

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition. In *Arlington*.
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*.
<https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chen, C. Y., Yen, J. Y., Wang, P. W., Liu, G. C., Yen, C. F., & Ko, C. H. (2016). Altered functional connectivity of the insula and nucleus accumbens in internet gaming disorder: A resting state fMRI study. *European Addiction Research*. <https://doi.org/10.1159/000440716>
- Covin, R., Dozois, D. J. A., Ogniewicz, A., & Seeds, P. M. (2011). Measuring cognitive errors: Initial development of the cognitive distortions scale (CDS). *International Journal of Cognitive Therapy*.
<https://doi.org/10.1521/ijct.2011.4.3.297>

- Davis, R. (2001). Cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187–195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)
- Davis, R. A. (2001). Cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)
- Decker, S. A., & Gay, J. N. (2011). Cognitive-bias toward gaming-related words and disinhibition in World of Warcraft gamers. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.11.005>
- Derevensky, J. L., Hayman, V., & Lynette Gilbeau. (2019). Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatric Clinics of North America*. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2019.08.008>
- Dozois, D. J. A., & Beck, A. T. (2008). Cognitive Schemas, Beliefs and Assumptions. In *Risk Factors in Depression*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-045078-0.00006-X>
- Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder. *Addictive Behaviors*. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.03.008>
- Fauth-Bühler, M., & Mann, K. (2017). Neurobiological correlates of internet gaming disorder: Similarities to pathological gambling. *Addictive Behaviors*. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.004>

- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study: Research article. *Psychological Science*.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Demetrovics, Z. (2014). Social Networking Addiction: An Overview of Preliminary Findings. In *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence, and Treatment*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-407724-9.00006-9>
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Griffiths, M., & Wood, R. T. A. (2000). Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing, and the Internet. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1023/A:1009433014881>
- Haagsma, M. C., Caplan, S. E., Peters, O., & Pieterse, M. E. (2013). A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12-22 years. *Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.08.006>
- Haagsma, M. C., King, D. L., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2013). Assessing Problematic Video Gaming Using the Theory of Planned Behavior: A Longitudinal Study of Dutch Young People. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9407-0>
- Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & Van Holst, R. J. (2013). Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review. *Addiction Research and Theory*.

<https://doi.org/10.3109/16066359.2012.693222>

Henker, F. O. (1982). Feeling Good: The New Mood Therapy. *Psychosomatics*.

[https://doi.org/10.1016/s0033-3182\(82\)73375-4](https://doi.org/10.1016/s0033-3182(82)73375-4)

Hur, M. H. (2006). Demographic, habitual, and socioeconomic determinants of Internet addiction disorder: An empirical study of Korean teenagers.

Cyberpsychology and Behavior. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.514>

Kalkan, M. (2012). Predictiveness of interpersonal cognitive distortions on university students' problematic Internet use. *Children and Youth Services Review*.

<https://doi.org/10.1016/j.chidyouth.2012.03.003>

King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2009). The psychological study of video game players: Methodological challenges and practical advice. *International Journal of Mental Health and Addiction*.

<https://doi.org/10.1007/s11469-009-9198-0>

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: A review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal of Clinical Psychology*.

<https://doi.org/10.1002/jclp.22097>

King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*.

<https://doi.org/10.1177/0004867413491159>

<https://doi.org/10.1177/0004867413491159>

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*.

<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game

- addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*.
<https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2013.05.021>
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.002>
- Lopez-Fernandez, O., Jess Williams, A., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*.
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Master, M. K., Kaur, C. P., Narasimhan, A., Nadeem, M., Ali, M., & Shaik, R. B. (2016). Impact Of Electronic Gadgets On Psychological Behavior Of Middle School Children In UAE. *Gulf Medical Journal*.
- Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Franken, I. H. A., & Garretsen, H. F. L. (2010). Is compulsive internet use related to sensitivity to reward and punishment, and impulsivity? *Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.01.009>
- Möble, T., & Rehbein, F. (2013). Predictors of problematic video game usage in childhood and adolescence. *Sucht*. <https://doi.org/10.1024/0939-5911.a000247>
- Nirwana, Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2018). Indonesian Journal of Early Childhood The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*.
- Park, M. H., Park, E. J., Choi, J., Chai, S., Lee, J. H., Lee, C., & Kim, D. J.

