

SKRIPSI
PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN ANATOMI PADA MAHASISWA ANGKATAN 2023
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN



OLEH :

Lois Karmelia Sumbung

C011181551

Pembimbing :

dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes

FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN MAKASSAR
2023

Lembar Pengesahan

**PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN ANATOMI PADA MAHASISWA ANGKATAN 2023
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Hasanuddin
Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Kedokteran**

UNIVERSITAS HASANUDDIN

**LOIS KARMELIA SUMBUNG
C011181551**

**Pembimbing:
dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes.
NIP. 197007102002121002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN**

TAHUN 2023

HALAMAN PENGESAHAN

TELAH DISETUJU DICETAK DAN DIPERBANYAK

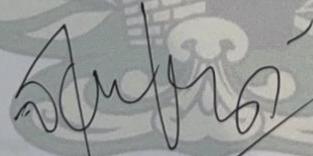
**“PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN ANATOMI PADA MAHASISWA ANGKATAN 2023
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN”**

Hari/Tanggal : Senin, 26 Februari 2024

Waktu : 08.30 WITA

Tempat : Departemen Anatomi Fakultas Kedokteran Universitas
Hasanuddin

Makassar.
Pembimbing



dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes.

NIP. 197007102002121002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Lois Karmelia Sumbung
NIM : C011181551
Fakultas/Program Studi : Kedokteran/Pendidikan Dokter
Judul Skripsi : Pengaruh Internet Gaming Disorder Terhadap Tingkat Pengetahuan Anatomi Pada Mahasiswa Angkatan 2023 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bahan persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana kedokteran pada pada Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes. (.....)

Penguji 1 : dr. Asti Amalia Nurhadi, M.Med.Ed (.....)

Penguji 2 : dr. Nirwana Fitriani Walenna, Ph.D (.....)

Ditetapkan di : Makassar

Tanggal : 26 Februari 2024

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

“PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN ANATOMI PADA MAHASISWA ANGKATAN 2023
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN”

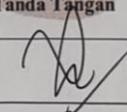
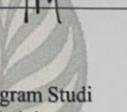
Disusun dan Diajukan Oleh:

Lois Karmelia Sumbung

C011181551

Menyetujui

Panitia Penguji

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes	Pembimbing	
2.	dr. Asti Amalia Nurhadi, M.Med.Ed	Penguji 1	
3.	dr. Nirwana Fitriani Walenna, Ph.D	Penguji 2	

Mengetahui,

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
Fakultas Kedokteran
Universitas Hasanuddin

Ketua Program Studi
Sarjana Kedokteran
Fakultas Kedokteran
Universitas Hasanuddin



Prof. dr. Agusatni Bukhari, M.Clin.Med., Ph.D.,
Sp. GK(K)
NIP. 197008211999031001

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

TELAH DISETUJUI DICETAK DAN DIPERBANYAK

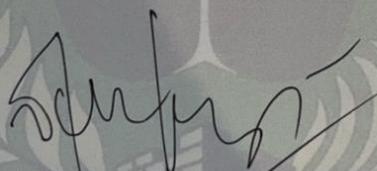
Judul Skripsi:

**“PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN ANATOMI PADA MAHASISWA ANGKATAN 2023
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN”**

UNIVERSITAS HASANUDDIN

Makassar, 26 Februari 2024

Pembimbing



dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes.

NIP. 197007102002121002

Lembar Pernyataan Keaslian

HALAMAN PERNYATAAN ANTIPLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lois Karmelia Sumbung

NIM : C011181551

Fakultas/Program Studi : Kedokteran/Pendidikan Dokter

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh skripsi ini adalah hasil karya saya. Apabila ada kutipan atau pemakaian dari hasil karya orang lain baik berupa tulisan, data, gambar, atau ilustrasi baik yang telah dipublikasikan atau belum dipublikasikan telah direferensikan sesuai ketentuan akademik.

