendapat ini tidak terlalu akurat dan juga tidak bijaksana, karena beberapa psikolog dan ahli perkembangan anak setuju bahwa bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Bermain itu penting bagi anak. Permainan memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan secara berulang-ulang dan mengembangkan ide-ide sesuai dengan gaya dan kemampuan seseorang. Kesempatan bermain sangat membantu dalam memahami tahap-tahap perkembangan kompleks seorang anak (Pramudia and Wardani, 2018).

2.1.2 Pengertian Game Online

Game online didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet. Biasanya disediakan layanan tambahan dari suatu perusahaan penyedia layanan online atau tersedia langsung dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan permainan. Ada dua perangkat penting

yang harus dimiliki saat bermain game online yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi tertentu dan koneksi ke Internet (Pramudia and Wardani, 2018).

Game online adalah video game yang dimainkan bersama beberapa jenis jaringan komputer, menggunakan computer pribadi atau konsol permainan video game. Ekstensi game online mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan computer jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Berbagai permainan online meliputi : lingkungan berbasis teks sederhana grafik game yang menggabungkan secara rumit banyak orang hidup di dunia maya pemain sekaligus. Banyak game online terkait komunitas buat game online online bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal (Surbakti, 2017).

Permainan game online merupakan bentuk jaringan komputer di internet. Salah satu manfaatnya kemampuan game online untuk terhubung ke permainan pemain tunggal maupun multipemain game online yang sekarang menjadi hal umum. Keuntungan kedua dari game online adalah persentase besar yang tidak membutuhkan pembayaran. Dan yang ketiga adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua tipe pemain (Surbakti, 2017).

2.1.3 Jenis Game Online

Game online dibagi menjadi dua jenis: game web dan game berbasis teks. Game berbasis web aplikasi yang digunakan pada server di internet pemain hanya membutuhkan akses internet dan browser untuk mengakses game-game tersebut, jadi tidak perlu Instal untuk memainkannya. Tetapi selain pengembangan, ada beberapa fitur untuk memainkan game anda harus mengunduhnya seperti, java player, flash player, maupun shockwave player, biasanya dibutuhkan untuk

tampilan grafis game. Selain itu, game seperti ini tidak meminta spesifikasi komputer canggih, tidak lag, tidak perlu bandwidth besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis.

Pembayaran hanya untuk fitur lebih mempercepat pengembangan akun permainan ini. Sebuah game berbasis teks dapat mengatakan, sebagai awal dari game berbasis web. Permainan berbasis teks telah ada di beberapa komputer untuk waktu yang lama masih sulit dimainkan dengan spesifikasi rendah game ini memiliki grafik yang bagus, jadi game ini dibuat dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks yang ada, dengan sedikit atau tanpa gambar. Sebenarnya setelah beberapa saat setelah itu, game berbasis teks hampir tidak memiliki pemain lagi, tetapi baru-baru ini ada banyak game berbasis teks digantikan dan yang kita kenal sekarang sebagai game berbasis web dengan format modern, grafis yang ditingkatkan. Memakai koneksi internet dan pengembang game menjadi lebih kreatif (Pramudia and Wardani, 2018).

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Game Online

Beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk bermain game online dapat dilihat dari dalam individu (internal) dan eksternal individu (eksternal), menyebabkan remaja menjadi kecanduan game online.

1. Faktor internal

- a. Keinginan, keinginan yang kuat untuk mendapatkan skor tinggi dalam Game online dirancang untuk membuat pemain lebih penasaran, ingin mendapatkan skor yang lebih tinggi, sehingga remaja semakin menginginkan untuk game online

- b. Bosan, kebosanan yang dirasakan remaja saat berada di rumah atau sekolah, dan ketidakmampuan untuk memprioritaskan kegiatan penting lainnya, juga merupakan akar dari kecanduan game online
- c. Kontrol diri, kurangnya pengendalian diri sehingga remaja tidak mengantisipasi akibat negatif dari bermain game online secara berlebihan (Pramudia and Wardani, 2018).

2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan, Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- b. Hubungan Sosial, Kurangnya Keterampilan Sosial yang Baik menjadikan remaja memilih alternatif bermain game online sebagai kegiatan yang menyenangkan.
- c. Harapan, harapan orang tua adalah bahwa keikutsertaan anak dalam berbagai kegiatan seperti kelas dan bimbingan belajar akan membuat mereka melupakan kebutuhan primernya, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga (Pramudia and Wardani, 2018).

2.1.5 Dampak Game Online

Game online selalu dianggap memberikan dampak negatif bagi pemainnya. Ini terutama karena sebagian besar merupakan permainan yang membuat ketagihan dan biasanya tentang perkelahian dan perkelahian yang intens. orang tua dan sebagian besar media berpikir dan percaya bahwa permainan menyebabkan kerusakan otak pada anak dan mendorong kekerasan pada anak. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan ilmuwan percaya bahwa permainan sebenarnya

bermanfaat bagi perkembangan anak, memiliki dampak negatif (Pramudia and Wardani, 2018).

1. Dampak Positif Game Online

Pemain game atau sering disebut gamers mereka mampu melatih temannya atau pemainnya untuk memenangkan permainan dengan cara yang cepat dan mendapatkan poin atau nilai yang diinginkan. Selain itu mereka dapat :

a. Meningkatkan konsentrasi

Dengan sering bermain maka akan melatih konsentrasi pemain, konsentrasi tersebut akan meningkat karena mereka mencoba berfikir untuk menyelesaikan misi atau tugasnya.

b. Koordinasi tangan dan mata akan meningkat.

c. Meningkatnya kemampuan membaca, karena dengan bermain game online ketidak tahuan mereka dalam menjalankan permainannya akan membuat mereka cenderung membaca, sehingga minat membaca akan menambah (Safitri, 2020).

2. Dampak Negatif Game Online

Dampak negatif game banyak sekali yang kita dapatkan jika tidak mampu menyesuaikan dan mengatur pola hidup diri masing-masing. Dengan bermain game yang berlebihan, kita akan banyak meninggalkan aktivitas yang lebih utama atau penting untuk dilakukan terlebih dahulu. Mahasiswa seharusnya mampu membedakan mana yang menjadi prioritas dalam hidupnya dan yang tidak. Dampak negatif banyak kita dapatkan pada umumnya seperti : sakit mata, kurangnya sosialisasi, meninggalkan kewajiban, dan mudah emosi (Safitri, 2020).

2.1.6 Kelebihan Dan Kelemahan Game Online

1. Kelebihan Game Online, ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Memainkan game online memungkinkan anda untuk melatih bermain memenangkan game dengan cepat dan efisien serta mendapatkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online menjadi lebih fokus karena harus menyelesaikan banyak tugas, mencari celah yang dapat diatasi dan memantau gameplay. Semakin sulit permainan, semakin banyak konsentrasi yang dibutuhkan (Pramudia and Wardani, 2018).
- b. Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan (Pramudia and Wardani, 2018).
- c. Meningkatkan kemampuan membaca, sangat tidak masuk akal bahwa game online adalah jenis permainan yang mengurangi minat membaca siswa. Dalam hal ini, game online sebenarnya dapat meningkatkan minat membaca game (Pramudia and Wardani, 2018).
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, sebagian besar game online menggunakan bahasa Inggris untuk pengoperasiannya, sehingga pemain mengetahui kosakata bahasa Inggris (Pramudia and Wardani, 2018).
- e. Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk menikmati game dengan nyaman dan dengan kualitas gambar yang baik,

pemain online mencoba mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game (Pramudia and Wardani, 2018).

- f. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan membantu siswa mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menyeimbangkan berbagai peristiwa dalam permainan dan menerapkannya ke dunia nyata (relevansi dan kepositifan) (Pramudia and Wardani, 2018).
- g. Melatih kemampuan bekerjasama, dalam permainan multipemain atau berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoodinasi dan dapat bekerja sama dengan teman-temannya (anggota permainan) untuk memenangkan permainan (Pramudia and Wardani, 2018).

2. Kelemahan Game Online, setelah mengetahui kelebihan dari game online tersebut. Game online pun memiliki kelemahan yaitu :

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang tersedia saat ini memang dirancang untuk membuat pemain tetap bergantung. Semakin banyak orang bergantung pada game, semakin banyak keuntungan yang didapat pembuat game . Namun, keuntungan pembuat game ini sebenarnya memiliki efek negatif pada kesehatan mental pemain (Pramudia and Wardani, 2018).
- b. Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, meski tidak banyak tetapi cukup bagus, namun kita sering melihat kasus dimana gamer

online mencoba mencuri identitas pemain lain dengan berbagai cara.

Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal (Pramudia and Wardani, 2018).

- c. Berbicara kasar dan kotor, apakah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia, gamer online sering menggunakan kata-kata kasar dan kotor saat bermain di warnet dan game center (Pramudia and Wardani, 2018).
- d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, karena kecenderungan untuk menyelesaikan tugas di game dan kesenangan bermain, sering mengabaikan berbagai aktivitas. Diantaranya adalah ibadah, tugas sekolah, pekerjaan rumah, kuliah, atau pekerjaan yang diabaikan karena permainan yang dipikirkan (Pramudia and Wardani, 2018).
- e. Perubahan pola istirahat dan pola makan, hal ini sering terjadi pada gamer online karena mereka telah kehilangan kendali atas diri mereka sendiri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu istirahat menjadi lebih pendek (Pramudia and Wardani, 2018).
- f. Pemborosan uang untuk membayar sewa computer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah (Pramudia and Wardani, 2018).

2.2 Prestasi Belajar

Hasil belajar siswa adalah gambaran keterampilan siswa yang dihasilkan dari penilaian terhadap proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Prestasi

adalah keterampilan yang dimiliki seorang siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Ada tiga macam prestasi belajar mengajar :

- 1) Keterampilan dan Kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan Bimbingan
- 3) Sikap dan keinginan.

Prestasi belajar adalah prestasi belajar yang berupa perubahan sikap atau perilaku setelah diperintahkan atau mempelajari sesuatu. Prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga diperlukan pengukuran untuk mengetahui apakah kegiatan tersebut berhasil. “Pengukuran adalah proses penentuan luas/kuantitas sesuatu” (Hambali; Maulidar; Aklima, 2019).

Prestasi belajar diawali dengan hasil yang dicapai sebagai perubahan perilaku, dan pada akhirnya didasarkan pada pengalaman dan wawasan untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan dari segi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah dinyatakan dalam hasil akhir/raport (Syafi’i, Marfiyanto and Rodiyah, 2018).

Prestasi belajar menunjukkan kinerja belajar seseorang. Ini biasanya dalam bentuk nilai rata-rata yang dicapai. Skor rata-rata dikumpulkan di antaranya dalam bentuk Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa. Keberhasilan belajar dicapai melalui perubahan dari waktu ke waktu didorong oleh kondisi belajar daripada pertumbuhan. Manifestasi ini dapat berupa perilaku dan keterampilan verbal dan tertulis yang dapat diukur secara langsung atau dinilai dengan tes (Analisis, 2015).

2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan pada semua jenis dan jenjang. Di sisi lain, Irham dan Novan mencatat bahwa belajar merupakan isu yang lumrah diperbincangkan oleh semua orang, terutama yang berkecimpung di dunia pendidikan. Belajar juga merupakan istilah yang tidak asing lagi bagi kebanyakan orang. Istilah belajar begitu familiar sehingga setiap orang tampaknya memahami pentingnya belajar. Namun kenyataannya, masih banyak hal yang belum dipahami kebanyakan orang tentang belajar.

Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan peningkatan dari tidak tahu menjadi tahu. Secara garis besar proses belajar dapat terjadi dengan dua cara, yaitu:

- a) Pembelajaran disediakan dengan adanya sarana dan prasarana pembelajaran. Proses semacam ini tentunya terjadi melalui lembaga pendidikan. Pembelajaran tersebut membutuhkan unsur-unsur pembelajaran seperti materi, fakultas, sarana dan prasarana,
- b) Pembelajaran bersifat experiential. Artinya, perubahan perilaku seseorang dapat terjadi melalui kebiasaan yang dialami, dirasakan, atau pengamatan terhadap lingkungan. Lingkungan yang dimaksud dapat berupa lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat (Abdullah, 2017).

Belajar dapat dipahami sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan merupakan hasil dari latihan atau pengalaman. Definisi ini mencakup tiga unsur, yaitu :

- 1) Belajar sebagai perubahan tingkah laku.
- 2) Perubahan yang terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari pematangan tidak belajar.
- 3) Perubahan ini harus relatif permanen dan bertahan dalam jangka waktu yang lama.