- (2011). Preliminary study of Internet addiction and cognitive function in adolescents based on IQ tests. *Psychiatry Research*.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2011.08.006>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine and Child Neurology*.
<https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Rau, P. L. P., Peng, S. Y., & Yang, C. C. (2006). Time distortion for expert and novice online game players. *Cyberpsychology and Behavior*.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.396>
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmaco-genetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *American Journal on Addictions*.
<https://doi.org/10.1111/ajad.12110>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Wood, R. T. A. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0>
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: evaluation and treatment. *BMJ*.

<https://doi.org/10.1136/sbmj.9910351>

Zajac, K., Ginley, M. K., Chang, R., & Petry, N. M. (2017). Treatments for Internet gaming disorder and Internet addiction: A systematic review.

Psychology of Addictive Behaviors. <https://doi.org/10.1037/adb0000315>

Abela, G.g., Becker, J.V & connigham-Rather, J. (1984). Complication, consent and cognition in sex between child and adult. *International*

Journal Law and Psychiatry, 7 (189): 1-3

LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Diri Penulis



Nama Lengkap : Namyra Putri Alzahra Mario
Stambuk : C011181387
Tempat, tanggal lahir : Makassar, 3 Juni 2000
Agama : Islam
Suku : Bugis
Alamat : Jl. Hertasning Utara 3B blok F29/5
Nama Ayah: : H. Muh. Mario Said S.IP, M.SI
Nama Ibu : Hj. A. Zubaedah Hafi, SH, M.AP
Alamat Orang Tua : Jl. Hertasning Utara 3B blok F29/5
Pekerjaan Orang Tua : Ayah (PNS)
Ibu (PNS)
Anak ke : 2 dari 2 bersaudara
No. telp : 082188656038
Email : putrinamira55@gmail.com

Lampiran 2

Kuesioner Hubungan Distorsi Kognitif dengan *Internet Gaming Disorder*

Informed Consent/Formulir persetujuan:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Kelas :

Dengan ini menyatakan bersedia mengisi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dibawah sebagai bagian dari penelitian yang berjudul “**Hubungan Hubungan Distorsi Kognitif dengan *Internet Gaming Disorder* Mahasiswa/i Pendidikan Kedokteran Umum Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2019-2020**” yang disusun oleh:

Nama: Namyra Putri Alzahra Mario

NIM: C011181387

Dengan ini saya menyatakan bersedia ikut serta sebagai subjek penelitian (responden) dan mengisi data yang diperlukan. Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Kuesioner Karakteristik Demografik

4. Jenis Kelamin:.....
5. Umur:.....
6. Durasi bermain game dalam 1 minggu
 1. < 7 jam
 2. 8 – 14 jam
 3. 15 – 20 jam
 4. 21 – 30 jam
 5. 31 – 40 jam
 6. 40 jam

KUESIONER INTERNET GAMING DISORDER (Pontes & Griffiths, 2015)

Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) (Pontes & Griffiths, 2015)

Instructions: These questions will ask you about your gaming activity during the past year (i.e., last 12 months). By gaming activity we understand any gaming-related activity that has been played either from a computer/laptop or from a gaming console or any other kind of device (e.g., mobile phone, tablet, etc.) both online and/or offline.

Questions	Never	Rarely	Sometime s	Often	Very Often
1. Do you feel preoccupied with your gaming behavior? (Some examples: Do you think about previous gaming activity or anticipate the next gaming session? Do you think gaming has become the dominant activity in your daily life?)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Do you feel more irritability, anxiety or even sadness when you try to either reduce or stop your gaming activity?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Do you feel the need to spend increasing amount of time engaged gaming in order to achieve satisfaction or pleasure?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Do you systematically fail when trying to control or cease your gaming activity?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Have you lost interests in previous hobbies and other entertainment activities as a result of your engagement with the game?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Have you continued your gaming activity despite knowing it was causing problems between you and other people?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Have you deceived any of your family members, therapists or others because the amount of your gaming activity?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
• 8. Do you play in order to temporarily escape or relieve a negative mood (e.g., helplessness, guilt, anxiety)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Have you jeopardized or lost an important relationship, job or an educational or career opportunity because of your gaming activity?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Scoring information:

Total scores can be obtained by summing up all responses given to all nine items of the IGDS9-SF and can range from a minimum of 9 to a maximum of 45 points, with higher scores being indicative of a higher degree of Internet Gaming Disorder. In order to differentiate disordered gamers from non-disordered gamers, researchers should check if participants have endorsed at least five criteria out of the nine by taking into account answers as '5: Very Often', which translates as endorsement of the criterion.

