

**KORELASI *INTERNET GAMING DISORDERS* DENGAN
GAYA BELAJAR DAN INDEKS PRESTASI SEMESTER
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SUMATERA UTARA**

SKRIPSI



Oleh:
DARA TARISAH
2208260049

**FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN 2026**

**KORELASI *INTERNET GAMING DISORDERS* DENGAN
GAYA BELAJAR DAN INDEKS PRESTASI SEMESTER
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SUMATERA UTARA**

**Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan
sarjana kedokteran**



Oleh:

DARA TARISAH

2208260049

**FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN 2026**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEDOKTERAN

Jalan Gedung Arca No. 53 Medan 20217 Telp. (061) 7350163 – 7333162 Ext.

20 Fax. (061) 7363488

Website : fk@umsu.ac.id



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Dara Tarisah

NPM : 2208260049

Judul : Korelasi *internet gaming disorder* dengan gaya belajar dan indeks prestasi semester mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

(dr. Des Suryani, M.Biomed)

Penguji 1

(dr. Ratih Yulistika Utami, M.Med.Ed)

Penguji 2

(dr. Anandhika Dwijaya, Sp.Rad)

Mengetahui



Dekan FK UMSU

(dr. Siti Maslana Siregar, Sp. THT-KL., Subsp.Rino(K))

NIDN : 0106098201

Ketua Program Studi
Pendidikan Dokter FK UMSU

(dr. Desi Isnayanti, M.Pd.Ked)

NIDN : 0112098605

Ditetapkan di : Medan

Tanggal : 6 Januari 2026

CS Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Dara Tarisah

NPM : 2208260049

Judul Skripsi : Korelasi *internet gaming disorder* dengan gaya belajar dan indeks prestasi semester mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian pertanyaan ini saya perbuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 6 Januari 2026



Dara Tarisah

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul **“Korelasi *internet gaming disorder* dengan gaya belajar dan indeks prestasi semester mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara”**, yang disusun dalam rangka memenuhi kewajiban untuk digunakan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi sarjana kedokteran.

Dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini, penulis telah mendapatkan bimbingan dan pengarahan serta tuntunan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. dr. Siti Masliana Siregar, Sp.THT-KL., Subsp.Rino(K). selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan sarana dan prasarana sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan baik.
2. dr. Desi Isnayanti, M.Pd. Ked selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. dr. Des Suryani, M.Biomed selaku Dosen Pembimbing Akademik dan pembimbing karya tulis ilmiah yang telah meluangkan waktu, memberi nasihat-nasihat akademik dan membimbing penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. dr. Ratih Yulistika Utami, M.Med.Ed selaku Dosen Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga serta masukan sehingga saya dapat memperbaiki dan melengkapi Karya Tulis Ilmiah ini.
5. dr. Anandhika Dwijaya, Sp.Rad selaku Dosen Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga serta masukan sehingga saya dapat memperbaiki dan melengkapi Karya Tulis Ilmiah ini.

6. Seluruh seluruh pengajar, civitas akademika, dan staff pegawai di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membagi ilmunya kepada penulis, semoga ilmu yang diberikan menjadi ilmu yang bermanfaat hingga akhir hayat kelak.
7. Staf Divisi *Assessment* yang telah membantu dalam pegumpulan data penelitian.
8. Ayahanda Drs Darma Jaya dan Ibunda Dra Henrimea tercinta yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pendidikan penulis baik secara moril maupun materi dan selalu mendoakan saya disetiap perjalanan yang saya lakukan selama proses belajar di masa preklinik. Terimakasih kepada ayahanda dan ibunda yang sangat saya sayangi dan cintai untuk selalu mendukung saya dari segala sisi kehidupan sehingga saya dapat berada di titik yang sekarang.
9. Abang-abang saya yang sangat saya sayangi Drg Safriansyah dan Heriansyah S.E yang senantiasa memberikan nasihat, dukungan yang luar biasa dan mendengarkan keluh kesah saya selama melaksanakan pendidikan preklinik.
10. Kakak saya satu-satunya Dr. Anggi Afnisah, S.E., M.Si dan suami Irsan Munawir Marbun M.Si yang dengan penuh kesabaran, kasih sayang, dan pengertian senantiasa mendampingi penulis dalam setiap proses pendidikan di preklinik. Terima kasih atas doa, waktu, dan dukungan yang tiada henti, bahkan di saat penulis merasa lelah dan hampir menyerah.
11. Keponakan tercinta Nafisah Medina, Yafizhan Muzaffar, Usman Syah Banta yang selalu menjadi kebahagiaan dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Terkhusus sahabat terdekat penulis Viandra Audrey, Citra Amelia, Nazhura Nabilla, Nuril Maghfirah dan Roby Arya yang selalu setia mendengar segala curahan isi hati saya hingga membantu saya demi terselesaikannya penelitian dan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat penulis dari grup YMMA yang selalu menjadi rekan penulis selama masa preklinik dan selalu memberikan dukungan satu sama lain, yang selalu mengisi waktu kosong penulis dan memberikan pemahaman kepada

penulis tentang materi preklinik,serta selalu saling menguatkan satu sama lain dalam kegiatan perkuliahan dari awal hingga akhir.

14. Terkhusus sahabat penulis yang juga berada digrup YMMA yaitu Siti Zuyyina, Sarah Zahra, dan Indira Fitriani terima kasih atas kebersamaan, tawa, perjuangan, dan semangat yang kita bagi bersama selama masa-masa penuh cerita itu. Kenangan belajar bersama, lembur praktikum, hingga canda di sela lelah menjadi bagian berharga yang akan selalu penulis kenang sebagai fondasi perjalanan akademik ini. Terimakasih atas dukungan dan selalu menjadi tempat cerita penulis di masa preklinik
15. Seluruh rekan-rekan sejawat FKIK UMSU angkatan 2022 atas segala bantuan, semangat, dan kerja samanya.
16. Pihak-pihak lain yang telah banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata izinkan saya mohon maaf yang setulus-tulusnya atas segala kesalahan dan kekurangan selama saya mengikuti pendidikan ini, semoga segala bantuan, bimbingan, motivasi dan kerjasama yang diberikan kepada saya selama mengikuti pendidikan kiranya mendapat balasan yang berlipat ganda dari ALLAH SWT dan semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. *Amin ya rabbal alamin.*

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Medan,6 Januari 2026



Dara Tarisah

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dara Tarisah

NPM : 2208260049

Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas skripsi saya yang berjudul *Korelasi internet gaming disorder* dengan gaya belajar dan indeks prestasi semester mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (databas), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 6 Januari 2026

Yang menyatakan,



Dara Tarisah

ABSTRAK

Pendahuluan: Peningkatan penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa berpotensi menimbulkan *Internet Gaming Disorder* (IGD) yang dapat memengaruhi proses belajar. Mahasiswa kedokteran memiliki tuntutan akademik tinggi sehingga penting untuk mengetahui bagaimana hubungan IGD dengan Indeks Prestasi Semester (IPS) dan gaya belajar yang dimiliki mahasiswa.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain analitik dengan pendekatan *cross-sectional*. Subjek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memenuhi kriteria inklusi. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tingkat kecanduan *game online* berbasis pedoman WHO, instrumen gaya belajar (VARK), dan IPS. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat hubungan kecanduan *game online* dengan gaya belajar dan IPS diuji menggunakan uji *Fisher Exact* dengan bantuan *software* SPSS. **Hasil:**

Prevalensi mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang mengalami *Internet Gaming Disorder* sebesar 8%. Sebanyak 50% responden termasuk dalam kategori kecanduan ringan, dan 50% termasuk dalam kategori kecanduan berat. Sebagian besar responden bermain *game online* selama 3–7 jam per hari. Seluruh responden memiliki IPS dalam kategori memuaskan hingga dengan pujian, tanpa adanya responden dengan IPS kurang. Hasil uji *Fisher's Exact* menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dan IPS mahasiswa ($p = 0,660$). Namun, terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dan gaya belajar mahasiswa ($p = 0,027$). **Kesimpulan:** Tingkat kecanduan *game online* tidak berhubungan secara signifikan dengan capaian akademik mahasiswa, namun berhubungan dengan variasi gaya belajar. Semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin beragam gaya belajar yang digunakan mahasiswa.

Kata kunci: *Internet Gaming Disorder*, gaya belajar, IPS

ABSTRACT

Introduction: The increase in online gaming among students has the potential to cause Internet Gaming Disorder (IGD), which can affect the learning process. Medical students have high academic demands, so it is important to understand the relationship between IGD and Semester Grade Point Average (SGPA) and learning styles among students. **Methods:** This study used an analytical design with a cross-sectional approach. The research subjects were medical students at the Faculty of Medicine, University of Muhammadiyah North Sumatra who met the inclusion criteria. Data were collected using a questionnaire on the level of online game addiction based on WHO guidelines, a learning style instrument (VARK), and GPA. Data analysis was performed using univariate and bivariate analysis, and the relationship between online game addiction and learning style and GPA was tested using Fisher's Exact Test with the assistance of SPSS software. **Results:** The prevalence of Internet Gaming Disorder among medical students was 8%. 50% of respondents were classified as having mild addiction, and 50% were classified as having severe addiction. Most respondents played online games for 3–7 hours per day. All respondents had satisfactory to excellent IPS scores, with no respondents scoring below satisfactory. Fisher's Exact test results showed no significant relationship between the level of online game addiction and students' IPS ($p = 0.660$). However, there was a significant relationship between the level of online game addiction and students' learning styles ($p = 0.027$). **Conclusion:** The level of online game addiction is not significantly related to students' academic achievement, but it is related to variations in learning styles. The higher the level of addiction, the more diverse the learning styles used by students.

Keywords: Internet Gaming Disorder, learning styles, GPA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Umum	3
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Bagi Peneliti.....	4
1.4.2 Manfaat Sosial	4
1.4.3 Manfaat Untuk Ilmu Pengetahuan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Game Online</i>	5
2.1.1 Definisi.....	5
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i>	5
2.1.3 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	6
2.1.4 Aspek Keterlibatan Pemain dalam <i>Game Online</i>	7
2.1.5 Dampak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	8
2.2 Dampak <i>Game Online</i>	9
2.2.1 Dampak Positif	9
2.2.2 Dampak Negatif	9
2.3 Gaya Belajar	9
2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gaya Belajar.....	10
2.5 Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Gaya Belajar.....	11
2.6 Prestasi Belajar	12
2.6.1 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar	12
2.6.1.1 Faktor Internal.....	12
2.6.1.2 Faktor Eksternal	13
2.6.2 Penilaian Prestasi Belajar.....	13
2.7 Kerangka Teori.....	15
2.8 Kerangka Konsep	15
2.9 Hipotesa.....	16
BAB 3 METODE PENELITIAN	17
3.1 Definisi Operasional.....	17
3.2 Jenis Penelitian	17
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.3.1 Waktu Penelitian	18

3.3.2 Tempat Penelitian	18
3.4 Populasi dan Sampel penelitian.....	18
3.4.1 Populasi Penelitian.....	18
3.4.2 Sampel Penelitian.....	18
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel	19
3.4.4 Besar Sampel	19
3.5 Teknik Pengumpulan Data	20
3.6 Teknik Pengelolaan Data.....	23
3.6.1 Teknik Pengelolaan.....	23
3.6.2 Analisis Data.....	24
3.7 Alur Penelitian.....	24
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Hasil Penelitian	25
4.1.2 Analisis Univariat	26
4.1.2.1 Distribusi Jenis Kelamin Responden	26
4.1.2.2 Distribusi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	26
4.1.2.3 Distribusi Durasi Bermain <i>Game Online</i> Dalam Satu Hari	27
4.1.2.4 Distribusi IPS Mahasiswa	28
4.1.2.5 Distribusi Kategori Gaya Belajar Mahasiswa	28
4.1.2.6 Distribusi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	29
4.1.3 Analisis Bivariat	29
4.1.3.1 Hubungan Antara Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dengan IPS	29
4.1.3.2 Hubungan Antara Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Gaya Belajar Mahasiswa.....	30
4.2 Pembahasan.....	31
4.3 Keterbatasan.....	37
BAB 5 KESIMPULAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rentang Nilai Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) Berdasarkan Nilai Baku.....	14
Tabel 2.2 Indeks Prestasi	14
Tabel 2.3 Definisi Operasional	17
Tabel 3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	18
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden	26
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	26
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Durasi Bermain <i>Game Online</i> Dalam Satu Hari.....	27
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi IPS Mahasiswa.....	28
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Gaya Belajar Mahasiswa	28
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	29
Tabel 4.7 Hubungan Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dengan IPS	30
Tabel 4.8 Hubungan Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Gaya Belajar...	31

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Potongan Koronal Melalui Corpus Striatum dan Substansi Perforata Anterior.....	9
Gambar 2.2 Kerangka Teori.....	15
Gambar 2.3 Kerangka Konsep	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Informed Consent</i>	47
Lampiran 2. <i>Internet Gaming Disorder Scale</i>	49
Lampiran 3. Kuisisioner VARK	51
Lampiran 4. Data Mentah Penelitian	55
Lampiran 5. Hasil Output SPSS.....	58
Lampiran 6. Dokumentasi.....	61

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di kalangan mahasiswa kerap terjadi fenomena yang menjadi hal biasa di berbagai universitas. Sekitar 54,1% remaja dengan rentang usia 15-18 tahun didapati terdampak kecanduan game online di Indonesia. Sehingga dari akumulasi tersebut dijumpai 77,5% merupakan remaja laki-laki, sedangkan 22,5% ialah remaja perempuan yang menggunakan waktunya bermain game online antara 2 hingga 10 jam per minggu.¹ Dengan game online, para pemain dapat berinteraksi dengan gamer lain dari berbagai negara tanpa harus bertemu secara langsung.²

Pada penelitian yang dilakukan oleh Magdalena, tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Angkatan 2018-2019 sebagian besar mengalami tingkat kecanduan ringan sebesar 60,9%. Hal ini bisa terjadi karena mahasiswa cenderung memainkan *game online* hanya karena ingin kabur dari masalah dan sudah memiliki kemampuan dalam mengendalikan diri maupun memprioritaskan kegiatan yang harus dilakukan terlebih dahulu.³

Kecanduan *game online* menjadi fenomena yang semakin meluas di kawasan mahasiswa, termasuk mahasiswa Fakultas Kedokteran (FK). Dalam beberapa tahun terakhir, meningkatnya akses terhadap teknologi dan internet memudahkan mahasiswa untuk terlibat dalam permainan daring. Namun, fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap gaya belajar dan indeks prestasi semester mahasiswa. Berkembangnya era teknologi digital dan internet telah mengubah gaya hidup masyarakat modern, terutama di kalangan generasi muda, *game online* merupakan salah satu aktivitas yang digemari⁴. *Game online* menyediakan media hiburan yang interaktif dan mudah diakses sehingga menarik minat banyak mahasiswa sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang atau sebagai

hiburan untuk melepas stres. Banyak mahasiswa yang menghabiskan waktu berlebihan untuk main *game*, yang dapat mengusik waktu belajar dan aktivitas produktif lainnya. Mahasiswa kehilangan fokus untuk mengerjakan tugas akademik yang disebabkan oleh kecanduan, maka memberikan dampak yang negative terhadap prestasi mereka.⁴ Akibat penggunaan teknologi internet yang berlebihan maka timbul kecanduan *game online*, yang sering disebut sebagai *internet addictive disorder*. Dengan begitu, adiksi terhadap game online merupakan ketergantungan yang melewati batas pada permainan tersebut, disertai keinginan yang kuat untuk bermain tanpa henti, yang akibatnya dapat berdampak negative pada kesehatan jasmani dan psikis seseorang.⁵

