

DAFTAR PUSTAKA

- Adhyaksa, I. B. D. and Valentina, T. D. (2023) 'Faktor -faktor yang Memengaruhi Internet Gaming Disorder pada Remaja di Era Teknologi Modern: Literature Review', *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 7(1), pp. 27–46. doi: 10.28932/humanitas.v7i1.5872.
- Almigbal, T. H. *et al.* (2022) 'Relationship between Medical Students' Perceived Stress and Gaming Behavior at King Saud University', *Biomed Research International*, 1(12), pp. 1–13.
- Anggarani, F. K. (2015) 'Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern', *Buletin Psikologi*, 23(1), p. 1. doi: 10.22146/psi.10572.
- Arif (2023) *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*.
- Asrul, N. A. M. (2021) 'Gambaran Tingkat Pengetahuan Anatomi dan Fisiologi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Profesi Ners Angkatan XVI UIN Alauddin Makassar', *Jurnal Kesehatan Pertiwi*, 3, pp. 179–184. Available at: <http://journals.poltekesbph.ac.id/index.php/pertiwi/article/view/48>.
- Dosen Universitas Esa Unggul (2018) 'Uji Regresi Dengan SPSS', in *Universitas Esa Unggul*, pp. 1–14.
- Flenliendo, H. A. (2019) *Hubungan Internet Gaming Disorder Dengan Aggressive Driving Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan, Universitas Medan Area*.
- Ghozali, I. (2016) *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. 8th edn. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018) *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*.
- Husnul Khaatimah, R. W. (2017) 'Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), pp. 76–87.
- Iryana and Kawasati, R. (2019) *Teknik Pengumpulan Data, Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong*.
- Jasmalinda (2021) 'Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), p. 5.
- Kurnisari, M. (2021) 'Hubungan Antara Kesepian Dan Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa Di Yogyakarta', *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, 1(2), pp. 20–27. doi: 10.37304/pandohop.v1i2.3432.
- Marlaokta, M. and Mutiara, R. (2019) 'Dampak Internet Gaming Disorder terhadap Status Kognitif dan Perilaku Psikopatologis', *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), p. 333. doi: 10.26714/jkj.7.3.2019.333-336.
- Melindah, F. (2022) 'Hubungan Internet Gaming Disorder Terhadap Sikap Dan Perilaku Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2019', *Universitas Hasanuddin Makassar*, pp. 1–33.
- Moha, K. (2021) 'Anatomi Kurikulum', *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam*, 1(1), pp. 2775–4855. Available at: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/5491>.
- Nafiati, D. A. (2021) 'Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan

- psikomotorik', *Humanika*, 21(2), pp. 151–172. doi: 10.21831/hum.v21i2.29252.
- Notoatmodjo, S. (2018) *Metodologi Penelitian kesehatan*.
- Nugraha, B. (2022) *Pengembangan uji statistik: Implementasi metode regresi linier berganda dengan pertimbangan uji asumsi klasik*. Pradina Pustaka.
- Nugraha, Z. S., Khadafianto, F. and Fidianingsih, I. (2019) 'Refleksi Pembelajaran Anatomi pada Mahasiswa Kedokteran Fase Ketiga melalui Applied and Clinical Question', *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 1(1), pp. 21–27. doi: 10.20885/rpi.vol1.iss1.art3.
- Pahlevi, R. (2022) *APJII: Penetrasi Internet Indonesia Capai 77,02% pada 2022, dotaboks*.
- Pongtiku, A. (2021) *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kejadian Carpal Tunnel Syndrome Pada Penduduk Desa Lambanan Kabupaten Mamasa 2021, Universitas Hasanuddin Makassar*.
- Pratama, A. S. et al. (2019) 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung', *J Agromedicine*, 6(1), pp. 793–797.
- Pratiwi, N. I. (2017) 'Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi', *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), p. 212.
- Prawesti, I. and Sari, I. Y. (2021) 'Internet Gaming Disorder (Igd) Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kriteria Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V (Dsm V) Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 8(2), pp. 66–70. doi: 10.32539/jks.v8i2.15304.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z. and Erwina, I. (2019) 'Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN Kota Padang', *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*, 10(1), p. 115. doi: 10.30633/jkms.v10i1.315.
- Rahmadani, M. (2022) *Dampak Game Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta 1443 H / 2022 M Lembar Pernyataan (Orisinalitas)*, Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K. and Yurliani, R. (2021) 'Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19', *Prosiding Temu Ilmiah Nasional*, 2(1), pp. 1–48. Available at: <https://ojs.unm.ac.id/Temilnas/article/view/20039>.
- Rokkum, J. N. et al. (2018) 'Internet gaming disorder', *Technology and Adolescent Mental Health*, pp. 3–20. doi: 10.1007/978-3-319-69638-6_9.
- Sarpini, R. (2016) *Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia Untuk Paramedis, Edisi Revisi*. Available at: <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/75009>.
- Sinaga, D. (2014) *Buku Ajar Statistik Dasar*, UKI PRESS.
- Siyoto, S. and Sodik, M. A. (2015) *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sugiyono (2008) 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D', CV. Alfabeta, Bandung, p. 25.
- Tsaniya Faza, A. et al. (2022) 'Pengaruh motif gaming mobile legends terhadap internet gaming disorder pada emerging adulthood', *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(2), pp. 540–547. Available at:

<https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i3.3134>.

- Vionalita, G. (2019) *Kerangka Konsep dan Definisi Operasional Mata Kuliah : VARIABEL, Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Yuda, A. A. (2018) *Hubungan Karakteristik, Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Penderita Tuberculosis Paru Dengan Kepatuhan Minum Obat Di Puskesmas Tanah Kalikedinding, Perpustakaan Universitas Airlangga Skripsi*.
- Yusuf, H. A. (2017) 'Praktikum Analisis Regresi "Regresi Logistik"', in *Mosul Praktikum Program Stidu Statistika Univiversitas Negeri Gorontalo*, pp. 1–20.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi dan Kuesioner *Internet Gaming Disorder*

Petunjuk : Isilah kolom pada lembar observasi dan kuesioner *Internet Gaming Disorder*, berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang merupakan pilihan ganda serta isilah yang berupa memerlukan jawaban.

Pilihlah :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No. Responden :

Tanggal pengisian kuesioner :

A. Karakteristik Responden									
1.	Nama lengkap								
2.	Alamat lengkap								
3.	Usia								
4.	Jenis kelamin								
5.	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Kategori Tinggi</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Kategori Rendah</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Kategori Sedang</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Sebutkan berapa</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	Kategori Tinggi	<input type="checkbox"/>	Kategori Rendah	<input type="checkbox"/>	Kategori Sedang	Sebutkan berapa	
<input type="checkbox"/>	Kategori Tinggi								
<input type="checkbox"/>	Kategori Rendah								
<input type="checkbox"/>	Kategori Sedang								
Sebutkan berapa									
6.	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>< 1 tahun</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>1 tahun yang lalu</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>> 1 tahun yang lalu</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Belum pernah</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	< 1 tahun	<input type="checkbox"/>	1 tahun yang lalu	<input type="checkbox"/>	> 1 tahun yang lalu	<input type="checkbox"/>	Belum pernah
<input type="checkbox"/>	< 1 tahun								
<input type="checkbox"/>	1 tahun yang lalu								
<input type="checkbox"/>	> 1 tahun yang lalu								
<input type="checkbox"/>	Belum pernah								
7.	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Smartphone</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>PC/Laptop</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Playstation, X-Box, Nintendo Switch</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	Smartphone	<input type="checkbox"/>	PC/Laptop	<input type="checkbox"/>	Playstation, X-Box, Nintendo Switch		
<input type="checkbox"/>	Smartphone								
<input type="checkbox"/>	PC/Laptop								
<input type="checkbox"/>	Playstation, X-Box, Nintendo Switch								