Score 1 : Never

Score 2 : Rarely

Score 3 : Sometimes

Score 4 : Often

Score 5 : Very often

Summary :

1 Yes : score ≥ 32

2 No : score < 32

Terjemahan bahasa Indonesia:

Pertanyaan-pertanyaan di bawah ini mengenai kebiasaan kamu bermain *game* setahun terakhir, baik melalui komputer/laptop, *PSP*, *XBOX*, ataupun melalui *smartphone*.

Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
1. Apakah kamu mengingat permainan <i>game</i> yang sudah kamu mainkan atau menantikan saat untuk bermain <i>game</i> . Apakah permainan <i>game</i> adalah hal yang utama bagi kamu?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Apakah kamu merasa lebih cepat marah, cemas bahkan sedih ketika kamu mencoba mengurangi ataupun menghentikan aktivitas bermain <i>game</i> ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Apakah kamu menghabiskan lebih banyak waktu bermain <i>game</i> agar mencapai kepuasan ataupun kesenangan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Apakah kamu selalu gagal mengontrol keinginan bermain <i>game</i> ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Setelah bermain <i>game</i> apakah kamu kehilangan hobi dan minat yang kamu sukai sebelumnya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Apakah kamu tetap bermain <i>game</i> meskipun kamu tau masalah yang dapat timbul padamu dan orang sekitarmu?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Apakah kamu pernah membohongi keluargamu, psikiater ataupun orang lain mengenai durasi bermain <i>game</i> kamu?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Apakah kamu bermain <i>game</i> pelarian ataupun untuk menghilangkan <i>mood</i> yang jelek, seperti rasa tidak berdaya, bersalah, ataupun kecemasan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Apakah kamu pernah terancam atau kehilangan hubungan penting, pekerjaan, waktu belajar, atau kesempatan kerja karena bermain <i>game</i> ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Skor/Nilai 1 : Tidak pernah

Skor/Nilai 2 : Jarang

Skor/Nilai 3 : Kadang-kadang

Skor/Nilai 4 : Sering

Skor/Nilai 5 : Sangat sering

Interpretasi:

1. Kecanduan : Jika skor yang diperoleh ≥ 32
2. Tidak kecanduan : Jika skor yang diperoleh < 32

Tabel 3. *Cognitive Distortion Scale (CDS)* (Covin, Dozois, Ogniewicz, & Seeds, 2011)

Memahami jenis pemikiran yang dijelaskan. Kemudian, Anda diminta memperkirakan seberapa sering Anda menggunakan jenis pemikiran tersebut, kemudian memberikan nilai 1 – 7.

1 untuk tidak pernah

7 untuk sering sekali

No.

1. MINDREADING

People will sometimes assume that others are thinking negatively about them. This might occur even though the other person has not said anything negative. This is sometimes called mindreading. To illustrate this, please read the following passages:

- A. Sonya is having coffee with her boyfriend Jim. Jim is quiet, and Sonya asks if anything is wrong. Jim replies that he is 'Okay.' Sonya does not believe Jim. She starts to think that he is unhappy with her.
- B. Bobo has been working on a project for weeks. He finally gives the final product to his boss, and is curious about his boss' opinion of his work. After a few days pass, Bob starts to worry that his boss thinks he is incompetent.

Please estimate how often you engage in Mindreading situations

2. CATASTROPHIZING

People can make negative predictions about the future. When there isn't much evidence for these predictions, it is called Catastrophizing. To illustrate, please read the following passage:

- A. John is in his first year of university. He just received a 70 on his Biology exam. He immediately starts to worry that he will end up with a low grade in the course, and that he'll have a tough time getting into medical school.
- B. Tina's boyfriend just gave her some feedback about their relationship. He told her that he would like to spend a little more time with his friends. Based on his feedback, Tina starts to predict that they will start to become distant, and eventually break-up.

Please estimate how often you engage in Catastrophizing situation

3. ALL-OR-NOTHING THINKING

When people make evaluations, they can view things as being “either-or.” For example, a concert can be considered to be either good or bad. On the other hand, people can also see shades of gray when making evaluations. For example, a concert can have some negative aspects, but be considered fairly good overall. When a person considers something as being either good or bad, we call that all-or-nothing thinking.

To illustrate this point further, please read the following passages:

A. Brian gets a B+ on an exam. He is disappointed because it was not an A. He tends to view success on exams as follows: ‘I either do great, or my performance is a failure.’