WHO mengklasifikasikan adiksi terhadap *game online* sebagai *disorders due to addictive behavior*, yakni kendala yang diakibatkan oleh kebiasaan bermain yang tidak terkendali. Dalam konteks ini, seseorang dapat dikatakan mengalami *online/video gaming disorder* apabila perilaku bermainnya menunjukkan sejumlah ciri khas yang telah ditetapkan secara ilmiah.⁶ Pertama, individu mengalami gangguan dalam mengendalikan frekuensi, durasi, maupun intensitas bermain, sehingga tidak mampu membatasi dirinya sendiri. Kedua, aktivitas bermain *game* secara konsisten diprioritaskan melebihi kepentingan lain, bahkan ketika aktivitas tersebut seharusnya lebih utama dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, terdapat peningkatan intensitas serta keberlanjutan perilaku bermain, meskipun individu telah menyadari adanya konsekuensi negatif yang timbul, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Keempat, pola bermain yang berulang dan persisten ini menimbulkan gangguan nyata dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk fungsi pribadi, hubungan keluarga, interaksi sosial, serta peran-peran penting lainnya. Kelima, seluruh pola perilaku tersebut berlangsung secara terus-menerus setidaknya selama dua belas bulan.⁶

Tingginya durasi bermain *game online* pada sebagian mahasiswa dapat berkembang menjadi kecanduan, yang ditandai dengan ketergantungan berlebihan dan kesulitan mengontrol waktu bermain.⁶ Kecanduan *game online* ini diduga berpengaruh terhadap aspek-aspek penting dalam kehidupan akademik mahasiswa, khususnya produktivitas dalam menyelesaikan tugas serta pola belajar yang

diterapkan. Kecanduan dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar, kehilangan fokus, dan perubahan gaya belajar yang berdampak buruk terhadap prestasi akademik.⁷ Efek kecanduan *game online* terhadap produktivitas dan pola belajar mahasiswa ini menjadi isu yang perlu dikaji lebih dalam untuk mengetahui sejauh mana korelasi serta dampak negatif yang terjadi. Penurunan produktivitas dan perubahan pola belajar akibat kecanduan *game online* dapat menimbulkan konsekuensi serius seperti menurunnya prestasi akademik, meningkatnya stres, dan terganggunya keseimbangan antara kehidupan akademik dan sosial. Dampak ini tidak hanya berpengaruh pada individu mahasiswa, namun juga dapat berdampak pada kualitas pendidikan secara keseluruhan jika tidak ditangani dengan tepat.⁸

Popularitas *game online* di kalangan pelajar dan mahasiswa telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan sekaligus menarik untuk diteliti. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting tentang bagaimana kebiasaan bermain *game online* dapat mempengaruhi cara individu memproses informasi dan preferensi gaya belajar mereka.⁹ Meskipun permainan ini menawarkan hiburan dan interaksi sosial, ada kekhawatiran tentang dampak negatif yang mungkin ditimbulkan, seperti kecanduan, pengabaian tanggung jawab, dan dampak terhadap kinerja akademis.⁹ Telah banyak penelitian yang mengkaji efek samping bermain *game online* pada kognitif dan perilaku, tetap terdapat gap dalam memahami hubungan spesifik antara penggunaan *game online* dengan gaya belajar. Penelitian yang ada lebih banyak fokus pada dampak kognitif umum atau masalah kecanduan, namun belum secara spesifik mengeksplorasi bagaimana *game online* membentuk atau mempengaruhi gaya belajar individu. Maka peneliti ingin melakukan evaluasi terhadap mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara terkait dari dampak adiksi *game online* kepada gaya belajar dan indeks prestasi semester mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kecanduan *game online* mempengaruhi IPS mahasiswa?
2. Apakah terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dan gaya belajar mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi korelasi antara kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap IPS dan gaya belajar mahasiswa fakultas kedokteran.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui prevalensi kecanduan *game online* di FKIK UMSU.
2. Mengukur tingkat kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa Fakultas Kedokteran.
3. Mengukur tingkat kecanduan *game online* terhadap jenis kelamin mahasiswa.
4. Menganalisis dampak kecanduan *game online* pada IPS mahasiswa.
5. Menganalisis dampak kecanduan *game online* pada gaya belajar mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana kecanduan *game online* mempengaruhi produktivitas dan pola belajar mahasiswa, yang dapat menjadi dasar kepada peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Sosial

Penelitian ini mampu meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama orang tua dan pendidik, tentang potensi risiko kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap kehidupan akademik dan sosial mahasiswa. penelitian ini membagi informasi yang dapat digunakan bagi mahasiswa serta orang tua, mendorong lembaga pendidikan untuk menyediakan program dukungan bagi mahasiswa yang mengalami *internet gaming disorder* (IGD), dan menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan di institusi pendidikan.

1.4.3 Manfaat Untuk Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang pengaruh kecanduan *game* terhadap gaya belajar dan prestasi akademik, serta mendorong pengembangan kurikulum yang relevan. Selain itu, penelitian ini dapat membantu dosen pendidik untuk merancang strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game Online*

2.1.1 Definisi

Untuk menghubungkan para pemain secara bersamaan dari pola tertentu *game play* maka tercipta teknologi dengan sebuah mekanisme yang disebut dengan *game online*. Yang dimana *game online* merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan komputer.¹⁰ jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel merupakan jenis jaringan yang sering digunakan. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan via jaringan internet, yang memberikan kesempatan untuk interaksi antara pemain dari berbagai lokasi secara *real-time*. Orang yang gemar bermain *game online* disebut dengan *gamer*. Permainan ini mencakup berbagai genre dan dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok, serta sering kali melibatkan elemen kompetisi. Menurut penelitian terbaru, *game online* dapat memberikan manfaat sosial dan kognitif, tetapi juga berisiko menimbulkan kecanduan yang berdampak negatif pada kesejahteraan mental pemain.¹¹

Pada tahun 2020 di Indonesia, sebanyak 54,1% remaja berusia 15-18 tahun mengalami kecanduan game online, dengan 77,5% berasal dari remaja putra dan 22,5% dari remaja putri. Mereka menghabiskan waktu antara 2 hingga 10 jam per minggu untuk bermain game online. Penelitian yang dilakukan oleh Yee menunjukkan bahwa di antara remaja berusia 12-22 tahun, 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain game online mengaku mengalami kecanduan.¹²

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Peristiwa permainan daring diawali tahun 1969, ketika proses awalnya berfokus pada tujuan pendidikan. Pada awal 1970-an, sebuah sistem time-sharing bernama Plato diperkenalkan, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara online dengan akses simultan ke komputer. Dua tahun kemudian, versi yang lebih canggih yaitu Plato IV, diluncurkan dengan kemampuan grafis yang lebih baik,

memfasilitasi penciptaan permainan multipemain.

Namun, perkembangan signifikan dalam industri permainan online terjadi pada tahun 1995, seiring dengan pencabutan pembatasan pada NSFNET (*National Science Foundation Network*), yang memungkinkan akses penuh ke internet. Kesuksesan finansial mulai diraih oleh perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan daring, memicu persaingan yang semakin ketat. Hal ini berkontribusi pada evolusi pesat dari permainan online, yang terus berkembang hingga saat ini.¹⁰

2.1.3 Jenis-Jenis *Game Online*

1. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter (MMOFPS)*

Kategori jenis permainan daring ini mengadopsi perspektif orang pertama, sehingga pemain merasakan pengalaman seperti mereka ada di dalam permainan melalui perspektif karakter yang mereka kendalikan. Masing-masing karakter dalam permainan ini memiliki kemampuan yang beragam, termasuk akurasi, refleks, dan atribut lainnya. Biasanya, permainan ini melibatkan banyak pemain dan seringkali berlatar belakang konflik militer dengan berbagai senjata.

Contoh dari jenis permainan ini mencakup judul-judul terkenal seperti *Counter-Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Earthquake*, *Blood*, dan *Unreal*. Permainan-permainan ini tidak hanya menawarkan tantangan strategis, tetapi juga mengedepankan kolaborasi antara pemain untuk mencapai tujuan bersama dalam lingkungan yang kompetitif.¹³

2. *Massively Multiplayer Online Realtime Strategy (MMORTS)*

Game ini ditandai dengan kebutuhan pemain untuk merencanakan dan mengelola strategi permainan. Dalam genre RTS (*Real-Time Strategy*), tema permainan dapat mencakup berbagai latar belakang, seperti sejarah contohnya seri *Age of Empires*, fantasi seperti *Warcraft*, dan fiksi ilmiah misalnya *Star Wars*¹⁴.

3. *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG)*

Jenis permainan ini umumnya melibatkan karakter fiksi yang bekerja sama untuk mengisahkan sebuah cerita. RPG (*Role-Playing Game*) lebih menekankan pada kolaborasi sosial dibandingkan dengan kompetisi. Dalam RPG, pemain biasanya membentuk kelompok untuk berpartisipasi. Beberapa contoh dari genre

ini termasuk *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar*, *Final Fantasy*, dan *Dota*¹⁴.

4. **Cross-Platform Online Play**

Jenis permainan ini dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat. Saat ini, konsol permainan telah berevolusi untuk memiliki kemampuan yang mirip dengan komputer, dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka. Contohnya termasuk Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox, yang semuanya mendukung fungsi permainan online. Salah satu permainan yang mencolok dalam konteks ini adalah *Need for Speed Underground*, yang memungkinkan pengalaman bermain secara online baik melalui PC maupun Xbox 360. Adaptasi teknologi ini memungkinkan aksesibilitas yang lebih besar bagi para pemain tercermin dalam evolusi ini.¹⁵

2.1.4 Aspek Keterlibatan Pemain dalam *Game Online*

1. Durasi

Durasi dalam *game online* mengacu pada total waktu yang dihabiskan oleh pemain untuk bermain sebuah permainan. Ini meliputi berbagai elemen, seperti waktu yang dihabiskan dalam satu sesi permainan, total waktu bermain dalam jangka waktu tertentu (seperti harian, mingguan, atau bulanan), serta waktu yang diinvestasikan untuk menyelesaikan misi, level, atau konten tertentu dalam permainan.¹⁶ Kategorisasi yang lebih rinci mengenai durasi atau lama waktu bermain *game online* dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kelompok. Pertama, *Light Gamers*, yang merujuk pada pemain yang bermain kurang dari 2 jam per hari. Kedua, *High Gamers* yang mencakup mereka yang bermain antara 2 hingga 7 jam per hari. Terakhir, Kategori Heavy Gamers didefinisikan sebagai pemain yang menghabiskan waktu bermain lebih dari 7 jam per hari.¹⁷

2. Frekuensi

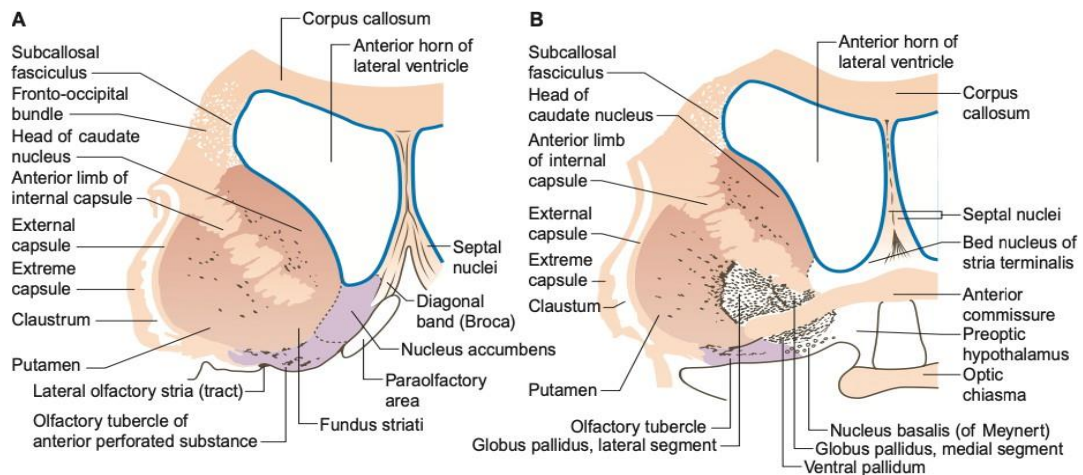
Frekuensi mengacu pada seberapa sering individu terlibat dalam permainan *game online*. Jika game online dimainkan dengan frekuensi 4–5 kali dalam seminggu, waktu yang signifikan dapat dihabiskan hanya untuk bermain, sehingga kesempatan untuk melakukan kegiatan atau aktivitas lain menjadi berkurang dan perolehan pengetahuan berpotensi terhambat.¹⁶ Made (2021), frekuensi dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu Kadang-kadang dan Sering. Kategori Kadang-

kadang merujuk pada individu yang bermain *game online* sebanyak 1-2 kali dalam seminggu, sedangkan kategori Sering mencakup mereka yang bermain *game online* antara 3-8 kali dalam seminggu.¹⁸

2.1.5 Dampak Kecanduan Bermain Game Online

Game online tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat memunculkan masalah seperti kecanduan.¹⁸ Kecanduan merupakan suatu kondisi di mana individu mengalami ketergantungan yang kuat terhadap suatu substansi atau perilaku, yang mengakibatkan dampak negatif pada kehidupan sehari-hari. Kecanduan terhadap *game online* memiliki dampak baik dan buruk. Ketika seseorang sering melakukan gerakan yang sama dan terinspirasi oleh permainan *online*, otaknya berubah seiring waktu. Bagian dari otak yaitu striatum dorsal, secara aktif memprakarsai, memicu sistem saraf dan melepaskan dopamin yang merupakan hormon yang membuat seseorang bahagia. Jalur dopamin reward mesolimbik merupakan Jalur yang penting untuk kelangsungan hidup, namun dapat mengalami perubahan akibat penggunaan zat adiktif, yang menyebabkan keinginan (*craving*) yang sangat kuat. Kelainan pada jalur mesolimbik juga dapat memengaruhi kemungkinan seseorang untuk mengalami kecanduan.¹⁹

Semakin intens kebiasaan tersebut dilakukan, maka akan meningkatkan jalur produksi dopamin di otak. Akibatnya, pemain terus bermain untuk mengalami kegembiraan yang sama. Tidak hanya itu, bagian lain dari otak, seperti cingulate anterior, korteks orbitofrontal, dan akumben-nucleus, juga secara aktif memperkuat rasa kesenangan. Sinaps di area tegmental ventral semakin diperkuat, sementara kadar glutamat di nukleus akumben menurun, dan aktivitas amigdala serta hipokampus meningkat. Hal ini menyebabkan munculnya perilaku yang terdorong untuk terus-menerus bermain.²⁰



Gambar 2. 1 Potongan Koronal Melalui Corpus Striatum dan Substansi Perforata Anterior. A Berada di Anterior B.²¹

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kecanduan semacam ini berawal dari aktivitas di nukleus akumben, yang membuat efek menyenangkan dari bermain menjadi lebih kuat. Hal ini kemudian memengaruhi bagian otak lain, seperti korteks orbitofrontal dan girus cingulate, yang mengatur pengambilan keputusan dan pengendalian diri.²⁰

2.2 Dampak Game Online

2.2.1 Dampak Positif

Bermain *game online* juga memberikan efek positif terhadap aktivitas sehari-hari yaitu :²

1. Dapat berfungsi sebagai alat hiburan atau cara untuk menyegarkan pikiran ketika mengalami frustrasi dan kelelahan setelah menjalani aktivitas belajar.
2. Menambah intelegensia dan konsentrasi.
3. Bermain game secara wajar dapat meningkatkan kinerja otak dan cenderung menyebabkan kejenuhan yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan aktivitas belajar dan membaca buku.