Dengan demikian, belajar adalah proses yang dapat menyebabkan perubahan perilaku dalam menanggapi situasi tertentu atau proses yang terjadi dalam diri seseorang. Perubahan ini tidak terjadi karena pewarisan genetik atau respons alami, kematangan atau kondisi sementara organisme, misalnya karena kelelahan, efek obat, ketakutan, dll. Secara akademis, jika seseorang telah belajar, persiapannya akan berubah dalam menanggapi lingkungannya. Belajar adalah proaktif dan bergantung pada situasi di sekitar individu dan dipandu oleh tujuan yang mencakup perilaku, perolehan pengalaman, dan keinginan untuk memahami sesuatu. Belajar adalah bagaimana seseorang berubah melalui pengalaman (Siregar, Eveline, Widyaningrum, 2015).

2.2.3 Jenis-Jenis Belajar

Berkenaan dengan proses belajar yang terjadi pada diri siswa, Gagne mengemukakan delapan jenis belajar. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah:

1. Belajar Isyarat (*Signal Learning*)

Belajar dari isyarat ini dapat diartikan sebagai proses pengendalian pola perilaku dasar yang tidak disengaja dan tidak ditargetkan. Tipe ini

melibatkan respons emosional. Prasyarat untuk jenis pembelajaran ini adalah penerimaan rangsangan (sinyal) secara bersamaan, rangsangan tertentu secara berulang-ulang. Reaksi yang dihasilkan bersifat umum dan emosional, dan bersifat acak serta tidak dapat *dikendalikan* (Siregar, Eveline, Widyaningrum, 2015).

2. Belajar Stimulus-Respon (*Stimulus-Response Learning*)

Stimulus-respon belajar terjadi dalam diri individu karena adanya rangsangan dari luar. Misalnya, jika ada bola di depan ia akan menendang bola, jika ada perintah ia akan berdiri dengan benar, jika anjing menggonggong di belakang ia akan lari (Faizah, 2020).

3. Belajar Rangkaian (*Chaining Learning*)

Belajar rangkaian adalah belajar dengan melakukan gerakan motorik sedemikian rupa sehingga pada akhirnya membentuk rangkaian gerakan dengan urutan tertentu. Perilaku "*chaining*" bisa menjadi salah satu "*motor skills*". Kesatuan hubungan stimulus-respons dalam rangkaian dibangun melalui "*chaining*". Kategorisasi terjadi ketika sebuah hubungan terbentuk antara beberapa S-R karena satu terjadi segera setelah yang lain, sehingga didasarkan pada "*lingkungan*". Kegiatan berantai ini dapat dipahami sebagai terjadinya suatu peristiwa berdasarkan urutannya (Siregar, Eveline, Widyaningrum, 2015).

4. Belajar Asosiasi Verbal (*Verbal Association Learning*)

Belajar asosiasi verbal terjadi ketika individu sudah mengetahui sebutan formal dan mampu menangkap makna dari sifat-sifat verbal. Misalnya,

perahu itu seperti badan bebek atau kereta api seperti keluang (kaki seribu) atau wajahnya seperti bulan kesiangan (Faizah, 2020).

5. Belajar Membedakan (*Discrimination Learning*)

Belajar diskriminasi terjadi ketika seorang individu berhadapan dengan berbagai objek, situasi, atau pengalaman dan mencoba untuk membedakan di antara sejumlah besar. Misalnya, membedakan jenis tumbuhan atas dasar urat daunnya, suku bangsa menurut tempat tinggalnya, dan negara menurut tingkat kemajuannya.

6. Belajar Konsep (*Concept Learning*)

Belajar konsep terjadi ketika individu disajikan dengan berbagai fakta dan data yang mereka tafsirkan menjadi pemahaman dan makna yang abstrak. Misalnya, hewan, tumbuhan, dan manusia adalah makhluk hidup. Negara maju termasuk developed-countries, aturan hubungan antar negara, termasuk hukum internasional

7. Belajar Hukum atau Aturan (*Rule Learning*)

Belajar aturan/hukum terjadi ketika seorang individu mengambil serangkaian peristiwa atau perangkat data yang diberikan sebelumnya atau sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut ke dalam aturan. Sebagai contoh, kita mengetahui bahwa benda memuai jika dipanaskan, bahwa iklim suatu tempat dipengaruhi oleh posisi geografis dan astronomis bumi, dan bahwa harga dipengaruhi oleh penawaran dan permintaan (Faizah, 2020).

8. Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving Learning*)

Belajar memecahkan masalah merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa aturan untuk memecahkan masalah sehingga mengambil bentuk aturan orde yang lebih tinggi. Untuk memecahkan masalah, ia harus memiliki aturan atau pengetahuan dan pengalaman. Mengetahui aturan ini, dia dapat membuat keputusan untuk memecahkan masalah. Seseorang harus memiliki konsep, aturan dan "set" untuk menyelesaikannya dan strategi untuk memandu pemikiran seseorang menjadi produktif (Siregar, Eveline, Widyaningrum, 2015).

2.2.4 Aspek-aspek Prestasi Belajar

Tentu ada aspek hasil prestasi belajar yang dapat dijadikan indikator prestasi belajar. Dari dimensi tersebut, setidaknya ada 3 aspek keberhasilan pembelajaran, dan ketiganya dapat dieksplorasi dalam kursus literasi yang berbeda.

1. Aspek Kognitif, sebagai indikator dalam pencapaian sebuah prestasi hal ini seperti yang disampaikan oleh Muhibbin Syah bahwa “untuk mengukur prestasi siswa bidang kognitif ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tulis maupun tes lisan”.
2. Aspek Afektif adalah area berpikir yang mencakup ciri-ciri perilaku seperti perasaan, minat, sikap, perasaan, atau nilai. Menurut Harun Rasyid dan Mansur, ranah afektif menentukan keberhasilan belajar. Mereka yang tidak tertarik pada mata pelajaran tertentu sulit mencapai prestasi akademik yang optimal. Hasil belajar yang optimal diharapkan dari mereka yang tertarik dengan mata pelajaran tersebut.

3. Aspek Psikomotorik, Psikomotor adalah aspek yang berhubungan dengan gerakan seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya berlari, berjalan, menggambar, berbicara, membongkar perangkat, dan memasang perangkat (Syafi'i, Marfiyanto and Rodiyah, 2018).

2.2.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik tidak terlepas dari faktor pendidikan. Faktor pendidikan yang dimaksudkan adalah faktor tujuan, faktor pendidik, faktor peserta didik, faktor media pendidikan dan faktor lingkungan.

1. Faktor Tujuan, sebagai faktor pertama dalam mencapai dan membentuk manusia seutuhnya seperti manusia yang cerdas, manusia yang bermoral, manusia yang bertanggung jawab, manusia yang kreatif dan dinamis, manusia yang sehat jasmani dan rohani unsur sasarannya. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut bukan hanya tujuan pendidikan masal, tujuan pendidikan institusional, tetapi juga tujuan pendidikan kelas.
2. Faktor Pendidik, faktor yang memegang peranan sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Faktor pendidik sebagai figur sentral dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik, anda memerlukan keterampilan mengajar yang berbeda seperti questioning skill, reinforcement skill, variation skill, explaining skill, set induction and closure skill, and management class skill. Penguasaan materi atau content pembelajaran wajib dikuasai oleh pendidik menyajikan dari hal

yang sederhana menuju hal-hal yang rumit, dari hal-hal yang kongkrit ke hal-hal yang abstrak.

3. Faktor Peserta Didik, baik ditinjau dari pengaruh internal maupun eksternal peserta didik itu sendiri.
4. Faktor Teknologi Media, adalah semua media yang mempengaruhi pencapaian tujuan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan terutama sebagai bagian dari upaya perbaikan atau peningkatan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran harus dipandang sebagai sumber belajar yang berusaha memecahkan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Ketika suatu mata pelajaran membutuhkan lebih dari berbagai media, guru dapat menggunakan multimedia untuk meningkatkan, merangsang dan memfasilitasi proses pembelajaran.
5. Faktor Lingkungan, baik lingkungan yang tergolong sebagai instrumental input maupun environmental inputnya. Ruang kelas harus didesain menjadi kelas yang nyaman (Wahid, 2018).

2.2.6 Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang menjadi aktif pada waktu-waktu tertentu, dan belajar adalah aktivitas mental atau psikologis yang berlangsung dalam interaksi positif dengan lingkungan, yang menyebabkan terjadinya perubahan pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sikap, ditambah lagi bahwa motivasi pembelajaran adalah kekuatan pendorong di balik keterlibatan siswa (Irmawati, 2016).

Motivasi belajar adalah motivasi yang ada dan timbul pada diri siswa untuk belajar atau memperdalam ilmu. Motivasi untuk belajar sangat penting untuk kinerja atau pembelajaran. Asumsi yang dibuat tentang motivasi belajar dapat diamati pada hasil belajar siswa dan aspek kognitif. Kesadaran motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing siswa. Perkembangan teknologi akan membantu meningkatkan pembelajaran siswa namun keberadaan game online dapat menurunkan motivasi belajar dari siswa (Irmawati, 2016).

2.2.7 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang (Lestari, 2015).

2.3 Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai yang tidak dirasakan (Nurlaela, 2016).

Menurut Soeharto merumuskan perilaku sebagai hasil dari proses belajar. Dalam proses belajar itu terjadi interaksi antara individu dan dunia sekitarnya. Sebagai hasil interaksi maka jawaban yang terlihat dari seorang individu akan

dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian- kejadian yang pernah dialami oleh individu tersebut maupun oleh situasi masa kini (Amanda, 2016).

2.4 Kehidupan Sosial

Young menyatakan bahwa kecanduan internet dapat membawa dampak negatif pada konflik keluarga. Dia menemukan bahwa 53% dari pecandu internet yang disurvei dilaporkan memiliki masalah hubungan yang serius. Pecandu menghabiskan lebih sedikit waktu dengan orang-orang dalam hidup mereka sebagai ganti mengisi waktu penuh di Internet. Perkawinan adalah hal yang paling berpengaruh karena penggunaan Internet yang berlebihan mengganggu tanggung jawab dan kewajiban di rumah. Ia kemudian mencontohkan seorang ibu yang melupakan hal-hal seperti memberi makan anaknya, menjemput anaknya sepulang sekolah dan tanggung jawab lainnya sebagai seorang ibu karena terbiasa hidup di dunia internet. Di Nevada, sepasang suami istri telah dijatuhi hukuman bersalah atas penelantaran anak. Mereka telah meninggalkan bayi mereka kelaparan dan menderita sampai mati karena kecanduan internet dan video game (Latif, Aziz and Jalil, 2017).

2.5 Emosional

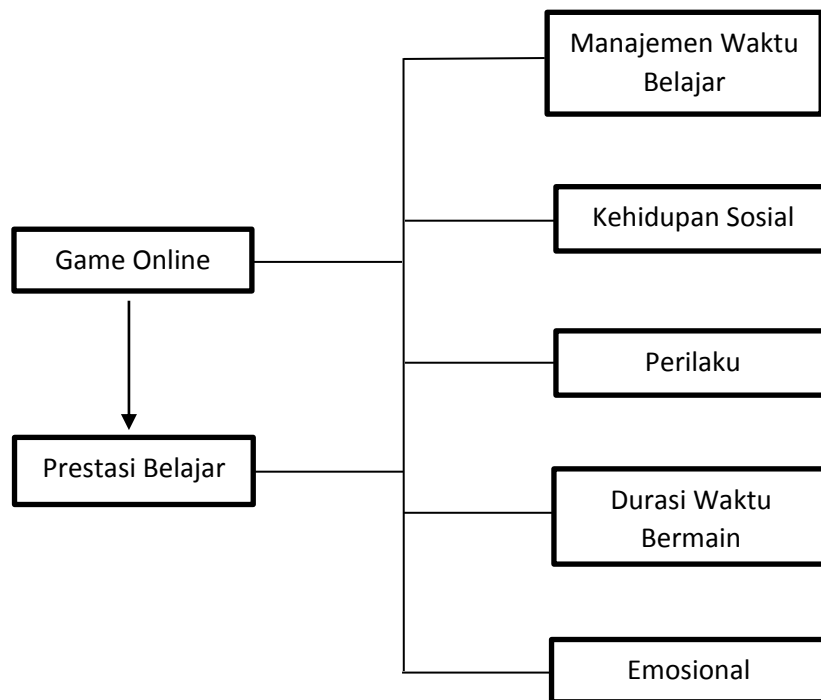
Secara umum, kecanduan dikatakan memberi dampak pada psikologi pecandu ketika substansinya ditarik dari mereka. "Ketergantungan" adalah istilah yang digunakan oleh banyak peneliti untuk menggambarkan keadaan psikologis seorang pecandu kecanduan game online. Young telah memberikan contoh bagaimana defensif dan kemarahan seorang pecandu ketika dipaksa untuk tidak terlibat dengan game online lagi. Dia menyebutkan bahwa, gamer yang tidak dapat

mengakses game dapat menjadi sangat emosional sehingga menjadi mudah tersinggung, cemas, atau depresi. Mereka cenderung mengikuti emosinya dan berhenti berpikir rasional sehingga memberikan respon negatif terhadap orang-orang dalam kehidupannya (Latif, Aziz and Jalil, 2017).

