



---

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

Shintya Milana<sup>1</sup>, Asnawi Abdullah<sup>2</sup>, Nopa Arlianti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Aceh

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Aceh

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Aceh

Email : [shintyamilana21@gmail.com](mailto:shintyamilana21@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 22-01-2024

Revised: 30-01-2024

Accepted: 06-02-2024

**Keywords:** *Game Online, Prestasi Belajar, Mahasiswa, Kuantitatif.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan bermain game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh. Penelitian ini dilakukan selama 8 hari di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 560 orang dengan sampel berjumlah 86 orang yang terpilih dengan menggunakan teknik aksidental. Penelitian ini menggunakan 2 analisis data yaitu analisis univariat dan analisis multivariat dengan menggunakan uji analisis SEM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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.

---

© 2024 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

---

## PENDAHULUAN

Penggunaan internet telah menjadi fenomena global. 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 (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.

Pengguna game online berjumlah cukup besar pada kalangan remaja. Pelajar Amerika sebanyak 56% menyatakan bahwa pernah bermain games online. Pengguna game 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, Hariyano and Wati 2018).

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).

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 (BD, Bakar and Oknalia 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 and Aklima 2019).

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

## **LANDASAN TEORI**

### **A. Definisi Bermain Game Online**

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).

Pengukuran yang digunakan Game Online adalah :

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

### **B. Prestasi Belajar**

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 and 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 and Marfiyanto 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 (Latifah 2015).

Prestasi Akademik Mahasiswa (IPK) :

1. Tinggi : Apabila nilai IPK 3,51-4,00
2. Sedang : Apabila nilai IPK 2,76-3,5.

### **C. 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).

### **D. 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 (Azizah, Hariyano and Wati 2018).

Kehidupan Sosial :

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

## E. 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 26 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 (Azizah, Hariyano and Wati 2018).

Pengukuran Emosional :

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

## F. 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 (Azizah, Hariyano and Wati 2018).

Manajemen Waktu Belajar :

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

## METODE PENELITIAN

### a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Mei - 06 Juni Tahun 2023, di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

### b. 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).

### c. Populasi Penelitian

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. Sampel dari penelitian ini berjumlah 86 orang responden yang di pilih menggunakan teknik sampling aksidental.

### d. Cara Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan Angket, lalu di analisis dengan menggunakan univariat dan multivariat dengan uji SEM (Structural Equation Modelling).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti melalui beberapa tahapan, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

### 1. Analisis Univariat

**Tabel.1 Hasil Analisis Univariat Hubungan Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Di Universitas Muhammadiyah Aceh.**

| No | Variabel                | Frekuensi |             | Persentase |             |
|----|-------------------------|-----------|-------------|------------|-------------|
|    |                         | Sedang    | Tinggi      | Sedang     | Tinggi      |
| 1  | IPK                     | 44        | 42          | 51,16%     | 48,84%      |
|    |                         |           |             |            |             |
| 2  | Game Online             | Rendah    | Tinggi      | Rendah     | Tinggi      |
|    |                         | 47        | 39          | 54,65%     | 45,35%      |
| 3  | Manajemen Waktu Belajar | Baik      | Kurang Baik | Baik       | Kurang Baik |
|    |                         | 54        | 32          | 62,79%     | 37,21%      |
| 4  | Kehidupan Sosial        | Baik      | Tidak Baik  | Baik       | Tidak Baik  |
|    |                         | 46        | 40          | 53,49%     | 46,51%      |
| 5  | Emosional               | Baik      | Kurang Baik | Baik       | Kurang Baik |
|    |                         | 44        | 42          | 51,16%     | 48,84%      |

Berdasarkan tabel.1 hasil analisis univariat hubungan game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa fakultas kesehatan masyarakat di universitas muhammadiyah aceh menunjukkan bahwa distribusi frekuensi responden berdasarkan IPK yang memiliki IPK sedang sebanyak 44 orang (51,16%) lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang memiliki IPK tinggi sebanyak 42 orang (48,84%). Responden yang rendah bermain game online sebanyak 47 orang (54,65%) lebih banyak dibandingkan dengan responden yang tinggi bermain game online sebanyak 39 orang (45,35%).