2.2.2 Dampak Negatif

Bermain *game online* juga dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari yaitu:²

1. Remaja sering kali kurang berminat pada aktivitas lainnya.

2. Merasa cemas saat tidak bisa bermain game online.
3. Penurunan dalam pencapaian akademis dan hubungan sosial.
4. Gangguan kesehatan seperti Carpal tunnel syndrome dan Eye strain.
5. Menurunkan metabolisme tubuh karena kurangnya aktifitas fisik.

2.3 Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan metode yang konsisten yang digunakan seseorang untuk menerima stimulus atau informasi, serta dalam cara mereka mengingat, berpikir, dan menyelesaikan permasalahan. Prestasi belajar adalah cerminan hasil nilai yang dicapai dari pembelajaran pada akhir program studi. gaya belajar memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar atau nilai indeks prestasi semester mahasiswa.²² Gaya belajar dibagi menjadi 4, yaitu :²²

1. Gaya belajar visual

Gaya belajar visual memanfaatkan indra penglihatan. Mahasiswa yang menggunakan gaya ini cenderung dapat dengan mudah mengingat informasi yang mereka lihat dibandingkan dengan yang mereka dengar, baca, atau lakukan. Selain itu, mahasiswa dengan gaya belajar visual umumnya memiliki sifat yang rapi, teratur, dan teliti terhadap rincian. Mereka biasanya tidak mudah terganggu oleh kebisingan. Membaca secara mandiri lebih disukai dibandingkan mendengarkan pembacaan oleh orang lain.

2. Gaya belajar auditori

Mahasiswa yang memiliki gaya belajar auditori cenderung lebih menyukai diskusi, berdebat mengenai topik tertentu, memainkan peran, dan menggunakan media berbasis suara. Mereka akan mengalami kesulitan jika informasi tidak disampaikan secara lisan dan merasa cepat bosan apabila harus menghabiskan waktu lama untuk membaca buku.

3. Gaya belajar read/write

Mahasiswa yang memiliki gaya belajar read/write lebih menyukai mendapatkan informasi dalam bentuk teks grafis daripada gambar, yang terdiri dari kata-kata, kalimat, paragraf, atau wacana. Mereka merasa lebih nyaman beraktivitas belajar dengan input dan output berupa teks.

4. Gaya belajar kinestetik

Gaya belajar kinestetik lebih mengandalkan penggunaan anggota tubuh untuk proses belajar. Individu dengan gaya ini cenderung lebih menyukai pengalaman praktis, pembelajaran yang interaktif, dan pengalaman langsung. Mereka akan menghadapi kesulitan jika kesempatan untuk bergerak secara kinestetik tidak terpenuhi.

2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gaya Belajar

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hartono B, menyatakan terdapat 4 hal yang mempengaruhi gaya belajar, yaitu:²³

1. Faktor lingkungan untuk mencapai fokus yang optimal, lingkungan tempat belajar juga harus memberikan dukungan yang memadai. Beberapa faktor dalam lingkungan yang dapat memengaruhi tingkat konsentrasi siswa selama proses belajar.
2. Faktor sosiologis berkaitan dengan perbedaan kecenderungan individu dalam proses belajar; sebagian orang lebih efektif belajar secara mandiri, sementara yang lain lebih menyukai pembelajaran kolaboratif, baik melalui kerja sama maupun diskusi dalam kelompok atau tim.
3. Faktor emosional memiliki kontribusi yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Berbagai dimensi emosi berperan sebagai komponen utama dalam sistem penyimpanan informasi di otak. Intensitas emosi yang berkaitan dengan pencapaian tertentu dapat memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memahami serta menyerap informasi dan ide.
4. Faktor fisik mencakup kondisi individu yang memengaruhi konsentrasi belajar. Sebagian orang mampu mempertahankan fokus dengan mengonsumsi makanan atau minuman, sementara yang lain tidak memerlukannya. Sikap dan postur tubuh juga berperan penting dalam aktivitas belajar, termasuk kebiasaan melakukan gerakan tertentu seperti menggerakkan tangan atau kaki. Selain itu, setiap individu memiliki periode waktu harian yang berbeda di mana proses belajar berlangsung paling optimal, baik di waktu pagi, siang, sore, ataupun malam hari.

2.5 Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Gaya Belajar

Gaya belajar mahasiswa merujuk pada cara yang mereka gunakan untuk memperoleh, memproses, dan menyimpan informasi dalam konteks pendidikan. Memahami gaya belajar sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai hasil akademis yang baik. Gaya belajar dapat didefinisikan sebagai pendekatan terstruktur yang digunakan oleh individu untuk memahami dan menginternalisasi informasi.²⁴

Gaya belajar dapat berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Isa Jati Nusa et al ini memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa yang kecanduan *game online* cenderung kehilangan waktu, fokus, dan semangat untuk belajar, sehingga motivasi dan pencapaian akademiknya menurun. Kecanduan *game online* membuat siswa teralihkannya dari tugas utama sebagai pelajar, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mencari metode belajar yang tepat justru dihabiskan untuk bermain game, yang pada akhirnya menyebabkan penurunan prestasi belajar. Sebaliknya, meskipun gaya belajar tidak secara langsung berdampak besar pada prestasi, namun gaya belajar yang tepat didukung motivasi tinggi dapat memberikan hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, intervensi untuk mengurangi kecanduan *game online* dan meningkatkan motivasi belajar sangat penting dalam upaya meningkatkan prestasi akademik siswa di era digital saat ini.²⁵ Pada penelitian ini belum dijumpai penelitian yang membahas tentang adanya keterkaitan dari internet gaming disorder dengan gaya belajar pada mahasiswa kedokteran.

2.6 Prestasi Belajar

Kata "pencapaian" berasal dari kata bahasa Belanda "prestatie," yang berarti usaha atau kerja keras dalam bahasa Indonesia. Istilah ini digunakan di berbagai bidang dan didefinisikan sebagai kemampuan, keterampilan, dan sikap individu untuk mencapai tugas tertentu. Pembelajaran, di sisi lain, dapat dilihat sebagai proses pengembangan identitas yang diperoleh melalui pengalaman dan praktik.

Oleh karena itu, catatan perkuliahan dapat didefinisikan sebagai hasil kerja

mahasiswa selama periode waktu tertentu, biasanya diselesaikan di akhir setiap mata kuliah. Prestasi belajar merupakan alat ukur sejauh mana mahasiswa memahami apa yang telah mereka pelajari.²⁶

2.6.1 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar

Secara umum, prestasi belajar seseorang dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

2.6.1.1 Faktor Internal

Faktor ini mencakup aspek-aspek dalam diri individu yang mempengaruhi prestasi belajarnya yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Pada faktor fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik, khususnya sistem penglihatan dan pendengaran, yang dianggap sebagai dua indera paling penting di antara lima indera manusia. Untuk belajar dengan baik, seseorang perlu menjaga kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang signifikan dalam menyelesaikan studi. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan pola makan dan tidur agar metabolisme tubuh berjalan lancar. Selain itu, olahraga secara teratur juga diperlukan untuk menjaga kesehatan dan meningkatkan kebugaran fisik. Faktor psikologis mencakup aspek non-fisik, seperti motivasi, minat, kecerdasan, perilaku, dan sikap mental.²⁶

2.6.1.2 Faktor Eksternal

Selain faktor-faktor internal, ada juga elemen eksternal yang dapat memengaruhi prestasi yang dicapai. Faktor eksternal ini mencakup kondisi sosial ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan dinamika hubungan antar anggota keluarga. Kebutuhan dasar seperti makanan dan minuman juga sangat penting bagi mahasiswa, karena memenuhi kebutuhan ini merupakan aspek krusial untuk mendukung kesehatan fisik yang diperlukan dalam menjalani aktivitas sehari-hari.²⁶ Beberapa penelitian juga menjelaskan tentang frekuensi pertemuan yang tinggi antara mahasiswa di kampus berpengaruh signifikan terhadap suasana perkuliahan. Salah satu komponen yang berperan penting dalam kehidupan mahasiswa adalah adanya dukungan sosial yang bersumber dari lingkungan teman sebaya.²⁷

2.6.2 Penilaian Prestasi Belajar

Prestasi belajar menjadi salah satu tolok ukur utama dalam menilai keberhasilan suatu institusi pendidikan. Selain itu, capaian tersebut mencerminkan tingkat pemahaman serta kemampuan intelektual peserta didik. Hasil pembelajaran juga dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan maupun penetapan kebijakan yang berkaitan dengan peserta didik, proses pendidikan, serta lembaga penyelenggara pendidikan. Secara terminologis, istilah “prestasi belajar” tersusun atas dua unsur, yakni “prestasi,” yang merujuk pada hasil yang dicapai, dan “belajar”, yang menggambarkan proses yang dilalui untuk mencapai tujuan tersebut.²⁸

Tabel 2.1 Rentang Nilai Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) Berdasarkan Nilai Baku.²⁹

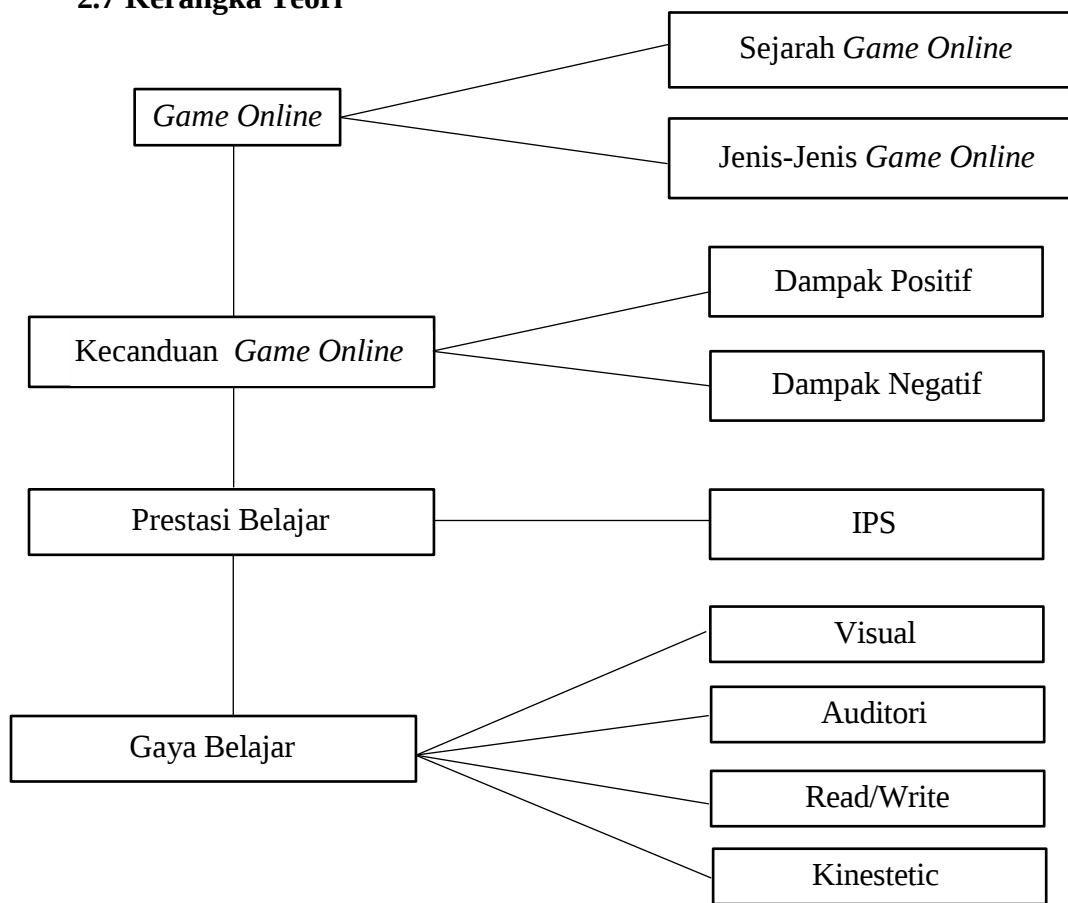
Nilai Baku	Nilai Huruf	Bobot
85-100	A	4,0
80-84	B/A	3,5
75-79	B	3,5
70-74	C/B	3,0
65-69	C	2,5
60-64	D/C	2,0
55-59	D	1,0
0-54	E	0,0

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator pencapaian dalam proses pendidikan, di mana berbagai elemen seperti karakteristik siswa, gaya hidup, lingkungan belajar, dan metode pengajaran saling berkontribusi terhadap prestasi yang dicapai. Di samping itu, kemampuan belajar, motivasi, kebiasaan, dan sikap terhadap pembelajaran juga memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi akademik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari proses pendidikan yang berhasil dilalui. Pencapaian ini umumnya diukur melalui Indeks Prestasi.³⁰

Tabel 2.2 Indeks Prestasi

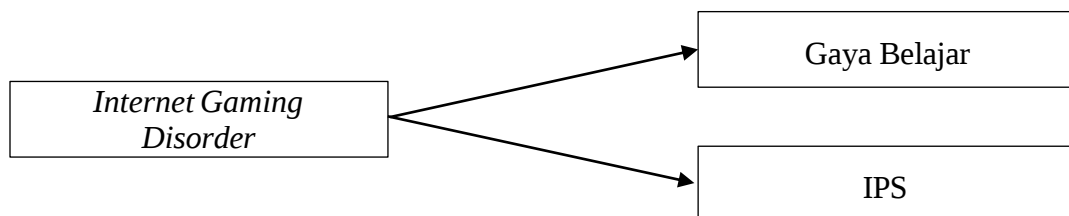
IP	Keterangan
3.51- 4.00	Dengan pujian
3.00 - 3.50	Sangat memuaskan
2.00 -2.99	Memuaskan
≤ 1.00	Kurang

2.7 Kerangka Teori



Gambar 2.2 Kerangka Teori

2.8 Kerangka Konsep



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

Variabel Independen (Bebas) : *Internet Gaming Disorder*

Variabel Dependen (Terikat) : Gaya Belajar dan IPS

2.9 Hipotesa

Berdasarkan kerangka konseptual yang ada, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh *internet gaming disorder* terhadap gaya belajar dan Indeks Prestasi Semester (IPS). Sejalan dengan tujuan tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis 1

1. H0₁: *Internet gaming disorder* tidak berpengaruh signifikan terhadap gaya belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. H1₁: *Internet gaming disorder* berpengaruh signifikan terhadap gaya belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Hipotesis 2

1. H0₂: *Internet gaming disorder* tidak berpengaruh signifikan terhadap Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. H1₂: *Internet gaming disorder* berpengaruh signifikan terhadap Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil
1	Kecanduan <i>Game Online</i>	Penggunaan <i>game online</i> yang berlebihan dan tidak terkendali, yang mengganggu fungsi sehari-hari individu.	<i>Internet Gaming Disorder Scale</i> (IGDS)	Nominal	36-40 = IGD Ringan 41-45 = IGD Berat
2	IPS	Ukuran efisiensi dalam menghasilkan output dibandingkan dengan input yang digunakan sehari-hari.	Indeks Prestasi Semester (IPS).	Ordinal	≤ 1.00 = Kurang 2.00- 2.99 = Memuaskan 3.00-3.50 = Sangat Memuaskan 3.51-4.00 = Dengan Pujian
3	Gaya Belajar	Cara menerima, mengolah, dan menyimpan informasi belajar yang dominan pada setiap siswa.	VARK	Nominal	<i>Unimodal</i> : Satu Gaya Belajar <i>Bimodal</i> : Dua Gaya Belajar <i>Trimodal</i> : Tiga Gaya Belajar <i>Quadmodal</i> : Empat Gaya Belajar

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik dengan desain potong lintang (cross-sectional) yang bertujuan menilai hubungan antara kecanduan game online dengan Indeks Prestasi Semester (IPS) serta gaya belajar pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

3.3.1 Waktu Penelitian

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan				
	Mei-Juli	Agustus	September	Oktober	November-Desember
Persiapan Proposal					
Sidang Proposal					
Penelitian					
Analisis dan Evaluasi					

3.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang beralamat di Jalan Gedung Arca Nomor 53, Medan 20217, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia.