2.6 Manajemen Waktu Belajar

Ozcan & Buzlu menyatakan bahwa, aktivitas internet siswa yang berhubungan dengan akademik seperti pencarian informasi pendidikan atau penelitian akademik menurun dan kinerja aktivitas Internet yang berkaitan dengan hiburan seperti mengobrol, mengunduh, game online, konten seksual, dan mendengarkan musik meningkat seiring dengan peningkatan skor Skala Kognisi Online. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung menggunakan internet untuk tujuan yang tidak bermanfaat dan membuang banyak waktu. Young telah menyebutkan bahwa siswa yang terlibat dengan penggunaan internet yang berlebihan memiliki motivasi yang kurang dalam kebiasaan belajar, mengalami penurunan yang signifikan dalam hasil akademik, dan melewatkan banyak kelas dan ditempatkan dalam masa percobaan (Latif, Aziz and Jalil, 2017).

2.4 Kerangka Teori



Sumber: (Amanda, 2016; Latif, Aziz and Jalil, 2017; Winarmi, Supriatan and Pratiwi, 2019; Anggraeni and Wihardja, 2020)

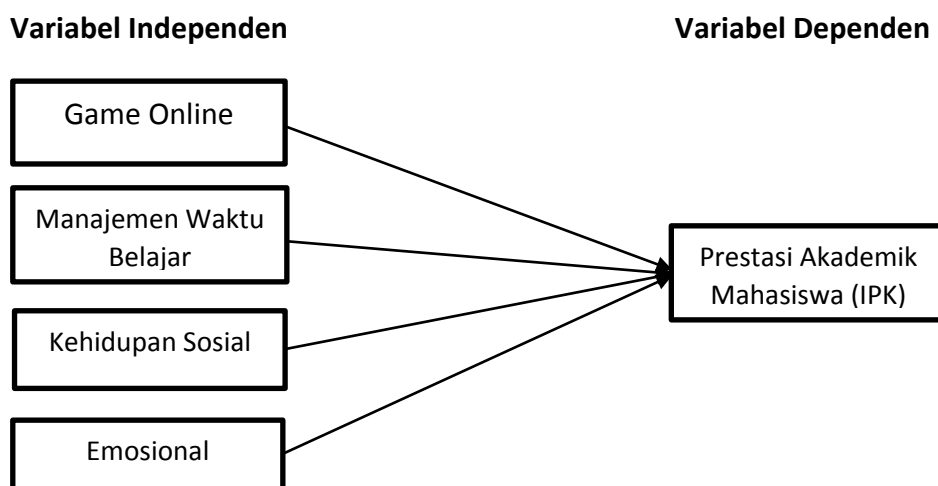
Gambar 2.1. Kerangka Teori

BAB III

KERANGKA KONSEP

1.1 Kerangka Konsep

Berdasarkan kerangka teori yang telah disebutkan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap status hubungan game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah aceh. Peneliti hanya ingin meneliti beberapa faktor saja, sehingga dibuatlah kerangka konsep mengenai hubungan game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah, kerangka konsep ini terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah prestasi akademik mahasiswa (IPK). Sedangkan variabel independennya adalah Game Online, manajemen waktu belajar, kehidupan sosial dan emosional. Hubungan antar variabel dapat dilihat dari bagan berikut:



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

1.2 Variabel Penelitian

1.2.1 Variabel Dependen

Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini yaitu prestasi akademik mahasiswa (IPK).

1.2.2 Variabel Independen

Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini yaitu Game Online, manajemen waktu belajar, kehidupan sosial dan emosional.

1.3 Definisi Operasional

Tabel 3.1 : Definisi Operasional

NO	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Independen						
1.	Game Online	Permainan yang dimainkan oleh responden yang menggunakan internet.	Angket	Kuesioner	1. Rendah 2. Tinggi	Rasio
2.	Manajemen Waktu Belajar	Pengelolaan atau pembagian waktu seseorang untuk belajar.	Angket	Kuesioner	1. Baik 2. Tidak Baik	Rasio
3.	Kehidupan Sosial	Bagian dari waktu yang dihabiskan seseorang untuk melakukan hal-hal yang menyenangkan bersama orang lain.	Angket	Kuesioner	1. Baik 2. Tidak Baik	Rasio
4.	Emosional	Perasaan atau pengalaman yang terkoordinasi, perubahan fisiologis, dan perilaku serta	Angket	Kuesioner	1. Baik 2. Tidak Baik	Rasio

		reaksi seseorang terhadap game online.				
Variabel Dependen						
1.	Prestasi akademik mahasiswa (IPK)	Hasil usaha mahasiswa yang dapat dicapai berupa penguasaan, pengetahuan, kemampuan, kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dapat dibuktikan dengan hasil tes atau ujian.	Data Sekunder Indeks Prestasi Kumulatif.	Data yang diambil dari bidang akademik FKM Unmuha.	1. Tinggi 2. Sedang	Rasio

3.4 Cara Pengukuran Variabel

3.4.1 Prestasi Akademik Mahasiswa (IPK)

1. Tinggi : Apabila nilai IPK 3,51-4,00
2. Sedang : Apabila nilai IPK 2,76-3,50

3.4.2 Manajemen Waktu Belajar

1. Baik : Apabila nilai skor < mean.
2. Tidak Baik : Apabila nilai Skor > mean.

3.4.3 Kehidupan Sosial

1. Baik : Apabila nilai skor < mean.
2. Tidak Baik : Apabila nilai Skor > mean.

3.4.4 Emosional

1. Baik : Apabila nilai skor < mean.
2. Tidak Baik : Apabila nilai Skor > mean.

3.4.5 Game Online

1. Rendah : Apabila nilai skor < mean.
2. Tinggi : Apabila nilai Skor > mean.

3.5 Hipotesis Penelitian

1. Ha : Ada hubungan antara bermain game online dengan prestasi akademik mahasiswa (IPK) pada mahasiswa di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Ha : Ada hubungan antara manajemen waktu belajar dengan prestasi akademik mahasiswa (IPK) pada mahasiswa di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
3. Ha : Ada hubungan antara kehidupan sosial dengan prestasi akademik mahasiswa (IPK) pada mahasiswa di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
4. Ha : Ada hubungan antara emosional dengan prestasi akademik mahasiswa (IPK) pada mahasiswa di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional yaitu penelitian yang dilakukan dengan satu waktu yang bertujuan untuk melihat hubungan variabel independen (game online, manajemen waktu belajar, kehidupan sosial dan emosional) dengan variabel dependen (prestasi akademik mahasiswa (IPK),) pada mahasiswa di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh (Imas Masturoh, 2018).

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi merupakan subjek atau objek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang memiliki wilayah generalisasinya yang akan ditetapkan dan dipelajari peneliti untuk dapat ditarik kesimpulannya (Imas Masturoh, 2018). Populasi pada penelitian ini diambil dari seluruh jumlah mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh sebanyak 560 orang, yang terdiri dari angkatan 2019 sebanyak 185 orang, angkatan 2020 sebanyak 161 orang, angkatan 2021 sebanyak 96 orang dan angkatan 2022 sebanyak 118 orang.

4.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti secara nyata atau bagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang akan ditarik

kesimpulannya. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan rumus Taro Yamane yang juga menyerupai rumus Slovin dimana istilah kesalahan atau e pada Slovin, diganti menggunakan istilah presisi atau d pada Taro Yamane. Rumus Taro Yamane adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Nd^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Presisi

$$n = \frac{N}{1 + Nd^2}$$

$$n = \frac{560}{1 + 560 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{560}{1 + 560(0,01)}$$

$$n = \frac{560}{6,6}$$

$n = 84,84$ responden

Maka sampel dari penelitian ini berjumlah 86 orang responden yang di pilih menggunakan *teknik sampling aksidental* (Imas Masturoh, 2018). Adapun pembagian jumlah sampel per angkatan yaitu :

Tabel 4.1 Daftar Sampel Dalam Penelitian

No	Angkatan	Jumlah Sampel Per Angkatan
1.	Angkatan 2019	$0,15 \times 185 = 27,75 = 28$
2.	Angkatan 2020	$0,15 \times 161 = 24,15 = 25$
3.	Angkatan 2021	$0,15 \times 96 = 14,4 = 15$
4.	Angkatan 2022	$0,15 \times 118 = 17,7 = 18$
	Jumlah	86 Orang

4.3 Metode Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara *sampling aksidental*. Adapun definisi *sampling aksidental* adalah teknik yang dilakukan berdasarkan faktor spontanitas atau kebetulan. Artinya siapa saja yang secara tidak sengaja bertemu dengan peneliti maka orang tersebut dapat dijadikan sampel (Imas Masturoh, 2018).

4.4 Kriteria Sampel

Agar karakteristik sampel tidak menyimpang dari populasi yang diinginkan peneliti, maka sebelum dilakukan pengambilan sampel perlu ditentukan kriteria inklusi dan eksklusi. kriteria inklusi merupakan kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel. Sedangkan kriteria

eksklusi ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Imas Masturoh, 2018).

4.4.1 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Mahasiswa aktif Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
- b. Bersedia menjadi responden.
- c. Bermain game online (minimal sejak bulan Januari sampai Agustus Tahun 2022)

4.4.2 Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Mahasiswa yang menolak untuk ikut serta menjadi responden dalam penelitian ini.
- b. Tidak ada selama penelitian dilakukan.

4.5 Jenis Data

Data yang digunakan pada penelitian kali ini adalah data primer yang diambil di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

4.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Mei - 06 Juni Tahun 2023.

4.7 Pengumpulan Data

4.7.1 Data Primer

Data primer adalah data yang didapat secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan kuesioner yang meliputi hubungan bermain game online (Imas Masturoh, 2018).

4.7.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari berbagai sumber yang telah ada seperti dokumen-dokumen, jurnal, artikel, laporan, dan lain-lain (Imas Masturoh, 2018)

4.8 Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan selanjutnya data akan dikelola dengan tujuan mengubah data informasi agar lebih jelas.

4.8.1 *Editing*

Setelah data dikumpulkan, maka dilakukan pemeriksaan kembali hasil dari pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti agar tidak terjadi ketidaklengkapan data (Imas Masturoh, 2018).

4.8.2 *Coding*

Coding yaitu tahap dimana peneliti memberikan kode angka pada data guna untuk mempermudah mengelola data. Data *entry* yaitu tahap pengisian kode pada yan sesuai dengan jawaban masing-masing pertanyaan (Imas Masturoh, 2018).

4.8.3 Tabulating

Tabulating merupakan penyajian data yang akan dibuat sesuai dengan tujuan penelitian (Imas Masturoh, 2018).

4.9 Analisa Data

4.9.1 Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan dengan menjabarkan secara deskriptif untuk melihat distribusi frekuensi variabel-variabel yang diteliti, baik independen maupun dependen yang bertujuan untuk melihat besarnya masalah. Untuk analisis ini semua tabel dibuat dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

4.9.2 Analisis Multivariat

Analisis multivariat adalah analisis data yang proses analisis yang akan digunakan adalah uji SEM (*Structural Equation Modelling*), metode ini digunakan untuk melihat makna dan besarnya hubungan antar variabel.

SEM (*Structural Equation Modeling*) adalah generasi kedua teknik analisis multivariat yang memungkinkan peneliti menguji hubungan antar variabel yang kompleks baik recursive maupun non-recursive untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keseluruhan model (Siswoyono, 2016).

4.10 Penyajian Data

Data yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, tabulasi silang dan grafik serta menggunakan narasi untuk penjelasan.

