

**PENGARUH STRES DAN KECANDUAN VIDEO GAME TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS TELKOM)**

***THE IMPACT OF STRESS AND VIDEO GAME ADDICTION ON ACADEMIC
ACHIEVEMENT
(CASE STUDY ON TELKOM UNIVERSITY STUDENT)***

Andika Nurfajri Raharjo Putra¹, Ir. Dodie Tricahyono, M.M., Ph.D.²

^{1,2}Prodi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Telkom
University
andikanrp@student.telkomuniversity.ac.id¹, dodietricahyono@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

Perkembangan teknologi ke arah digital terutama pada bidang hiburan membuat perubahan pada perilaku masyarakat. Bermain *video game* menjadi salah satu cara masyarakat menikmati hiburan. Tidak sedikit masyarakat yang menjadikan *video game* tidak hanya sebagai sarana hiburan saja, ada beberapa pihak yang menjadikan *video game* sebagai aktivitas utama, bahkan menjadi sarana mendapatkan penghasilan. Selain menjadi media hiburan, bermain *video game* juga memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah sebagai media penghilang stres.

Kehidupan manusia tidak lepas dari masalah yang terus berdatangan. Saat seseorang sedang dilanda masalah, ia bisa merasakan stres. Stres bisa memberikan manfaat maupun kerugian kepada orang yang merasakannya, tergantung bagaimana ia mengatasi stres yang ia rasakan. Terdapat banyak usaha pengalihan stres yang disebut *coping* salah satunya adalah bermain *video game*. Perasaan stres yang teralih akibat bermain *video game* akan menyebabkan individu tersebut meningkatkan intensitas bermain *video game*-nya. Jika tidak dikontrol dengan baik, bisa menyebabkan individu tersebut ketagihan akan *video game*.

Di kalangan mahasiswa, bermain *video game* dan stres dapat mempengaruhi perilakunya di dunia perkuliahan. Secara tidak langsung, prestasi akademik yang dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pun akan ikut terpengaruh. Pada penelitian ini, mahasiswa yang dimaksud adalah mahasiswa Universitas Telkom angkatan 2016.

Hasil penelitian menemukan pengaruh signifikan secara negatif dari Stres dan Kecanduan *Video Game* terhadap Prestasi Akademik baik secara parsial maupun simultan. Hubungan antara Stres dan Kecanduan *Video Game* juga ditemukan secara signifikan.

Kata kunci: Kecanduan *Video Game*, Stres, dan Prestasi Akademik.

ABSTRACT

Digitalization, especially in entertainment has changed people's behaviour nowadays. Playing video game is one of many ways to enjoy entertainment technology. Many people making video game not only for entertainment, some also referring it as main activity, such as livelihood activity. In addition to entertainment media, playing video game also has many benefits, such as stress reliever.

People's life is inseparable from never ending problems that continuously come up. When people facing problem, he can feeling stressed. Not only stress can give people negative effects, stress also has many benefits, it depends on how people handle it. Many coping activities that can people do, one of it is playing video game. Perceived stress that decreased because of playing video game, making people tend to increase their video gaming intensity. If this video gaming activity not well-controlled, people can be addicted to it.

For undergraduate students, video gaming and stress could affect their behaviour. Their academic achievement that can be measured by GPA, could also affected. In this research, the undergraduate students is Telkom University class of 2016 students.

This research found a significant negative impact of Stress and Video Game Addiction on Academic Achievement partially and simultaneously. The relationship between Stress and Video Game Addiction also found in this research.

Keyword: Video Game Addiction, Stress Academic Achievement.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi ke arah digital terjadi sangat cepat. Perkembangan ini menuntun manusia untuk memasuki era baru, yakni era digital. Pada era digital ini, secara umum, manusia mengalami perubahan perilaku dan budaya dimana manusia tidak bisa lagi dilepaskan dari perangkat elektronik. Salah satunya adalah perilaku masyarakat untuk menikmati hiburan. *Video game* merupakan salah satu media hiburan yang digemari banyak orang pada era digital ini.

Selain sebagai media hiburan, bermain *video game* juga memberikan banyak manfaat untuk para pemain. Bermain *video game* dapat meningkatkan berbagai keterampilan kognitif, menumbuhkan gaya motivasi yang gigih dan optimis, memberikan emosi yang positif, dan meningkatkan kemampuan mengorganisir grup [1], meningkatkan kemampuan untuk mempelajari hal baru [2], meningkatkan kemampuan memecahkan masalah [3], meningkatkan kreativitas [4], meningkatkan kemampuan bekerja sama [5], dan menghilangkan stres [6][7][8].

Di kalangan mahasiswa, stres menjadi hal yang sering terjadi. Hal ini dibuktikan oleh penelitian-penelitian terdahulu tentang stres pada mahasiswa perguruan tinggi. Prevalensi stres pada mahasiswa Universitas Putra Malaysia (UPM) sebesar 37,7% [9], prevalensi stres pada mahasiswa Ebonyi State University Abaliki Nigeria sebesar 51,9% [10], prevalensi stress berada di angka 71,9% pada mahasiswa Jizan University Saudi Arabia [11], prevalensi stres pada mahasiswa di Casablanca Medical School Maroko berada di angka 52,7% [12], dan rata-rata tingkat stres di Universitas Telkom berada di angka 69% dengan kategori tinggi [13].

Untuk mengatasi stres, mahasiswa tersebut memilih bermain *video game* sebagai salah satu aktivitas *coping*. Hilangnya stres seseorang setelah bermain *video game*, membuat seseorang menjadi gemar bermain *video game* karena merasa salah satu masalah yang ia miliki teratasi. Seseorang tersebut akan cenderung meningkatkan intensitas bermain *video game*, yang bila tidak terkontrol dengan baik akan mengakibatkan seseorang tersebut menjadi kecanduan *video game* [14].

Dalam dunia kesehatan dan medis, kecanduan *video game* telah dikategorikan sebagai gangguan kesehatan jiwa dan dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases 11th Revision* dengan sebutan “*Gaming Disorder*” [15].

