

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan hikmat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul **“PENGARUH *INTERNET GAMING DISORDER* TERHADAP INDEKS PRESTASI KUMULATIF MAHASISWA PRAKLINIK FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS PELITA HARAPAN”** ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Kedokteran Strata Satu Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan tepat waktu tanpa adanya kerjasama dan masukan dari pihak lain. Maka dari itu, penulis menyadari bahwa dengan adanya bantuan, bimbingan, kerja sama, dan doa dari berbagai pihak Tugas Akhir ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Prof.Dr.Dr.dr.Eka J. Wahjoepramono, SpBS, Ph.D selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan
2. Dr.dr.Allen Widysanto, SpP,CTTS,FAPSR selaku Ketua Program Studi Kedokteran
3. dr. Glory Clementine, MPH selaku Pembimbing Utama dan Pembimbing Statistik yang telah memberikan banyak bimbingan kepada penulis.

4. Kedua orangtua yang selalu memberikan dukungan serta doa.
5. Staf Karyawan Fakultas Kedokteran yang telah membantu penulis dalam kegiatan administratif.
6. Grady Ihsan Shaquille, Muhammad Alvin Firdaus, Ignatius Kelvin, Edgard Deyasha Putra, dan teman-teman sejawat lainnya yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Seluruh responden yang telah bersedia ikut serta dalam penelitian ini.
8. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan dan penyelesaian Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membaca.

Palembang, 13 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Rio Nagata Putra Sidarta

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | |
| PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR | |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR | |
| PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR | |
| PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR..... | |
| ABSTRAK..... | i |
| ABSTRACT..... | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | x |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Pertanyaan Penelitian | 5 |
| 1.4 Tujuan | 5 |
| 1.4.1 Tujuan Umum | 5 |
| 1.4.2 Tujuan Khusus | 5 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 6 |
| 1.5.1 Manfaat Akademis | 6 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis | 6 |
| BAB II..... | 7 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 7 |

| | |
|---|-----------|
| 2.1 Internet Gaming | 7 |
| 2.2 Internet Gaming Disorder | 11 |
| 2.2.1 Definisi | 11 |
| 2.2.2 Epidemiologi | 12 |
| 2.2.3 Etiologi dan Faktor Risiko | 14 |
| 2.2.4 Kriteria Diagnosis | 17 |
| 2.3 Prestasi Akademik | 27 |
| 2.3.1 Definisi | 27 |
| 2.3.2 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar | 27 |
| 2.3.3 Indikator Prestasi Belajar di Fakultas Kedokteran UPH | 28 |
| 2.4 Pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Prestasi Belajar | 29 |
| BAB III | 32 |
| Kerangka Teori, Kerangka Konsep, dan Hipotesis | 32 |
| 3.1 Kerangka Teori | 32 |
| 3.2 Kerangka Konsep | 33 |
| 3.3 Hipotesis | 33 |
| 3.3.1 Hipotesis Null | 33 |
| 3.3.2 Hipotesis Alternatif | 33 |
| 3.4 Variabel | 33 |
| 3.4.1 Variabel Terikat | 33 |
| 3.4.2 Variabel Bebas | 33 |
| 3.4.3 Variabel Perancu | 34 |
| 3.5 Definisi Operasional | 34 |
| BAB IV | 38 |
| METODOLOGI PENELITIAN | 38 |
| 4.1 Desain Penelitian | 38 |
| 4.2 Lokasi dan Waktu | 38 |
| 4.3 Bahan dan Cara Penelitian | 38 |
| 4.3.1 Bahan | 38 |
| 4.3.2 Cara | 38 |
| 4.4 Populasi Penelitian | 39 |
| 4.5 Sampel Penelitian | 39 |
| 4.6 Cara menghitung Jumlah Sampel | 39 |
| 4.7 Kriteria Inklusi | 40 |
| 4.8 Kriteria Eksklusi | 40 |

| | |
|---|----|
| 4.9 Alur Penelitian | 41 |
| 4.10 Pengolahan Data | 42 |
| 4.11 Uji Statistik | 42 |
| 4.12 Etika Penelitian | 42 |
| 4.13 Dana Penelitian | 43 |
| 4.14 Jadwal Penelitian..... | 43 |
| BAB V..... | 45 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 45 |
| 5.1 Karakteristik Penelitian..... | 45 |
| 5.2 Gambaran perilaku bermain game online mahasiswa FK UPH..... | 47 |
| 5.3 Uji Normalitas Data | 48 |
| 5.4 Hubungan antara IGD dengan IPK | 48 |
| 5.5 Pembahasan..... | 49 |
| BAB VI | 52 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | 52 |
| 6.1 Kesimpulan | 52 |
| 6.2 Saran..... | 53 |
| BAB VII..... | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA | 54 |
| LAMPIRAN..... | 61 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Epidemiologi | 13 |
| Gambar 2.2 Kerangka Teori | 32 |
| Gambar 2.3 Kerangka Konsep | 33 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Genre <i>Game Online</i> | 10 |
| Tabel 2.2 Kuisisioner IGDS9-SF | 19 |
| Tabel 2.3 Kriteria Diagnosis IGD | 26 |
| Tabel 2.4 Pelaporan Penilaian | 28 |
| Tabel 3.1 Definisi Operasional..... | 34 |
| Tabel 4.1 Alur Penelitian..... | 41 |
| Tabel 4.2 Dana Penelitian | 43 |
| Tabel 4.3 Jadwal Penelitian..... | 44 |
| Tabel 5.1 Karakteristik Responden | 45 |
| Tabel 5.2 Gambaran Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Mahasiswa FK UPH..... | 46 |
| Tabel 5.3 Uji Normalitas Data | 47 |
| Tabel 5.4 Hasil Uji Mann-Whitney | 47 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| LAMPIRAN 1. Surat Pernyataan Persetujuan Keikutsertaan (<i>Informed Consent</i>) | 61 |
| LAMPIRAN 2. Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Sampel Penelitian | 62 |
| LAMPIRAN 3. Format Kuesioner..... | 63 |