BAB V

GAMBARAN UMUM

5.1 Keadaan Geografis

Kecamatan Leung Bata adalah sebuah kecamatan di Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia. Kecamatan Leung Bata merupakan pemekaran dari kecamatan Baiturrahman pada tahun 2000, berdasarkan Peraturan Daerah Kota Banda Aceh Nomor 8 Tahun 2000. Nama kecamatan ini diambil dari nama Teuku Nyak Radja Imum Bata yang dikenal dengan Tgk. Imum Leung Bata, salah seorang tokoh ulama dan pejuang Aceh. Secara geografis wilayah kecamatan ini terdiri atas satu mukim, yang terbagi ke dalam Sembilan gampong dan terbagi menjadi 30 dusun dengan jumlah penduduk 117.105 jiwa. Sembilan Gampong tersebut di Kecamatan Leung Bata adalah sebagai berikut :

1. Gampong Batoh
2. Gampong Blang Cut
3. Gampong Cot Mesjid
4. Gampong Landom
5. Gampong Lam Paloh
6. Gampong Lamseupung
7. Gampong Leung Bata
8. Gampong Panteriek
9. Gampong Suka Damai

5.2 Letak Demografis

Secara Geografis, Universitas Muhammadiyah Aceh terletak di Gampong Batoh Kecamatan Leung Bata. Kecamatan Leung Bata terletak antara $050^{\circ}54'84''$ LU- $950^{\circ}33'84''$ BT dengan ketinggian 1,11 Meter di atas permukaan laut. Luas area kecamatan Leung Bata adalah 534,1 Hektar dengan batas-batas sebagai berikut :

1. Sebelah Utara berbatas dengan Kecamatan Kuta Alam.
2. Sebelah Selatan berbatas dengan Kabupaten Aceh Besar.
3. Sebelah Timur berbatas dengan Kecamatan Ule Kareng.

Sebelah Barat berbatas dengan Kecamatan Baiturrahman.

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh, penelitian ini berlangsung selama 8 hari yaitu terhitung pada tanggal 30 Mei sampai 06 Juni 2023. Yang bertujuan untuk melihat Hubungan Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Di Universitas Muhammadiyah Aceh. Penelitian ini menggunakan teknik aksidental sampling yang dimana peneliti datang ke Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh untuk menunggu mahasiswa setelah selesai belajar dan keluar dari kelas, lalu memberikan angket kepada mahasiswa/i yang bersedia menjadi responden, dengan jumlah sampel sebanyak 86 responden.

Dalam penelitian ini diteliti hubungan game online yang diperkirakan dengan Prestasi belajar yaitu manajemen waktu belajar, kehidupan sosial, dan emosional. Maka dari itu hasil perhitungan dan analisis dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut :

6.1.1 Analisis Univariat

Analisa Univariat dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi Hubungan Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Di Universitas Muhammadiyah Aceh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

a. Karakteristik responden

1. Jenis Kelamin

Tabel 6.1

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	54	62,79%
2	Perempuan	32	37,21%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.1 distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa dari 86 responden, laki-laki berjumlah 54 orang (62,79%) sedangkan perempuan berjumlah 32 orang (37,21%).

2. Umur

Tabel 6.2

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Umur	Frekuensi	Persentase
1	Remaja	24	27,91%
2	Dewasa	62	72,09%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.2 distribusi frekuensi responden berdasarkan umur menunjukkan bahwa dari 86 responden, remaja (17-19) berjumlah 24 orang (27,91%), sedangkan dewasa (20-22) berjumlah 62 orang (72,09%).

3. Angkatan

Tabel 6.3

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Angkatan Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Angkatan	Frekuensi	Persentase
1	2019	28	32,56%
2	2020	25	29,07%
3	2021	15	17,44%
4	2022	18	20,93%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.3 distribusi frekuensi responden berdasarkan angkatan menunjukkan bahwa dari 86 responden, Angkatan 2019 berjumlah 28 orang (32,56%), Angkatan 2020 berjumlah 25 orang (29,07%), Angkatan 2021 berjumlah 15 orang (17,44%) dan Angkatan 2022 berjumlah 18 orang (20,93%).

4. Semester

Tabel 6.4

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Semester Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Semester	Frekuensi	Persentase
----	----------	-----------	------------

1	2	18	20,93%
2	4	15	17,44%
3	6	25	29,07%
4	8	28	32,56%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.4 distribusi frekuensi responden berdasarkan semester menunjukkan bahwa dari 86 responden, semester 2 berjumlah 18 orang (20,93%), semester 4 berjumlah 15 orang (17,44%), semester 6 berjumlah 25 orang (29,07%) dan semester 8 berjumlah 28 orang (32,56%).

5. IPK

Tabel 6.5

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan IPK Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	IPK	Frekuensi	Persentase
1	Sedang	44	51,16%
2	Tinggi	42	48,84%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.5 distribusi frekuensi responden berdasarkan IPK menunjukkan bahwa dari 86 responden, sebanyak 44 orang (51,16%) memiliki IPK sedang, dan sebanyak 42 orang (48,84%) memiliki IPK tinggi.

6. Game Online

Tabel 6.6

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Game Online Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Game Online	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	47	54,65%
2	Tinggi	39	45,35%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.8 distribusi frekuensi responden berdasarkan game online menunjukkan bahwa dari 86 responden, sebanyak 47 orang (54,65%) memiliki bermain yang online yang rendah, sedangkan sebanyak 39 orang (45,35%) memiliki bermain game online yang tinggi.

7. Manajemen Waktu Belajar

Tabel 6.7

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Manajemen Waktu Belajar Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Manajemen Waktu Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Baik	54	62,79%
2	Tidak Baik	32	37,21%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.7 distribusi frekuensi responden berdasarkan manajemen waktu belajar menunjukkan bahwa dari 86 responden, sebanyak 54 orang (62,79%)

memiliki manajemen waktu belajar yang baik, sedangkan sebanyak 32 orang (37,21%) memiliki manajemen waktu belajar yang tidak baik.

8. Kehidupan Sosial

Tabel 6.8

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kehidupan Sosial Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Kehidupan Sosial	Frekuensi	Persentase
1	Baik	46	53,49%
2	Tidak Baik	40	46,51%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.8 distribusi frekuensi responden berdasarkan kehidupan sosial menunjukkan bahwa dari 86 responden, sebanyak 46 orang (53,49%) memiliki kehidupan sosial yang baik, sedangkan sebanyak 40 orang (46,51%) memiliki kehidupan sosial yang tidak baik.

9. Emosional

Tabel 6.9

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Emosional Di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

NO	Emosional	Frekuensi	Persentase
1	Baik	44	51,16%
2	Tidak Baik	42	48,84%
Total		86	100%

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2023)

Tabel 6.9 distribusi frekuensi responden berdasarkan emosional menunjukkan bahwa dari 86 responden, sebanyak 44 orang (51,16%) memiliki emosional yang baik, sedangkan sebanyak 42 orang (48,84%) memiliki emosional yang tidak baik.

6.1.2 Analisis Multivariat

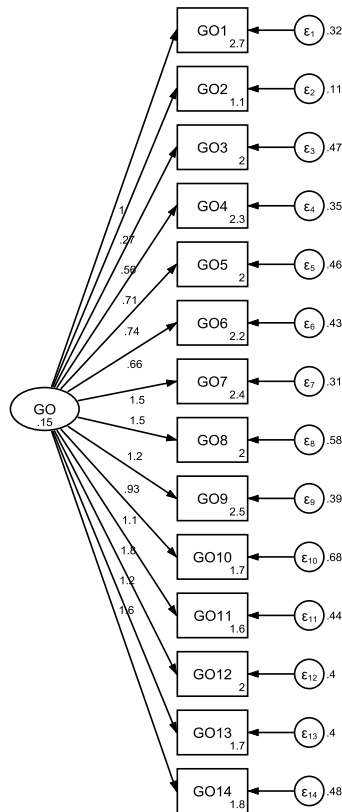
Analisa ini dilakukan untuk mengetahui hubungan game online, manajemen waktu belajar, kehidupan sosial dan emosional dengan prestasi belajar pada mahasiswa dengan menggunakan uji SEM (*Structural Equation Modelling*). Adapun hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah :

1. CFA (*Confirmatory Factor Analysis*)

Untuk menguji seberapa baik variabel yang diukur dapat mewakili construct atau faktor yang terbentuk sebelumnya dilakukan dengan uji Conformatory Factor Analysis (CFA). Dalam CFA terdapat 2 pengujian yang pertama yaitu untuk menguji pertanyaan dalam kuesioner apakah sudah representatif (valid) dengan menggunakan uji t, kemudian yang kedua adalah untuk mengukur konsistensi atau akurasi dengan menggunakan pengujian construct reliability. Berikut adalah hasil pengujian menggunakan CFA.

1) *Confirmatory Factor Analysis* Variabel Game Online

Variabel game online dapat diukur menggunakan 14 indikator. Untuk mengetahui keakuratan indikator dalam mengukur variabel laten game online dapat diketahui dengan menggunakan metode Confirmatory Factor Analysis (CFA). Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Gambar 6.1.



Gambar 6.1 CFA Variabel Game Online

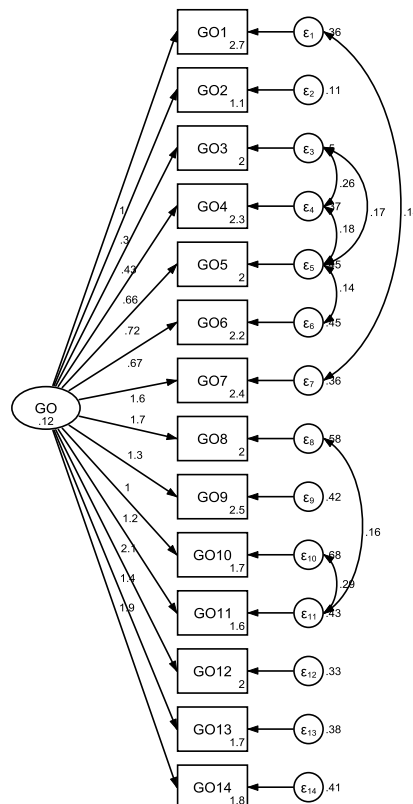
Untuk melanjutkan pada tahap analisis selanjutnya dilakukan identifikasi model, jika model dalam keadaan *over identified* maka dapat dilanjutkan dalam analisis berikutnya. Pada variabel game online model dalam keadaan *over identified* sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.10.

Tabel 6.10. Goodness of Fit Game Online

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	493,106	Model tidak dapat diterima
RMSEA	≤0,08	0,154	Model tidak dapat diterima

CFI	$\geq 0,90$	0,616	Model tidak dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	0,546	Model tidak dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,131	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,869	Model tidak dapat diterima

Berdasarkan Tabel 6.10 dapat diketahui bahwa model tidak dapat diterima karena belum memenuhi kriteria kebaikan model. Oleh karena itu dilakukan modifikasi dengan menghubungkan indikator-indikator yang mempunyai varian error yang berkorelasi tinggi agar mendapatkan model yang sesuai. Indikator yang digunakan dalam modifikasi adalah indikator yang signifikan. Hasil modifikasi dari variabel game online dapat dilihat pada Gambar 6.2



Gambar 6.2 CFA Variabel Game Online Setelah Dimodifikasi

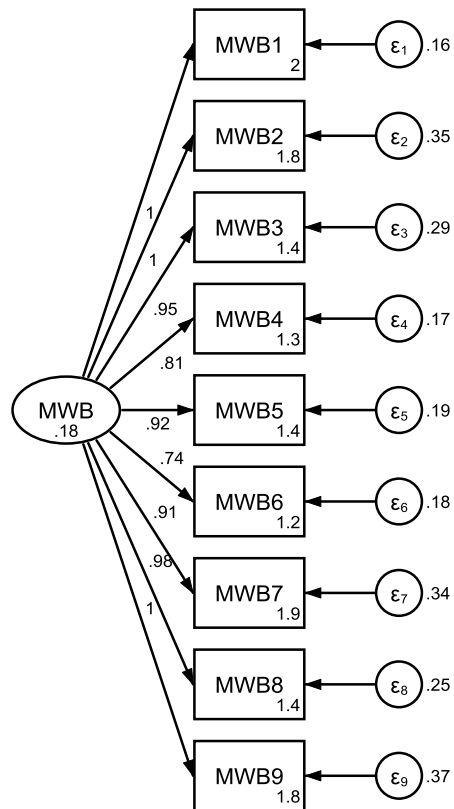
Berdasarkan Gambar 6.2 diperoleh bahwa pada variabel game online setelah dimodifikasi model dalam keadaan over identified sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.11.

Tabel 6.11. Goodness of Fit Game Online Setelah Dimodifikasi

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	493,106	Model tidak dapat diterima
RMSEA	$\leq 0,08$	0,077	Model dapat diterima
CFI	$\geq 0,90$	0,912	Model dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	0,886	Model tidak dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,093	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,854	Model tidak dapat diterima

2) *Confirmatory Factor Analysis* Variabel Manajemen Waktu Belajar

Variabel manajemen waktu belajar dapat diukur menggunakan 9 indikator. Untuk mengetahui keakuratan indikator dalam mengukur variabel laten manajemen waktu belajar dapat diketahui dengan menggunakan metode *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Gambar 6.3.