Kecanduan *video game* memiliki dampak yang sangat buruk bagi pemainnya. Kecanduan *video game* dapat menyebabkan kegelisahan, gangguan tidur, depresi, dan gangguan fisik [16], memberikan tekanan psikologis [17], dan prestasi akademik [18].

Prestasi akademik atau bisa juga disebut prestasi belajar adalah suatu nilai yang didapatkan seseorang dalam proses belajar mengajar. Indeks prestasi kumulatif (IPK) dapat digunakan untuk mengukur prestasi akademik pada mahasiswa [19].

Tabel 1.1 Prevalensi Prestasi Akademik (IPK) Mahasiswa Aktif Universitas Telkom

No	Nilai IPK	Prevalensi Mahasiswa
1	0,00	0%
2	0,01-1,00	1,08%
3	1,01-2,00	2,77%
4	2,01-2,50	8,17%
5	2,51-3,00	22,72%
6	3,01-3,50	34,99%
7	3,51-4,00	30,26%

Sumber: Badan Administrasi Akademik (BAA) Universitas Telkom (2019).

Data yang didapatkan dari Badan Administrasi Akademik Universitas Telkom (2019), dapat dilihat tidak terdapat mahasiswa yang berada pada kategori sangat kurang; 1,08% mahasiswa berada pada kategori kurang; 2,77% mahasiswa berada pada kategori cukup; 8,17% mahasiswa berada pada kategori cukup baik; 22,72% mahasiswa berada pada kategori baik; 34,99% mahasiswa berada pada kategori sangat baik; dan 30,26% mahasiswa berada pada kategori istimewa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat sekurang-kurangnya 1100 atau sekitar 3,8% mahasiswa yang dianggap

tidak berhak untuk melanjutkan studi ke tingkat selanjutnya karena memiliki nilai IPK dibawah 2,00. Namun, prestasi akademik ini bisa dianggap baik karena didominasi oleh nilai IPK pada rentang 3,01-4,00 [20].

Untuk bisa bertahan di dunia pendidikan yang kompetitif, mahasiswa dituntut untuk terus meningkatkan prestasi akademiknya dan menjaganya agar tidak terjadi penurunan. Meningkatkan tingkat kehadiran, mengerjakan tugas yang telah diberikan, memperhatikan dosen saat kegiatan belajar mengajar dipercaya dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. Selain hal tersebut, stres juga bisa menjadi pengaruh menurunnya prestasi akademik seorang mahasiswa. Hal ini dijelaskan oleh hasil penelitian yang menyatakan adanya hubungan negatif antara stres dan prestasi akademik [21][22][23][24]. Artinya semakin tinggi tingkat stres seseorang, maka prestasi akademik yang didapatkan semakin menurun.

Peneliti melakukan survei awal terhadap 20 mahasiswa pada tanggal 22-23 Oktober 2019. Survei dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *incidental*. Survei ini dilakukan untuk mengetahui intensitas dan durasi mahasiswa dalam bermain *video game*. Hasil survei ini menyatakan 100% atau 20 responden bermain *video game*.

Selanjutnya, tingkat intensitas bermain *video game* pada mahasiswa bisa dibilang cukup tinggi. Dibuktikan oleh hasil survei awal, dimana 80% atau 16 responden menyatakan bermain *video game* setiap hari, 15% atau 3 responden menyatakan bermain *video game* setidaknya 3 kali dalam seminggu, dan hanya 5% atau 1 responden yang bermain *video game* hanya satu kali dalam satu minggu.

Lalu, hasil dari survei menunjukan 75% atau 15 responden bermain di bawah 5 jam dalam satu hari, 20% atau 4 responden bermain di antara 5-6 jam dalam satu hari, dan 5% atau 1 responden bermain selama lebih dari 6 jam dalam satu hari. Melihat dari tingginya intensitas bermain *video game* pada mahasiswa, hal ini menandakan sebanyak 25% responden yang termasuk kecanduan *video game* berdasarkan durasi bermain Young dalam [14]. 25% pecandu *video game* dalam suatu populasi adalah frekuensi yang termasuk tinggi [25].

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, walaupun rata-rata angka prestasi akademik mahasiswa Universitas Telkom sudah dalam kategori baik tapi tingginya angka stres mahasiswa menandakan adanya ketidaksesuaian dengan penelitian sebelumnya. Selain itu tingginya angka mahasiswa yang dianggap kecanduan akan *video game* membuat peneliti merasa perlu melakukan penelitian untuk mengetahui hubungan stres, kecanduan *video game*, dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik pada mahasiswa Universitas Telkom

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Stres

Stres adalah keadaan dimana suatu individu merasakan hal-hal yang tidak terduga (*unpredictable*), hal-hal yang tidak dapat dikendalikan (*uncontrollable*), dan kelebihan beban masalah (*overloading*) (Cohen dalam [26]).

2.2 Dimensi Stres

Stres terbagi ke dalam tiga dimensi, yakni *unpredictable*, *uncontrollable*, dan *overloading* [27].

Unpredictable atau hal yang tidak dapat diprediksi memiliki arti peristiwa atau keadaan yang mengganggu pola kehidupan, dimana peristiwa tersebut tidak dapat diperkirakan [28].

Uncontrollable atau hal yang tidak dapat dikontrol memiliki arti perubahan perilaku akibat hal-hal yang tidak dapat dikendalikan oleh seorang individu [29].

Overloading atau kelebihan beban atau tekanan memiliki arti kelebihan jumlah bentuk permintaan atau tekanan yang membutuhkan aksi, dimana hal tersebut dianggap masalah oleh individu tersebut [30].

2.3 Kecanduan Video Game

Kecanduan adalah proses dimana suatu perilaku untuk menghasilkan kepuasan atau membantu melarikan diri dari ketidaknyamanan internal yang ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengendalikan perilaku tersebut dan terus berlanjutnya perilaku tersebut walau terjadi dampak buruk bagi individu tersebut [31].