Saya menyadari plagiarisme adalah kejahatan akademik dan melakukannya akan menyebabkan sanksi yang berat berupa pembatalan skripsi dan sanksi akademik yang lain.

Makassar, 26 Februari 2024

Penulis



Lois Karmelia Sumbung

NIM C011181551

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Usulan penelitian ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Lois Karmelia Sumbung

NIM : C011181551

Tanda Tangan :

Tanggal : 26 Februari 2024

Tulisan ini sudah di cek (beri tanda ✓)

No	Rincian yang harus di'cek'	✓
1	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai Ejaan Yang Disempurnakan	✓
2	Semua bahasa yang bukan Bahasa Indonesia sudah dimiringkan	✓
3	Gambar yang digunakan berhubungan dengan teks dan referensi disertakan	✓
4	Kalimat yang diambil sudah di paraphrasa sehingga strukturnya berbeda dari kalimat asalnya	✓
5	Referensi telah ditulis dengan benar	✓
6	Referensi yang digunakan adalah yang dipublikasi dalam 10 tahun terakhir	✓
7	Sumber referensi 70% berasal dari jurnal	✓
8	Kalimat tanpa tanda kutipan merupakan kalimat saya	✓

SKRIPSI
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN
DESEMBER 2023

Lois Karmelia Sumbung (C011181551)

dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes

**PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN ANATOMI PADA MAHASISWA ANGKATAN 2023
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh Internet Gaming Disorder (IGD) terhadap pengetahuan anatomi pada Mahasiswa Angkatan 2023 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin. Metode penelitian kuantitatif digunakan dengan sampel yang dipilih secara acak. Temuan menunjukkan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara tingkat IGD dan pengetahuan anatomi mahasiswa. Implikasinya, perlu diakui bahwa IGD dapat memengaruhi pembelajaran mahasiswa kedokteran. Penelitian ini memberikan sumbangan dengan menyoroti pentingnya memperhatikan dampak kecanduan game online terhadap pendidikan medis. Batasan penelitian termasuk keterbatasan generalisasi hasil karena karakteristik sampel. Penelitian masa depan dapat memperluas variabel, seperti minat belajar dan waktu bermain game, untuk pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh IGD pada pengetahuan mahasiswa kedokteran.

Keywords: Internet Gaming Disorder (IGD), pengetahuan anatomi, mahasiswa kedokteran

THESIS

HASANUDDIN UNIVERSITY FACULTY OF MEDICINE

DECEMBER 2023

Lois Karmelia Sumbung (C011181551)

dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes

**THE INFLUENCE OF INTERNET GAMING DISORDER ON THE
LEVEL OF ANATOMY KNOWLEDGE IN STUDENTS OF THE Batch OF
2023, FACULTY OF MEDICINE, HASANUDDIN UNIVERSITY**

ABSTRACT

This study aims to explore the influence of Internet Gaming Disorder (IGD) on anatomical knowledge in students of the Class of 2023, Faculty of Medicine, Hasanuddin University. Quantitative research methods were used with randomly selected samples. The findings showed a significant negative influence between the level of IGD and students' anatomical knowledge. The implication is that it needs to be acknowledged that ED can influence medical students' learning. This research contributes by highlighting the importance of paying attention to the impact of online gaming addiction on medical education. Study limitations include limited generalizability of results due to sample characteristics. Future research could expand variables, such as learning interest and gaming time, for a better understanding of the influence of IGD on medical students' knowledge.

Keywords: Internet Gaming Disorder (IGD), anatomical knowledge, medical students

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan perlindungan-Nya

sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul *“Pengaruh Internet Gaming Disorder Terhadap Tingkat Pengetahuan Anatomi Pada Mahasiswa Angkatan 2023 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin”*.