Gambar 6.3 CFA Variabel Manajemen Waktu Belajar

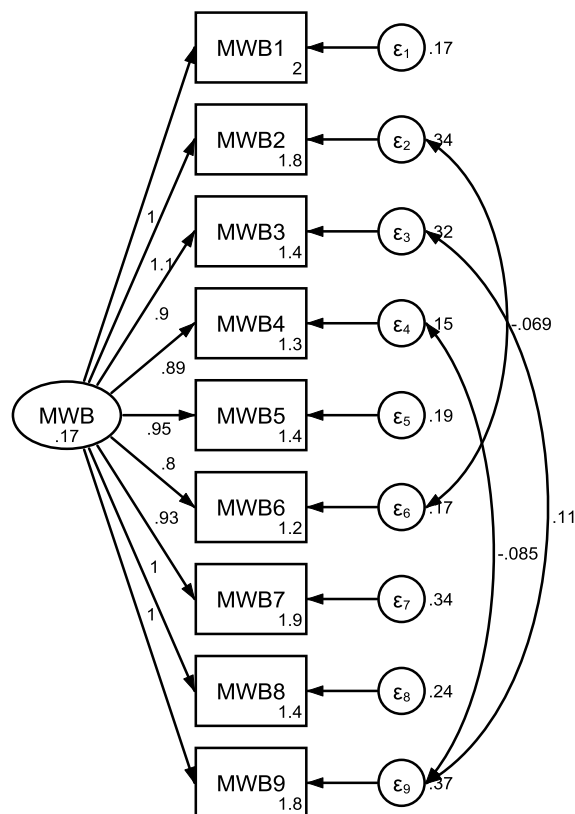
Untuk melanjutkan pada tahap analisis selanjutnya dilakukan identifikasi model, jika model dalam keadaan *over identified* maka dapat dilanjutkan dalam analisis berikutnya. Pada variabel manajemen waktu belajar model dalam keadaan *over identified* sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.12.

Tabel 6.12. Goodness of Fit Manajemen Waktu Belajar

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	284,644	Model tidak dapat diterima
RMSEA	≤0,08	0,119	Model tidak dapat diterima

CFI	$\geq 0,90$	0,869	Model tidak dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	0,825	Model tidak dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,075	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,858	Model tidak dapat diterima

Berdasarkan Tabel 6.12 dapat diketahui bahwa model tidak dapat diterima karena belum memenuhi kriteria kebaikan model. Oleh karena itu dilakukan modifikasi dengan menghubungkan indikator-indikator yang mempunyai varian error yang berkorelasi tinggi agar mendapatkan model yang sesuai. Indikator yang digunakan dalam modifikasi adalah indikator yang signifikan. Hasil modifikasi dari variabel manajemen waktu belajar dapat dilihat pada Gambar 6.2



**Gambar 6.4 CFA Variabel Manajemen Waktu Belajar Setelah
Dimodifikasi**

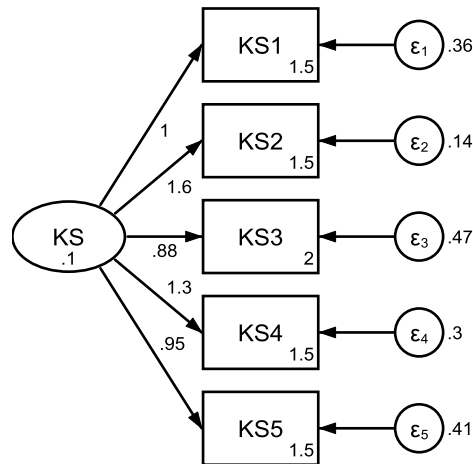
Berdasarkan Gambar 6.4 diperoleh bahwa pada variabel manajemen waktu belajar setelah dimodifikasi model dalam keadaan over identified sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.13.

Tabel 6.13. Goodness of Fit Manajemen Waktu Belajar Setelah dimodifikasi

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	284,644	Model tidak dapat diterima
RMSEA	$\leq 0,08$	0,068	Model dapat diterima
CFI	$\geq 0,90$	0,962	Model dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	0,943	Model dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,057	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,877	Model tidak dapat diterima

3) Confirmatory Factor Analysis Variabel Kehidupan Sosial

Variabel kehidupan sosial dapat diukur menggunakan 5 indikator. Untuk mengetahui keakuratan indikator dalam mengukur variabel laten kehidupan sosial dapat diketahui dengan menggunakan metode Confirmatory Factor Analysis (CFA). Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Gambar 6.5.



Gambar 6.5 CFA Variabel Kehidupan Sosial

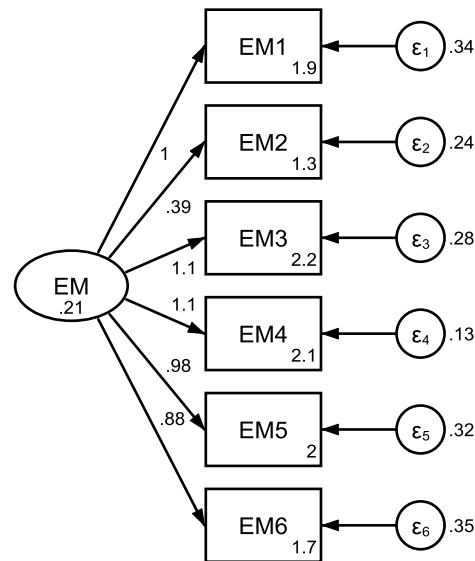
Untuk melanjutkan pada tahap analisis selanjutnya dilakukan identifikasi model, jika model dalam keadaan *over identified* maka dapat dilanjutkan dalam analisis berikutnya. Pada variabel kehidupan sosial model dalam keadaan *over identified* sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.14.

Tabel 6.14. Goodness of Fit Kehidupan Sosial

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	61,150	Model tidak dapat diterima
RMSEA	≤0,08	0,000	Model dapat diterima
CFI	≥0,90	1,000	Model dapat diterima
TLI	≥0,90	1,166	Model dapat diterima
SRMR	≥0,90	0,019	Model tidak dapat diterima
CD	≥0,90	0,757	Model tidak dapat diterima

4) *Confirmatory Factor Analysis* Variabel Emosional

Variabel emosional dapat diukur menggunakan 6 indikator. Untuk mengetahui keakuratan indikator dalam mengukur variabel laten emosional dapat diketahui dengan menggunakan metode *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Hasil dari pengujian dapat dilihat pada Gambar 6.6.



Gambar 6.6 CFA Variabel Emosional

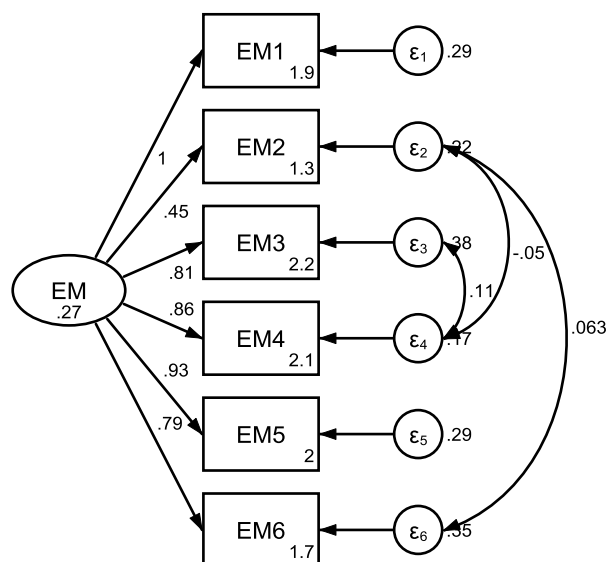
Untuk melanjutkan pada tahap analisis selanjutnya dilakukan identifikasi model, jika model dalam keadaan *over identified* maka dapat dilanjutkan dalam analisis berikutnya. Pada variabel emosional model dalam keadaan *over identified* sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.15.

Tabel 6.15. Goodness of Fit Emosional

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan

<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	153,735	Model tidak dapat diterima
RMSEA	$\leq 0,08$	0,142	Model tidak dapat diterima
CFI	$\geq 0,90$	0,888	Model tidak dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	0,813	Model tidak dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,078	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,828	Model tidak dapat diterima

Berdasarkan Tabel 6.15 dapat diketahui bahwa model tidak dapat diterima karena belum memenuhi kriteria kebaikan model. Oleh karena itu dilakukan modifikasi dengan menghubungkan indikator-indikator yang mempunyai varian error yang berkorelasi tinggi agar mendapatkan model yang sesuai. Indikator yang digunakan dalam modifikasi adalah indikator yang signifikan. Hasil modifikasi dari variabel dukungan sosial dapat dilihat pada Gambar 6.7



Gambar 6.7 CFA Variabel Emosional Setelah Dimodifikasi

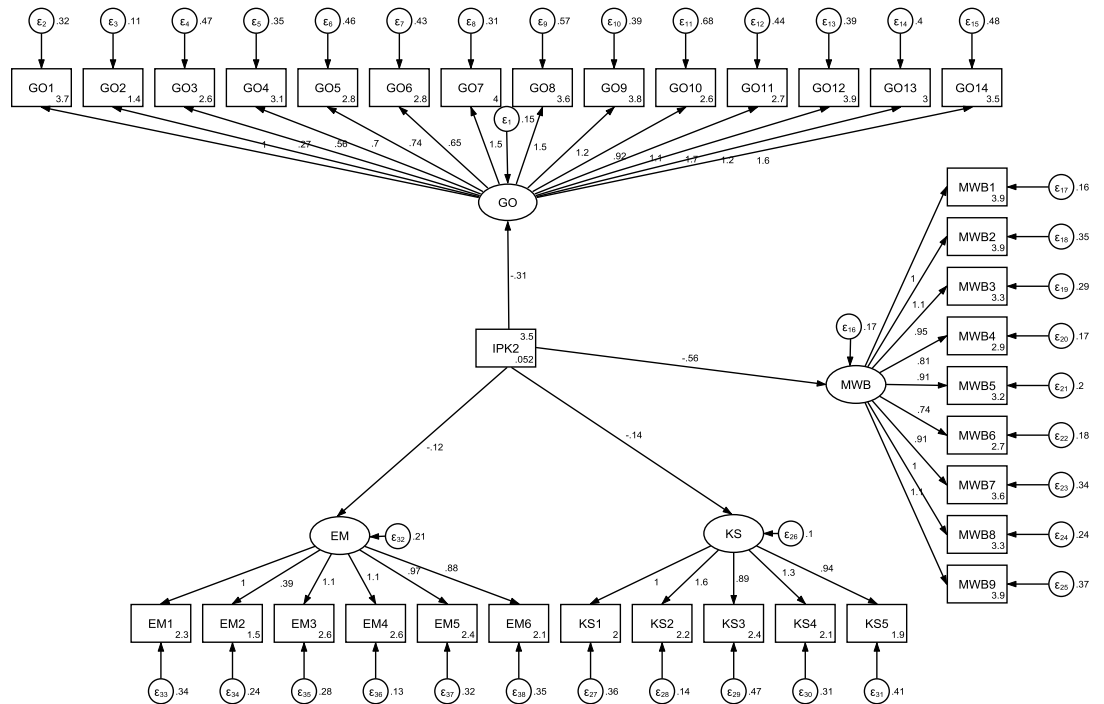
Berdasarkan Gambar 6.7 diperoleh bahwa pada variabel emosional setelah dimodifikasi model dalam keadaan over identified sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.16.

Tabel 6.16. Goodness of Fit Emosional Setelah Dimodifikasi

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	153,735	Model tidak dapat diterima
RMSEA	$\leq 0,08$	0,000	Model dapat diterima
CFI	$\geq 0,90$	1,000	Model dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	1,049	Model dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,029	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,791	Model tidak dapat diterima

2. Analisis SEM (*Structural Equation Modelling*)

Pada analisis tahap selanjutnya dilakukan pembentukan model struktural untuk mengetahui hubungan keterkaitan antar variabel laten. Model dugaan yang digunakan yaitu IPK berpengaruh signifikan terhadap game online, IPK berpengaruh signifikan terhadap manajemen waktu belajar, IPK berpengaruh signifikan terhadap kehidupan sosial, dan IPK berpengaruh signifikan terhadap emosional. Model struktural SEM dapat ditampilkan pada Gambar 6.8.