Video Game adalah permainan yang melibatkan layar atau monitor visual [32]. *Video Game* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dimainkan dengan perlengkapan *audiovisual* yang didasarkan pada sebuah cerita [33].

Kecanduan *video game* adalah pola perilaku negatif dalam bermain *game* yang ditandai oleh hilangnya kontrol untuk bermain dan total waktu yang dihabiskan untuk *video game*, yang membuat minat atau kegiatan lain terabaikan [34]. Definisi lain dari kecanduan *video game* adalah penggunaan *video game* secara berlebihan dan kompulsif yang mengganggu kehidupan sehari-hari [35].

2.4 Kriteria Kecanduan Video Game

Kecanduan *video game* terdiri atas tujuh kriteria, yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problem* [25].

Salience adalah bermain *video game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku orang tersebut [25];

Tolerance adalah proses meningkatnya kegiatan bermain *video game* baik dalam jumlah durasi maupun intensitasnya [25];

Mood Modification adalah merasakan ketenangan dan merasa santai dalam bermain *video game* sebagai tindak pelarian [25];

Withdrawal adalah merasakan emosi negatif saat kegiatan bermain *video game* dikurangi atau dihentikan [25];

Relapse adalah berulang kali mengulang pola bermain *video game* yang berlebihan setelah berusaha mengurangnya [25];

Conflict adalah terjadinya konflik interpersonal akibat berlebihan bermain *video game*, terjadi antara *gamer* dengan orang-orang di sekitarnya [25];

Problem adalah terjadinya masalah terhadap aktivitas lain (sekolah, pekerjaan, sosialisasi) akibat bermain *video game* secara berlebihan [25];

2.5 Prestasi Akademik

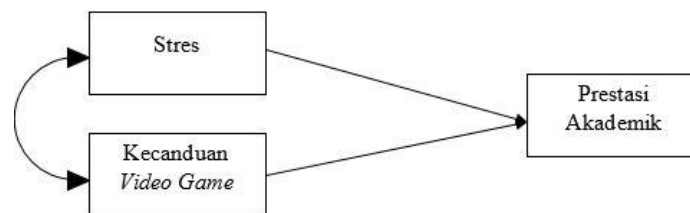
Prestasi Akademik adalah hasil yang menunjukkan sejauh mana seseorang mencapai tujuan yang spesifik dan menjadi fokus dalam kegiatan pembelajaran, seperti di lingkungan sekolah, perguruan tinggi, dan universitas [36]. Untuk mahasiswa, prestasi akademik dapat diukur menggunakan IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) [19].

2.6 Indeks Prestasi Kumulatif

Indeks prestasi kumulatif adalah rata-rata nilai akhir dalam suatu program yang dihitung dengan nilai dari setiap pembelajaran atau mata kuliah yang diambil [37].

2.7 Kerangka Teori

Variabel Independen yang pertama (X1) dalam penelitian ini adalah stres, variabel independen kedua (X2) yang digunakan dalam penelitian ini adalah kecanduan *video game*, dan variabel dependen (Y) yang digunakan adalah prestasi akademik.



Gambar 2.1 Kerangka Teori
Sumber: [38], yang telah diolah penulis.

2.8 Hipotesis Penelitian

1. Terdapat hubungan secara signifikan antara Stres dengan Kecanduan *Video Game* (H1);
2. Terdapat pengaruh signifikan negatif antara Stres dengan Prestasi Akademik (H2);
3. Terdapat pengaruh signifikan negatif antara Kecanduan *Video Game* dengan Prestasi Akademik (H3);
4. Terdapat pengaruh signifikan antara Stres dan Kecanduan *Video Game* terhadap Prestasi Akademik secara simultan (H4).

3. Metodologi Penelitian

Tujuan penelitian ini berjenis deskriptif dengan metodologi kuantitatif. Penelitian ini bertipe kausal. Unit analisis pada penelitian ini bersifat individu dengan studi kasus pada mahasiswa universitas telkom angkatan 2016 yang dianggap sudah pernah atau sedang merasakan stres yang mempengaruhi prestasi akademik mereka, dan memiliki nilai indeks prestasi kumulatif (IPK) yang jelas, dengan syarat pernah bermain *video game*. Keterlibatan peneliti pada penelitian ini minimal dan latar penelitiannya bersifat *noncontrived*. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan hanya dalam jangka waktu satu kali maka bersifat *cross-sectional*.

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini bersifat *non-probability sampling*. Pengambilan anggota sampel pada penelitian ini memperhatikan kelompok pada populasi, kelompok yang dimaksud adalah perbedaan fakultas dari mahasiswa, maka teknik sampling yang digunakan adalah *Stratified Purposeful Sampling*. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 143 mahasiswa.

Terdapat tiga variabel yang dianalisis pada penelitian ini, variabel independen pertama (X1) adalah stres, variabel independen kedua (X2) adalah kecanduan *video game*, dan variabel dependennya (Y) adalah prestasi akademik dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Teknik analisis yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara:

1. Analisis Deskriptif
Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan hasil data yang telah dikumpulkan [39].
2. Uji Asumsi Klasik
Uji asumsi klasik yang dilakukan pada penelitian ini adalah normalitas, heteroskedastisitas, dan linearitas.
3. Uji Korelasi
Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan dua arah dari variabel independen [38].
4. Uji Regresi
Uji regresi dilakukan untuk mengetahui arah hubungan linear variabel independen terhadap variabel dependen [39].
5. Analisis Jalur
Analisis jalur digunakan untuk menemukan koefisien determinasi atau nilai pengaruh total dari variabel independen (stres dan kecanduan *video game*), secara langsung maupun tidak langsung terhadap variabel dependen (prestasi akademik) [38].

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner pertanyaan, untuk mengukur variabel stres menggunakan *Perceived Stress Scale* [27], untuk mengukur variabel kecanduan *video game* menggunakan *21-Game Addiction Scale* [25], dan untuk variabel prestasi akademik diukur menggunakan nilai indeks prestasi kumulatif (IPK) [19].