Dalam penulisan skripsi ilmiah ini tentu terdapat banyak kesulitan, namun berkat bimbingan dan bantuan yang tidak henti-hentinya diberikan kepada penulis dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus buat semua kebaikan dan penyertaanNya terkhusus untuk semua kelancaran dan pelajaran yang diberikan selama mengerjakan skripsi ini.
2. Orang tua, mama dan papa yang tidak henti-hentinya berdoa serta mendukung agar dalam penyelesaian karya ini.
3. dr. Muhammad Iqbal Basri, Sp.S, M.Kes, selaku pembimbing penulis yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsil penelitian ini dapat terselesaikan.
4. dr. Asti Amalia Nurhadi, M.Med.Ed dan dr. Nirwana Fitriani Walenna, Ph.D, selaku dosen penguji atas kesediaannya meluangkan waktu, memberi masukan serta saran yang sangat bermanfaat kepada penulis dalam menyelesaikan karya ini.
5. Seluruh dosen dan staff Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin.
6. Keluarga penulis, Elvis, Rain, Ezra, Zet, Akhsa, Finley dan Gisel yang tidak henti-hentinya berdoa serta mendukung agar dalam penyelesaian karya ini.
7. Sahabat penulis, DALA (Ocha, Rethy, Karyn, Mira) yang selalu menemani, memberi semangat dan mendoakan agar penyusunan skripsi terselesaikan dengan baik.
8. Teman penulis, Harry, Juan, Viera, Gio, Denis, Juliano, Yudha, Michael, Rendy, Karrang yang selalu memberi dukungan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
9. Teman penulis BOBA CLASSIC (Mira, Kesi, Addo, Rini, Gisel, Gina) yang selalu mendukung dan mendoakan pengerjaan skripsi ini..
10. Sepupu penulis Ekha, Lia, Gani, Aldo, Aldi yang selalu mendukung penulis

dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Teman penulis, Tesha dan Lily yang selalu menemani dan mendukung dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Teman seperjuangan SQUAD TENAGA.(Widya, Ines, Kezuya, Rizka, Firah, Adel, Zakiah, Ima, Siska dan Syah) yang selalu menemani dan mendukung selama pengerjaan skripsi ini.
13. Teman-teman Angkatan 2023 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin yang telah membantu penulis dalam kesediannya menjadi responden dan berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
15. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna karenaketerbatasan yang dimiliki penulis. Untuk itu, kepada pembaca agar dapat memberikan kritik dan saran demi kebaikan tugas akhir ini agar dapat bermanfaat dengan baik bagi semuanya.

Makassar, 1 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan Keaslian	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 <i>Latar Belakang</i>	1
1.2 <i>Rumusan Masalah</i>	5
1.3 <i>Tujuan Penelitian</i>	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2. 1. <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i>	7
2. 2. <i>Tingkat Pengetahuan Anatomi</i>	10
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL HIPOTESIS PENELITIAN	13
3.1 <i>Kerangka Konseptual</i>	13
3.2 <i>Hipotesis Penelitian</i>	13
BAB 4 METODE PENELITIAN	15
4.1 <i>Desain Penelitian</i>	15
4.2 <i>Lokasi dan Waktu Penelitian</i>	15

4.2.1	Lokasi Penelitian	15
4.2.2	Waktu Penelitian	15
4.3	<i>Populasi, Sampel dan Teknik Sampling</i>	15
4.3.1	Populasi	15
4.3.2	Sampel	16
4.3.3	Teknik Sampling	16
4.4	<i>Variabel Penelitian</i>	17
4.4.1	Variabel Terikat	17
4.4.2	Variabel Bebas	17
4.5	<i>Definisi Operasional Variabel Penelitian</i>	18
4.6	<i>Instrumen Penelitian</i>	19
4.6.1	Kuesioner <i>Internet Gaming Disorder</i>	19
4.7	<i>Prosedur Pengumpulan Data</i>	20
4.7.1	Sumber Data	20
4.7.2	Teknik Pengumpulan Data	20
4.8	<i>Analisis data</i>	21
4.8.1	Pengujian Hipotesis	21
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN	23
5.1	<i>Data Demografi</i>	23
5.2	<i>Hasil Penelitian</i>	24
5.3	<i>Pembahasan</i>	26
BAB VI	PENUTUP	32
5.2	<i>Kesimpulan</i>	32
6.2	<i>Saran</i>	32
DAFTAR PUSTAKA	33
<i>LAMPIRAN</i>	36