B.	Internet Gaming Disorder	C. Internet Gaming Disorder					
No.	Pertanyaan	Jawaban					Skor
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	
1.	"Saya mengalihkan pikiran-pikiran yang tidak menyenangkan yang mengganggu kehidupan saya dan menenangkan diri dengan game online."						
2.	"Saya merasa tertekan, murung atau gugup ketika saya sedang offline, yang mana perasaan itu seketika hilang ketika saya kembali online di game"						
3.	"Saya mencoba menyembunyikan berapa lama saya telah online."						
4.	"Hasil kerja saya atau produktivitas saya menjadi buruk kerana game online."						
5.	"Saya lebih tertarik pada game online dibandingkan berakrab-akrab dengan keluarga dan teman-teman."						
6.	"Saya menemukan diri saya memikirkan kapan saya akan online lagi."						
7.	"Nilai di raport saya atau pekerjaan sekolah menurun kerana banyaknya waktu yang saya habiskan untuk online"						

B.	Internet Gaming Disorder	C. <i>Internet Gaming Disorder</i>					
No.	Pertanyaan	Jawaban					Skor
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	
	di game.”						
8.	"Saya membentak, berteriak atau bertindak menjengkelkan jika ada orang yang mengganggu saya ketika sedang online."						
9.	"Saya mencoba untuk mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk game online."						
10.	"Orang lain di sekitar mengeluh tentang banyaknya Saya menjadi kurang tidur karena begadang untuk bermain game online."						
11.	Saya membentuk pertemanan baru dengan sesama pemain game online						
12.	Saya merasa takut bahwa kehidupan tanpa game online akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan.						
13.	Saya login ke akun game online saya sebelum melakukan hal lain yang harus saya lakukan.						
14.	Saya mengabaikan pekerjaan rumah						

B.	Internet Gaming Disorder	C. Internet Gaming Disorder					
No.	Pertanyaan	Jawaban					Skor
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	
	tangga untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online						
15.	Saya menjadi mudah tersinggung atau berbohong ketika orang lain menanyakan apa yang saya lakukan ketika sedang bermain game online.						

Lampiran 2. Hasil Pengujian Data dengan SPSS

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	99.175	5.677		17.470	.000
	IGD	-.556	.157	-.261	3.543	.001

a. Dependent Variable: Tingkat pengetahuan anatomi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.261 ^a	.068	.063	16.713

a. Predictors: (Constant), IGD

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3506.260	1	3506.260	12.553	.001 ^b
	Residual	48044.348	172	279.328		
	Total	51550.609	173			

a. Dependent Variable: Tingkat pengetahuan anatomi

b. Predictors: (Constant), IGD

**Lampiran 3. Tingkat pengetahuan anatomi Mahasiswa Kedokteran Angkatan
2023 Universitas Hassanudin**

Tingkat pengeta huan anatom i (Y)	Mahas iswa
72,6	1
95,3	2
97,1	3
74,2	4
76,4	5
88,3	6
94,5	7
92,3	8
83	9
91,2	10
74,3	11
26	12
76	13
84,5	14
84,5	15
74	16
87,5	17
95,2	18
80	19
55,3	20
80	21
79,5	22
86,4	23
89,8	24
77,2	25
96,3	26
68	27
91,9	28
80,8	29
76,5	30
81,2	31
92,3	32
76	33
92,7	34
90,1	35
86,8	36
86	37
97,1	38
74	39

Tingkat pengetahuan anatomi (Y)	Mahasiswa
84,5	40
73,2	41
93,4	42
97,1	43
93,4	44
94,5	45
73	46
21,1	47
95,6	48
70,4	49
78	50
65	51
89	52
68,4	53
88,7	54
89,8	55
93,3	56
96,3	57
94,5	58
90,1	59
82,3	60
91,9	61
89,4	62
59,1	63
97,8	64
93	65
80	66
91,8	67
84,8	68
73,4	69
91,3	70
43,8	71
90,3	72
79,2	73
86,8	74
48,1	75
86	76
75,7	77
75,9	78
81,5	79
89,3	80
78,8	81
96,8	82

Tingkat pengetahuan anatomi (Y)	Mahasiswa
96,8	83
96	84
86	85
74	86
97,1	87
90,1	88
33,1	89
93,3	90
84,5	91
90,2	92
79,5	93
30	94
49	95
25,6	96
67,9	97
91,2	98
67,1	99
83	100
55,5	101
96,8	102
93,8	103
88,7	104
77,9	105
69,9	106
88,3	107
98,5	108
80	109
90,9	110
90,9	111
91,3	112
85,3	113
43,5	114
84,5	115
95,3	116
82,5	117
91,6	118
80	119
96,8	120
80	121
72	122
40,7	123
91,3	124
50,8	125