3.4 Populasi dan Sampel penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini terdiri dari seluruh mahasiswa angkatan 2022 di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3.4.2 Sampel Penelitian

Pada penelitian ini, sampel yang diambil berasal dari mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memenuhi kriteria inklusi.

1. Kriteria Inklusi

- a. Responden harus merupakan mahasiswa/mahasiswi aktif Fakultas

Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Angkatan 2022.

- b. Respon adalah mahasiswa yang kecanduaan *game online* sesuai Kriteria WHO yaitu:
 - 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*.
 - 2) Lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya.
 - 3) Terdapat peningkatan intensitas serta keberlanjutan perilaku bermain, meskipun individu telah menyadari adanya konsekuensi negatif yang timbul, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial.
 - 4) Pola bermain yang berulang dan persisten ini menimbulkan gangguan nyata dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk fungsi pribadi, hubungan keluarga, interaksi sosial, serta peran-peran penting lainnya.
 - 5) Seluruh pola perilaku tersebut berlangsung secara terus-menerus setidaknya selama dua belas bulan.
 - c. Responden harus bersedia untuk mengisi kuesioner dan memberikan informasi yang diperlukan untuk penelitian.
2. Kriteria Eksklusi
- a. Responden yang tidak mengisi kuesioner dengan lengkap.
 - b. Responden yang tidak termasuk dalam kategori mengalami *Intenet Gaming Disorder*.
 - c. Durasi bermain *game* kurang dari 3 jam perhari.

3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah non-probability sampling dengan pendekatan purposive sampling. Dalam metode ini, semua subjek yang memenuhi kriteria inklusi selama periode penelitian dilibatkan secara berurutan hingga jumlah sampel yang ditargetkan tercapai. Peneliti secara langsung memilih setiap calon responden yang memenuhi kriteria

inklusi, sementara subjek yang memenuhi kriteria eksklusi tidak diikuti dalam penelitian.

3.4.4 Besar Sampel

Jumlah sample yang digunakan dihitung menggunakan Rumus korelatif yaitu :

$$n = \frac{(Z_{\alpha} + Z_{\beta})^2}{0,5 \ln \left(\frac{1 + 0,9}{1 - 0,9} \right)} + 3 = 7$$

$$7 + 10\% = 7,7 = 8$$

n = Jumlah subjek.

Alpha = Kesalahan tipe satu ditetapkan 5% ,hipotesis satu arah

Z_{α} = Nilai standar alpha = 1,64

Beta = Kesalahan tipe 2 ditetapkan 20%

Z_{β} = Nilai standar beta = 1,28 r = Koefisien korelasi (0,9)³¹

Dari hasil perhitungan tersebut didapatkan hasil perhitungan yang dibulatkan menjadi 7 ditambah 10 % untuk antisipasi kegagalan pengumpulan data sehingga diperlukan sample berjumlah 8 orang.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer sebagai teknik pengumpulan data. Data primer yang diperoleh dari penyebaran kuisisioner kepada mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang mencukupi kriteria inklusi dan eksklusi, kuisisioner dibagikan melalui media elektronik yaitu *Google Form*.

1. *Intenet Gaming Disorder Scale* (IGDS)

Intenet Gaming Disorder Scale (IGDS) digunakan untuk mengukur tingkat gangguan bermain *game* daring (*Internet Gaming Disorder/IGD*) berdasarkan sembilan kriteria yang diadaptasi dari DSM-5. Pada kuisisioner ini memiliki 9 pernyataan. Setiap kriteria diukur dengan pernyataan yang dinilai dengan

skala likert 1-5 yaitu 1 = tidak pernah, 2 = jarang, 3 = kadang-kadang, 4 = sering, 5 = sangat sering.³² Apabila hasil yang diperoleh 9-35 dikatakan normal dan hasil 36-45 dikatakan kecanduan atau *internet gaming disorder*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Finserås TR et al, Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.78 menunjukkan bahwa IGD Scale memiliki reliabilitas yang baik dan dapat diterima untuk digunakan dalam penelitian. Konsistensi internal yang baik ini menunjukkan bahwa item-item dalam skala IGD saling berkorelasi dan konsisten.³²

Uji validitas instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur konstruk yang diteliti. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan pada instrumen *Internet Gaming Disorder* menggunakan metode *Corrected Item-Total Correlation (CITC)* dengan bantuan program SPSS. Uji ini dilakukan kepada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara angkatan 2022 sebagai responden uji coba instrumen. Suatu item dinyatakan valid apabila memiliki nilai korelasi item-total (*CITC*) $\geq 0,30$.⁵¹

Berdasarkan hasil uji validitas, semua butir pertanyaan dalam kuesioner Internet Gaming Disorder yang terdiri dari 9 item (P1–P9) menunjukkan nilai CITC di atas 0,30. Hal ini menandakan bahwa setiap item memiliki korelasi yang cukup signifikan dengan skor total, serta mampu mengukur aspek Internet Gaming Disorder secara konsisten dan sesuai dengan konstruk teoritis yang mendasarinya. Oleh karena itu, semua item dalam kuesioner dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selanjutnya, pengujian reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi internal dari instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengukur sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan berulang kali dalam keadaan yang sama. Uji ini diterapkan pada responden yang sama, yaitu mahasiswa angkatan 2022 dari Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.

Hasil dari pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's

Alpha untuk instrumen Internet Gaming Disorder adalah 0,889. Angka ini melebihi batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Karena itu, kuesioner Internet Gaming Disorder dianggap reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur yang konsisten dalam penelitian ini. Sebelum diterapkan dalam penelitian utama, instrumen ini akan diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

2. *Visual, Auditory, Reading/Writing, dan Kinesthetic (VARK).*

Fleming mengembangkan sebuah instrumen untuk mengidentifikasi gaya belajar yang dikenal sebagai *The VARK Questionnaire*. Alat ukur ini terdiri atas 16 pertanyaan tertutup yang digunakan untuk mengetahui kecenderungan gaya belajar seseorang, yaitu Visual, Auditori, Read/Write, dan Kinestetik. Setiap butir pertanyaan menyediakan empat alternatif jawaban, dan responden diperkenankan memilih lebih dari satu opsi. Masing-masing pilihan jawaban tersebut merepresentasikan salah satu dari empat kategori gaya belajar VARK.³³

Pedoman penilaian kuesioner VARK meliputi beberapa tahapan, yaitu:

- a. Menghitung total respons yang diberikan pada seluruh butir pertanyaan.
- b. Menjumlahkan skor untuk masing-masing kategori gaya belajar Visual (V), Auditori (A), Read/Write (R), dan Kinestetik (K).
- c. Menyusun skor V, A, R, dan K berdasarkan urutan dari nilai tertinggi hingga terendah, menentukan selisih skor antar gaya belajar.
- d. Apabila perbedaan skor antara gaya belajar dengan nilai tertinggi dan peringkat kedua melebihi batas toleransi yang ditetapkan, maka gaya belajar mahasiswa diklasifikasikan sebagai unimodal, yaitu hanya memiliki satu kecenderungan gaya belajar dari keempat kategori VARK.
- e. Apabila selisih skor antara gaya belajar tertinggi dan gaya belajar berikutnya lebih kecil atau sama dengan batas toleransi, maka mahasiswa dikategorikan memiliki gaya belajar multimodal, yakni lebih dari satu kecenderungan gaya belajar, misalnya apabila skor Visual dan Kinestetik menunjukkan nilai yang sama.

- f. Gaya belajar multimodal selanjutnya dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu bimodal (dua gaya belajar), trimodal (tiga gaya belajar), dan quadmodal (empat gaya belajar). Kategori bimodal ditetapkan apabila dua skor tertinggi masih berada dalam batas toleransi, trimodal apabila tiga skor tertinggi memenuhi batas toleransi, dan quadmodal apabila keempat skor berada dalam rentang toleransi yang ditentukan.

Pada penelitian ini akan digunakan *The VARK Questionnaire* untuk mengukur gaya belajar yang dimiliki oleh responden. Pada kuesioner telah dilakukan uji validitas dan reabilitas oleh Hernawan Sulistyanto sehingga kuisisioner ini didapatkan nilai α *cronbach's* sebesar 0,985. Adanya nilai α *cronbach's* tersebut maka dapat dikatakan bahwa reliabilitas dari kuesioner ini dapat diterima.³⁴ Data sekunder diperoleh dari Unit Administrasi dan Assessment Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berupa informasi akademik, khususnya indeks prestasi kumulatif mahasiswa.

3.6 Teknik Pengelolaan Data

3.6.1 Teknik Pengelolaan

1. *Editing*

Merupakan langkah penting yang dilakukan oleh peneliti terhadap data yang telah diperoleh, kemudian memeriksa ulang data yang sudah diperoleh untuk melakukan perbaikan terhadap data yang tidak sesuai.

2. *Coding*

Kode yang diberikan oleh peneliti terhadap data yang telah dikumpulkan berupa angka numerik, yang kemudian akan mempermudah analisis yang telah diproses sebelumnya.

3. *Data Entry*

Setelah mengumpulkan dan mengkodekan data penelitian, peneliti mengimpor data tersebut ke dalam perangkat lunak *Statistical Program for Social Sciences* (SPSS) untuk digunakan dalam analisis data.

4. *Cleaning data*

Dilakukan penginputan data, sehingga dilakukannya kroscek ulang untuk memverifikasi tidak ada kesalahan dalam data penelitian.

5. *Analyzing*

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan bantuan perangkat lunak statistik.

6. *Saving*

Menyimpan data yang telah dianalisis.

3.6.2 Analisis Data

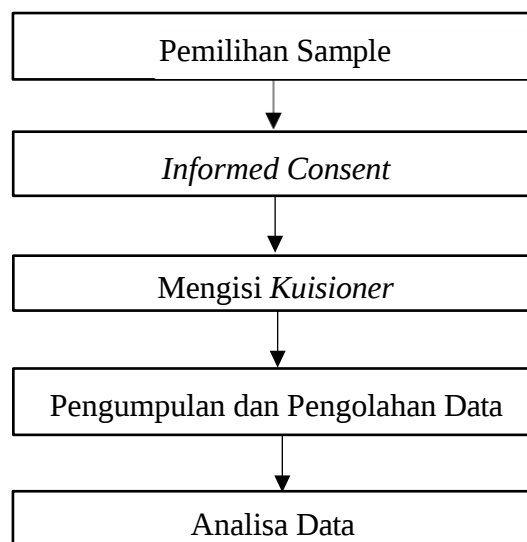
1. Univariat

Analisis univariat berfungsi mendeskripsikan karakteristik setiap variabel yang diteliti, baik berupa variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

2. Bivariat

Hubungan kecanduan main *game online* terhadap gaya belajar dan IPS mahasiswa akan diuji dengan menggunakan uji *Chi-Square* dikarenakan data yang digunakan dalam penelitian ini berskala nominal atau ordinal. Jika sebaran data tidak normal, akan digunakan uji *Alternatif Fisher*.

3.7 Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur Penelitian

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang berlokasi di Jl. Gedung Arca No. 53 Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Penelitian hubungan *internet gaming disorder* dengan gaya belajar dan IPS mahasiswa ini telah di setujui KEPK FK UMSU dengan Nomor 1496/II.3.AU/UMSU-08/F/25. Skrining game disorder telah dilakukan kepada 100 orang mahasiswa, dari jumlah tersebut yang memenuhi kriteria inklusi sebanyak 11 orang, 3 orang dikeluarkan karena eksklusi,akhirnya diperoleh sampel sebanyak 8 orang.Setelah penerapan kedua kriteria tersebut, jumlah sampel akhir yang layak dan dapat digunakan dalam analisis adalah 8 orang mahasiswa. Sampel ini digunakan untuk seluruh rangkaian analisis, meliputi analisis univariat untuk menggambarkan distribusi setiap variabel dan analisis bivariat untuk melihat hubungan antara *Internet Gaming Disorder*, Gaya Belajar, dan Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4.1.1 Analisis Univariat

4.1.2.1 Distribusi Jenis Kelamin Responden

Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa aktif Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memenuhi kriteria inklusi sesuai pedoman *Internet Gaming Disorder* (IGD) dari WHO. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	5	62,5
Perempuan	3	37,5
Total	8	100,0

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibandingkan perempuan. Jumlah responden laki-laki

sebanyak 5 orang (62,5%), sedangkan perempuan sebanyak 3 orang (37,5%). Hal ini menunjukkan bahwa komposisi responden berdasarkan jenis kelamin relatif seimbang, meskipun laki-laki lebih banyak dibandingkan perempuan.

4.1.2.2 Distribusi Tingkat Kecanduan Game Online

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Game Online

Tingkat Kecanduan Game Online	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Ringan	4	50,0
Berat	4	50,0
Total	8	100,0

Berdasarkan Tabel 4.2, distribusi tingkat kecanduan *game online* menunjukkan bahwa responden dengan kategori kecanduan ringan dan kecanduan berat memiliki proporsi yang sama. Sebanyak 4 responden (50,0%) termasuk dalam kategori kecanduan ringan dan 4 responden (50,0%) berada pada kategori kecanduan berat.

Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada responden tidak terpusat pada satu kategori tertentu, melainkan terbagi seimbang antara kecanduan ringan dan kecanduan berat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian responden telah menunjukkan gejala kecanduan yang cukup tinggi, sehingga berpotensi memengaruhi aktivitas akademik dan keseharian mahasiswa.

4.1.2.3 Distribusi Durasi Bermain Game Online Dalam Satu Hari

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Durasi Bermain Game Online Dalam Satu Hari

Durasi Bermain Game Online Dalam Satu Hari	Frekuensi (n)	Persentase (%)
3-5 Jam	4	50.0
5-7 Jam	3	37.5
>7 Jam	1	12.5
Total	8	100,0

Berdasarkan Tabel 4.3, distribusi durasi bermain *game online* dalam satu hari menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki durasi bermain 3–5 jam

per hari sebanyak 4 orang (50,0%). Sebanyak 3 responden (37,5%) bermain selama 5–7 jam per hari, sedangkan 1 responden (12,5%) memiliki durasi bermain lebih dari 7 jam per hari.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori durasi bermain sedang hingga tinggi, yaitu minimal 3 jam per hari. Kondisi tersebut mengindikasikan intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi pada sebagian besar responden, sehingga berpotensi memengaruhi aktivitas akademik, pola belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran.