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional pengaruh antara Internet Gaming Disorder (IGD) terhadap tingkat pengetahuan anatomi mahasiswa kedokteran Universitas Hasanuddin.....	18
Tabel 5.1 Data Responden Menurut Jenis Kelamin	23
Tabel 5.2 Data Responden Menurut Kelompok Usia.....	23
Tabel 5.3 Lama Bermain Game	24
Tabel 5.4 Platform Game Online	24
Tabel 5.5 Data Tingkat Pengetahuan Responden.....	24
Tabel 5.6 Hasil Uji Korelasi dan Komparasi	24
Tabel 5.7 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual	13
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

<u><i>Lampiran 1 Lembar Observasi dan Kuesioner Internet Gaming Disorder.....</i></u>	<i>36</i>
<u><i>Lampiran 2. Hasil Pengujian Data dengan SPSS.....</i></u>	<i>40</i>
<u><i>Lampiran 3. Tingkat pengetahuan anatomi Mahasiswa Kedokteran Angkatan 2023 Universitas Hassanudin</i></u>	<i>41</i>
<u><i>Lampiran 4. Distribusi usia dan jenis kelamin Mahasiswa Kedokteran Angkatan 2023 Universitas Hassanudin</i></u>	<i>46</i>
<u><i>Lampiran 5. Pengantar Untuk Mendapatkan Rekomendasi Etik</i></u>	<i>47</i>
<u><i>Lampiran 6. Permohonan Izin Penelitian</i></u>	<i>48</i>

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet di era digital saat ini memang sangat pesat dan memiliki banyak manfaat dalam mempermudah masyarakat untuk melakukan berbagai hal. Dengan adanya internet masyarakat dapat mengakses internet sendiri untuk melakukan pekerjaan, berkomunikasi, atau mencari informasi dan lain sebagainya (Pongtiku, 2021). Dalam kehidupan sehari-hari seseorang dapat mengalami berbagai keadaan yang membuat mereka dapat merasa bosan, jenuh sehingga diperlukan kegiatan yang dapat menghibur dengan membaca komik, melihat berita ringan, menonton video, bermain game atau bergabung dengan komunitas dan sebagainya (Flenliendo, 2019).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Pengelola Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menyebutkan bahwa saat ini jumlah penggunaan internet mengalami peningkatan dari 210 Jt penduduk di tahun 2022 menjadi 215 Jt di bulan Maret tahun 2023 (Arif, 2023). Berdasarkan data survei APJII: Penetrasi Internet Indonesia pada 2018 hingga 2022 mengalami kenaikan dari 64,8% di tahun 2018 menjadi 73,7% di tahun 2019-2020 dan menjadi 77,02% di tahun 2021-2022 (Pahlevi, 2022). Kenaikan ini juga terjadi pada tahun 2023 yang mana tingkat penetrasi internet adalah 79,34% dengan penggunaan pada laki-laki lebih banyak yaitu sebesar 79,32% dari total populasi laki-laki dan sebesar 77,36% dari total populasi perempuan di Indonesia. Penggunaan internet yang meningkat dapat terjadi karena adanya pengaruh dari adanya Pandemi Covid-

19 yang menerapkan sistem sekolah dan bekerja hanya dari rumah dengan memanfaatkan internet semaksimal mungkin (Arif, 2023).

