



**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME* DENGAN  
KUALITAS BELAJAR MAHASISWA FK UKI  
ANGKATAN 2015-2017**

**SKRIPSI**

**MICHAEL CHRISTOPHER KADANG**

**1561050044**

**FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
JAKARTA  
2019**



**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME* DENGAN  
KUALITAS BELAJAR MAHASISWA FK UKI  
ANGKATAN 2015-2017**

**SKRIPSI  
PENELITIAN**

**Diajukan Ke Fakultas Kedokteran UKI  
Sebagai Pemenuhan Salah Satu Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Kedokteran**

**MICHAEL CHRISTOPHER KADANG**

**1561050044**

**FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
JAKARTA  
2019**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME* DENGAN KUALITAS  
BELAJAR MAHASISWA FK UKI ANGKATAN 2015-2017**

**Diajukan Ke Fakultas Kedokteran UKI  
Sebagai Pemenuhan Salah Satu Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Kedokteran**

**Michael Christopher Kadang  
15.610.50.044**

Telah disetujui oleh Pembimbing  
08/02/2019



(dr. Angkasa Sebayang, MS)

NIP. 194707261987001

70

**Mengetahui,**



(Prof. Dra. Rondang R. Soegianto, M.Sc., PhD)

Ketua Tim SKRIPSI

NIP. 991460

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama Mahasiswa : Michael Christopher Kadang

NIM : 15.610.50.044

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa Skripsi berjudul Hubungan Kecanduan Bermain *Game* dengan Kualitas Belajar Mahasiswa FK UKI Angkatan 2015-2017 adalah betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Skripsi tersebut telah diberi tanda *citation* dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Jakarta, 08 Februari 2019

Yang membuat pernyataan,

A yellow rectangular stamp with the text "INTERAKTIF TEMPEL" at the top, a Garuda emblem, and "6000" in large numbers at the bottom. A handwritten signature is written over the stamp.

(Michael Christopher Kadang)

NIM: 15.610.50.044

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Kristen Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Christopher Kadang  
NIM : 1561050044  
Program studi : Kedokteran  
Fakultas : Kedokteran  
Jenis karya : Penelitian

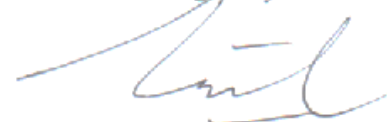
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Indonesia bebas royalti noneksklusif (*Non Exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah yang berjudul: Hubungan Kecanduan Bermain *Game* dengan Kualitas Belajar Mahasiswa FK UKI Angkatan 2015-2017 beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Kristen Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), 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 Jakarta

Pada tanggal 08 Februari 2019

Yang menyatakan



(Michael Christopher Kadang)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena setiap berkat rahmat dan anugerah-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi di Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game* dengan Kualitas Belajar Mahasiswa FK UKI Angkatan 2015-2017”. Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Kedokteran. Skripsi ini dapat terwujud tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. dr. Robert Sirait, Sp. An, selaku dekan Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia.
2. Prof. Dra. Rondang R. Soegianto, M. Sc., PhD, selaku ketua tim skripsi dan seluruh anggota tim skripsi tahun 2018-2019, serta sebagai penguji sidang skripsi penulis.
3. dr. Angkasa Sebayang, MS., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam membimbing dan memberi pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis, Carol Daniel Kadang dan Monica Lewa Kadang, yang telah membantu baik berupa doa yang tulus serta dukungan berupa moril

maupun materil sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.

5. Adik penulis, Matthew Christoviano Kadang, yang telah memberi motivasi, semangat, dan moril untuk penulis tetap berjuang dan termotivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Citra Lestari sebagai teman bimbingan skripsi penulis yang selalu mendukung dan menyemangati.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, diharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini. Dengan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Jakarta, 08 Februari 2019

(Michael Christopher Kadang)

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT .....	xi
BAB I 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 .....	3
1.4 Hipotesis .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Gangguan Permainan Internet ( <i>Internet Gaming Disorder</i> ) .....	5
2.1.1 Definisi.....	5
2.1.2 Kriteria Diagnostik.....	5
2.2 Kecanduan .....	7
2.2.1 Definisi Kecanduan.....	7
2.2.2 Kecanduan Zat .....	8
2.2.3 Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	11
2.2.4 Gejala Kecanduan Secara Umum.....	12
2.3 Neurobiologi Kecanduan.....	15