4. Hasil Penelitian

Hasil jawaban dari 143 responden untuk variabel stres mendapatkan total bobot sebanyak 3349 (58,5%) dari bobot idealnya sebanyak 5720. Hal ini berarti pada umumnya tingkatan stres responden berada di kategori buruk. Seluruh dimensi berada pada kategori buruk karena persentase bobot yang didapatkan bernilai 54,63% untuk dimensi *unpredictable*, 57,7% untuk dimensi *uncontrollable*, dan 61,2% untuk dimensi *overloading*. Ditemukan sebanyak 16 (11,1%) responden berada pada tingkat *Low Stress*, 83 (58%) responden berada pada tingkat *Medium Stress*, dan 44 (30,9%) berada pada tingkat *High Stress*. Fakultas Industri Kreatif (33,3%), Fakultas Teknik Informatika (48,1%), dan Fakultas Komunikasi dan Bisnis (46,6%) memiliki persentase *High Stress* di atas rata-rata keseluruhan fakultas (26,7%). Dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Tanggapan Stres Responden Per-Fakultas

No	Fakultas	Low Stress	Moderate Stress	High Stress
1	Fakultas Teknik Informatika	2 (7%)	12 (44,4%)	13 (48,1%)
2	Fakultas Teknik Elektro	1 (4%)	19 (82,6%)	3 (13%)
3	Fakultas Rekayasa Industri	4 (12%)	19 (61,2%)	8 (25,8%)
4	Fakultas Komunikasi dan Bisnis	0 (0%)	8 (53,3%)	7 (46,6%)
5	Fakultas Industri Kreatif	5 (15,1%)	17 (51,5%)	11 (33,3%)
6	Fakultas Ilmu Terapan	1 (25%)	3 (75%)	0 (0%)
7	Fakultas Ekonomi dan Bisnis	3 (30%)	5 (50%)	2 (20%)
Rata-Rata Keseluruhan		13,3%	59,7%	26,7%

Sumber: Olahan penulis, 2020.

Hasil jawaban responden untuk variabel kecanduan *video game* mendapatkan total bobot sebanyak 9504 (63,2%) dari bobot idealnya sebanyak 15015. Hal ini berarti pada umumnya tingkat kecanduan *video game* responden berada pada kategori buruk Ditemukan sebanyak 83 (58%) responden bermain *video game* diantara 5-6 jam dalam satu hari, sedangkan sisanya sebanyak 60 (42%) responden bermain *video game* diatas 6 jam dalam satu hari. Fakultas Industri Kreatif (33), Fakultas Teknik Elektro (23), Fakultas Rekayasa Industri (31), dan Fakultas Teknik Informatika (27) memiliki jumlah mahasiswa yang dianggap kecanduan *video game* di atas rata-rata keseluruhan fakultas (20,5). Dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Tanggapan Kecanduan *Video Game* Per-Fakultas

No	Fakultas	Jumlah Kecanduan <i>Video Game</i>
1	Fakultas Teknik Informatika	27
2	Fakultas Teknik Elektro	23
3	Fakultas Rekayasa Industri	31
4	Fakultas Komunikasi dan Bisnis	15
5	Fakultas Industri Kreatif	33
6	Fakultas Ilmu Terapan	4
7	Fakultas Ekonomi dan Bisnis	10
Rata-Rata Keseluruhan		20,5

Sumber: Olahan Penulis, 2020.

Hasil jawaban responden untuk variabel prestasi akademik berada pada kategori Baik Sekali dengan rata-rata nilai IPK sebesar 3,06. Jelasnya 0 responden memiliki IPK dibawah 2,00, 10 (6,9%) responden dalam rentang 2,01-2,50, 55 (38,4%) responden dalam rentang 2,51-3,00, 67 (43,7%) responden dalam rentang 3,01-3,50, dan 11 (7,6%) responden berada dalam rentang IPK 3,51-4,00.

4.1 Hubungan antara Stres dan Prestasi Akademik

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Korelasi

Correlations			
		Stres	Kecanduan Video Game
Stres	Pearson Correlation	1	.231**
	Sig. (2-tailed)		.006
	N	143	143
Kecanduan Video Game	Pearson Correlation	.231**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	
	N	143	143

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Olahan penulis, 2020.

Dapat dilihat pada tabel 4.1 *r-hitung* yang didapatkan adalah 0,231 yang bernilai lebih besar daripada *r-tabel* (0,137). Selain itu, *p-value* yang didapatkan adalah 0,006 yang bernilai lebih kecil dari 0,05. Maka dapat dinyatakan terdapat hubungan antara variabel stres (X1) dan kecanduan *video game* (X2). Sehingga **H1 diterima** ($r=0,231$; $p=0,006 < 0,05$).

4.2 Pengaruh Stres terhadap Prestasi Akademik Secara Parsial

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Koefisien Regresi

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	3.627	.154		.000
	Stres	-.012	.004	-.234	.005
	Kecanduan Video Game	-.005	.003	-.166	.046

a. Dependent Variable: Prestasi Akademik

Sumber: Olahan penulis, 2020.

Dapat dilihat pada tabel 4.2 *t-hitung* yang didapatkan untuk variabel stres adalah 2,843 yang bernilai lebih besar daripada *t-tabel* (1,977). Simbol negatif (-) pada *t-hitung* berarti hubungan yang terjadi memiliki arah yang berlawanan.

Selain itu *p-value* yang didapatkan bernilai 0,005 yang bernilai lebih kecil dari 0,05. Maka dinyatakan terdapat pengaruh variabel stres (X1) terhadap prestasi akademik (Y) secara negatif dengan nilai $\beta = -0,234$. Sehingga **H2 diterima** ($p = 0,005 < 0,05$).