Penggunaan internet dapat berdampak positif dan negatif pada penggunaannya. Yang mana dampak positif yang diberikan adalah dapat memberikan informasi dalam 24 jam sehari dan dapat membantu segala kegiatan yang memerlukan internet dengan mudah dan menyenangkan. Karena pengguna internet dapat melakukan komunikasi jarak jauh sehingga dapat berbagi kabar dengan keluarga yang tidak dapat setiap hari ditemui karena bekerja atau sekolah di tempat yang jauh. Namun, internet juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya seperti pada pemain game online yang dapat menimbulkan kecanduan pada game (Melindah, 2022).

Online games merupakan sebuah fenomena permainan yang populer sejak tahun 2012 dan sudah lebih dari satu milyar orang pernah bermain online games. Perkiraan saat ini terdapat ada lebih dari lima juta pemain game online yang tersebar di berbagai belahan dunia dan jumlahnya terus meningkat setiap tahunnya (Hussain dan Griffiths, 2018 dalam Anggarani, 2015). Game online yang terus dimainkan dapat menimbulkan kecanduan bermain pada penggunaannya dan pada tahun 2013, gangguan kecanduan games termasuk dalam kondisi mental yang perlu diteliti dalam publikasi gangguan mental yang diterbitkan *American Psychiatric Association*. Publikasi tersebut menyebutkan bahwa kecanduan game berhubungan dengan lima dari sembilan gangguan asosiatif pada manusia yang merupakan memerlukan waktu yang lama untuk bermain games, sulit untuk keluar dari games, banyak pemain mulai memanfaatkannya untuk mengatasi kecemasan atau rasa bersalah, muncul

perilaku berbohong agar dapat bermain games, dan gejala menarik kembali atau *withdrawal* atau dapat juga disebut candu. Yang mana pada laman WHO menyebutkan bahwa kecanduan game online dapat disebut sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD) (Ward, 2018 dalam Rokkum et al., 2018).

Internet Gaming Disorder (IGD) adalah gangguan mental yang termasuk dalam Manual Diagnostik dan Statistik untuk Gangguan Mental (DSM-5). Gangguan ini termasuk dalam keadaan patologis dari penggunaan internet gaming secara berkepanjangan. Yang mana dari beberapa penelitian menyebutkan bahwa keadaan ini banyak ditemukan terutama di negara-negara Asia dan beberapa negara bagian Amerika (DSM-5, 2013) (Marlaokta and Mutiara, 2019). Kecanduan dalam penggunaan internet banyak terjadi pada kalangan mahasiswa yang memungkinkan karena adanya pengembangan identitas dari mahasiswa dalam memulai mendapatkan kebebasan, kemandirian dalam pengambilan keputusan dan keterlibatan teman sebaya (Prawesti and Sari, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di *King Saud University* menyebutkan bahwa kecanduan game secara bertahap berkembang di kalangan mahasiswa kedokteran dan telah menjadi topik yang diperdebatkan selama hampir satu dekade (Almigbal *et al.*, 2022). Selain itu dalam penelitian Paulus (2018) dalam Prawesti & Sari (2021) menyebutkan bahwa IGD memiliki korelasi terhadap menurunnya kinerja profesional maupun kinerja akademik serta berhubungan juga terhadap masalah kesehatan fisik dan konsekuensi medis seperti halusinasi pendengaran, enurisis, nyeri pada pergelangan tangan, leher dan siku, tendonitis, obesitas, tendon yang sakit, lepuh pada kulit serta

neuropati perifer. Hal ini hanya dampak dari IGD yang mana belum ditambah dari dampak yang dapat ditimbulkan game online sendiri pada mahasiswa yang mana pada penelitian Rahmadani (2022) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh game online pada perilaku belajar mahasiswa dan mengakibatkan lupa dengan kewajiban seperti aktivitas belajar dan tugas mereka sebagai umat muslim.