Please estimate how often you use All-or-Nothing Thinking situations

4. EMOTIONAL REASONING

People can believe something to be true because it “feels” that way. To illustrate, please read the following passages:

A. Kim’s friends told her that she could not come to the concert with them because they were unable to get enough tickets for everyone. Kim knows they probably didn’t exclude her on purpose, but she feels rejected. Therefore, part of her believes she was rejected.

B. Ted’s boss told him that his performance at the company has been good. Yet, Ted wonders if he could have done better. In fact, he feels like a failure. Consequently, he starts to believe he is a failure.

Please estimate how often you engage in Emotional Reasoning situations

5. LABELING

People can label themselves as being a certain kind of person. If this occurs after something bad happens, it is called labeling. To illustrate, please read the following passages:

A. While at a social event, John asks a woman if she would like to dance. She turns him down. As a result, John considers himself to be a loser.

B. During class, Allison’s teacher asks if anyone knows the answer to a question. Allison raises her hand and gives an answer. Her teacher says ‘Unfortunately, that is incorrect. Does anyone else know the answer?’ Allison tells herself that she is a moron.

Please estimate how often you engage in Labeling situation

6. MENTAL FILTER

People sometimes have a filter for information. When there is positive and negative information, they only focus on the negative information. This is called Mental Filtering. To illustrate, please read the following passages:

A. Lauren overhears her new boyfriend, Tom, telling his friends about her. He says ‘Yeah, things are going great so far. She’s really smart and fun to be with, and we have a lot in common. She can be a bit demanding at times, but that’s OK.’ Although Tom had mostly positive things to say, Lauren dwelled on the one negative comment, and felt bad.

B. Ed is a high school student. He is reading comments from his teacher regarding his recent essay. His teacher wrote ‘Ed, you have an excellent way of expressing ideas. I really enjoy the way you write. However, you should try and make better transitions from one idea to another.’ Despite

the fact that Ed clearly performed well, he could only think about the one piece of criticism, and felt poorly about himself.

Please estimate how often you engage in Mental Filtering situation

7. **OVERGENERALIZATION**

When a negative event occurs, people might assume more bad things are going to happen. They see the negative event as the start of a pattern. To illustrate, please read the following passages:

- A. Janet's boyfriend just broke up with her. She thinks to herself: 'I am never going to get into a stable relationship.'
- B. William recently failed his math exam. He thinks to himself: 'I'll probably fail the exams in my other courses as well.'

Please estimate how often you engage in Overgeneralization situation

8. **PERSONALIZATION**

People can believe they are responsible for negative things, even though they're not. In other words, they take a negative event, and assume they are the cause of it. This is called Personalization. To illustrate, please read the following passages:

- A. Sally's company did not get an important contract. Although many people worked hard on this project, she assumes that it is her fault.
- B. Chris's best friend has been in a bad mood lately, and it has been hard to get in contact with him. Chris assumes that he must have personally done something wrong to make his friend act this way.

Please estimate how often you engage in Personalization situation

9. **SHOULD STATEMENTS**

People sometimes think that things should or must be a certain way. To illustrate, please read the following passages:

- A. "Billy is upset with getting an 85 on his exam because he thinks he should get at least a 90. He often has these thoughts for many things (e.g., he feels he should never drop a pass when playing football; his room should be organized a certain way)."
- B. "Anne believes that she must be funny and interesting when socializing."

Please estimate how often you tend to make Should Statements situation

10. **MINIMIZING OR DISQUALIFYING THE POSITIVE**

People can sometimes ignore the positive things that happen to them. This is called Minimizing or Disqualifying the Positive. To illustrate, please read the following passages:

- A. Brenda works as a real estate agent. Her boss recently told her that she did a wonderful job on a recent sale. In her head, she dismisses her achievement because she probably 'just got lucky.'
- B. Cory is getting ready for a big first date. His friends tell him he looks good. He dismisses their complement because he thinks they're just trying to be nice.

Please estimate how often you tend to Minimize or Disqualify the Positive situations

Table 4. Terjemahan Cognitive Distortion Scale dalam Bahasa Indonesia dan telah dimodifikasi

No.

1. MINDREADING

Orang terkadang akan berasumsi bahwa orang lain berpikiran negatif tentang mereka. Ini mungkin terjadi meskipun orang lain tidak mengatakan hal negatif. Ini kadang-kadang disebut membaca pikiran. Untuk mengilustrasikan hal ini, harap baca bagian berikut:

- B. Uci mengajak Tasya untuk belajar Bersama di rumahnya, namun Tasya pergi dengan temannya yang lain. Uci mulai merasa bahwa tasya tidak menyukainya
- C. Bobo telah mengerjakan sebuah proyek selama berminggu-minggu. Dia akhirnya memberikan produk akhir kepada atasannya, dan ingin tahu tentang pendapat atasannya tentang pekerjaannya. Setelah beberapa hari berlalu, Bobo mulai khawatir bosnya menganggap dia tidak kompeten.