Responden dengan manajemen waktu belajar yang memiliki manajemen waktu belajar baik sebanyak 54 orang (62,79%) lebih banyak dibandingkan dengan responden dengan manajemen waktu belajar kurang baik sebanyak 32 orang (37,21%). Responden dengan kehidupan sosial baik sebanyak 46 orang (53,49%) lebih banyak dibandingkan dengan responden dengan kehidupan sosial tidak baik sebanyak 40 orang (46,51%). Responden dengan emosional baik sebanyak 44 orang (51,16%) lebih banyak dibandingkan dengan responden yang memiliki emosional kurang baik sebanyak 42 orang (48,84%).

### 2. Analisis Multivariat

Analisis 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

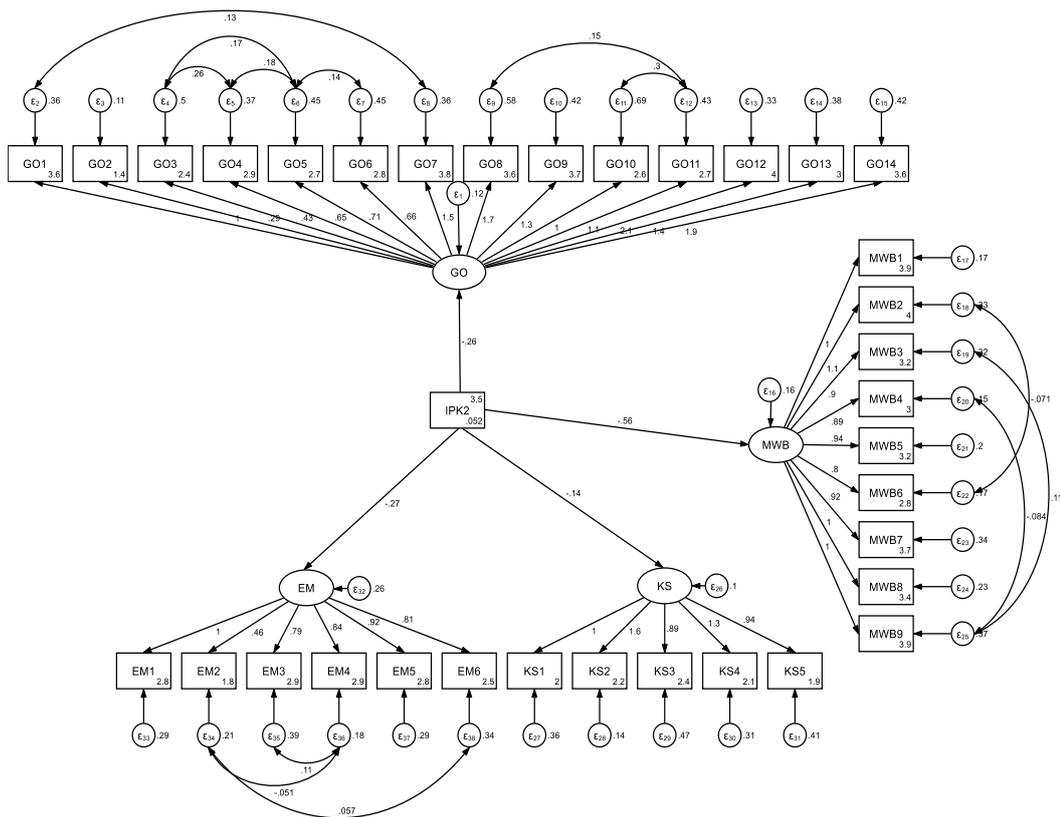
menguji pertanyaan dalam kuesioner apakah sudah representatif (valid) dengan 46 menggunakan uji t, kemudian yang kedua adalah untuk mengukur konsistensi atau akurasi dengan menggunakan pengujian construct reliability.