Pada mahasiswa kedokteran hal ini termasuk kedalam keadaan yang serius pada mereka yang dapat melupakan materi atau tidak belajar dengan baik seperti pengetahuan anatomi mahasiswa kedokteran. Hal ini dikarenakan anatomi adalah ilmu dasar yang sangat penting bagi mahasiswa kedokteran. Anatomi mempelajari struktur tubuh yang normal mulai dari bentuk, ukuran lokasi, hal yang mendukung dan berhubungan dengan struktur sekitarnya, serta menjadi ilmu dasar dari mengenal fisiologi tubuh dan patologi suatu penyakit. Tanpa pemahaman anatomi yang kuat, mahasiswa tidak dapat melakukan pemeriksaan fisik yang merupakan prosedur utama dalam menentukan diagnosis penyakit dan dapat berdampak pada kesalahan diagnosis penyakit jika mereka lulus dengan keadaan tetap kecanduan pada game online (Nugraha, Khadafianto and Fidianingsih, 2019).

Penelitian sebelumnya yang hampir serupa dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada *Smartphone (Mobile Online Games)* terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung” yang dilakukan oleh Pratama et al. (2019) menyebutkan bahwa terdapat hubungan negatif lemah kecanduan bermain game online pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran

Universitas Lampung. Persamaan dalam penelitian ini adalah populasi sampel yaitu mahasiswa kedokteran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini pada variabel yang digunakan yaitu bukan hanya kecanduan bermain game online tetapi lebih spesifik yaitu *Internet Gaming Disorder* (IGD) dan pengetahuan anatomi yang menjadi dasar pengetahuan yang penting pada mahasiswa kedokteran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat melihat pengaruh dari *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap tingkat pengetahuan anatomi pada Mahasiswa kedokteran Universitas Kedokteran Angkatan 2023 fakultas kedokteran Universitas Hasanuddin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap tingkat pengetahuan anatomi pada Mahasiswa kedokteran Universitas Kedokteran Angkatan 2023 fakultas kedokteran Universitas Hasanuddin?".

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas dapat di tentukannya tujuan dari dibuatnya skripsi ini ke dalam poin-poin sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap tingkat

pengetahuan anatomi pada Mahasiswa kedokteran Universitas Kedokteran Angkatan 2023 fakultas kedokteran Universitas Hasanuddin.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui tingkat pengetahuan anatomi mahasiswa kedokteran angkatan 2023 Universitas Hasanuddin
2. Mengetahui ada tidaknya level IGD pada mahasiswa kedokteran angkatan 2023 Universitas Hasanuddin.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Internet Gaming Disorder (IGD)

2.2.1 Pengertian *Internet Gaming Disorder* (IGD)

Internet gaming disorder (IGD) termasuk dalam gangguan kesehatan mental yang saat ini membutuhkan perhatian khusus dari petugas kesehatan, hal ini sebagai salah satu dampak negatif dari ketidakmampuan masyarakat dalam menggunakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Game online sering menjadi alternatif yang digunakan masyarakat untuk menghibur dikala merasa bosan, namun ternyata beberapa diantaranya merasa bahwa game online memiliki rasa adiksi yang menyebabkan seseorang lalai dengan pekerjaan lainnya dan terus menggunakan game online sebagai kegiatan utamanya (Marlaokta and Mutiara, 2019).

IGD termasuk dalam gangguan mental yang sering dikenal dengan (DSM-5) karena berhubungan dengan simtom psikofisiologis dan psikiatri, maka harus segera memperoleh pertolongan untuk meminimalkan dampak negatif dari IGD sendiri diantaranya yaitu tidur menjadi tidak nyaman, membuat seseorang tidak fokus dalam melakukan pekerjaan, kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan adanya rasa obsesi untuk memenangkan setiap sesi dalam game tersebut menimbulkan rasa agresivitas, stres, merasa tidak bahagia, dan difungsional koping (Adhyaksa and Valentina, 2023).