Harap perkirakan seberapa sering Anda terlibat dalam situasi Mindreading

2. CATASTROPHIZING

Orang bisa membuat prediksi negatif tentang masa depan. Jika tidak ada banyak bukti untuk prediksi ini, ini disebut *Catastrophizing*. Sebagai ilustrasi, harap baca bagian berikut:

- A. John adalah tahun pertama di universitas. Dia baru saja menerima nilai 70 dalam ujian Biologi. Dia segera mulai khawatir bahwa dia akan mendapatkan nilai yang rendah dalam kursus tersebut, dan bahwa dia akan mengalami kesulitan untuk masuk sekolah kedokteran.
- B. Tina dimarahi oleh dosennya karena terlambat kumpul tugas dan mulai berpikir bahwa dia tidak akan lulus pada mata kuliahnya itu.

Harap perkirakan seberapa sering Anda terlibat dalam situasi *Catastrophizing*

3. ALL-OR-NOTHING THINKING

Saat orang membuat evaluasi, mereka dapat melihat sesuatu sebagai "baik atau tidak sama sekali". Misalnya, kejadian bisa dianggap baik atau buruk. Di sisi lain, orang juga dapat melihat bayangan abu-abu saat melakukan evaluasi. Misalnya, konser dapat memiliki beberapa aspek positif, tetapi secara keseluruhan dianggap cukup buruk. Ketika seseorang menganggap sesuatu sebagai baik atau buruk, kita menyebutnya *All-Or-Nothing Thinking*. Sebagai ilustrasi harap baca bagian berikut

- A. Brian mendapat nilai B + dalam ujian. Dia kecewa karena itu bukan nilai A. Dia cenderung melihat keberhasilan dalam ujian sebagai berikut: 'Saya berhasil dengan baik, atau kinerja saya gagal.'

- B. Richard membutuhkan laptop untuk keperluan tugas kuliahnya, lalu ayahnya memberikan laptop keluaran tahun 2019. Richard tidak ingin menerimanya karena dia ingin keluaran tahun terbaru.

Harap perkirakan seberapa sering Anda menggunakan situasi *All-Or-Nothing Thinking*

4. EMOTIONAL REASONING

Orang bisa percaya sesuatu itu benar karena "terasa" seperti itu. Untuk mengilustrasikannya, silakan baca bagian-bagian berikut:

Mempercayai suatu hal sesuai dengan perasaannya namun berbeda dengan fakta yang ada

- A. Teman Kim memberitahunya bahwa dia tidak bisa datang ke konser bersama mereka karena mereka tidak bisa mendapatkan cukup tiket untuk semua orang. Kim tahu mereka mungkin tidak sengaja mengecualikannya, tapi dia merasa ditolak. Oleh karena itu, sebagian dari dirinya percaya bahwa dia telah ditolak.
- B. Atasan Ted mengatakan kepadanya bahwa kinerjanya di perusahaan baik. Namun, Ted bertanya-tanya apakah dia bisa melakukan yang lebih baik. Nyatanya, dia merasa gagal. Akibatnya, dia mulai percaya bahwa dia gagal. Harap perkirakan seberapa sering Anda terlibat dalam situasi *Emotional Reasoning*

5. LABELING

Orang dapat melabeli diri mereka sendiri sebagai jenis orang tertentu. Jika ini terjadi setelah sesuatu yang buruk terjadi, ini disebut pelabelan.

Sebagai ilustrasi, silakan baca bagian-bagian berikut ini:

- A. John adalah siswa yang paling berprestasi di SMAnya, dia sangat percaya diri mendaftar di fakultas kedokteran. Namun, Ketika pengumuman keluar, ternyata dia tidak lulus. Dia menganggap dirinya seorang pecundang.
- B. Saat kelas, guru Allison bertanya apakah ada yang tahu jawaban sebuah pertanyaan. Allison mengangkat tangannya dan memberikan jawaban. Gurunya berkata, 'Sayangnya, itu tidak benar. Apakah ada orang lain yang tahu jawabannya?' Allison mengatakan pada dirinya sendiri bahwa dia bodoh. Harap perkirakan seberapa sering Anda terlibat dalam situasi *Labeling*

6. MENTAL FILTER

Orang terkadang memiliki filter untuk informasi. Ketika ada informasi positif dan negatif, mereka hanya fokus pada informasi negatif. Ini disebut *Mental Filtering*.