2) Analisis SEM (Structural Equation Modelling)

Pada analisis dilakukan pembentukan model struktural untuk mengetahui hubungan keterkaitan antar variabel laten. Model dugaan yang 56 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.

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.

Namun pada pengujian kriteria kebaikan model 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



Gambar 1 Model Persamaan Struktural Setelah Modifikasi

Hasil dari uji estimasi dan signifikansi hubungan antar variabel laten dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel.2 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.2 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.

Berikut adalah pembahasan terhadap hasil dari penelitian ini :

### 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 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 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 (BD, Bakar and Oknalia 2020).

## 2) Hubungan Manajemen Waktu Belajar Dengan Prestasi Belajar (IPK)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji SEM (Structural Equation Modelling) menunjukkan bahwa p-value sebesar 0,008. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima karena nilai p-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  $p$  value = 0,006.

## 3) Hubungan Kehidupan Sosial Dengan Prestasi Belajar (IPK)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji SEM (Structural Equation Modelling) menunjukkan bahwa p-value sebesar 0,445. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_a$  ditolak karena nilai p-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  $p$  value = 0,000.

## 4) Hubungan Emosional Dengan Prestasi Belajar (IPK)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji SEM (Structural Equation Modelling) menunjukkan bahwa p-value sebesar 0,340. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_a$  ditolak karena nilai p-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  $p$  value = 0,.

Penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nugraheni, Wibowo and Murtadho, 2017) di dalam (Puspitasari 2021) 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.

## KESIMPULAN

Dasi hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara bermain game online, kehidupan sosial, dan emosional dengan prestasi belajar. Namun penelitian ini dapat membuktikan bahwa manajemen waktu belajar berhubungan signifikan dengan prestasi belajar (IPK) pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh dengan perolehan nilai  $p$ -value 0,008.

Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dalam pengumpulan data menggunakan alat ukur yang lebih efektif dan teruji reabilitas.

## PENGAKUAN/ ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Kepada seluruh mahasiswa dan seluruh sivitas Universitas Muhammadiyah Aceh Fakultas Kesehatan Masyarakat Aceh.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Amanda, Rika Agustina. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda." *Journal Ilmu Komunikasi*, 2016: 291-304.
- [2] Azizah, Latifatul, Hariyano, and Surya Lilis Wati. "Hubungan kebiasaan bermain game online dengan kulaitas tidur remaja pada siswa kelas x." *Journal of Controlled Release*, 2018: 430–439.
- [3] BD, Faridah, Yuliva Bakar, and Vivi Oknalia. "Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar." *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 2020: 136.
- [4] Hambali, Maulidar, and Fitriani Nur Aklima. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa*, 2019: 302-310.
- [5] Handayanti, Resita Alif. "Hubungan Manajemen Waktu Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi D IV Bidan Pendidik Semester III Di Stikes Aisyiyah Yogyakarta." *Skripsi*, 2016: 390-392.
- [6] Hermawan, Rudi. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Di MAN 1 Indragiri Hilir." *Skripsi*, 2021.
- [7] Latifah, Eva. "Strategi Self Regulated Learning dan Prestasi Belajar:Kajian Meta Analisis." *Jurnal Psikologi*, 2015: 110 – 129.
- [8] Nestic, Stankovic and. "Association of internet addiction with depression, anxiety, stress, and the quality of sleep: Mediation analysis approach in Serbian ." *Current Research in Behavioral Sciences*, 2022.
- [9] Nurlaela, Asti. "Peranan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi Dalam Menumbuhkan Sikap Dan Perilaku Keruangan Peserta Didik." *Jurnal Geografi Gea*, 2016: 40-48.
- [10] Puspitasari, Sintya Ayu. "Hubungan Manajemen Waktu Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi D IV Bidan Pendidik Semester Iii Di Stikes 'Aisyiyah Yogyakarta." *Skripsi*, 2021.
- [11] Supardi. "Teori Mahasiswa." *Jurnal Keperawatan*, 2016.
- [12] Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere*, 2017:

- 28-38.
- [13] Syafi'i, Ahmad, and Tri Marfiyanto. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2018: 115.