4.1.2.4 Distribusi IPS Mahasiswa

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi IPS Mahasiswa

IPS Mahasiswa	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang	0	0,0
Memuaskan	2	25,0
Sangat Memuaskan	4	50,0
Dengan Pujian	2	25,0
Total	8	100,0

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa capaian IPS responden cenderung berada pada kategori tinggi. Sebanyak 4 responden (50,0%) memiliki IPS pada kategori sangat memuaskan, diikuti oleh 2 responden (25,0%) pada kategori memuaskan, dan 2 responden (25,0%) pada kategori dengan pujian. Serta tidak ditemukan responden dengan IPS dalam kategori kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yang menjadi responden penelitian memiliki tingkat pencapaian akademik yang tergolong baik hingga sangat baik, dengan distribusi IPS yang relatif tinggi dan merata.

4.1.2.5 Distribusi Kategori Gaya Belajar Mahasiswa

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Gaya Belajar Mahasiswa

Gaya Belajar Mahasiswa	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Unimodal	2	25,0
Bimodal	2	25,0
Trimodal	1	12,5
Quadmodal	3	37,5
Total	8	100,0

Berdasarkan Tabel 4.5, distribusi gaya belajar mahasiswa menunjukkan bahwa kategori gaya belajar terbanyak adalah quadmodal, yaitu sebanyak 3 responden (37,5%). Kategori unimodal dan bimodal masing-masing berjumlah 2 responden (25,0%), sedangkan trimodal berjumlah 1 responden (12,5%). Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun gaya belajar unimodal masih mendominasi, terdapat variasi gaya belajar pada responden, dengan sebagian mahasiswa menggunakan kombinasi dua hingga empat gaya belajar dalam mendukung proses pembelajaran.

4.1.2.6 Distribusi Tingkat Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Jenis Kelamin

Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin		Jenis Kelamin				Total
		Laki-laki		Perempuan		
		n	%	n	%	
Kecanduan	Ringan	2	25,0	2	25,0	4
<i>Game Online</i>	Berat	3	37,5	1	12,5	4
Total		5	62,5	3	37,5	8

Berdasarkan Tabel 4.6, distribusi tingkat kecanduan *game online* berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa pada kategori kecanduan ringan terdapat 2 responden laki-laki (25,0%) dan 2 responden perempuan (25,0%). Sementara itu, pada kategori kecanduan berat terdapat 3 responden laki-laki (37,5%) dan 1 responden perempuan (12,5%). Secara keseluruhan, responden laki-laki berjumlah 5 orang (62,5%) dan perempuan berjumlah 3 orang (37,5%).

4.1.2 Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui gambaran hubungan antara dua variabel penelitian, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Pada penelitian ini, analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan variabel lain yang meliputi Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Gaya Belajar Mahasiswa.

Hasil analisis bivariat disajikan dalam bentuk tabel silang (*crosstabulation*) yang menampilkan frekuensi, persentase, serta nilai signifikansi (*p-value*) untuk menentukan apakah hubungan antarvariabel bersifat bermakna secara statistik ($p < 0,05$).

4.1.3.1 Hubungan Antara Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan IPS

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan prestasi akademik mahasiswa yang diukur melalui Indeks Prestasi Semester (IPS). Pengujian hubungan dilakukan menggunakan uji alternatif *Fisher Exact Test*. Hasil analisis disajikan pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.7 Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan IPS

Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	IPS										P Value
	Kurang		Memuaskan		Sangat Memuaskan		Dengan Pujian		Total		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
Ringan	0	0,0	2	25,0	1	12,5	1	12,5	4	50,0	0,660
Berat	0	0,0	0	0,0	3	37,5	1	12,5	4	50,0	
Total	0	0,0	2	25,0	4	50,0	2	25,0	8	100	

Pemeriksaan asumsi uji *Chi-Square* menunjukkan bahwa sebagian besar sel memiliki nilai *expected count* kurang dari 5, sehingga syarat penggunaan uji *Chi-Square* tidak terpenuhi untuk hipotesis ini. Oleh karena itu, analisis hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dan IPS dilakukan menggunakan uji *Fisher's Exact Test*.

Berdasarkan Tabel 4.7, distribusi tingkat kecanduan *game online* berdasarkan IPS menunjukkan variasi capaian akademik pada setiap kategori kecanduan. Pada kelompok kecanduan ringan, terdapat 2 responden (25,0%) dengan IPS memuaskan, 1 responden (12,5%) dengan IPS sangat memuaskan, dan 1 responden (12,5%) dengan IPS dengan pujian. Hal ini menunjukkan bahwa responden dengan kecanduan ringan tersebar pada beberapa kategori capaian akademik.

Pada kelompok kecanduan berat, terdapat 3 responden (37,5%) dengan IPS sangat memuaskan dan 1 responden (12,5%) dengan IPS dengan pujian. Distribusi ini menunjukkan bahwa meskipun berada pada tingkat kecanduan berat, responden tetap mampu mempertahankan capaian akademik yang tergolong baik hingga sangat baik.

Hasil analisis menggunakan uji *Fisher's Exact Test* menunjukkan nilai $p = 0,660$ ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa. Artinya, variasi tingkat kecanduan *game online* tidak berhubungan secara nyata terhadap perbedaan capaian akademik mahasiswa berdasarkan IPS.

4.1.3.2 Hubungan Antara Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Gaya Belajar Mahasiswa

Hasil analisis mengenai hubungan antara Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Gaya Belajar mahasiswa dapat dilihat berdasarkan Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.8 Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Gaya Belajar

Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	Gaya Belajar										P Value
	Unimodal		Bimodal		Trimodal		Quadmodal		Total		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
Ringan	2	25,0	2	25,0	0	0,0	0	0,0	4	50,0	0,027
Berat	0	0,0	0	0,0	1	12,5	3	37,5	4	50,0	
Total	2	25,0	2	25,0	1	12,5	3	37,5	8	100	

Hasil analisis hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gaya belajar mahasiswa disajikan pada Tabel 4.8. Pemeriksaan asumsi uji *Chi-Square* menunjukkan bahwa sebagian besar sel memiliki nilai *expected count* kurang dari 5, sehingga syarat penggunaan uji *Chi-Square* tidak terpenuhi untuk hipotesis ini. Oleh karena itu, analisis hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dan gaya belajar dilakukan menggunakan uji *Fisher's Exact Test*.

Berdasarkan Tabel 4.8, pada kelompok mahasiswa dengan tingkat kecanduan ringan terdapat 4 responden (50,0%) yang terdiri dari 2 responden (25,0%) dengan gaya belajar unimodal dan 2 responden (25,0%) dengan gaya

belajar bimodal. Sementara itu, tidak terdapat responden dengan gaya belajar trimodal maupun quadmodal pada kelompok kecanduan ringan.

Pada kelompok mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* berat yang berjumlah 4 responden (50,0%), distribusi gaya belajar menunjukkan pola yang berbeda, yaitu 1 responden (12,5%) dengan gaya belajar trimodal dan 3 responden (37,5%) dengan gaya belajar quadmodal. Tidak terdapat responden dengan gaya belajar unimodal maupun bimodal pada kelompok kecanduan berat.

Hasil uji *Fisher's Exact Test* menunjukkan nilai p sebesar 0,027 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gaya belajar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin besar kecenderungan mahasiswa untuk memiliki gaya belajar yang lebih multimodal.

4.2 Pembahasan

Karakteristik responden yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dari responden yang dianalisis, jumlah responden laki-laki sebanyak 5 orang (62,5%), sedangkan perempuan sebanyak 3 orang (37,5%). Dalam perilaku bermain *game online*, jenis kelamin laki-laki umumnya memiliki tingkat partisipasi dan intensitas bermain lebih tinggi dibanding jenis kelamin perempuan.³⁵ Perbedaan ini umumnya dikaitkan dengan motivasi bermain yang berbeda, dimana mahasiswa laki-laki memiliki kecenderungan yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa perempuan dalam memperlihatkan tanda-tanda kecanduan bermain *game online*. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor gender berperan dalam tingkat keterlibatan digital, sebab laki-laki umumnya menunjukkan intensitas bermain dan risiko adiksi yang lebih besar dibandingkan perempuan.³⁶

Berdasarkan hasil analisis univariat terhadap tingkat kecanduan *game online*, sebanyak 4 responden (50,0%) termasuk dalam kategori kecanduan ringan dan 4 responden (50,0%) berada pada kategori kecanduan berat. Pola ini menggambarkan bahwa mayoritas mahasiswa telah memiliki keterlibatan yang

cukup tinggi dalam aktivitas bermain *game online*, meskipun tidak sepenuhnya mencapai tingkat kecanduan yang paling tinggi. Kecenderungan bermain *game online* pada kelompok responden ini termasuk sudah melewati batas penggunaan rekreatif dan mengarah pada pola penggunaan yang berulang serta sulit dikendalikan, terutama pada kelompok dengan tingkat kecanduan sedang dan berat. Keterlibatan ini turut didukung oleh temuan bahwa setengah dari responden (50,0%) bermain selama 3–5 jam per hari, sedangkan setengah lainnya (50,0%) bermain lebih dari lima jam per hari. Durasi tersebut mencerminkan intensitas bermain yang tergolong tinggi dan menunjukkan bahwa aktivitas *game* telah menjadi bagian dari rutinitas keseharian responden.³⁷ Pola ini selaras dengan karakteristik *Internet Gaming Disorder* sebagaimana dijelaskan oleh *World Health Organization (WHO)*, yaitu ketidakmampuan individu mengendalikan durasi dan frekuensi bermain hingga mengganggu fungsi sosial, akademik, maupun keseharian.⁵⁰

Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menjelaskan bahwa individu dengan kecenderungan *Internet Gaming Disorder* umumnya mengalami peningkatan kebutuhan psikologis terhadap rasa kebebasan, kompeten, dan keterhubungan di dunia virtual, sehingga aktivitas bermain menjadi sulit dihentikan meskipun perilaku tersebut dapat disertai konsekuensi negatif.⁶ Sejalan dengan itu, penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa bermain *game online* dengan intensitas tinggi cenderung mengalami keterikatan emosional terhadap permainan yang memunculkan perilaku kompulsif untuk terus bermain.³⁸ Pada mahasiswa, kecanduan *game online* umumnya ditandai oleh hilangnya kendali waktu bermain serta dorongan kuat untuk segera kembali ke permainan setelah berhenti dalam waktu singkat.³⁶

Distribusi durasi bermain menunjukkan distribusi durasi bermain *game online* dalam satu hari menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki durasi bermain 3–5 jam per hari sebanyak 4 orang (50,0%). Sebanyak 3 responden (37,5%) bermain selama 5–7 jam per hari, sedangkan 1 responden (12,5%) memiliki durasi bermain lebih dari 7 jam per hari. Pola ini menandakan bahwa mahasiswa bermain lebih dari 3 jam setiap harinya sehingga perlu mendapat

perhatian karena individu yang bermain *game online* lebih dari 3,5 jam per hari berisiko tinggi mengalami *Internet Gaming Disorder* karena paparan yang berlebihan memicu ketidakseimbangan fungsi kognitif dan kontrol diri.³⁹ Hasil serupa juga diungkapkan oleh penelitian lainnya yang menemukan bahwa waktu bermain lebih dari 3 jam per hari berkorelasi positif dengan gangguan tidur, kelelahan mental, serta penurunan konsentrasi.⁴⁰ Durasi bermain yang panjang tentu dapat meningkatkan peluang kecanduan, serta memperkuat kebiasaan kompulsif terhadap aktivitas bermain *game online*.

Adanya asosiasi antara gejala *Internet Gaming Disorder* dan kualitas tidur yang buruk pada mahasiswa, menegaskan pentingnya memantau durasi sesi bermain, terutama saat mulai melewati kisaran 3 jam per hari.⁴¹ Mahasiswa dengan skor IGD yang lebih tinggi cenderung mengalami gangguan tidur, seperti kesulitan memulai tidur, durasi tidur yang lebih pendek, serta penurunan efisiensi tidur.⁴² Hasil tersebut memperjelas bahwa peningkatan intensitas bermain *game online* dapat mengganggu pola istirahat dan konsentrasi, sehingga tetap berpotensi memengaruhi performa akademik maupun kondisi psikologis mahasiswa. Dengan demikian, pengawasan terhadap durasi bermain menjadi langkah penting dalam menjaga keseimbangan aktivitas harian dan mencegah dampak negatif *gaming disorder* bagi mahasiswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dan tingkat IPS yang diperoleh mahasiswa. Pada kelompok kecanduan ringan, terdapat 2 responden (25,0%) dengan IPS memuaskan, 1 responden (12,5%) dengan IPS sangat memuaskan, dan 1 responden (12,5%) dengan IPS dengan pujian. Hal ini menunjukkan bahwa responden dengan kecanduan ringan tersebar pada beberapa kategori capaian akademik. Pada kelompok kecanduan berat, terdapat 3 responden (37,5%) dengan IPS sangat memuaskan dan 1 responden (12,5%) dengan IPS dengan pujian. Distribusi ini menunjukkan bahwa meskipun berada pada tingkat kecanduan berat, responden tetap mampu mempertahankan capaian akademik yang tergolong baik hingga sangat baik. Distribusi ini menunjukkan bahwa meskipun berada pada

tingkat kecanduan berat, sebagian responden tetap mampu mempertahankan capaian akademik yang baik hingga sangat baik.

Internet Gaming Disorder dalam hal ini lebih mencerminkan pola keterlibatan bermain yang tinggi, bukan penurunan fungsi pembelajaran pada mahasiswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang juga menyatakan bahwa pada mahasiswa di Yordania, tingkat IGD yang tinggi tidak selalu diikuti oleh skor IPS yang lebih rendah.⁴³ Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga didukung oleh penelitian lainnya yang memperkuat pandangan bahwa dampak kecanduan *game* terhadap prestasi akademik bersifat tidak langsung, yaitu melalui penurunan *learning engagement*.⁴⁴ Temuan tersebut menegaskan bahwa penurunan performa akademik pada mahasiswa tidak terjadi karena aktivitas bermain *game* itu sendiri, melainkan akibat berkurangnya keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif mahasiswa dalam proses belajar. Sehingga, dengan membantu mahasiswa lebih terlibat dan bersemangat dalam kegiatan belajar, maka dampak buruk kecanduan *game* terhadap prestasi akademik harusnya dapat diminimalkan.⁴⁵ Namun demikian, hasil ini juga perlu ditafsirkan dengan hati-hati karena terdapat kemungkinan adanya variabel perancu (*confounding factors*) yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Faktor-faktor lainnya seperti tingkat stres akademik, motivasi belajar, manajemen waktu, dukungan sosial, serta kondisi psikologis mahasiswa tentu berpotensi kuat memengaruhi baik gaya belajar maupun pencapaian akademik mahasiswa secara independen. Ketidakhadiran analisis terhadap variabel-variabel ini membuat hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik (IPS). Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mempertimbangkan variabel-variabel tersebut dalam desain pengumpulan datanya.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dan gaya Belajar. Mahasiswa dengan kecanduan ringan adalah sebanyak 4 responden (50,0%) yang memiliki gaya belajar unimodal yaitu 2 responden (25,0%) dan bimodal 2 responden (25,0%). Tidak ditemukan gaya belajar trimodal maupun quadmodal pada kelompok ini. Sebaliknya, pada kelompok kecanduan berat terdapat 4 responden (50,0%), tidak

ada responden dengan gaya belajar unimodal atau bimodal. Justru, mayoritas menunjukkan gaya belajar quadmodal yaitu 3 responden (37,5%) dan 1 orang trimodal (12,5%).