2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi *Internet Gaming Disorder* (IGD)

Faktor-faktor yang mempengaruhi internet gaming disorder (IGD) diantaranya yaitu :

1. Motif Gaming

Motif gaming yaitu suatu rasa yang membuat seseorang ingin bermain game terus menerus dalam waktu yang lama, salah satu motifnya yaitu adanya teman yang mengajak bermain game bersama dengan tujuan ingin membangun relasi dengan pemain-pemain yang lainnya, sehingga muncul jiwa kompetisi untuk memenangkan pertandingan dalam setiap game tersebut, apabila seseorang belum bisa menang tentunya ada rasa untuk mencoba bermain lagi agar bisa memenangkan pertandingan tersebut.

Motif gaming dibedakan menjadi beberapa kelompok diantaranya yaitu motif sosial (adanya rasa bahwa melalui bermain game dapat memenuhi kebutuhan kesenangan pribadi dan lebih mudah bergaul dengan teman online), motif *escape* (adanya anggapan bahwa dengan bermain game dapat menghilangkan stres, agresi, dan *anxiety* yang diperoleh seseorang dari dunia nyata), motif *competition* (adanya rasa bahwa setiap pertandingan yang ada pada game harus dimenangkan) (Tsaniya Faza *et al.*, 2022).

2. Kecemasan Sosial

Setiap manusia tentunya memiliki masalah di kehidupan nyata hal ini yang menyebabkan seseorang merasa hidup dibawah tekanan, rasa cemas, dan stres maka melalui game online dapat menghilangkan

rasa tersebut sebagai salah satu usaha untuk membentuk rasa senang dalam diri sendiri (Tsaniya Faza *et al.*, 2022).

3. Motivasi dan Dukungan Sosial

Motivasi dan dukungan dalam bermain game yaitu adanya ketertarikan untuk membangun hubungan pertemanan dengan pemain lain karena adanya rasa seru, senang, dan bahagia jika bermain bersama walaupun hal tersebut dilakukan secara online tanpa bertemu dengan temannya secara langsung, disisi lain seseorang merasa bahwa pada saat bermain game tentunya ada yang kalah dan itu yang menyebabkan adanya rasa ingin menolong dalam satu kelompok (Rahayuningrum, Putit and Erwina, 2019).

4. Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi

Bermain game merupakan alternatif apabila seseorang merasa hidupnya kosong, kesepian, tidak ada teman nyata yang bisa mengerti kondisi dan keadaan dirinya, sebagai upaya untuk melampiaskan stress, dan cara untuk menemukan teman baru yang cocok dengan dirinya, membentuk situasi yang nyaman dengan teman onlinenya sehingga muncul rasa ingin berteman sehingga dapat membangun hubungan kasual antar pemain dalam game online (Kurnisari, 2021).

2.2.3 Ciri - Ciri *Internet Gaming Disorder* (IGD)

Ciri-ciri dari internet gaming disorder yaitu adanya rasa untuk terus menggunakan komputer sebagai alat dalam bermain game, terutama ketika ada ajakan dari temannya untuk bermain, maka seseorang akan cenderung tidak bisa mengatakan tidak dan terus menerus menerima

ajakan tersebut, bahkan tidak ada perhitungan waktu, cenderung mengesampingkan rasa lelah dan membangkitkan rasa kompetisi pada masing-masing pemain sampai menang (Anggarani, 2015).

Rasa candu dalam bermain game menyebabkan seseorang merasa dirinya hampa apabila dalam sehari tidak meluangkan waktunya untuk bermain game, sehingga muncul gejala untuk turut serta berpartisipasi dengan pemain lain untuk memenangkan pertandingan yang mungkin awalnya hanya satu babak pertandingan namun akan terus dilanjutkan hingga batas tidak tertentu karena adanya rasa senang (Rangkuti, Nasution and Yurliani, 2021).