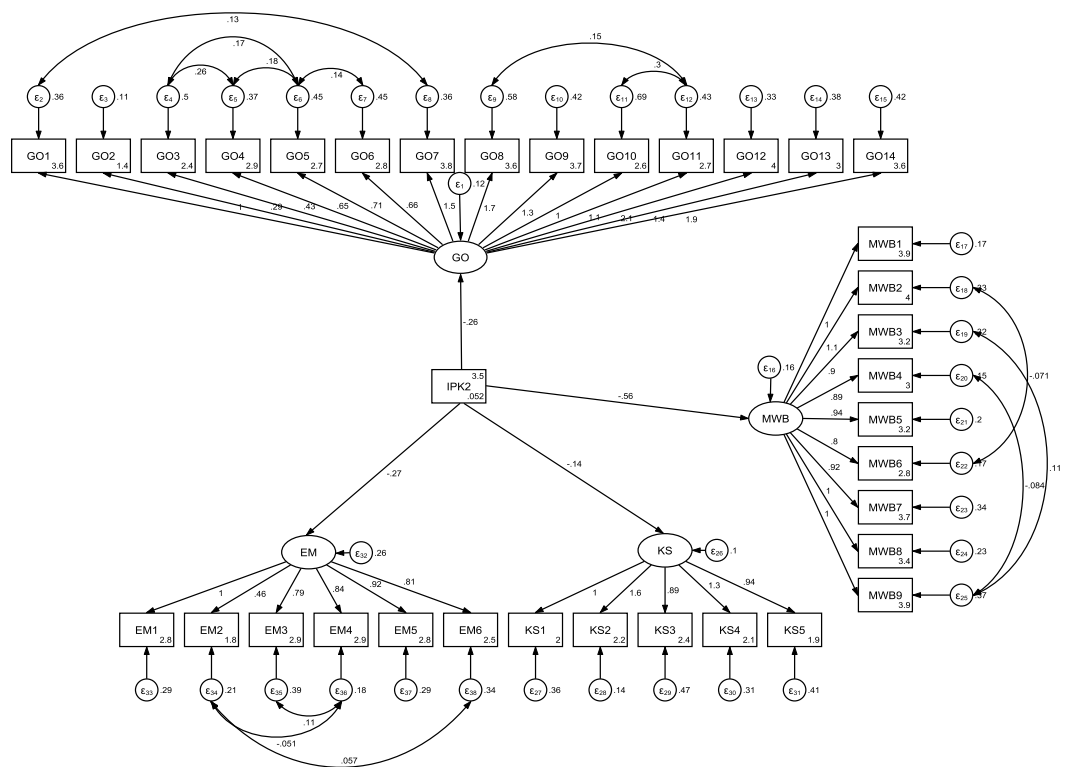
Gambar 6.8 Model Persamaan Struktural

Untuk melanjutkan pada tahap analisis selanjutnya dilakukan identifikasi model, jika model dalam keadaan over identified maka dapat dilanjutkan dalam analisis berikutnya. Pada model persamaan struktural model dalam keadaan over identified sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.17.

Tabel 6.17 Goodness of Fit Model Persamaan Struktural

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	1851,129	Model tidak dapat diterima
RMSEA	$\leq 0,08$	0,113	Model tidak dapat diterima
CFI	$\geq 0,90$	0,516	Model tidak dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	0,483	Model tidak dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,211	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,126	Model tidak dapat diterima

Berdasarkan Tabel 6.17 dapat diketahui bahwa model tidak dapat diterima karena belum memenuhi kriteria kebaikan model. Oleh karena itu dilakukan modifikasi dengan menghubungkan indikator-indikator yang mempunyai varian error yang berkorelasi tinggi agar mendapatkan model yang sesuai. Indikator yang digunakan dalam modifikasi adalah indikator yang signifikan. Hasil modifikasi dari model persamaan struktural dapat dilihat pada Gambar 6.9.



Gambar 6.9 Model Persamaan Struktural Setelah Modifikasi

Berdasarkan Gambar 6.9 diperoleh bahwa pada model persamaan struktural setelah dimodifikasi model dalam keadaan over identified sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian kriteria kebaikan model. Hasil pengujian kebaikan model dapat dilihat pada Tabel 6.18.

Tabel 6.18 Goodness of Fit Model Persamaan Struktural Setelah Modifikasi

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut Off Value</i>	Hasil Model	Keterangan
<i>Chi-Square</i>	Diharapkan kecil	1851,129	Model tidak dapat diterima
RMSEA	$\leq 0,08$	0,098	Model tidak dapat diterima
CFI	$\geq 0,90$	0,645	Model tidak dapat diterima
TLI	$\geq 0,90$	0,611	Model tidak dapat diterima
SRMR	$\geq 0,90$	0,206	Model tidak dapat diterima
CD	$\geq 0,90$	0,137	Model tidak dapat diterima

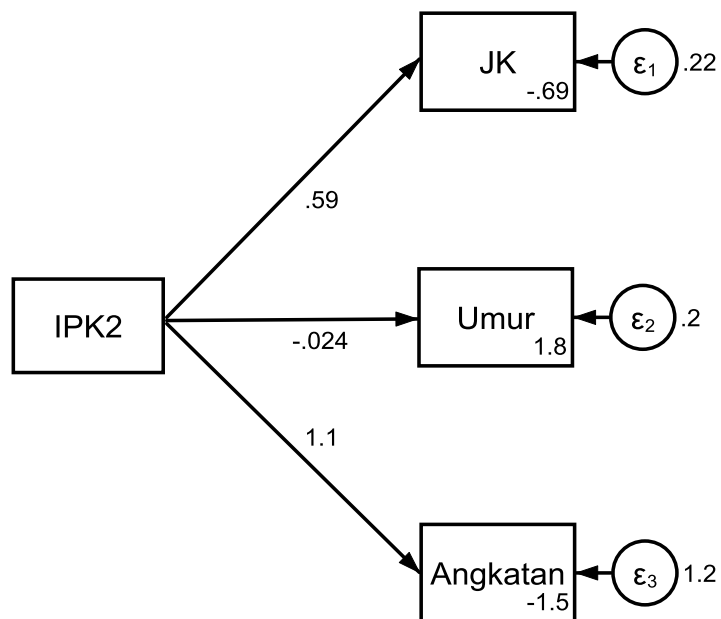
Berdasarkan Tabel 6.18 dapat diketahui bahwa model tidak dapat diterima karena tidak memenuhi kriteria kebaikan model. Selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi antar variabel laten dengan melihat hubungan keterkaitan antara variabel laten dengan model dugaan yaitu IPK tidak berpengaruh signifikan terhadap game online, IPK berpengaruh signifikan terhadap manajemen waktu belajar, IPK tidak berpengaruh signifikan terhadap kehidupan sosial, dan IPK tidak berpengaruh signifikan terhadap emosional. Hasil dari uji estimasi dan signifikansi hubungan antar variabel laten dapat dilihat pada Tabel 6.19.

Tabel 6.19 Model Akhir Persamaan Struktural Setelah Modifikasi

Hubungan			P- value	Keterangan
IPK	→	Game Online	0,155	Tidak signifikan
IPK	→	Manajemen Waktu Belajar	0,008	Signifikan
IPK	→	Kehidupan Sosial	0,445	Tidak signifikan
IPK	→	Emosional	0,340	Tidak signifikan

Berdasarkan Tabel 6.19 model persamaan yang didapatkan adalah sebagai berikut. Dari hasil persamaan diatas menunjukkan bahwa variabel game online tidak berpengaruh secara signifikan sebesar 0,155 terhadap variabel IPK, yang berarti bahwa tingginya angka bermain game online tidak akan membuat IPK mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh menjadi rendah. Variabel manajemen waktu belajar berpengaruh secara signifikan sebesar 0,008 terhadap variabel IPK, yang berarti bahwa semakin rendah manajemen waktu belajar maka akan membuat IPK mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh semakin rendah. Variabel kehidupan sosial tidak berpengaruh secara signifikan sebesar 0,445 terhadap variabel IPK, yang berarti bahwa tingginya angka kehidupan sosial tidak membuat IPK mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh menjadi rendah. Variabel emosional tidak berpengaruh secara signifikan sebesar 0,340 terhadap variabel IPK, yang berarti bahwa tingginya emosional mahasiswa tidak membuat IPK mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh menjadi rendah.

Pada analisis tahap selanjutnya dilakukan pembentukan model struktural untuk mengetahui hubungan keterkaitan antar karakteristik responden. Model dugaan yang digunakan yaitu IPK berpengaruh signifikan terhadap jenis kelamin, IPK berpengaruh signifikan terhadap umur, dan IPK berpengaruh signifikan terhadap angkatan. Model struktural GSEM dapat ditampilkan pada Gambar 6.10.



Gambar 6.10 Model Persamaan Struktural Karakteristik Responden

Tabel 6.20 Model Akhir Persamaan Struktural Karakteristik Responden

Hubungan			P- value	Keterangan
IPK	→	Jenis Kelamin	0,007	Signifikan
IPK	→	Umur	0,911	Tidak signifikan
IPK	→	Angkatan	0,037	Signifikan

Berdasarkan Tabel 6.20 model persamaan yang didapatkan adalah sebagai berikut. Dari hasil persamaan diatas menunjukkan bahwa karakteristik jenis kelamin berpengaruh secara signifikan sebesar 0,007 terhadap variabel IPK, yang berarti bahwa jenis kelamin seseorang dapat membuat IPK mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh menjadi rendah. Karakteristik umur tidak berpengaruh secara signifikan sebesar 0,911 terhadap variabel IPK, yang berarti bahwa umur seseorang tidak akan membuat IPK mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh

semakin rendah. Karakteristik angkatan berpengaruh secara signifikan sebesar 0,037 terhadap variabel IPK, yang berarti bahwa angkatan merupakan salah satu pengaruh akan turunnya IPK mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh menjadi rendah.

6.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh. Berdasarkan pengambilan data awal di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh terdapat 560 mahasiswa yang dimulai dari angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022.

Pada penelitian ini data yang diperoleh dianalisis melalui 2 metode analisis yaitu analisis univariat dan multivariat dengan uji SEM (*Structural Equation Modelling*). Berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

6.2.1 Hubungan Game Online dengan Prestasi Belajar (IPK)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji SEM (*Structural Equation Modelling*) menunjukkan bahwa *p-value* sebesar 0,155. Hasil ini menunjukkan bahwa H_a ditolak karena nilai *p-value* 0,155 dan H_0 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara game online dengan prestasi belajar (IPK) pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (BD, Bakar and Oknalia, 2020) tentang kecanduan game online dengan prestasi belajar, yang

mengemukakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 dengan $p\text{ value} = 0,290$.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Imamuddin, Fitri and Rahmadila, 2019) tentang hubungan game online dengan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas VIII SMP, yang mengemukakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara game online terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 1 dengan $p\text{ value} = 0,728$. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian dari Universitas Rochestes, New York dalam bukunya Rini (2011) yang dilakukan terhadap para pecandu game online yang menyatakan bahwa prestasi mereka disekolah terbilang bagus dan tidak terganggu dengan hobi mereka dalam bermain game (Imamuddin, Fitri and Rahmadila, 2019).

Penelitian ini juga sebaliknya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lerianza, Utami and Farich, 2020) tentang hubungan intensitas bermain game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar mahasiswa fakultas kedokteran, yang mengemukakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2018 dengan $p\text{ value} = 0,000$.

6.2.2 Hubungan Manajemen Waktu Belajar Dengan Prestasi Belajar (IPK)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji SEM (*Structural Equation Modelling*) menunjukkan bahwa $p\text{-value}$ sebesar 0,008. Hasil ini menunjukkan bahwa H_a diterima karena nilai $p\text{-value}$ 0,008 dan H_0 ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara manajemen waktu

belajar dengan prestasi belajar (IPK) pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Handayanti, 2016) tentang hubungan manajemen waktu dengan prestasi belajar mahasiswa program studi D IV bidan pendidik semester iii di stikes 'aisyiyah yogyakarta yang menunjukkan nilai $p = 0,010$ lebih kecil dari $0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan manajemen waktu dengan prestasi belajar mahasiswa D IV Bidan Pendidik semester III di STIKES, Aisyiyah Yogyakarta tahun 2016.

Penelitian ini juga sebaliknya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sunarya, Ladjamuddin and Dewanto, 2017) tentang hubungan antara manajemen waktu dengan prestasi belajar mahasiswa program studi DIII komputerisasi akuntansi yang mengemukakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara manajemen waktu dengan prestasi belajar dengan $p\text{ value} = 0,006$.