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin banyak gaya belajar yang digunakan mahasiswa, dengan pergeseran dari unimodal pada kecanduan ringan menuju bimodal dan trimodal pada tingkat kecanduan yang lebih tinggi. Secara psikologis, mahasiswa dengan gaya belajar bimodal atau trimodal biasanya memiliki fleksibilitas kognitif yang lebih tinggi dan lebih responsif terhadap stimulasi multisensorik. Hal ini selaras dengan karakteristik *game online* yang menggabungkan elemen visual, auditori, dan interaksi secara simultan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan digital mahasiswa serta berpotensi mendorong tingginya kecanduan pada kelompok dengan gaya belajar yang lebih variatif. Mahasiswa dengan karakteristik seperti ini akan cenderung mencari rangsangan yang lebih kompleks dan interaktif dalam proses belajar, yang juga merupakan ciri khas dari permainan *game online*.⁴⁴ *Game online* saat ini tidak hanya mengandalkan elemen visual, tetapi juga memadukan audio dinamis, interaksi haptik, dan *real-time feedback*, sehingga menciptakan pengalaman multisensorik yang kuat dan meningkatkan perasaan imersi (*immersion*) serta keterlibatan emosional pengguna.⁴⁶

Dari sudut pandang *neuroscience*, temuan ini dapat dipahami secara teoritis melalui mekanisme integrasi multisensorik dan neuroplastisitas otak. Aktivitas bermain *game online* secara intens melibatkan stimulasi simultan pada sistem visual, auditori, dan motorik, yang diproses melalui jaringan kortikal dan subkortikal, termasuk *visual cortex*, *auditory cortex*, *motor cortex*, serta *prefrontal cortex* yang berperan dalam perhatian dan pengambilan keputusan. Paparan rangsangan multisensorik yang berulang diperkirakan dapat memperkuat konektivitas sinaptik antararea tersebut. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa integrasi multisensorik dipahami sebagai kerja terkoordinasi beberapa area otak yang menggabungkan informasi sensorik untuk mendukung pengambilan keputusan cepat dan akurat. Proses ini melibatkan *korteks visual* di lobus oksipital sebagai pemroses utama rangsangan visual, *korteks auditori* di lobus temporal

untuk isyarat suara yang relevan secara temporal, serta *korteks parietal posterior* (termasuk *lateral intraparietal cortex/LIP*) yang berperan sebagai area integrasi dan akumulasi informasi sensorik lintas waktu. Informasi yang telah terintegrasi kemudian dimodulasi oleh *korteks prefrontal*, yang mengatur perhatian dan ambang keputusan, serta diterjemahkan menjadi respons melalui *korteks premotor dan motorik*. Neuroplastisitas otak merujuk pada *peningkatan efisiensi dan konektivitas fungsional* antara area sensorik, parietal, dan prefrontal akibat paparan berulang selama bermain *action video game*, yang dimediasi oleh penguatan sinaptik dan dukungan sistem neuromodulator seperti dopamin, sehingga otak menjadi lebih efektif dalam mengintegrasikan informasi multisensorik dan mengambil keputusan.⁴⁷

Secara anatomi, rangsangan visual diproses di *korteks visual* (lobus oksipital), rangsangan auditori di *korteks auditori* (lobus temporal), dan informasi motorik direncanakan serta dieksekusi melalui *korteks premotor dan motorik* (lobus frontal), kemudian seluruh informasi ini diintegrasikan pada *korteks asosiasi parietal dan frontal* untuk membentuk respons yang terkoordinasi. Yang menyebabkan aktivitas saraf yang terjadi secara berulang dapat memperkuat hubungan antar-neuron melalui *plastisitas sinaptik*, sehingga meningkatkan efisiensi komunikasi antarkorteks tanpa harus terjadi perubahan struktur makroskopik otak. Dengan demikian, integrasi multisensorik dan neuroplastisitas otak pada paragraf tersebut didasarkan pada kerja terkoordinasi korteks sensorik, korteks asosiasi, dan jaringan sinaptik yang beradaptasi terhadap stimulasi berulang. Kondisi ini berpotensi merangsang otak menjadi lebih adaptif terhadap pemrosesan informasi dari berbagai modalitas secara bersamaan.⁴⁸ Oleh karena itu, mahasiswa dengan tingkat keterlibatan *game online* yang tinggi memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar yang lebih bervariasi, sesuai dengan karakteristik stimulasi multisensorik yang dominan dalam aktivitas bermain *game online*.

Bermain *game* dapat meningkatkan fungsi kognitif, termasuk kemampuan berpikir fleksibel dan perhatian visual, melalui stimulasi visual, auditori, dan motorik secara simultan.⁴⁶ Sehingga mahasiswa yang bermain *game online*

cenderung memiliki kemampuan berpikir yang lebih fleksibel dan lebih tanggap terhadap berbagai rangsangan indra, seperti visual dan suara. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan gaya belajar yang memanfaatkan banyak modalitas (multimodal) memiliki kecenderungan serupa dengan pemain *game online*, yaitu mampu menyesuaikan diri dengan berbagai bentuk stimulasi sensorik yang lebih beragam. Kesamaan ini menjelaskan mengapa mahasiswa dengan *Internet Gaming Disorder* memiliki lebih banyak gaya belajar berbasis multisensorik dan lebih fleksibel secara kognitif. Karakteristik inilah yang menjelaskan mengapa mahasiswa dengan gaya belajar multimodal lebih terbiasa memiliki keterlibatan intens dalam permainan digital, karena secara alami mahasiswa yang bermain *game online* lebih responsif terhadap rangsangan multisensorik yang juga mendasari desain *game online* modern.

Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam *game*, khususnya yang bergenre *action*, dapat meningkatkan kemampuan spasial dan kecepatan pemrosesan visual pada mahasiswa.⁴⁹ Dimana peningkatan tersebut menjelaskan kecenderungan individu dengan paparan *game online* yang tinggi untuk mengembangkan gaya belajar yang lebih adaptif dan multimodal, karena mahasiswa terbiasa memproses informasi dari berbagai stimulus sensorik secara bersamaan. Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain *game* dapat memperkuat kemampuan kognitif sehingga berkontribusi pada preferensi gaya belajar yang lebih variatif, terutama gaya belajar multimodal yang mengandalkan pengolahan multisensorik.

4.3 Keterbatasan

Meskipun penelitian ini memberikan gambaran mengenai hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan gaya belajar dan indeks prestasi semester mahasiswa, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan utama terletak pada teknik pengambilan sampel yang digunakan, yaitu *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Teknik ini mengikutsertakan seluruh subjek yang memenuhi kriteria inklusi secara berurutan selama periode pengambilan data, hingga jumlah sampel yang ditetapkan terpenuhi. Akibatnya, peluang setiap anggota populasi untuk terpilih

menjadi responden tidak setara, sehingga potensi bias seleksi tidak dapat dihindari dan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas, baik ke seluruh mahasiswa kedokteran maupun ke perguruan tinggi lainnya.

Kedua, desain penelitian *cross-sectional* yang digunakan hanya menggambarkan hubungan antarvariabel pada satu waktu pengukuran, sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan kausal mengenai pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap perubahan gaya belajar maupun pencapaian IPS mahasiswa. Ketiga, terdapat kemungkinan adanya variabel perancu (*confounding factors*) yang tidak dianalisis dalam penelitian ini, misalnya seperti tingkat stres akademik, motivasi belajar, manajemen waktu, dukungan sosial, serta kondisi psikologis mahasiswa, yang berpotensi memengaruhi gaya belajar dan prestasi akademik. Selain itu, data penelitian diperoleh melalui kuesioner *self-report*, sehingga tidak dapat sepenuhnya menghindari bias subjektivitas responden dalam mengisi instrumen penelitian.

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Persentase mahasiswa FKIK UMSU yang bermain game dijumpai sebanyak 8% (8 dari 100 responden)
2. Mayoritas responden berada pada tingkat kecanduan *game online* kategori ringan sebesar 4 responden (50%), sedangkan 4 responden (50%) lainnya berada pada kategori berat.
3. Durasi bermain *game online* berada pada 3–5 jam per hari, sehingga akan berpotensi menyebabkan mahasiswa mengalami gangguan kontrol diri.
4. Tidak ada mahasiswa yang memiliki Indeks Prestasi Semester (IPS) dengan kategori kurang, yang menunjukkan bahwa meskipun terdapat mahasiswa dengan *Internet Gaming Disorder*, prestasi akademik mahasiswa secara umum masih tergolong baik.
5. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat *Internet Gaming Disorder* dan IPS pada mahasiswa kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Dijumpai hubungan yang signifikan antara tingkat *Internet Gaming Disorder* dan Gaya Belajar mahasiswa kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, beberapa saran dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan variabel tambahan seperti tingkat stres akademik, regulasi diri, dan dukungan sosial agar diperoleh gambaran yang lebih lengkap tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap *Internet Gaming Disorder* di kalangan mahasiswa.

2. Bagi mahasiswa, diharapkan mampu mengelola waktu bermain secara bijak, serta memperhatikan tanda-tanda awal kecanduan seperti hilangnya kontrol waktu, kesulitan berhenti bermain, dan gangguan konsentrasi belajar. Mahasiswa juga perlu memanfaatkan kegiatan alternatif yang produktif seperti olahraga atau aktivitas sosial untuk menjaga keseimbangan psikologis.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ambar Mita Sari, Kamsih Astuti. Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Journal Syntax Idea*. 2020; Volume 2:1-8.
2. Makatita F, Maria L, Firdaus D. Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PROFESIONAL HEALTH JOURNAL*. 2022;4(1):25-36. <https://www.ojsstikesbanyuwangi.com/index.php/PHJ>
3. Christanti MA. Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Mahasiswa FK UB Angkatan 2018-2019 Selama Belajar Dirumah Pada Masa Pandemi Covid-19. [Skripsi]. Universitas Brawijaya; 2021.
4. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. Inilah Dampak Kecanduan Game Online. July 4, 2018. Accessed June 12, 2025. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
5. Wijayanti S, Dewi Anggraeni L, Supardi S. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Interaksi Sosial Pada Siswa Smk Barunawati Jakarta. *Carolus Journal of Nursing*. 2024;6(1):67.
6. Kaya A, Türk N, Batmaz H, Griffiths MD. Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *Int J Ment Health Addict*. 2024;22(4):2413-2437. doi:10.1007/s11469-022-00994-9
7. Yolanda NS, Marzona Y, Husna L, Azmir S. The Effect of Addiction Online Game Factor by Private High School Students in Padang City. *International Journal of Global Operations Research*. 2021; 2(1): 24-36. <http://www.iorajournal.org/index.php/ijgor/index>
8. Agustin AW, Karneli Y. Penanganan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Tingkat Akhir (Studi Kasus). *Indonesian Journal of Counseling and Development*. 2022;4(2):70-77. doi:10.32939/ijcd.v4i2.1505
9. Bondoc BC. Relationship of online Gaming addiction and study skills and habits of College Students. *International Journal of English Literature and Social Sciences*. 2020;5(2):417-421. doi:10.22161/ijels.52.14
10. Surbakti K. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 2017;01(01).
11. Purwaningsih E, Nurmala I. The impact of online game addiction on adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. *Open*

- Access Maced J Med Sci. Scientific Foundation SPIROSKI*. 2021; 9(F): 260-274. doi:10.3889/oamjms.2021.6234
12. Manora H, Firmansyah MR, Desvitasari H, Latifah, Syafei A, Apriyani R. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Siswa. *Jurnal Riset Media Keperawatan*. 2023;6:2621-4385.
 13. Aprillia H, Harsono YT, Hapsari AD, Qoyyimah NRH. The Relationship Between the Intensity of Gaming and Aggressive Behavior in Adolescents Playing Games MMOFPS (Massively Multiplayer Online First- Person Shooter). *KnE Social Sciences*. Published online October 19, 2023. doi:10.18502/kss.v8i19.14351
 14. Zheng J, Xiao C, Li M, et al. ParliRobo: Participant Lightweight AI Robots for Massively Multiplayer Online Games (MMOGs). In: *MM 2023 - Proceedings of the 31st ACM International Conference on Multimedia*. Association for Computing Machinery, Inc; 2023:9093-9102. doi:10.1145/3581783.3613764
 15. Zahraputeri A, Kusdibyo L. Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact. *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar*. Published online 2021:4-5.
 16. Yafizharan D. Hubungan Lama Waktu Bermaingame Online Pada Smartphone Dengan Keluhan Subjektif Carpal Tunnel Syndrome Pada Siswa Kelas XI Di SMAN 4 Kota Jambi. [Skripsi]. Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi; 2022. Accessed May 27, 2025. <https://repository.unja.ac.id/44096/>
 17. Wahyuni W, Putra PHB. Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online Dengan Kejadian Carpal Tunnel Syndrome. *Jurnal Fisioterapi dan Rehabilitasi*. 2023;8(1):104-110. doi:10.33660/jfrwhs.v8i1.375
 18. Pramandani NLMS, Wirawan IMA. Faktor risiko Carpal Tunnel Syndrome pada siswa sekolah menengah atas pemain game online di Kota Denpasar. *Jurnal Harian Regional*. 2021;8:1-8.
 19. Eltayeb L, Foreback A, Guliyeva Z, et al. The Science of Addiction: Theories, Types and Therapies. *Oxford Scholarly Review*. 2025;08(01). <https://www.oxjournal.org/science-of-addiction-theories-types-and-therapies/#:~:text=Kecanduan>
 20. Peng Z, Jia Q, Mao J, et al. Neurotransmitters crosstalk and regulation in the reward circuit of subjects with behavioral addiction. *Front Psychiatry*. *Frontiers Media SA*. 2024;15. doi:10.3389/fpsy.2024.1439727

21. Standring S. *Gray's Anatomy: The Anatomical Basis of Clinical Practice (Gray's Anatomy (British Ed.))*. Forty-first. Elsevier; 2015.
22. Ahisya H, Utami D, Farich A. Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. 2020; 9(1): 103-108. doi:10.35816/jiskh.v10i2.229
23. Budiman H. Learning Style Analysis of Semester 7 GPA In Medical Study Program Students Class of 2019 at The Faculty of Medical and Health Sciences UKRIDA. *JMedScientiae*. 2023; 2(3): 276. doi:10.36452/JMedScientiae.v2i3.3028
24. Sabri SS. Study On Academic Performance And Learning Strategies Of Tertiary Level Students. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*. Published online December 30, 2020:362-373. doi:10.15405/epsbs.2020.12.05.38
25. Nusa IJ, Kristiani, Wahyono B. Pengaruh Kecanduan Game Online dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018). *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*. 2018;4(2).
26. Halim IS. Perbedaan prestasi belajar antara gamer dan non gamer pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara; 2017. Accessed May 25, 2025. <https://repositoryumsu.ac.id>
27. Angelia I, Raid N, F DI. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Mahasiswa di Sumatera Barat. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunah*. 2023; VI(1).
28. Gumulya SSn D, Wijaya B, Jovita C, Tandao J, Evelina M, Djohan TA. Meningkatkan Produktivitas Mahasiswa di Era Pandemi dengan Prinsip Perubahan Perilaku. *Jurnal IMAGINE*. 2022; 2(2): 2776-9836. <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/imagine>
29. Nurbayani E. Penilaian Acuan Patokan (PAP) di Perguruan Tinggi (Prinsip dan Operasionalnya). *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*. 12(1). doi:10.21093/di.v12i1.33
30. Cintiya R, Yulfi H. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Indeks Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Jurnal Pandu Husada*. 2023; Volume 4:1-7.
31. Hawi NS, Samaha M, Griffiths MD. Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *J Behav*