2. 2. Tingkat Pengetahuan Anatomi

2.3.1 Pengertian Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan anatomi fisiologi manusia termasuk dalam kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh masing-masing individu untuk mengenal dan memahami sistem anatomi secara utuh dan menyeluruh dengan berdasar pada ilmu pengetahuan yang telah diperoleh melalui proses *transfer knowledge* mengenai materi anatomi dan fisiologi manusia (Asrul, 2021).

Tingkat pengetahuan anatomi yaitu berkisar antara pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang mengenai struktur tubuh manusia mulai dari organ yang terlihat sampai pada bagian-bagian tubuh yang tidak terlihat misalnya tingkat molekular tubuh beberapa diantaranya yaitu vena dan arteri. Sehingga tingkat pengetahuan anatomi pada setiap manusia

berbeda-beda tergantung dari pemahaman yang diterima individu pada proses belajar anatomi (Nugraha, Khadafianto and Fidianingsih, 2019).

2.3.2 Level Pengetahuan

Level pengetahuan menurut Bloom dalam Nafiati (2021) mengevaluasi pola pikirnya menjadi level terendah sampai level tertinggi yang dibagi kembali menjadi beberapa sub bagian diantaranya yaitu :

a. Pengetahuan

Kemampuan mengingat dan mengenali kembali pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya, fakta, konsep-konsep yang telah diterima, hal ini dimulai dari proses menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, dan mencari.

b. Memahami

Membangun makna dari pesan pembelajaran termasuk semua yang telah diciptakan, dituliskan, dan digambar hal ini untuk membantu seseorang dalam menafsirkan arti sesuatu yang telah diterima.

c. Mengaplikasikan

Menggunakan sebuah ide dan konsep yang sebelumnya telah dipelajari untuk memecahkan masalah yang terdapat pada kondisi atau situasi tertentu.

d. Menganalisis

Menggunakan informasi untuk mengklasifikasikan kepada orang lain, mengelompokkan, menentukan hubungan dari satu informasi dengan informasi lainnya untuk memperoleh kebenaran informasi yang dapat dipertanggung jawabkan

e. Mengevaluasi

Kemampuan untuk menilai suatu hal berdasarkan pada kriteria tertentu caranya dengan membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, serta memeriksa

f. Menciptakan

Kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian yang telah terbentuk menjadi satu kesatuan yang utuh dengan merancang formulasi baru untuk menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, membangun, dan memproduksi suatu hal

2.3.3 Pengertian Anatomi

Anatomi merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai struktur tubuh secara keseluruhan beserta dengan fungsinya, mulai dari bagian dalam (internal) hingga bagian luar yang sering digunakan untuk aktivitas sehari-hari (eksternal), ilmu tersebut berkaitan dengan fungsinya masing-masing (Sarpini, 2016). Anatomi berasal dari bahasa Yunani “anatomia” yang berarti susunan atau struktur yang dapat menggambarkan mengenai bagian-bagian tubuh manusia, binatang, maupun tumbuhan dengan memberikan penjelasan secara mendalam berdasarkan pada ilmu pengetahuan (Moha, 2021).

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan pada masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini maka kerangka konseptual dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual



Berdasarkan kerangka konsep yang sudah digambarkan diatas dapat diketahui bahwa *Internet Gaming Disorder (IGD)* dapat mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Anatomi Mahasiswa Kedokteran. Yang mana pada penelitian ini akan diketahui apakah kedua variabel tersebut berpengaruh.

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini memiliki dasar pengambilan keputusan yaitu, H_0 di tolak jika nilai koefisien regresi $< 0,05$, maka H_1 diterima. Dan berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini:

H_0 = Tidak ada pengaruh antara *Internet Gaming Disorder (IGD)* terhadap tingkat pengetahuan anatomi mahasiswa kedokteran Universitas Hasanuddin.

H_1 = Terdapat pengaruh antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap tingkat pengetahuan anatomi mahasiswa kedokteran Universitas Hasanuddin.