

ABSTRAK

Rio Nagata Putra Sidarta (01071180151)

PENGARUH *INTERNET GAMING DISORDER* TERHADAP INDEKS PRESTASI KUMULATIF MAHASISWA PREKLINIK FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS PELITA HARAPAN (x+67 halaman : 3 gambar; 12 tabel; 3 lampiran)

Bermain *game online* merupakan aktivitas yang menyenangkan dan memberikan hiburan, namun bagi sebagian orang permainan ini menimbulkan dampak negatif yang merugikan secara psikologis, sosial maupun fisik hingga menjadi masalah kesehatan global. Salah satu dampak negatif dari kecanduan bermain game yaitu penurunan prestasi belajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *internet gaming disorder* terhadap indeks prestasi kumulatif pada mahasiswa prelinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

Penelitian ini menggunakan desain studi potong lintang dengan jumlah sampel minimal 96 responden. Sampel penelitian merupakan mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan yang memenuhi kriteria inklusi dan sampling diambil secara non-probabilitas *convenience sampling*. Pengambilan data menggunakan kuisisioner online *Internet Gaming Disorder Scale-Short Form* dengan metode uji *Mann-Whitney*, serta analisis data akan menggunakan SPSS 24.0

Dari 117 responden yang memenuhi kriteria inklusi, dilakukan uji korelasi *Mann-Whitney* dengan hasil yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *internet gaming disorder* dengan indeks prestasi kumulatif dengan nilai p value 0,339 ($p > 0,05$).

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *internet gaming disorder* dengan indeks prestasi kumulatif.

Kata kunci : *internet gaming disorder*, indeks prestasi kumulatif, *game online*

Referensi : 74 (2005-2020)

ABSTRACT

Rio Nagata Putra Sidarta (01071180151)

THE EFFECT OF INTERNET GAMING DISORDER ON THE GRADE POINT AVERAGE OF PRECLINIC STUDENTS FACULTY OF MEDICINE PELITA HARAPAN UNIVERSITY (x+67 pages : 3 picture; 12 table; 3 attachments)

Playing online games is a fun activity and provides entertainment, but for some these games have a negative impact that is psychologically, socially and physically detrimental to a global health problem. One of the negative effects of addiction to playing games is a decrease in learning achievement. This study was conducted to determine the effect of internet gaming disorder on the grade point average of the Pelita Harapan University medical faculty students.

This study uses a cross-sectional study design with a minimum sample size of 96 respondents. The research sample was students at the Faculty of Medicine, Pelita Harapan University who met the inclusion criteria and the sampling was taken by non-probability convenience sampling. Data retrieval using an online questionnaire Internet Gaming Disorder Scale-Short Form with the Mann-Whitney test method, and data analysis will use SPSS 24.0

From the 117 respondents who met the inclusion criteria, the Mann-Whitney correlation test was conducted with the result that there was no significant relationship between internet gaming disorder and the grade point average with a p value of 0.339 ($p > 0.05$).

Based on the results of the analysis of this study, it can be concluded that there is no significant relationship between internet gaming disorder and the grade point average.

Keywords : internet gaming disorder, grade point average, online games

Reference : 74 (2005-2020)