4.3 Pengaruh Stres terhadap Prestasi Akademik Secara Parsial

Dapat dilihat pada tabel 4.2 *t-hitung* yang didapatkan untuk variabel kecanduan *video game* adalah 2,010 yang bernilai lebih besar daripada *t-tabel* (1,977). Simbol negatif pada *t-hitung* berarti hubungan yang terjadi memiliki arah yang berlawanan. Selain itu *p-value* yang didapatkan bernilai 0,046 yang bernilai lebih kecil dari 0,05. Maka dinyatakan terdapat pengaruh variabel kecanduan *video game* (X2) terhadap prestasi akademik (Y) secara negatif dengan nilai $\beta = -0,166$. Sehingga **H3 diterima** ($p = 0,046 < 0,05$).

4.4 Pengaruh Stres dan Kecanduan Video Game terhadap Prestasi Akademik secara Simultan

Dilakukan Uji F Simultan, Uji Koefisien Determinasi, dan Analisis Jalur untuk melihat pengaruh stres dan kecanduan *video game* terhadap prestasi akademik secara simultan.

1. Uji F Simultan

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan ANOVA

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1.574	2	.787	7.795	.001 ^b
Residual	14.132	140	.101		
Total	15.706	142			
a. Dependent Variable: Prestasi Akademik					
b. Predictors: (Constant), Kecanduan Video Game, Stres					

Sumber: Olahan penulis, 2020.

Dapat dilihat pada tabel 4.3 *F-hitung* yang didapatkan adalah 7,795 yang bernilai lebih besar dari pada *F-tabel* (3,060). Selain itu, *p-value* yang didapatkan adalah 0,001 yang bernilai lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh stres dan kecanduan *video game* terhadap prestasi akademik secara simultan.

2. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 4.6 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.317 ^a	.100	.087	.31772
a. Predictors: (Constant), Kecanduan Video Game, Stres				

Sumber: Olahan penulis, 2020.

Dapat dilihat pada tabel 4.4 *R-square* yang didapatkan Adala 0,1 atau 10% hal ini berarti stres dan kecanduan *video game* dapat menjelaskan varians dari prestasi akademik sebesar 10% dan sisanya sebanyak 90% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

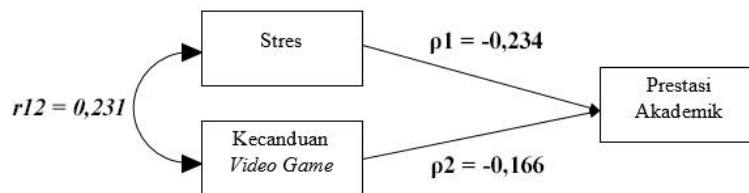
3. Analisis Jalur atau Path Analysis

Rangkuman dan paradigma penelitian hasil dari koefisien korelasi dan regresi akan ditampilkan untuk mempermudah analisis jalur.

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji Korelasi dan Regresi

No	Model	Beta	<i>p-value</i>
1	Korelasi X1 dan X2	0,231	0,006
2	Regresi X1 terhadap Y	-0,234	0,005
3	Regresi X2 terhadap Y	-0,166	0,046

Sumber: Olahan penulis, 2020.



Gambar 4.1 Paradigma Penelitian

Sumber: Olahan penulis, 2020.

- a) Pengaruh Langsung X1 terhadap Y
 Nilai pengaruh langsung X1 terhadap Y dapat ditemukan dengan cara mengkuadratkan koefisien regresi X1.Y atau ρ_1^2 .

$$\rho_1^2 = -0,234^2 = 0,054$$

Hasil perhitungan diatas berarti nilai pengaruh langsung X1 terhadap Y adalah sebesar 0,054.

- b) Pengaruh Langsung X2 Terhadap Y
 Nilai pengaruh langsung X2 terhadap Y dapat ditemukan dengan cara mengkuadratkan koefisien regresi X2.Y atau ρ_2^2 .

$$\rho_2^2 = -0,166^2 = 0,027$$

Hasil perhitungan diatas berarti nilai pengaruh langsung X1 terhadap Y adalah sebesar 0,027.

- c) Pengaruh Tidak Langsung X1 melalui X2 terhadap Y
 Besar nilai pengaruh tidak langsung X1 melalui X2 terhadap Y dapat dilihat dengan formulasi sebagai berikut:

$$PTL = -0,234 \times 0,231 \times -0,166 = 0,009$$

 Hasil perhitungan di atas memiliki arti nilai pengaruh tidak langsung X1 melalui X2 terhadap Y adalah sebesar 0,009.

- d) Pengaruh Tidak Langsung X2 melalui X1 terhadap Y
 Besar nilai pengaruh tidak langsung X2 melalui X1 terhadap Y dapat dilihat dengan formulasi sebagai berikut:

$$PTL = -0,234 \times 0,231 \times -0,166 = 0,009$$

 Hasil perhitungan diatas memiliki arti nilai pengaruh tidak langsung X2 melalui X1 terhadap Y adalah sebesar 0,009.

- e) Koefisien Determinasi
 Koefisien determinasi atau bisa disebut dengan besarnya pengaruh total dari variabel independen yang diteliti dapat ditemukan dengan formulasi sebagai berikut:

$$R^2 = (\rho_1^2 + \rho_2^2) + (\rho_1 \cdot r_{12} \cdot \rho_2) + (\rho_2 \cdot r_{12} \cdot \rho_1)$$

maka

$$R^2 = (0,054 + 0,027) + (0,009) + (0,009) = 0,1$$

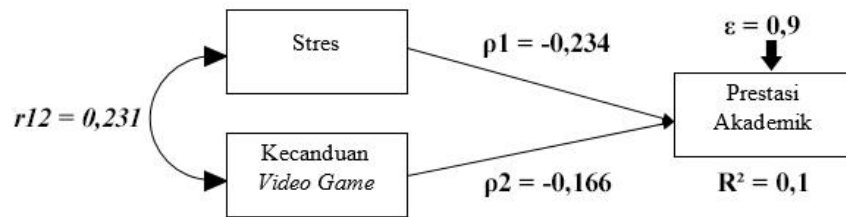
Koefisien determinasi atau pengaruh total X1 dan X2, baik langsung maupun tidak langsung terhadap Y adalah sebesar 0,1 atau 10%. Nilai ϵ (epsilon) dalam kasus ini adalah 0,9 ($\epsilon = 1 - 0,1$) atau sebesar 90%.