Sebagai ilustrasi, silakan baca bagian-bagian berikut ini:

- A. Lauren tidak sengaja mendengar temannya, Tom, memberi tahu teman-temannya tentang dia. Dia berkata, 'Ya, sejauh ini semuanya berjalan baik. Dia sangat pintar dan menyenangkan untuk diajak, dan kami memiliki banyak kesamaan. Terkadang dia bisa sedikit menuntut, tapi tidak apa-apa. "Meskipun Tom ingin mengatakan hal-hal positif, Lauren memikirkan satu komentar negatif, dan merasa tidak enak.
- B. Edi adalah siswa SMA. Dia membaca komentar dari gurunya tentang esainya baru-baru ini. Gurunya menulis 'Edi, kamu memiliki cara yang sangat baik untuk mengekspresikan ide. Saya sangat menikmati cara Anda menulis. Namun, Anda harus mencoba dan membuat transisi yang lebih baik dari satu ide ke ide lainnya. "Terlepas dari kenyataan bahwa Ed jelas berkinerja baik,

dia hanya bisa memikirkan satu bagian kritik, dan merasa buruk tentang dirinya sendiri.

Harap perkirakan seberapa sering Anda terlibat dalam situasi *Mental Filtering*

7. OVERGENERALIZATION

Saat peristiwa negatif terjadi, orang mungkin berasumsi akan lebih banyak hal buruk yang akan terjadi. Mereka melihat peristiwa negatif sebagai awal dari sebuah pola. Sebagai ilustrasi, silakan baca bagian-bagian berikut ini:

A. Janet baru saja dipecat dari pekerjaannya. Dia berpikir: “tidak akan ada pekerjaan lagi untuk saya”

B. William baru-baru ini gagal dalam ujian matematika. Dia berpikir sendiri: 'Saya mungkin akan gagal dalam ujian di kursus saya yang lain juga.'

Harap perkirakan seberapa sering Anda terlibat dalam situasi Overgeneralisasi

8. PERSONALIZATION

Orang bisa percaya bahwa mereka bertanggung jawab atas hal-hal negatif, padahal sebenarnya tidak. Dengan kata lain, mereka mengambil peristiwa negatif, dan menganggap merekalah penyebabnya. Ini disebut Personalisasi. Sebagai ilustrasi, silakan baca bagian-bagian berikut ini:

A. Perusahaan Sally tidak mendapatkan kontrak penting. Meskipun banyak orang bekerja keras dalam proyek ini, dia menganggap itu salahnya

B. Sahabat Chris sedang dalam suasana hati yang buruk akhir-akhir ini, dan sulit untuk menghubunginya. Chris berasumsi bahwa dia secara pribadi telah melakukan sesuatu yang salah untuk membuat temannya bertindak seperti itu.

Harap perkirakan seberapa sering Anda terlibat dalam situasi Personalisasi

9. SHOULD STATEMENTS

Orang terkadang berpikir bahwa segala sesuatunya harus atau harus dengan cara tertentu. Sebagai ilustrasi, silakan baca bagian-bagian berikut ini:

A. Billy kesal karena mendapat nilai 85 dalam ujiannya karena menurutnya dia harus mendapatkan setidaknya 90. Dia sering memiliki pemikiran ini untuk banyak hal (misalnya, dia merasa dia tidak boleh melewatkan saat bermain sepak bola; kamarnya harus diatur a cara tertentu).

B. Anns percaya bahwa dia pasti lucu dan menarik saat bersosialisasi.

Harap perkirakan seberapa sering Anda cenderung membuat situasi Should Statement

10. MINIMIZING OR DISQUALIFYING THE POSITIVE

Orang terkadang bisa mengabaikan hal-hal positif yang menimpa dirinya. Ini disebut Meminimalkan atau Mendiskualifikasi yang Positif. Sebagai ilustrasi, silakan baca bagian-bagian berikut ini:

A. Brenda bekerja sebagai agen real estate. Bosnya baru-baru ini mengatakan kepadanya bahwa dia melakukan pekerjaan yang bagus dengan penjualan baru-baru ini. Di kepalanya, dia mengabaikan prestasinya karena dia mungkin 'baru saja beruntung.'