2.3.1	Peran Dopamin secara Fisiologik.....	15
2.3.2	<i>Reward</i> dan Dopamin Mesolimbik .....	16
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>17</b>
3.2	Waktu dan Lokasi Penelitian.....	17
3.3	Sampel .....	18
3.4	Besar Sampel.....	18
3.5	Kriteria Inklusi dan Eksklusi .....	19
3.5.1	Kriteria Inklusi .....	19
3.5.2	Kriteria Eksklusi.....	19
3.6	Identifikasi Variabel.....	19
3.7	Alur dan Teknik Pengumpulan Sampel.....	20
3.8	Bahan Penelitian.....	20
3.9	Metode.....	20
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>22</b>
4.1	Hasil.....	22
4.1.1	Data Deskriptif.....	22
4.1.2	Lemmens' Game Addiction Scale .....	28
4.2	Pembahasan .....	30
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>37</b>
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	38
	Daftar Pustaka .....	40
	BIOADATA .....	43
	LAMPIRAN .....	44

## DAFTAR TABEL

TABEL 2.1	Kriteria diagnostik <i>Internet Gaming Disorder</i> dan <i>Gambling</i> .....	6
TABEL 4.1	Jumlah Responden yang Bermain dan Tidak Bermain <i>Game</i> .....	22
TABEL 4.2	Jumlah Hari Bermain <i>Game</i> Online.....	24
TABEL 4.3	Jumlah Waktu Bermain <i>Game</i> Online Dalam Sehari.....	24
TABEL 4.4	Penggunaan Uang untuk <i>Game</i> Online.....	25
TABEL 4.5	Jumlah Uang yang Digunakan untuk <i>Game</i> Online.....	26
TABEL 4.6	Frekuensi Waktu untuk Belajar Pelajaran Kedokteran.....	26
TABEL 4.7	Jumlah Hari untuk Belajar/Mengerjakan Tugas Perkuliahan.....	27
TABEL 4.8	Jumlah Waktu Belajar Materi Perkuliahan dalam Sehari.....	27
TABEL 4.9	Tujuh Objek Penilaian Kecanduan Bermain <i>Game</i> .....	28
TABEL 4.10	Analisis <i>Pearson Chi Square</i> Terhadap Dua Variabel Kecanduan dan Nilai IPK.....	29
TABEL 4.11	Tabulasi Silang Antara Bermain <i>Game</i> Online dengan Kecanduan....	31
TABEL 4.12	Tabulasi Silang Antara Kecanduan dengan Waktu Bermain <i>Game</i> ....	32
TABEL 4.13	Tabulasi Silang Antara Kecanduan dengan Frekuensi Waktu Belajar.....	33
TABEL 4.14	Tabulasi Silang Antara Kecanduan Bermain <i>Game</i> Online dengan Nilai IPK.....	35

## **DAFTAR BAGAN**

3.7 Alur dan Teknik Pengumpulan Sampel.....	20
---	----

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4.1 Grafik Jumlah Responden Kuesioner Survei Penelitian Hubungan Kecanduan <i>Game</i> dengan Kualitas Belajar.....	23
--	----

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam dunia milenial semakin hari semakin berkembang, terutama dalam bidang *internet gaming*. WHO dan DSM-5 telah membenarkan adanya gangguan baru yaitu *internet gaming disorder*. Kecanduan bermain *game* masih dalam perdebatan bagi para ilmuwan dalam mengidentifikasi hal tersebut sebagai gangguan. Tentunya kecanduan bermain *game* juga mempengaruhi kondisi fisik, psikis, dan sosial, termasuk pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap kualitas belajar pada mahasiswa FK UKI angkatan 2015-2017. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui durasi mahasiswa bermain *game online* dan jumlah waktu yang digunakan untuk belajar materi kedokteran. Penelitian ini menggunakan metode *survey cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di FK UKI dengan jumlah sampel 134 responden. Hasil analisis yang didapat menggunakan analisis *Pearson Chi-Square* dengan hasil nilai 0.691 ( $p > 0.05$ ), menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan bermain *game* dengan kualitas belajar mahasiswa FK UKI angkatan 2015-2017.

**Kata kunci: kecanduan, game online, kualitas belajar**

## ABSTRACT

Technological developments in the millennial world are increasingly developing, especially in the field of internet gaming. WHO and DSM-5 have agreed to a new disorder, namely the internet gaming disorder. Gaming addiction is still in argumentation for scientists in identifying it as a disorder. Certainly, gaming addiction also affects on physical, psychological, and social conditions, including education. This study aims to learn about the impact of online gaming addiction towards the quality of learning of FK UKI students in the class of 2015-2017. Another goal is to study the duration of students who play online games and the amount of time spent studying medical material. This study uses a cross sectional survey method. This research was conducted in FK UKI with a sample of 134 respondents. The results of the analysis obtained using Pearson Chi-Square analysis with a value of 0.691 ( $p > 0.05$ ), showed that there was no relationship between addictions to playing games with the quality of learning of FK UKI students in the class of 2015-2017.

**Key words: addiction, online gaming, quality of learning**