6.2.3 Hubungan Kehidupan Sosial Dengan Prestasi Belajar (IPK)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji SEM (*Structural Equation Modelling*) menunjukkan bahwa $p\text{-value}$ sebesar $0,445$. Hasil ini menunjukkan bahwa H_a ditolak karena nilai $p\text{-value}$ $0,445$ dan H_0 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kehidupan sosial dengan prestasi belajar (IPK) pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

Penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus, 2018) tentang pengaruh aktif berorganisasi kampus dan kehidupan sosial

terhadap prestasi belajar pada mahasiswa FIAI UII yang mengemukakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara mahasiswa aktif berorganisasi kampus dan kehidupan sosial terhadap prestasi belajar dengan $p\text{ value} = 0,000$.

6.2.4 Hubungan Emosional Dengan Prestasi Belajar (IPK)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji SEM (*Structural Equation Modelling*) menunjukkan bahwa $p\text{-value}$ sebesar 0,340. Hasil ini menunjukkan bahwa H_a ditolak karena nilai $p\text{-value}$ 0,340 dan H_0 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara emosional dengan prestasi belajar (IPK) pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hermawan, 2021) tentang pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika di MAN 1 Indragiri hilir, yang mengemukakan bahwa tidak terdapat hubungan atau pengaruh yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika di MAN 1 Indragiri hilir dengan $p\text{ value} = 0,.$

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sumyati *et al.*, 2018) tentang pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika peserta didik, yang mengemukakan bahwa tidak ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Inpers Bontomanai Kota Makassar dengan $p\text{ value} = 0,985$.

Penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nugraheni, Wibowo and Murtadho, 2017) tentang hubungan kecerdasan emosional dengan prestasi belajar yang mengemukakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar dengan p value = 0,01.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang "Hubungan Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Di Universitas Muhammadiyah Aceh", maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada hubungan yang signifikan antara manajemen waktu belajar dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh dengan perolehan nilai *p-value* 0,008.
2. Tidak ada hubungan yang signifikan antara game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh dengan perolehan nilai *p-value* 0,155.
3. Tidak ada hubungan yang signifikan antara kehidupan sosial dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh dengan perolehan nilai *p-value* 0,445.
4. Tidak ada hubungan yang signifikan antara emosional dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh dengan perolehan nilai *p-value* 0,340.

7.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Responden

Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh dapat melakukan evaluasi diri dalam bermain game online untuk setiap kegiatan kesehariannya, sehingga prestasi belajar mahasiswa mampu memenuhi target yang dicapai.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang faktor-faktor yang mempengaruhi game online maupun prestasi belajar pada mahasiswa di lingkungan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017) 'Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah', *Lantanida Journal*, 5(1), pp. 34–38.
- Amanda, R.A. (2016) 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda', *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), pp. 291–304.
- Analisis, K.M. (2015) 'Strategi Self Regulated Learning dan Prestasi Belajar: Kajian Meta Analisis', *Jurnal Psikologi*, 37(1), pp. 110 – 129–129. doi:10.22146/jpsi.7696.
- Anggraeni, L.D. and Wihardja, H. (2020) 'Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta', *IJDS Indonesian Journal of Disability Studies*, 7(2), pp. 151–155. doi:10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03.
- Azizah, L., Hariyono and Lilis Surya Wati (2018) 'Hubungan kebiasaan bermain game online dengan kulaitas tidur remaja pada siswa kelas x', *Journal of Controlled Release*, 11(2), pp. 430–439.
- BD, F., Bakar, Y. and Oknalia, V. (2020) 'Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar', *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2), p. 136. doi:10.33757/jik.v4i2.302.
- Faizah, S.N. (2020) 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), p. 175. doi:10.30736/atl.v1i2.85.
- Faridah BD, Yuliva, V.O. (2020) 'Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar', *JIK (jurnal ilmu kesehatan)*, 4(2), pp. 136–140.
- Firdaus, D.N.I. (2018) 'Pengaruh Aktif Berorganisasi Kampus Dan Kehidupan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Pada Mahasisw FIAI UII', *Skripsi [Preprint]*.
- Habibi, A. et al. (2021) 'Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas Xi Di Smkn 1 Seruyan Tengah', *Jurnal Borneo Cendekia*, 5(1), pp. 16–30. doi:10.54411/jbc.v5i1.219.
- Hambali; Maulidar; Aklima, F.N. (2019) 'Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), pp. 302–310.
- Hambali; Maulidar; Aklima, F.N. and Halawa, A. (2018) 'Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), pp. 302–310. doi:10.47560/kep.v7i1.113.
- Handayanti, R.A. (2016) 'Hubungan Manajemen Waktu Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi D IV Bidan Pendidik Semester III Di Stikes Aisyiyah Yogyakarta', *Skripsi*, I(02), pp. 390–392. Available at: http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10947/MiñanoGuevara%2CKarenAnali.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3346/DIVERSIDAD_DE_MACROINVERTEBRADOS_ACUÁTICOS_Y_SU.pdf?sequence=1&isAllowed=.

- Hermawan, R. (2021) 'Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Di MAN 1 Indragiri Hilir', Skripsi [Preprint].
- Imamuddin, M., Fitri, H. and Rahmadila, R. (2019) 'Hubungan Game Online dengan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP', *Jurnal Tadris Matematika*, 2(1), pp. 11–22. doi:10.21274/jtm.2019.2.1.11-22.
- Imas Masturoh, N.A.T. (2018) 'Metodologi Penelitian Kesehatan', KEMENKES RI, p. 307.
- Irmawati, D.K. (2016) 'What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?', *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), pp. 71–82. doi:10.21070/jees.v1i2.442.
- Latif, R.A., Aziz, N.A. and Jalil, M.T.A. (2017) 'Impact of online games among undergraduate', *Proceedings of the 6th International Conference on Computing and Informatics*, (028), pp. 523–532. Available at: <http://www.uum.edu.my>.
- Lerianza, B., Utami, D. and Farich, A. (2020) 'The Intensity to Play Online Games and Learning Motivation with Student Achievement in Medical Faculty Students', *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), pp. 95–102. doi:10.35816/jiskh.v10i2.222.
- Lestari, I. (2015) 'Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), pp. 115–125. doi:10.30998/formatif.v3i2.118.
- Nugraheni, E.P., Wibowo, M.E. and Murtadho, A. (2017) 'Jurnal Bimbingan Konseling Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Prestasi Belajar: Analisis Mediasi Adaptabilitas Karir pada Prestasi Belajar Abstrak', *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), pp. 127–134.
- Nurlaela, A. (2016) 'Peranan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi Dalam Menumbuhkan Sikap Dan Perilaku Keruangan Peserta Didik', *Jurnal Geografi Gea*, 14(1), pp. 40–48. doi:10.17509/gea.v14i1.3361.
- Pramudia, R. and Wardani, S.Y. (2018) *Stop Kecanduan Game Online, Stop Kecanduan Game Online*.
- Safitri, S.S. (2020) 'Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta', *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), pp. 364–376. doi:10.33487/edumaspul.v4i2.533.
- Sariy, A.F. (2020) 'Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor Di SMKN 1 Bendo', *Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan*, p. 68.
- Siregar, Eveline, Widyaningrum, R. (2015) 'Belajar dan Pembelajaran', in MKDK4004.
- Siswoyono, H. (2016) *Metode SEM untuk penelitian manajemen Amos Lisrel PLS*. Jakarta: PT.Intermedia Personalia Utama.
- Stankovic, M. and Nesic, M. (2022) 'Association of internet addiction with depression, anxiety, stress, and the quality of sleep: Mediation analysis approach in Serbian medical students', *Current Research in Behavioral Sciences*, 3(December 2021). doi:10.1016/j.crbeha.2022.100071.

- Sumiyati, S. et al. (2018) 'Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil belajar Matematika Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), pp. 138–145.
- Sunarya, A., Ladjamuddin, A.-B. Bin and Dewanto, I.J. (2017) 'Hubungan Antara Manajemen Waktu Belajar Dengan Prestasi Belajar Program Studi DIII Komputerisasi Akuntansi', *AMIK Raharja Informatika*, 3(2), pp. 115–121.
- Supardi (2016) 'Teori Mahasiswa', *Jurnal Keperawatan*, pp. 11–44.
- Surbakti, K. (2017) 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 01(01), pp. 28–38.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T. and Rodiyah, S.K. (2018) 'Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), p. 115. doi:10.32585/jkp.v2i2.114.
- Wahid, A. (2018) 'Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar', *Istiqra*, 5(2), pp. 1–11.
- Winarmi, L.M., Supriatan, A. and Pratiwi, A. (2019) 'Impact of Online Gaming Behavior on Students' Learning Achievement at SMK PGRI', *Nursing & Primary Care*, 3(5), pp. 3–4. doi:10.33425/2639-9474.1117.
- Zaman, M. et al. (2022) 'Prevalence of gaming addiction and its impact on sleep quality: A cross-sectional study from Pakistan', *Annals of Medicine and Surgery*, 78(April), p. 103641. doi:10.1016/j.amsu.2022.103641.

INFORMASI KEPADA RESPONDEN

Assalammu'alaikum Wr. Wb.,

Saya Shintya Milana, atas nama peneliti mahasiswa tingkat akhir pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh bermaksud mengadakan penelitian mengenai Hubungan Bermain Game online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat di Universitas Muhammadiyah Aceh.

Dengan penelitian ini diharapkan akan diketahui mengenai Hubungan Game online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat di Universitas Muhammadiyah Aceh. Hasil dari penelitian diharapkan dapat dijadikan dasar informasi tentang Hubungan Bermain Game online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat di Universitas Muhammadiyah Aceh.

Keikutsertaan Bpk/Ibu/Sdr (i) dalam penelitian ini adalah secara sukarela dan menguntungkan semua pihak baik responden, peneliti, pelayan kesehatan dan masyarakat luas. Setelah anda setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dan menandatangani pernyataan persetujuan responden, maka anda akan diwawancarai oleh saya sebagai peneliti.

Semua data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan dirahasiakan oleh tim peneliti dan tidak terbuka bagi masyarakat atau pihak lain tanpa persetujuan peneliti. Laporan yang akan dihasilkan dari penelitian ini tidak akan mencantumkan identitas responden yang bersangkutan. Demikian informasi kami sampaikan, terima kasih atas kehadiran anda menjadi responden.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.,

Pernyataan Persetujuan Responden

PERNYATAAN PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia menjadi responden pada penelitian ini.

Banda Aceh, / /2023

Responden

Nama :

Tanda tangan :



Peneliti

Nama :

Tanda tangan :



TABEL SKOR

No	Variabel	Pilihan				Rentang Skor	Kategori
		A	B	C	D		
1	Bermain Game Online	4	3	2	1	0-14	Baik : Apabila skor <50. Tidak Baik : Apabila skor >50.
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
		4	3	2	1		
2	Manajemen Waktu Belajar	3	2	1	-	0-9	
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
3	Kehidupan	3	2	1	-	0-5	

	Sosial	3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
4	Emosional	3	2	1	-	0-6	
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		
		3	2	1	-		

KUESIONER

HUBUNGAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH

I. Identitas Responden

- a. No. Responden :
- b. Nama Inisial :
- c. NPM :
- d. Umur :
- e. Angkatan :
- f. Semester :
- g. Alamat :
- h. IPK Semester ini :

II. Games Online

Sumber : (Sariy, 2020)

Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai. Keterangan:

S = Selalu dilakukan

SR = Sering dilakukan

KK = Kadang-kadang dilakukan

TP = Tidak pernah dilakukan

No.	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1.	Saya bermain game online				
2.	Saya bolos kuliah untuk bermain game online ditempat yang tersedia wifi dan fasilitas game				
3.	Saat pulang kuliah saya bermain game online di				

	warung				
4.	Saya bermain game online pulang kuliah				
5.	Di sore hari atau setelah tidur siang saya suka bermain game online di rumah maupun di warung internet				
6.	Saya bermain game online di sore hari atau sehabis tidur siang				
7.	Saat malam hari saya juga bermain game online di rumah maupun di warung internet				
Waktu dalam Jam		>6	4-6	2-3,5	<2
8.	Waktu yang digunakan untuk bermain game online di malam hari				
Pernyataan		S	SR	KK	TP
9.	Saya menggunakan waktu luang/kosong untuk bermain game				
Waktu dalam Jam		>6	4-6	2-3,5	<2
10.	Waktu libur, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online di pagi hari ?				
11.	Waktu libur, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online di siang hari?				
12.	Waktu libur, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online di malam hari?				
Pernyataan		S	SR	KK	TP
13.	Saya lebih menghabiskan waktu untuk bermain game online daripada kumpul dengan teman				
14.	Saya lebih senang bermain game online daripada untuk istirahat/tidur				