B. Cory bersiap-siap untuk hari pertama kerja yang penting. Teman-temannya memberitahunya bahwa dia terlihat baik. Dia menolak pujian mereka karena dia pikir mereka hanya berusaha bersikap baik.

Harap perkirakan seberapa sering Anda di situasi *Minimize or Disqualify the Positive situations*

Lampiran 3. Surat Etik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI SARJANA KEDOKTERAN

Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Tamalanrea, Makassar 90245, Telp. (0411) 587436, Fax. (0411) 586297

Nomor : 5405/UN4.6.8/KP.06.07/2021
Lamp : ---
Hal : Pengantar Untuk Mendapatkan Rekomendasi Etik

16 Maret 2021

Yth :
Ketua Komite Etik Penelitian Kesehatan FK Unhas
Makassar

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

N a m a : Namyra Putri Alzahra Mario
N i m : C011181387

bermaksud melakukan penelitian dengan Judul "**Hubungan Distorsi Kognitif Dengan Internet Gaming Disorder Pada Mahasiswa/i Pendidikan Dokter Umum Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2019-2020**".

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 Sarjana Kedokteran
Fakultas Kedokteran Unhas

Dr. dr. Sitti Rafiah, MSi
NIP. 196805301997032001



Tembusan Yth :
1. Arsip

REKOMENDASI PERSETUJUAN ETIK

Nomor : 285/UN4.6.4.5.31/ PP36/ 2021

Tanggal: 26 April 2021

Dengan ini Menyatakan bahwa Protokol dan Dokumen yang Berhubungan Dengan Protokol berikut ini telah mendapatkan Persetujuan Etik :

No Protokol	UH21040253	No Sponsor Protokol	
Peneliti Utama	Namyra Putri Alzahra Mario	Sponsor	
Judul Peneliti	Hubungan antara Distorsi Kognitif dengan Internet Gaming Disorder pada Mahasiswa/i Pendidikan Kedokteran Umum Fakultas Kedokteran Universitas Hasanudin Angkatan 2019-2020		
No Versi Protokol	1	Tanggal Versi	21 April 2021
No Versi PSP		Tanggal Versi	
Tempat Penelitian	Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Makassar		
Jenis Review	<input checked="" type="checkbox"/> Exempted <input type="checkbox"/> Expedited <input type="checkbox"/> Fullboard Tanggal	Masa Berlaku 26 April 2021 sampai 26 April 2022	Frekuensi review lanjutan
Ketua Komisi Etik Penelitian Kesehatan FKUH RSUH dan RSWs	Nama Prof.Dr.dr. Suryani As'ad, M.Sc.,Sp.GK (K)	Tanda tangan	
Sekretaris Komisi Etik Penelitian Kesehatan FKUH RSUH dan RSWs	Nama dr. Agusalim Bukhari, M.Med.,Ph.D.,Sp.GK (K)	Tanda tangan	

Kewajiban Peneliti Utama:

- Menyerahkan Amandemen Protokol untuk persetujuan sebelum di implementasikan
- Menyerahkan Laporan SAE ke Komisi Etik dalam 24 Jam dan dilengkapi dalam 7 hari dan Laporan SUSAR dalam 72 Jam setelah Peneliti Utama menerima laporan
- Menyerahkan Laporan Kemajuan (progress report) setiap 6 bulan untuk penelitian resiko tinggi dan setiap setahun untuk penelitian resiko rendah
- Menyerahkan laporan akhir setelah Penelitian berakhir
- Melaporkan penyimpangan dari prokol yang disetujui (protocol deviation / violation)
- Mematuhi semua peraturan yang ditentukan