Hasil dari seluruh uji yang dilakukan menghasilkan tabel analisis verifikatif paradigma penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.8 Tabel Analisis Verifikatif

Variabel	Pengaruh Langsung	Pengaruh Tidak Langsung		Pengaruh Total
		X1	X2	
X1	0,054		0,009	0,063
X2	0,027	0,009		0,036
Total	0,081	0,009	0,009	0,1

Sumber: Olahan penulis, 2020.



Gambar 4.2 Paradigma Penelitian setelah Analisis Jalur

Sumber: Olahan penulis, 2020.

Dari ketiga uji yang telah dilakukan dapat disimpulkan terdapat pengaruh stres dan kecanduan *video game* terhadap prestasi akademik secara simultan dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,1 atau 10%. Maka **H4 diterima**.

4.5 Batasan Penelitian

Setelah penelitian selesai dilakukan, peneliti menemukan beberapa kelemahan dan keterbatasan yang ditemukan pada penelitian ini. Kelemahan dan keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Responden yang dianggap valid pada penelitian ini hanya responden yang bermain *video game* diatas 5 jam dalam satu hari.
2. Persebaran persentase responden per fakultasnya tidak berdasarkan teori.
3. Pengambilan data pada penelitian ini hanya menggunakan Kuesioner dengan skala Likert, maka sumber stres yang dirasakan mahasiswa pada penelitian ini tidak dapat diteliti lebih dalam, seperti apakah stres yang dirasakan berasal dari kegiatan akademik, atau berasal dari sumber lainnya.
4. Peranan tingkat stres pada penelitian ini tidak diteliti lebih dalam, sehingga tidak diketahui apakah masing-masing tingkat stres ("Low Stress", "Moderate Stress", dan "High Stress") bersifat *eustress* atau *distress* untuk mahasiswa.
5. Penelitian ini menggunakan metode *cross-sectional*, maka untuk variabel yang bersifat fluktuatif, perbedaan waktu penyebaran kuesioner akan menghasilkan hasil yang berbeda pula.
6. Dependensi variabel pada penelitian ini adalah Prestasi Akademik yang bersifat tetap, sedangkan untuk Independensi variabelnya yaitu Stres dan Kecanduan Video Game dapat berubah-ubah sesuai keadaan atau dapat berfluktuasi.
7. Variabel independen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu stres dan Kecanduan Video Game belum bisa menjadi faktor-faktor utama yang mempengaruhi Prestasi Akademik mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari kecilnya temuan nilai Koefisien Determinasi pada penelitian ini.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Stres yang ditemukan pada penelitian ini masih harus diperhatikan lebih lanjut, karena tingkat stres yang ditemukan masih bersifat buruk. Terlihat dari masih banyak mahasiswa yang merasakan stres walau pada umumnya hanya berada di tingkat stres menengah.

Tingkat kecanduan *video game* yang ditemukan pada penelitian ini sudah bisa dianggap baik. Terlihat dari mahasiswa yang kecanduan *video game* lebih sedikit daripada mahasiswa yang tidak kecanduan *video game*, walau dapat dianggap baik perilaku kecanduan *video game* ini tidak bisa diabaikan keberadaannya karena terbukti dapat memberikan efek-efek negatif pada kehidupan seseorang.

Rata-rata prestasi akademik yang ditemukan pada penelitian ini pun sudah bisa dianggap baik sekali. Terlihat dari sebagian besar mahasiswa memiliki nilai IPK pada rentang 3,00 – 4,00.

Hasil pengujian-pengujian yang telah dilakukan terhadap data-data yang didapatkan dari responden pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan secara signifikan antara Stres dan Kecanduan Video Game pada mahasiswa. Hubungan yang ditemukan berada pada kategori lemah.
2. Terdapat pengaruh signifikan Stres terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara parsial. Pengaruh yang ditemukan bersifat negatif atau berlawanan arah. Artinya, semakin tinggi tingkat stres yang dirasakan mahasiswa akan membuat prestasi akademik yang didapatkan semakin menurun.
3. Terdapat pengaruh signifikan Kecanduan Video Game terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara parsial. Pengaruh yang ditemukan juga bersifat negatif atau berlawanan arah. Artinya, semakin mahasiswa kecanduan terhadap *video game* semakin rendah pula prestasi akademik yang akan ia dapatkan.

4. Stres dan Kecanduan Video Game berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara simultan atau bersama-sama.

Meskipun pengaruh dari seluruh variabel independen (stres dan Kecanduan Video Game) terhadap variabel dependen (prestasi akademik) ditemukan secara signifikan, koefisien determinasi yang ditemukan dapat dianggap rendah. Rendahnya koefisien determinasi ini berarti ada banyak variabel-variabel yang mempengaruhi prestasi akademik khususnya pada mahasiswa selain stres dan Kecanduan Video Game, seperti *student engagement*, motivasi, perilaku belajar, harga diri, dan tingkat kecemasan [20][40][41][42].

Temuan pengaruh antar variabel yang diteliti pada penelitian ini membuat Fakultas Industri Kreatif, Fakultas Informatika, dan Fakultas Komunikasi Bisnis yang memiliki persentase *High Stress* diatas rata-rata, dan Fakultas Industri Kreatif, Fakultas Rekayasa Industri, Fakultas Teknik Elektro dan Fakultas Informatika yang memiliki persentase Kecanduan *Video Game* diatas rata-rata, berpotensi tinggi menghasilkan mahasiswa yang mendapatkan prestasi akademik atau IPK lebih rendah dari fakultas-fakultas lain jika tidak ada perhatian lebih terhadap perasaan stres dan kebiasaan bermain *video game* yang dimiliki oleh mahasiswa pada fakultas tersebut.