Tingkat pengetahuan anatomi (Y)	Mahasiswa
80,7	126
93,8	127
84,5	128
90,9	129
84,5	130
61,4	131
89,8	132
79,4	133
84,5	134
61,7	135
83,4	136
83	137
87,5	138
90,2	139
87,9	140
36,2	141
92,8	142
44,6	143
90,4	144
32,8	145
75,4	146
51	147
77,1	148
91,6	149
80,8	150
74,5	151
80	152
75,7	153
81,5	154
28,7	155
77,2	156
91,2	157
86	158
70	159
89,8	160
85,3	161
17	162
86,8	163
96,7	164
87,2	165
77,4	166
43,6	167
89,9	168

Tingkat pengetahuan anatomi (Y)	Mahasiswa
88,3	169
84,5	170
82,2	171
93,3	172
79,7	173
90,4	174

**Lampiran 4. Distribusi usia dan jenis kelamin Mahasiswa Kedokteran
Angkatan 2023 Universitas Hassanudin**

		JK			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	laki-laki	137	68.5	78.7	78.7
	perempuan	37	18.5	21.3	100.0
	Total	174	87.0	100.0	
Missing	System	26	13.0		
Total		200	100.0		

		Usia			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	20.00	24	12.0	13.8	13.8
	21.00	21	10.5	12.1	25.9
	22.00	34	17.0	19.5	45.4
	23.00	30	15.0	17.2	62.6
	24.00	25	12.5	14.4	77.0
	25.00	17	8.5	9.8	86.8
	26.00	23	11.5	13.2	100.0
	Total	174	87.0	100.0	
Missing	System	26	13.0		
Total		200	100.0		

Lampiran 5. Pengantar Untuk Mendapatkan Rekomendasi Etik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN
JL. PERINTIS KEMERDEKAAN KM. 10, MAKASSAR 90245
TELEPON (0411) 586200, (6 SALURAN), 584200, FAX (0411) 585188
Laman: www.unhas.ac.id

Nomor : 33956/UN4.6.8/KP.06.05/2023

15 Desember 2023

Hal : Pengantar Untuk Mendapatkan Rekomendasi Etik

Yth. Ketua Komisi Etik Penelitian Kesehatan FK Unhas

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin di bawah ini :

N a m a : Lois Karmelia Sumbung
N i m : C011181551

bermaksud melakukan penelitian dengan Judul “Pengaruh Internet Gaming Disorder Terhadap Tingkat Pengetahuan Anatomi Pada Mahasiswa Angkatan 2023 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin”.

Untuk maksud tersebut di atas, kami mohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan surat rekomendasi etik dalam rangka penyelesaian studinya.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua Program Studi S1
Pendidikan Dokter
Fakultas Kedokteran



dr. Ririn Nislawati, M.Kes.,Sp.M
NIP 198101182009122003

Lampiran 6. Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN
JL. PERINTIS KEMERDEKAAN KM. 10, MAKASSAR 90245
TELEPON (0411) 586200, (6 SALURAN), 584200, FAX (0411) 585188
Laman: www.unhas.ac.id

Nomor : 33955/UN4.6.8/PT.01.04/2023
Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 Desember 2023

Yth.

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin di bawah ini :

N a m a : Lois Karmelia Sumbang
N i m : C011181551

bermaksud melakukan penelitian di Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin dengan judul penelitian “**Pengaruh Internet Gaming Disorder Terhadap Tingkat Pengetahuan Anatomi Pada Mahasiswa Angkatan 2023 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin**”.

Sehubungan hal tersebut kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melakukan Penelitian dalam rangka penyelesaian studinya.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua Program Studi S1
Pendidikan Dokter
Fakultas Kedokteran



dr. Ririn Nislawati, M.Kes.,Sp.M
NIP 198101182009122003