Lampiran 4. Raw data

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Apakah kamu pernah pergi ke s.a. berapa lama waktu (DD 1	DD 2	DD 3	DD 4	DD 5	DD 6	DD 7
1	A. Aya Fatmah Damawan	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
2	Nadia	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
3	Yasni Nurfarida Luvdi	20	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	1	1	1	1	1
4	Karisa Putri Pratomo	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
5	Fira Ghosmany	19	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	2	1	1	1	1
6	Agil Muhammad Sholah	19	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
7	Bill	20	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	3	2	2	2	2
8	William	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	4	4	4	4	4
9	Intan Ardiansyah	19	2019 Perempuan	Ya	21 - 30 jam	4	4	4	4	4
10	Fabry Dan Syahputri	21	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
11	Amalia Khatya Andika	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
12	Fira Nabila Dani	19	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	3	1	2	2	1
13	Theravilla Fakhrihan	20	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	2	2	2	2	2
14	Adifa	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	2	1	1	1
15	Andika Mulya Pragasari	20	2019 Perempuan	Ya	16 - 20 jam	4	2	2	2	2
16	A. Muhammad Kahlil Bani	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	3	2	2	2	2
17	Karisma Tanesasa A. P.W	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
18	Nashid Ahmad Rafi	20	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	2	2	2	2	2
19	Andi Rahma Nur Aziz	20	2019 Perempuan	Ya	16 - 20 jam	3	2	2	2	2
20	Renzal	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	3	2	2	2
21	Andi Mira Nurhasanah Damayanti	19	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	2	2	2	2	2
22	Wahana Nurhasanah Damayanti	19	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
23	B. Fauziah Auli	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
24	Aulia Nurhasanah	20	2019 Perempuan	Ya	16 - 20 jam	2	2	2	2	2
25	Wynne Eryka	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	2	1	2	2	2
26	Roseyrah Nurhasanah Azzahra	20	2019 Perempuan	Ya	16 - 20 jam	2	2	2	2	2
27	Syifa Muhammad Fawzi	20	2019 Perempuan	Ya	16 - 20 jam	4	3	4	2	3
28	Eriqah Bahasan	20	2019 Perempuan	Ya	16 - 20 jam	1	1	1	1	1
29	Andi Damar Fauzi Muhammad	20	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	3	3	4	2	2
30	Nurhasanah Fauzi Muhammad	20	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	3	3	4	2	2
31	Yulia Nurhasanah	20	2019 Perempuan	Ya	16 - 20 jam	2	2	2	2	2
32	Michael Pianta	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
33	melinda	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
34	Richard Pagarang	21	2019 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	3	1	2	2	2
35	A. Nurhasanah Nurhasanah	17	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
36	Lenny Wilera	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	3	1	3	1	3
37	Haris Lela	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
38	Aulia Nurhasanah	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
39	Aulia Nurhasanah	20	2019 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
40	Andi Bayu Pratomo	19	2020 Perempuan	Ya	8 - 14 jam	5	4	5	4	5
41	Chitra Nurhasanah	19	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	1	1	1	1	1
42	Alif Alif Nurhasanah	19	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
43	Andi Nurhasanah	19	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
44	Andi Nurhasanah	19	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
45	Amma Syah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
46	Tyara Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
47	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
48	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
49	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
50	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
51	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
52	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
53	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
54	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
55	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
56	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
57	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
58	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
59	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
60	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
61	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
62	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
63	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
64	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
65	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
66	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
67	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
68	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
69	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
70	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
71	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
72	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
73	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
74	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
75	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
76	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
77	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
78	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
79	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
80	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
81	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
82	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
83	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
84	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
85	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
86	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
87	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
88	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
89	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
90	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
91	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
92	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
93	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
94	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
95	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
96	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
97	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
98	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
99	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
100	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
101	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
102	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
103	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
104	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
105	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
106	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2
107	Andi Nurhasanah	20	2020 Perempuan	Ya	<7 jam	2	2	2	2	2

Lampiran 5. Analisis Hasil Penelitian

Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17	2	1.9	1.9	1.9
18	34	31.8	31.8	33.6
19	36	33.6	33.6	67.3
20	29	27.1	27.1	94.4
21	6	5.6	5.6	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Angkatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2019.00	39	36,4	33.8	33.8
2020.00	88	63.6	63.6	63,6
Total	107	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	42	39.3	39.3	39.3
Perempuan	65	60.7	60.7	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Durasi Bemain Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<7 jam	84	78.5	78.5	78.5
	> 6 jam	1	.9	.9	79.4
	15 - 20 jam	7	6.5	6.5	86.0
	21 - 30 jam	1	.9	.9	86.9
	8 - 14 jam	14	13.1	13.1	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

Internet Game Disorder

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>= 32	9	8.4	8.4	8.4
	< 32	98	91.6	91.6	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

Distorsi Cognitive

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	13	12.1	12.1	12.1
	Sedang	65	60.7	60.7	72.9
	Tinggi	29	27.1	27.1	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

Distorsi Cognitive * Internet Game Disorder Crosstabulation

Count

		Internet Game Disorder		Total
		>= 32	< 32	
Distorsi Cognitive	Rendah	0	13	13
	Sedang	4	61	65
	Tinggi	5	24	29
Total		9	98	107

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Gamma	-.629	.191	-1.989	.047
N of Valid Cases		107			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.