- Addict.* 2018; 7(1): 70-78. doi:10.1556/2006.7.2018.16
32. Finserås TR, Pallesen S, Mentzoni RA, Krossbakken E, King DL, Molde H. Evaluating an Internet Gaming Disorder scale using Mokken scaling analysis. *Front Psychol.* 2019;10(APR). doi:10.3389/fpsyg.2019.00911
 33. Khairunnisa. Hubungan Gaya Belajar Dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta; 2020. Accessed July 24, 2025. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64191>
 34. Sulistyanto H. Hypermedia Adaptif Pembelajaran Daring Komunikasi Data Berbasis VARK untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. In: *The 12th University Research Colloquium 2020*. Universitas 'Aisyiyah Surakarta; 2020. www.vark-learn.com.
 35. Gisbert-Pérez J, Martí-Vilar M, Merino-Soto C, Chans GM, Badenes-Ribera L. Gender differences in internet gaming among university students: a discriminant analysis. *Frontiers in Psychology.* 2024;15:1412739. doi:10.3389/fpsyg.2024.1412739.
 36. Mahmud S, Jobayer MAA, Salma N, Mahmud A, Tamanna T. Online gaming and its effect on academic performance of Bangladeshi university students: A cross- sectional study. *Health Sci Rep.* 2023;6(12):e1774. doi:10.1002/hsr2.1774
 37. Alsunni AA, Latif R. Internet gaming disorder and its correlates among university students, Saudi Arabia. *J Fam Community Med.* 2022;29(3):196–203. doi:10.4103/jfcm.jfcm_97_21
 38. Chia DXY, Ng CWL, Kandasami G, Seow MYL, Choo CC, Chew PKH, Lee CH. Prevalence of Internet Gaming Disorder and Its Association with Quality of Life Among University Students. *Front Psychiatry.* 2023;14:1165337. doi:10.3389/fpsyg.2023.1165337
 39. Kakul F, & Javed S. Internet gaming disorder: an interplay of cognitive psychopathology. *Asian Journal of Social Health and Behavior.* 2023;6(1):36–45. doi:10.4103/shb.shb_209_22
 40. Ahmed GK, Abdelrahman SM, Farghaly M, Hassan HA. Relationship between time spent playing internet gaming and psychiatric problems among children and adolescents. *Child & Adolescent Psychiatry and Mental Health.* 2022;16:22.
 41. Abdallat M, Al-Sanouri M, Al-Salaymeh S, Zoubi M, Barakat T, Badwan A, Alzubi A, Murshidi R. Internet gaming disorder and sleep quality among

- jordanian university students: a cross-sectional study. *Clinical Practice and Epidemiology in Mental Health*. 2024;20:e17450179310269.
42. Samaha M, Hawi NS. Internet gaming disorder and its relationships with student engagement and academic performance. *Computers in Human Behavior*. 2020;112:106481. doi:10.1016/j.chb.2020.106481
 43. Alzahrani AKD, Griffiths MD. Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2024;1-34. doi:10.1007/s11469-024-01338-5
 44. Sun RQ, Sun GF, Ye JH. The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*. 2023;14:1185353. doi:10.3389/fpsyg.2023.1185353
 45. Zhang, Y. and Song, Y., The effects of sensory cues on immersive experiences for fostering technology-assisted sustainable behavior: A systematic review. *Behavioral Sciences*, 2022;12(10); 361. doi:10.3390/bs12100361
 46. Martinez L, Gimenes M, Lambert E. Video games and board games: Effects of playing practice on cognition. *PLOS ONE*, 2023;18(3). e0283654. doi:10.1371/journal.pone.0283654
 47. Bavelier D, Green CS, Pouget A, Schrater P. Brain plasticity through the life span: learning to learn and action video games. *Annu Rev Neurosci*. 2012;35:391-416. doi: 10.1146/annurev-neuro-060909-152832.
 48. Jusuf HAA. *Aspek Histologis dalam Neurosains*. Catatan Kuliah. Departemen Histologi, Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, Jakarta. 2011.
 49. AlWhaibi RM, Aldhowayan AM, Alshahrani SM, Almadi BS, Alamer RA, Albaqami FM, Mortada EM. Exploring the Influence of Video Games on Self-Reported Spatial Abilities Among University Students. *Brain Sciences*. 2024 17;14(12):1269. doi:10.3390/brainsci14121269
 50. Gaming disorder [<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>]. Accessed December 15,2025.
 51. Dahlan MS. *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Edisi 6. Jakarta : Salemba Medika; 2024.

LAMPIRAN

Lampiran 1. *Informed Consent*

FORMULIR PERSETUJUAN

PERNYATAAN PERSETUJUAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
 Usia : tahun
 No. Telp/Hp :

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak gangguan bermain *game online*. Kami ingin menilai perilaku bermain yang melibatkan:

*centang jika sesuai

- ☐ Kesulitan dalam mengatur frekuensi, durasi, dan intensitas bermain secara terus menerus dalam 12 bulan.
- ☐ Aktivitas bermain game yang lebih diutamakan dibandingkan tanggung jawab lainnya secara terus menerus dalam 12 bulan.
- ☐ Peningkatan intensitas bermain meskipun menyadari konsekuensi negatif secara terus menerus dalam 12 bulan.
- ☐ Gangguan signifikan yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan pribadi dan sosial secara terus menerus dalam 12 bulan.
- ☐ Tidak ada yang sesuai

Sehubungan dengan akan dilakukan penelitian dengan judul “KORELASI DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP IPS DAN GAYA BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA” agar dapat melaksanakan penelitian tersebut saya meminta partisipasi dan memohon kepada responden dalam ketersediaan menjadi responden terhadap penelitian tersebut. Semua jawaban dalam kuesioner yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan dipergunakan untuk penelitian saja. Dengan demikian saya ucapkan terimakasih banyak.

Medan,

Mengetahui,

Peneliti

Peserta Penelitian

(.....)

(.....)

Lampiran 2. *Internet Gaming Disorder Scale*

Nama :

NPM :

Umur :

Jenis Kelamin :

Durasi bermain *game online* dalam sehari:

a. <30 menit	b.30 menit- 1jam	c.1-3 jam	d. 3-5 jam	e. 5-7jam	f. 7-9 jam	g.> 9jam
-----------------	------------------------	-----------	---------------	-----------	---------------	----------

Nama game yang dimainkan :

Jenis game yang dimainkan :

No.	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1.	Apakah kamu sering memikirkan permainan atau merencanakan untuk bermain game?					
2.	Apakah kamu merasa kesal, gelisah, atau tidak nyaman ketika tidak bisa bermain?					
3.	Apakah kamu merasa perlu bermain semakin lama atau semakin sering?					
4.	Apakah kamu pernah mencoba mengurangi waktu bermain game namun gagal?					
5.	Apakah kamu kehilangan minat terhadap hobi atau aktivitas lain yang sebelumnya kamu nikmati karena bermain game?					

6.	Apakah kamu tetap bermain meskipun kamu tahu itu menyebabkan masalah?					
7.	Apakah kamu pernah berbohong kepada keluarga, terapis, atau orang lain tentang seberapa sering kamu bermain?					
8.	Apakah kamu bermain untuk mengurangi perasaan negatif seperti putus asa, rasa bersalah, atau cemas?					
9.	Apakah kamu pernah mempertaruhkan atau merusak hubungan penting, pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier karena bermain game?					

Lampiran 3. VARK

Pertanyaan

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi anda. Anda boleh memilih lebih dari satu pilihan jika memang ada lebih dari kondisi yang sesuai. Kosongkan saja pilihan yang tidak sesuai dengan anda.

1. Saya ingin mendatangi satu toko yang disarankan teman. Saya akan:
 - a. Mencari toko itu berdasarkan tempat lain di sekitar situ yang sudah saya tahu.
 - b. Bertanya pada teman yang tahu arah toko itu.
 - c. Menuliskan alamat lengkap dan daftar belokan yang harus saya ingat.
 - d. Menggunakan peta yang menunjukkan lokasi toko itu.
2. Suatu situs internet memiliki video mengenai cara membuat suatu grafik khusus. Di situs itu ada orang yang bicara, ada daftar langkah pembuatan video, dan ada beberapa diagram. Saya paling mengerti isi situs itu dengan cara:
 - a. Mengamati diagram petunjuknya.
 - b. Mendengar suara yang menjelaskan.
 - c. Membaca instruksi yang tertulis.
 - d. Melihat tindakan orangnya.
3. Saya ingin mengetahui lebih dalam mengenai suatu tur wisata yang saya rencanakan. Saya akan:
 - a. Melihat detail kegiatan dan aktivitas yang akan dilakukan.
 - b. Melihat petanya dan mengamati lokasi-lokasi turnya.
 - c. Membaca perincian jadwal kegiatan tur tersebut.
 - d. Bicara dengan pengelola atau peserta lain di tur itu.
4. Dalam memilih karir atau jurusan pendidikan, yang penting bagi saya adalah:
 - a. Aplikasi ilmu pada kondisi nyata yang dihadapi.
 - b. Berkomunikasi dengan orang dengan berdiskusi.
 - c. Pekerjaan yang memakai desain, peta, atau bagan.
 - d. Penggunaan kata yang tepat dalam komunikasi tertulis.
5. Saat belajar, saya:

- a. Belajar dengan berdiskusi.
 - b. Mencari pola tertentu.
 - c. Menggunakan contoh dan penerapan.
 - d. Membaca buku, artikel dan diktat.
6. Saya ingin menabung lebih banyak dan mempertimbangkan beberapa cara. Saya akan:
- a. Mempertimbangkan contoh dari setiap cara penghematan berdasarkan kondisi keuangan saya.
 - b. Membaca brosur tertulis yang menjelaskan cara-cara berhemat secara detail.
 - c. Memakai grafik yang menunjukkan variasi pilihan dan jangka waktu yang dibutuhkan.
 - d. Bicara dengan ahli keuangan mengenai cara-cara berhemat yang bisa ditempuh.
7. Saya ingin mempelajari suatu jenis permainan kartu yang baru. Saya akan:
- a. Melihat orang lain bermain sebelum saya ikut mencoba.
 - b. Mendengar penjelasan orang serta bertanya padanya.
 - c. Memakai diagram yang menjelaskan tahap, langkah dan strategi permainannya.
 - d. Membaca petunjuk tertulis pada permainan itu.
8. Saya mempunyai masalah jantung. Saya lebih suka dokter yang:
- a. Memberikan bacaan mengenai masalah yang saya hadapi.
 - b. Memakai alat peraga jantung untuk menunjukkan masalah yang saya hadapi.
 - c. Menguraikan masalah yang saya hadapi.
 - d. Menunjukkan diagram mengenai masalah yang saya hadapi.
9. Saya ingin mempelajari suatu program baru di komputer. Saya akan:
- a. Membaca intruksi tertulis pada petunjuknya.
 - b. Bicara dengan orang yang paham tentang program itu.
 - c. Langsung mencoba dan belajar dari kesalahan.
 - d. Mengikuti diagram pada buku petunjuknya.

10. Ketika belajar sesuatu dari internet, saya menyukai:
 - a. Video cara melakukan atau membuat sesuatu.
 - b. Desain dan fitur visual yang menarik.
 - c. Uraian tertulis, daftar dan penjelasan yang menarik.
 - d. Situs dengan suara, siaran internet atau wawancara.
11. Saya ingin mempelajari suatu proyek kerja yang baru. Saya akan meminta:
 - a. Diagram yang berisi tahap-tahap proyek itu lengkap dengan bagan berisi manfaat dan biayanya.
 - b. Laporan tertulis yang menjelaskan bagian utama proyek tersebut.
 - c. Kesempatan berdiskusi mengenai proyek tersebut.
 - d. Contoh-contoh proyek serupa yang sudah berhasil.
12. Saya ingin belajar cara memotret dengan lebih baik. Saya akan:
 - a. Bertanya dan berdiskusi mengenai kamera dan fiturnya.
 - b. Membaca instruksi tertulis mengenai cara pemakaian kamera itu.
 - c. Melihat diagram yang menunjukkan komponen kamera itu.
 - d. Melihat contoh hasil yang baik dan yang jelek dari kamera itu.
13. Saya lebih suka pembicara yang dalam presentasinya menggunakan:
 - a. Peragaan, model peraga, atau kesempatan mencoba langsung.
 - b. Kesempatan tanya jawab, diskusi kelompok atau pembicara tamu.
 - c. Cetakan diktat, buku atau bacaan lain.
 - d. Diagram, bagan, peta atau grafik.
14. Saya baru saja menyelesaikan suatu lomba atau suatu ujian dan saya ingin umpan balik orang lain. Saya mengharapkan:
 - a. Umpan balik yang berisi contoh-contoh dari yang saya kerjakan.
 - b. Umpan balik berupa penjelasan tertulis mengenai hasil pekerjaan saya.
 - c. Umpan balik yang disampaikan langsung kepada saya.
 - d. Umpan balik dalam bentuk grafik mengenai hasil pekerjaan saya.
15. Saya tertarik dengan suatu rumah atau apartemen. Sebelum berkunjung, saya ingin:
 - a. Melihat video rumah atau apartemen itu.
 - b. Berdiskusi dengan pemiliknya.

- c. Keterangan tertulis mengenai kamar-kamar dan fiturnya.
 - d. Denah ruangan dan peta area sekitarnya.
16. Saya ingin merakit satu set meja kayu yang belum jadi. Saya paling mengerti jika:
- a. Mengikuti diagram instruksi yang dilampirkan.
 - b. Mendengar saran dari orang yang pernah merakitnya.
 - c. Membaca penjelasan tertulis yang dilampirkan.
 - d. Menonton video orang merakit meja yang serupa.

Peta Skoring

Question	A Category	B Category	C Category	D Category
1	K	A	R	V
2	V	A	R	K
3	K	V	R	A
4	K	A	V	R
5	A	V	K	R
6	K	R	V	A
7	K	A	V	R
8	R	K	A	V
9	R	A	K	V
10	K	V	R	A
11	V	R	A	K
12	A	R	V	K
13	K	A	R	V
14	K	R	A	V
15	K	A	R	V
16	V	A	R	K

Tuliskan disini K=, A=, R=, V=

Hitung Skor

Hitung berapa jumlah masing-masing huruf VARK yang diperoleh untuk mengetahui skor.