III. Manajemen Waktu Belajar

Sumber : (Latif, Aziz and Jalil, 2017)

1. Saya bermain game online lebih lama dari yang saya inginkan.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
2. Saya mencoba mengurangi jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain game online dan gagal.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
3. Saya suka menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online daripada mengerjakan tugas.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
4. Saya memilih untuk membolos dan melewatkan batas waktu tugas untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online.
 - a. Ya
 - b. Kadang- Kadang
 - c. Tidak

5. Saya tidak punya cukup waktu untuk belajar untuk ujian karena bermain game online.
- a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
6. Saya telah berbohong kepada orang lain untuk menyembunyikan jumlah sebenarnya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.
- a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
7. Saya kurang tidur karena game online larut malam.
- a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
8. Orang-orang di dekat saya mengeluh tentang jumlah waktu yang saya habiskan untuk game online.
- a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak

9. Saya mendapati diri saya mengatakan hanya beberapa menit saat bermain game online tetapi, tidak dapat mengendalikan diri untuk berhenti.
- a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak

IV. Kehidupan Sosial

Sumber : (Latif, Aziz and Jalil, 2017)

1. Saya merasa lebih terhubung dengan teman game online saya daripada teman di dunia nyata.
 - a. Ya
 - b. Kadang- Kadang
 - c. Tidak
2. Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online daripada bertemu dengan orang lain.
 - a. Ya
 - b. Kadang- Kadang
 - c. Tidak
3. Saya tidak bisa menolak ajakan teman saya untuk bermain game online.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak

4. Saya menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga saya untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online.
 - a. Ya
 - b. Kadang- Kadang
 - c. Tidak
5. Saya menghabiskan uang saya untuk membeli barang, gadget atau senjata di game online.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak

V. Emosional

Sumber : (Latif, Aziz and Jalil, 2017)

1. Saya menjadi kesal, marah atau berteriak jika seseorang mengganggu saya saat bermain game online.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
2. Saya merasa tertekan, murung, atau gugup saat offline, tetapi perasaan ini hilang begitu saya kembali online.
 - a. Ya
 - b. Kadang- Kadang
 - c. Tidak

3. Saya memilih bermain game online saat sedang stres atau untuk menghindari memikirkan masalah hidup/nyata.
 - a. Setuju
 - b. Kadang- Kadang
 - c. Tidak
4. Saya melupakan pikiran-pikiran yang mengganggu tentang hidup saya dan mendapatkan kelegaan dari game online.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
5. Saya biasanya merasa tidak puas atau murung ketika saya dikalahkan oleh lawan di game online.
 - a. Ya
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Tidak
6. Saya menemukan bahwa ketika saya tidak bermain game online, saya akan merasa bosan, kosong, dan tidak bahagia.
 - a. Ya
 - b. Kadang- Kadang
 - c. Tidak

Game Online															TOTAL	Keterangan	Kode	Manajemen Waktu Belajar									TOTAL	Keterangan	Kode	Kehidupan Sosial						TOTAL	Keterangan	Kode														
G01	G02	G03	G04	G05	G06	G07	G08	G09	G010	G011	G012	G013	G014	MWB1				MWB2	MWB3	MWB4	MWB5	MWB6	MWB7	MWB8	MWB9	KS1				KS2	KS3	KS4	KS5	EM1	EM2				EM3	EM4	EM5	EM6										
1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	22	BAIK	1	1	1	1	2	1	1	1	11	BAIK	1	1	2	2	1	7	BAIK	1	1	1	2	2	1	8	BAIK	1	1	1	2	2	1	8	BAIK	1		
2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	1	3	1	2	25	BAIK	1	2	1	1	1	1	2	1	13	BAIK	1	2	1	2	1	1	7	BAIK	1	3	1	1	2	3	2	12	TIDAK BAIK	2	1	2	2	12	TIDAK BAIK	2		
3	3	1	3	3	3	3	4	4	2	2	4	2	4	4	TIDAK BAIK	2	3	3	3	2	2	3	3	3	24	TIDAK BAIK	2	1	1	3	2	1	8	TIDAK BAIK	2	2	1	1	2	2	2	10	BAIK	1	1	1	2	2	10	BAIK	1	
4	2	2	2	3	1	1	2	3	4	1	1	3	2	2	29	TIDAK BAIK	2	1	1	1	1	1	2	1	10	BAIK	1	1	1	1	1	1	5	BAIK	1	2	1	3	2	2	1	11	BAIK	1	1	1	2	2	11	BAIK	1	
5	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	23	BAIK	1	1	1	1	1	1	2	1	10	BAIK	1	1	1	1	1	1	5	BAIK	1	1	1	2	1	1	1	7	BAIK	1	1	1	1	7	BAIK	1		
6	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	24	BAIK	1	2	2	1	1	1	1	1	11	BAIK	1	1	1	2	1	1	6	BAIK	1	1	1	2	2	2	2	10	BAIK	1	1	1	2	2	10	BAIK	1	
7	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	20	BAIK	1	1	1	1	1	1	1	1	9	BAIK	1	1	1	1	1	1	5	BAIK	1	1	1	1	1	1	1	6	BAIK	1	1	1	1	6	BAIK	1		
8	3	1	3	2	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	23	BAIK	1	1	2	1	1	1	1	1	10	BAIK	1	1	1	2	1	2	7	BAIK	1	1	1	1	1	2	1	7	BAIK	1	1	1	2	1	7	BAIK	1	
9	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	2	1	26	BAIK	1	2	2	2	1	1	1	2	13	TIDAK BAIK	2	1	2	2	2	1	7	BAIK	1	1	1	2	2	1	9	BAIK	1	1	1	2	2	9	BAIK	1		
10	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	1	2	29	TIDAK BAIK	2	1	1	1	1	1	2	1	11	BAIK	1	1	1	1	1	1	6	BAIK	1	2	1	3	2	1	2	11	BAIK	1	1	1	2	11	BAIK	1		
11	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	22	BAIK	1	2	3	1	1	1	1	1	12	BAIK	1	1	1	1	1	1	5	BAIK	1	2	1	2	2	2	2	11	BAIK	1	1	1	2	2	11	BAIK	1	
12	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	20	BAIK	1	2	2	2	2	2	2	2	18	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	10	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	
13	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	19	BAIK	1	2	2	1	1	1	1	1	11	BAIK	1	1	1	2	1	1	6	BAIK	1	2	1	1	2	2	2	10	BAIK	1	1	1	2	2	10	BAIK	1	
14	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	25	BAIK	1	2	2	1	2	1	2	2	14	BAIK	1	1	2	1	2	1	7	BAIK	1	2	1	1	2	1	2	9	BAIK	1	1	1	2	1	9	BAIK	1	
15	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	25	BAIK	1	2	2	2	1	2	2	2	17	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	10	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	
16	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	24	BAIK	1	2	2	1	1	1	1	2	13	BAIK	1	2	1	2	1	1	7	BAIK	1	2	1	2	2	2	2	11	BAIK	1	1	1	2	2	11	BAIK	1	
17	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	23	BAIK	1	2	2	2	2	2	2	1	17	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	10	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	
18	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	23	BAIK	1	2	2	2	2	2	2	2	18	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	10	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2	
19	3	1	1	1	2	2	2	1	3	3	3	3	4	4	33	TIDAK BAIK	2	3	3	2	2	2	3	3	3	23	TIDAK BAIK	2	2	2	3	1	2	10	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	2	3	13	TIDAK BAIK	2	2	2	2	3	13	TIDAK BAIK	2
20	2	1	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	1	27	BAIK	1	3	3	2	2	3	2	1	3	22	TIDAK BAIK	2	1	3	3	1	3	11	TIDAK BAIK	2	3	3	3	3	3	3	18	TIDAK BAIK	2	2	3	3	3	18	TIDAK BAIK	2
21	3	1	2	2	2	2	3	3	1	4	1	2	2	1	29	TIDAK BAIK	2	3	3	1	1	1	2	1	1	15	TIDAK BAIK	2	2	1	1	1	1	6	BAIK	1	1	1	3	3	2	2	12	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	12	TIDAK BAIK	2
22	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	24	BAIK	1	2	2	1	1	1	1	2	13	BAIK	1	1	1	1	1	1	5	BAIK	1	2	1	1	2	2	1	9	BAIK	1	1	1	2	1	9	BAIK	1	
23	3	1	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	1	24	BAIK	1	2	1	1	1	1	1	2	12	BAIK	1	1	2	1	1	1	3	8	TIDAK BAIK	2	3	1	3	2	3	1	13	TIDAK BAIK	2	2	3	2	3	13	TIDAK BAIK	2
24	4	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	31	TIDAK BAIK	2	2	2	2	1	2	1	2	1	15	TIDAK BAIK	2	1	1	1	1	1	7	BAIK	1	3	2	3	3	3	2	16	TIDAK BAIK	2	2	3	3	3	16	TIDAK BAIK	2
25	4	2	4	4	4	3	1	4	2	3	1	2	2	1	34	TIDAK BAIK	2	2	1	2	1	1	1	2	2	14	BAIK	1	2	1	2	1	1	7	BAIK	1	2	1	2	2	2	1	10	BAIK	1	1	1	2	1	10	BAIK	1
26	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	44	TIDAK BAIK	2	3	3	3	3	3	3	3	3	27	TIDAK BAIK	2	2	3	3	3	3	14	TIDAK BAIK	2	1	1	2	3	3	3	13	TIDAK BAIK	2	2	1	2	3	13	TIDAK BAIK	2
27	4	2	3	3	3	2	3	4	4	4	1	2	4	2	3	44	TIDAK BAIK	2	3	3	3	2	2	1	3	22	TIDAK BAIK	2	3	3	3	3	1	13	TIDAK BAIK	2	3	3	3	3	3	3	17	TIDAK BAIK	2	2	3	3	3	17	TIDAK BAIK	2
28	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	4	4	43	TIDAK BAIK	2	3	3	3	3	3	1	3	23	TIDAK BAIK	2	2	3	3	2	3	13	TIDAK BAIK	2	3	2	2	3	3	2	15	TIDAK BAIK	2	2	2	2	2	15	TIDAK BAIK	2
29	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	26	BAIK	1	1	1	1	1	1	1	1	9	BAIK	1	1	1	2	1	2	7	BAIK	1	1	1	2	2	1	1	8	BAIK	1	1	1	2	1	8	BAIK	1	
30	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	BAIK																																				



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH

FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

TERAKREDITASI A LAM-PTKes SK No. 0669/LAM-PTKes/Akr/Sar/X/2017

Jln. Kampus Muhammadiyah No. 93, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh, 23245

Telp/Fax: 0651-31054/0651-31053

Website: <http://fkm.unmuha.ac.id> – Email: fkm@unmuha.ac.id

No : 44.a/UM.FKM.M/IX/2022

Banda Aceh, 17 September 2022

Lamp : -

Hal : Permohonan Data Awal

Kepada Yth.

Dekan FKM UNMUHA

di

Tempat

Assalamualaikum, Wr. Wb

- Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh, maka kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memfasilitasi pengambilan data awal penelitian terhadap mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

N a m a : Shintya Milana

NPM : 1907110048

Peminatan : Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP)

Judul Skripsi : **"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KUALITAS TIDUR PADA MAHASISWA FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH"**

- Berkaitan dengan adanya kebijakan *social distancing* pada masa pandemic Covid-19 ini, maka kami menghimbau mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat memperhatikan **Protokol kewaspadaan Pencegahan Covid-19** dengan memperhatikan kondisi setempat jika mengharuskan pengambilan data penelitian secara langsung di lapangan. Hal ini sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19;
- Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Prof. Asnawi Abdullah, SKM, MHSM, MSc, HPPF, DLSHTM, Ph.D

NIP: 19710703 199503 1 001



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
TERAKREDITASI "UNGGUL" LAM-PTKes SK No. 0831/LAM-PTKes/Akr/Sar/IX/2022
Jln. Kampus Muhammadiyah No. 93, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh, 23245
Telp/Fax: 0651-31054/0651-31053
Website: <http://fkm.unmuha.ac.id> – Email: fkm@unmuha.ac.id

No : 469.c/UM.FKM.M/V/2023
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat UNMUHA
di
Tempat

Dengan Hormat,

- Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh, maka kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin pengambilan data penelitian terhadap mahasiswa yang tersebut di bawah ini :
N a m a : Shintya Milana
NPM : 1907110048
Peminatan : Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku
Judul Skripsi : **"HUBUNGAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH"**
- Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 29 Mei 2023


Dekan

Dr. Basri Aramico. Ib, SKM., MPH
NIK: 19811029 200603 1001