5.2 Saran

Saran untuk Universitas

Rata-rata prestasi akademik yang sudah berada pada klasifikasi Baik Sekali hendaknya dipertahankan dan ditingkatkan untuk kedepannya. Ditemukannya pengaruh negatif antara stres dan Kecanduan Video Game terhadap prestasi akademik membuat peneliti menyarankan pihak universitas untuk berupaya mengurangi tingkat stres dan Kecanduan Video Game mahasiswa.

Alasan bermain *video game* yang paling banyak disebutkan oleh responden adalah untuk menghilangkan stres, terutama pada Fakultas Industri Kreatif, Fakultas Rekayasa Industri, dan Fakultas Teknik Informatika, maka pihak universitas diharapkan dapat lebih memperhatikan stres yang dirasakan mahasiswa. Dilihat dari variabel stres secara dimensional, dimensi yang menjadi penyebab stres tertinggi pada penelitian ini adalah dimensi *unpredictable* dan *overloading*. Maka pihak universitas diharapkan mengurangi hal-hal yang bersifat “mendadak” dan “berlebihan”. Terutama pada fakultas-fakultas yang memiliki persentase *high stress* lebih tinggi dari rata-rata seluruh fakultas, pada penelitian ini Fakultas Industri Kreatif, Fakultas Teknik Informatika, dan Fakultas Komunikasi dan Bisnis karena pada penelitian ini ditemukan semakin tinggi stres yang dirasakan mahasiswa dan intensitas bermain *video game* yang dilakukan akan membuat nilai IPK yang didapatkan mahasiswa semakin rendah.

Saran untuk Penelitian selanjutnya

Koefisien determinasi yang ditemukan pada penelitian ini dapat dianggap kecil, maka peneliti berharap penelitian selanjutnya untuk menambahkan variabel independen selain stres dan Kecanduan Video Game untuk berupaya meningkatkan koefisien determinasi.

Selain itu peneliti juga menyarankan untuk melakukan perluasan karakteristik responden, seperti kepada seluruh mahasiswa tanpa terikat pada angkatan tertentu, karena dengan semakin beragamnya karakteristik responden akan membuat hasil yang ditemukan menjadi berbeda.

Perasaan stres yang dirasakan responden bersifat fluktuatif atau tidak stabil, maka disarankan untuk menggunakan metode penelitian longitudinal untuk mengurangi kemungkinan terjadinya bias. Variabel dependen pun disarankan menggunakan variabel yang bersifat lebih fluktuatif seperti semangat belajar, prestasi belajar atau menggunakan IPS (Indeks Prestasi Semester) untuk mengukur prestasi akademik.

Peneliti juga menyarankan untuk menggunakan metodologi kualitatif untuk memperdalam karakteristik variabel stres, Kecanduan Video Game, dan prestasi akademik atau belajar. Contohnya untuk mengetahui sumber dari stres yang dirasakan mahasiswa atau untuk mengetahui stres yang dirasakan bersifat *eustress* atau *distress*. Penelitian dengan model moderasi juga disarankan agar dapat melihat perbedaan peranan stres pada setiap tingkat stres kepada mahasiswa.

References

- [1] Granic, I., Lobel, A., dan Engels, R.C.M.E. (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. American Psychologist Association, Vol. 69, No. 1, 66-78.
- [2] Green, C. S. dan Bavelier, D. (2012). *Learning, Attentional Control, and Action Video Games*. Current Biology, Vol. 22, No. 6, 197-206.
- [3] Adachi, P. J. C. dan Willoughby T. (2012). *More than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationship between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades*. Journal of Youth and Adolescence, Vol. 42, Issue: 4, 1041-1052.