Keterangan	Jumlah
Total huruf V yang dilingkari =	
Total huruf A yang dilingkari =	
Total huruf R yang dilingkari =	
Total huruf K yang dilingkari =	

ampairan 4. Data Mentah Penelitian

Responden	Kecanduan Game Online	IPS	Gaya Belajar	Jenis Kelamin	Durasi Bermain
1	IGD Ringan	Dengan Pujian	Unimodal	Perempuan	3-5 jam
2	IGD Ringan	Sangat Memuaskan	Bimodal	Laki-laki	3-5 jam
3	IGD Berat	Sangat Memuaskan	Trimodal	Laki-laki	5-7 jam
4	IGD Berat	Sangat Memuaskan	Quadmodal	Perempuan	3-5 jam
5	IGD Ringan	Memuaskan	Bimodal	Perempuan	3-5 jam
6	IGD Berat	Sangat Memuaskan	Quadmodal	Laki-laki	5-7 jam
7	IGD Ringan	Memuaskan	Unimodal	Laki-laki	>7 jam
8	IGD Berat	Dengan Pujian	Quadmodal	Laki-laki	5-7 jam

Data IGDS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Total (P1-P9)	IDGS
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	IGD Ringan
2	5	5	5	5	3	5	3	4	4	39	IGD Ringan
3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	42	IGD Berat
4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	41	IGD Berat
5	5	4	5	4	4	5	4	3	2	36	IGD Ringan
6	4	5	4	5	4	5	5	5	4	41	IGD Berat
7	5	5	5	5	5	4	3	3	3	38	IGD Ringan
8	5	4	5	5	4	5	5	5	4	42	IGD Berat

Data VARK

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
1	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
2	a, b	a, b	b, c	b, d	c, d	b, d	b, c	b, c	b, c	b, c	b, c	b, c	b, c	b, c	b, c	b, c
3	a, d	a, c	a, b, c	a, d	b, c, d	a, c	a, d	c, d	a, b, d	a, c	a, b	a, d	a, d	b, c	a, c, d	a, c, d
4	a, b	b, c	a	b, c	a	b, d	b, c, d	b, c, d	b, c, d	b, c, d	b, c	b, c	c, d	b, d	c, d	a, c, d
5	a, d	a, b	a, b, c	a, b	a, c	a, c	b, d	b	a, b	a, d	c, d	a, d	a, b	a, c	a, b	b, d
6	b, d	a, c	a, c	b, d	b, c	b, d	a, c	a, b	b, c	c, d	a, b	b, c	b, c	a, d	b, c	b, d
7	d	d	b	a	c	a	a	b	a	a	a	a	a	b	a	a
8	a, b	b, d	b, c	b, c	b, c	b, c	a, c	a, b	b, c	a, c	a, c	b, c	b, c	b, c	b, c	b, c

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
1	A	A	V	A	A	R	A	K	A	V	R	R	A	R	A	A
2	K, A	V, A	V, R	A, R	V, R	R, A	A, V	K, A	A, K	V, R	R, A	R, V	A, R	R, A	A, R	A, R
3	K, V	V, R	K, V, R	K, R	A, V, R	K, V	K, R	A, V	R, A, V	K, R	V, R	A, K	K, V	R, A	K, R, V	V, R, K
4	K, A	A, R	K	A, V	K	R, A	A, V, R	K, A, V	A, K, V	V, R, A	R, A	R, V	R, V	R, V	R, V	V, R, K
5	K, V	V, A	K, V, R	K, A	K, V	K, V	A, R	K	R, A	K, A	A, K	A, K	K, A	K, A	K, A	A, K
6	A, V	V, R	K, R	A, R	A, V	R, A	K, V	R, K	A, K	R, A	V, R	R, V	A, R	K, V	A, R	A, K
7	V	K	V	K	V	K	K	K	R	K	V	A	K	R	K	V
8	K, A	A, K	V, R	A, V	A, V	R, V	K, V	R, K	A, K	K, R	V, A	R, V	A, R	R, A	A, R	A, R

Responden	Skor V	Skor A	Skor R	Skor K	Total	Batas Toleransi	Urutan Skor (Tertinggi→Terendah)	Selisih Antargaya	Tipe	Modalitas
1	2	9	4	1	16	1	A (9) → R (4) → V (2) → K (1)	5	A	Unimodal
2	6	12	11	3	32	4	A (12) → R (11) → V (6) → K (3)	1	A, R	Bimodal
3	11	5	11	10	37	4	V (11) → R (11) → K (10) → A (5)	0	V, R, K	Trimodal
4	10	9	10	6	35	4	V (10) → R (10) → A (9) → K (6)	0	V, A, R, K	Quadmodal
5	5	11	3	13	32	4	K (13) → A (11) → V (5) → R (3)	2	A, K	Bimodal
6	7	9	10	6	32	4	R (10) → A (9) → V (7) → K (6)	1	V, A, R, K	Quadmodal
7	5	1	2	8	16	1	K (8) → V (5) → R (2) → A (1)	3	K	Unimodal
8	7	10	9	6	32	4	A (10) → R (9) → V (7) → K (6)	1	V, A, R, K	Quadmodal

Rentang Total Skor	Batas Toleransi Selisih Skor
16 – 21	1
22 – 27	2
28 – 32	3
≥ 32	4

Lampiran 5. Hasil Output SPSS

Uji Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.884	9

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	3.4688	1.10671	32
P2	2.9688	1.30716	32
P3	3.0625	1.21649	32
P4	3.5313	1.13548	32
P5	2.9688	1.30716	32
P6	3.3125	1.09065	32
P7	2.5313	1.31944	32
P8	3.4063	1.36451	32
P9	2.3438	1.31024	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	24.1250	56.887	.414	.888
P2	24.6250	48.565	.810	.855
P3	24.5313	53.289	.577	.876
P4	24.0625	52.190	.704	.866
P5	24.6250	48.565	.810	.855
P6	24.2813	55.693	.500	.882
P7	25.0625	50.770	.665	.869
P8	24.1875	52.931	.515	.882
P9	25.2500	50.194	.706	.865

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
27.5938	65.023	8.06370	9

Analisis Univariat

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	5	62.5	62.5	62.5
	Perempuan	3	37.5	37.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Kecanduan Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ringan	4	50.0	50.0	50.0
	Berat	4	50.0	50.0	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Durasi Bermain Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3-5 Jam	4	50.0	50.0	50.0
	5-7 Jam	3	37.5	37.5	87.5
	>7 Jam	1	12.5	12.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

IPS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Memuaskan	2	25.0	25.0	25.0
	Sangat Memuaskan	4	50.0	50.0	75.0
	Dengan Pujian	2	25.0	25.0	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

		Gaya Belajar			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Unimodal	2	25.0	25.0	25.0
	Bimodal	2	25.0	25.0	50.0
	Trimodal	1	12.5	12.5	62.5
	Quadmodal	3	37.5	37.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kecanduan Game Online * Jenis Kelamin	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%

Kecanduan Game Online * Jenis Kelamin Crosstabulation

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Kecanduan Game Online	Ringan	Count	2	2	4
		% of Total	25.0%	25.0%	50.0%
	Berat	Count	3	1	4
		% of Total	37.5%	12.5%	50.0%
Total		Count	5	3	8
		% of Total	62.5%	37.5%	100.0%

Analisis Bivariat Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kecanduan Game Online * IPS	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%

Kecanduan Game Online * IPS Crosstabulation

			IPS			
			Memuaskan	Sangat Memuaskan	Dengan Pujian	Total
Kecanduan Game Online	Ringan	Count	2	1	1	4
		Expected Count	1.0	2.0	1.0	4.0
		% of Total	25.0%	12.5%	12.5%	50.0%
	Berat	Count	0	3	1	4
		Expected Count	1.0	2.0	1.0	4.0
		% of Total	0.0%	37.5%	12.5%	50.0%
Total	Count	2	4	2	8	
	Expected Count	2.0	4.0	2.0	8.0	
	% of Total	25.0%	50.0%	25.0%	100.0%	

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Monte Carlo Sig. (2-sided)			Monte Carlo Sig. (1-sided)		
				Significance	99% Confidence Interval		Significance	99% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound		Lower Bound	Upper Bound
Pearson Chi-Square	3.000 ^a	2	.223	.660 ^b	.648	.672			
Likelihood Ratio	3.819	2	.148	.660 ^b	.648	.672			
Fisher-Freeman-Halton Exact Test	2.742			.660 ^b	.648	.672			
Linear-by-Linear Association	.875 ^c	1	.350	.634 ^b	.621	.646	.314 ^b	.302	.326
N of Valid Cases	8								

a. 6 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.00.

b. Based on 10000 sampled tables with starting seed 1810951851.

c. The standardized statistic is .935.

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kecanduan Game Online * Gaya Belajar	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%

Kecanduan Game Online * Gaya Belajar Crosstabulation

			Gaya Belajar				Total
			Unimodal	Bimodal	Trimodal	Quadmodal	
Kecanduan Game Online	Ringan	Count	2	2	0	0	4
		Expected Count	1.0	1.0	.5	1.5	4.0
		% of Total	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	50.0%
	Berat	Count	0	0	1	3	4
		Expected Count	1.0	1.0	.5	1.5	4.0
		% of Total	0.0%	0.0%	12.5%	37.5%	50.0%
Total	Count		2	2	1	3	8
	Expected Count		2.0	2.0	1.0	3.0	8.0
	% of Total		25.0%	25.0%	12.5%	37.5%	100.0%

Chi-Square Tests

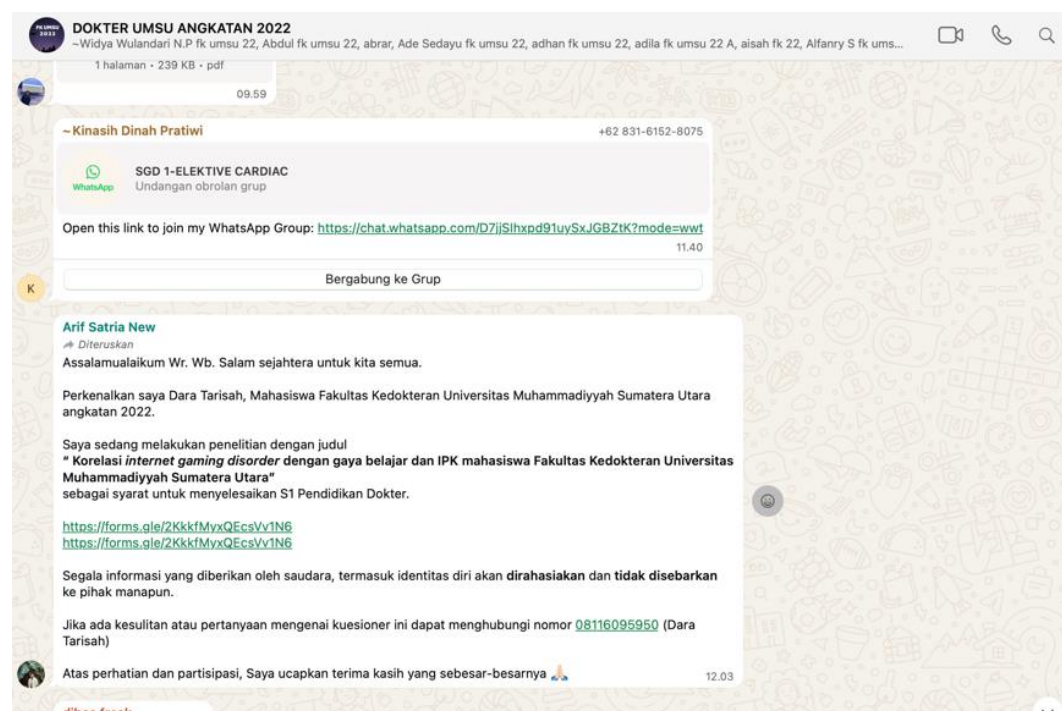
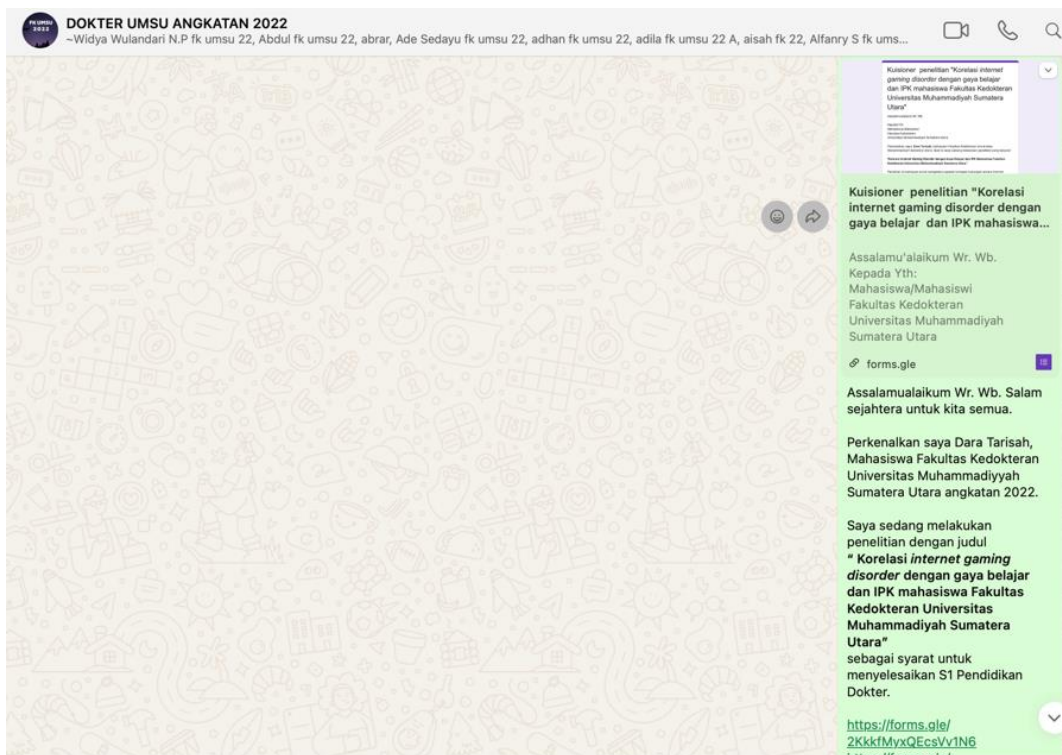
			Monte Carlo Sig. (2-sided)			Monte Carlo Sig. (1-sided)			
			Asymptotic Significance (2-sided)	Significa nce	99% Confidence Interval		Significa nce	99% Confidence Interval	
Value		df			Lower Bound	Upper Bound		Lower Bound	Upper Bound
Pearson Chi-Square	8.000 ^a	3	.046	.027 ^b	.022	.031			
Likelihood Ratio	11.090	3	.011	.027 ^b	.022	.031			
Fisher-Freeman-Halton Exact Test	6.737			.027 ^b	.022	.031			
Linear-by-Linear Association	5.968 ^c	1	.015	.027 ^b	.022	.031	.013 ^b	.010	.016
N of Valid Cases	8								

a. 8 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

b. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2129180967.

c. The standardized statistic is 2.443.

Lampiran 6. Dokumentasi



Kuisisioner penelitian "Korelasi *internet gaming disorder* dengan gaya belajar dan IPK mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara"

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepada Yth:
Mahasiswa/Mahasiswi
Fakultas Kedokteran
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Perkenalkan, saya **Dara Tarisah**, mahasiswi Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Saat ini saya sedang melakukan penelitian yang berjudul:

"Korelasi *Internet Gaming Disorder* dengan Gaya Belajar dan IPK Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara."

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) dengan gaya belajar serta Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Partisipasi Anda dalam penelitian ini sangat berharga dan akan memberikan kontribusi penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan kedokteran dan kesehatan mental mahasiswa. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan peningkatan kualitas akademik.

Oleh karena itu, saya menqundang mahasiswa/mahasiswi yang memenuhi kriteria penelitian untuk bersedia