- [4] Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., von Eye, A., dan Zhao, Y. (2012). *Information Technology Use and Creativity: Findings from the Children and Technology Project*. Computer in Human Behavior, Vol. 28, 307-376.
- [5] Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., dan DeCoster, J. (2012). *Effects of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol. 15, No. 5, 277-280.
- [6] Russoniello, C. V., O'Brien, K., dan Parks, J. M. (2009). *The Effectiveness of Casual Video Games in Improving Mood and Decreasing Stress*. Journal of CyberTherapy and Rehabilitation, Vol. 2, Issue: 1, 53-66.
- [7] Colwell, John. (2007). *Needs Met through Computer Game Play Among Adolescents*. Personality and Individual Differences, Vol. 43, 2072-2082.
- [8] Stanhope, J. L., Owens, C., dan Elliot, L. J. (2016). *Stress Reduction: Casual Gaming versus Guided Relaxation*. Human Factors and Applied Psychology Student Conference, Paper: 9. 1-22.
- [9] Jia, Y. F. dan Loo, Y. T. (2018). *Prevalence and Determinants of Perceived Stress among Undergraduate Students in a Malaysian University*. The Journal of Health and Translational Medicine (JUMMEC), Vol. 21, No. 1, 1-5.
- [10] Ossai, E. N., Alo, A. T., Onwe, B. C., Okoro, D. O., Ezeagu, N. E., dan Ogbonnaya, L. U. (2019). *Prevalence and Predictors of Perceived Stress: A Study among Medical Students of Ebonyi State University Abakaliki, Nigeria*. Asian Journal of Advanced Research and Reports, Vol. 3, No. 1, 1-9.
- [11] Sani, M., Mahfouz, M. S., Banim I., Alsomily, A. H., Alagi, D., Alsomily, N. Y., Madkhalym F. M., Madkhali R., Hakami A. A. M., Hakami, A., Shaabi, S., Al Ebrahim, S., Mashiakhi, S. H., Ageel, B., dan Asiri, S. (2012). *Prevalence of Stress among Medical Students in Jizan University, Kingdom of Saudi Arabia*. Gulf Medical Journal, Vol. 1, No. 1, 19-25.
- [12] Loubir, D. B., Serhier, Z., Diouny, S., Battas, O., Agoub, M., dan Othmani, M. B. (2014). *Prevalence of Stress in Casablanca Medical Students: A Cross-Sectional Study*. Pan Africa Medical Journal, Vol. 19, No. 149.
- [13] Farhana, Khansa. (2019). *Hubungan Antara Stres Akademik dengan Motivasi Belajar*. Skripsi Sarjana pada Universitas Telkom.
- [14] Indahtiningrum, Fitriana. (2013). *Hubungan Antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya. Vol. 2, No. 1, 1-17.
- [15] World Health Organization. (2019). *International Classification of Diseases 11th Revision for Mortality and Morbidity Statistics*. [Online]. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234?view=G0> [20 Oktober 2019].
- [16] Zamani, E., Chashmi, M., dan Hedayati, N. (2009). *Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Student of Guidance School in City of Isfahan*. Addiction and Health, Vol. 1, No.2, 98-104.
- [17] Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghloul, M. S., Ewid, M., dan Al-Mazrou, A. (2017). *Video Game Addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia*. Addictive Behavior Report, Vol. 6. 112-117.
- [18] Eskasasnanda, I. D. P. (2017). *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*. International Journal of Indonesia Society and Culture, Vol. 9, No. 2, 191-202.
- [19] Dwipurwani, O., Maiyanti, S. I., Destianti, A., dan Suryati, S. (2012). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Mahasiswa Ditinjau dari Karakteristik Lingkungan Kampus (Studi Kasus di Jurusan Matematika FMIPA Unsri)*. Jurnal Penelitian Sains, Vol. 15, No. 1(A), 1-5.
- [20] Zillullah, T. D., dan Ayuningtias, H. G. (2019). *Pengaruh Student Engagement Terhadap Prestasi Akademik (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika (MBTI) Angkatan 2015 Universitas Telkom)*. E-Proceeding of Management, Vol. 6, No. 12, 2788-2793
- [21] Barseli, M., Ahmad, R., dan Irdil, I. (2018). *Hubungan Stres Akademik Siswa dengan Hasil Belajar*. Jurnal EDUCATIO, Vol. 4 No. 1, 40-47.
- [22] Elias, H., Ping, W. S., dan Abdullah, M. C. (2011). *Stress and Academic Achievements among Undergraduate Students in Universiti Putra Malaysia*. Procedia – Social and Behavioral Sciences, Vol. 29, 646-655.
- [23] Oketch-Oboto, J. W. B. dan Okunya, L. O. (2018). *The Relationship between Levels of Stress and Academic Performance among University of Nairobi Students*. International Journal of Learning and Development, Vol. 8, No. 4, 1-28.
- [24] Sohail, Nudrat. (2013). *Stress and Academic Performance among Medical Students*. Journal of the College of Physicians and Surgeons Pakistan, Vol. 23, No. 1, 67-71.

- [25] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Media Psychology, Vol. 12, No. 1, 77-95.
- [26] Soderback, Ingrid. (2015). *International Handbook of Occupational Therapy Interventions (2nd ed.)*. Swedia: Springer.
- [27] Cohen, S., Kamark, T., dan Mermelstein, R. (1983). *A Global Measure of Perceived Stress*. Journal of Health and Social Behavior, Vol. 24, 385-396.A
- [28] Galvin, K. M., Braithwaite, D. O., Bylund, C. L. (2016). *Family Communication: Cohesion and Change (9th ed.)*. New York: Routledge.A
- [29] Rozeske, R. R., Evans, A. K., Frank, M. G., Watkins, L. R., Lowry, C. A., dan Maier, S. F. (2011). *Uncontrollable, Not Controllable, Stress Desensitizes 5-HT_{1A} Receptors In The Dorsal Raphe Nucleus*. Journal of Neuroscience, Vol. 31, No. 40, 14107-14115.
- [30] Lunney, Margaret. (2006). *Stress Overload: a New Diagnosis*. International Journal of Nursing Terminologies and Classifications, Vol. 17, No. 4, 165-175.
- [31] Goodman, Aviel. (1990). *Addiction: Definition and Implications*. British Journal of Addiction, Vol. 85, 1403-1408.A
- [32] Tavinor, G. (2008). *Definition of Videogames*. Contemporary Aesthetics, Vol. 6.
- [33] Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference; Changing Views – Worlds in Play.
- [34] Wang, Q., Ren, H., Long, J., Liu, Y., dan Liu, T. (2019). *Research Progress and Debates on Gaming Disorder*. General Psychiatry, Vol. 32, 1-6.
- [35] Weinstein, Aviv M. (2010). *Computer and Video Game Addiction – A Comparison between Game Users and Non-Game Users*. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, Vol. 36, 268-276.
- [36] Steinmayr, R., Meissner, A., Weidinger, A. F., & Wirthwein, L. (2015). *Academic Achievement*. Oxford Bibliographies.
- [37] Yogendra, Nirogini dan Andrew, Anthony. (2017). *A Study On The Factors Influencing On Grade Point Average (GPA) with Special Reference to Third Year Commerce and Management Student of Eastern University, Sri Lanka*. Journal for Studies in Management and Planning, Vol. 03, Issue: 08, 409-425.
- [38] Heryanto, Imam dan Triwibowo, Totok. (2018). *Path Analysis Menggunakan SPSS dan Excel*. Bandung: Informatika Bandung.
- [39] Indrawan, Rully dan Yaniawati, Poppy. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- [40] Manurung, T. M. S. (2017). *Pengaruh Motivasi dan Perilaku Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa*. Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi, Vol. 1, No. 1, 17-26.
- [41] Mulinda, Sri dan Megawati. (2018). *Pengaruh Harga Diri dan Stres Terhadap Prestasi Akademik Di kalangan Mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syah Kuala*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen, Vol. 3, No. 3, 49-58.
- [42] Hidayati, Eni dan Nurwanah, Nunik. (2019). *Tingkat Kecemasan Terhadap Prestasi Akademik Pengurus Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah*. Indonesian Journal for Health Sciences, Vol. 3, No. 1, 13-19.