

**PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA/I SMAN 21 MEDAN**

SKRIPSI

Oleh

ANDI ANISA

71200811111



**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN**

2024

**PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA/I SMAN 21 MEDAN**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Kelulusan Menjadi Sarjana Kedokteran**

Oleh

ANDI ANISA

71200811111



**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Hasil penelitian dengan judul :

**PENGARUH *INTERNET GAMING DISORDER* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA/I SMAN 21 MEDAN**

Yang dipersiapkan oleh :

ANDI ANISA

71200811111

Hasil penelitian ini telah diperiksa dan disetujui.

Medan, 10 Juni 2024

Pembimbing

(dr. Surya Akbar, M.Med. Ed)

Pembanding I

Pembanding II

(Dr.dr. Ira Cinta Lestari, M.Sc.)

(dr. Tezar Samekto Darungan, M.Med.Ed)

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PENGARUH *INTERNET GAMING DISORDER*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA/I
SMAN 21 MEDAN**

Nama Mahasiswa : ANDI ANISA

NIM : 71200811111

Telah dinyatakan **LULUS** di depan Tim Penguji pada Senin, 13 Mei 2024

Tim Penguji Skripsi

Pembimbing

(dr. Surya Akbar, M.Med. Ed)

Pembanding I

Pembanding II

(Dr.dr. Ira Cinta Lestari, M.Sc.)

(dr. Tezar Samekto Darungan, M.Med.Ed)

Diketahui

Dekan Fakultas Kedokteran

Universitas Islam Sumatera Utara

(dr. Tri Makmur, Sp.S)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap Motivasi Belajar Siswa/i SMAN 21 Medan**” yang merupakan salah satu syarat bagi penulis dalam menyelesaikan program pendidikan dokter (S-1) di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.

Dalam proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta doa dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Dr. Safrida, SE, M. Si selaku rektor Universitas Islam Sumatera Utara.
2. dr. Tri Makmur, Sp.S selaku dekan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.
3. dr. Surya Akbar, M.Med.Ed selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan arahan serta meluangkan waktu untuk membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr.dr. Ira Cinta Lestari, M.Sc. selaku dosen pembanding I yang telah banyak memberikan kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. dr. Tezar Samekto Darungan, M.Med.Ed selaku dosen pembanding II yang telah memberikan kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah SMAN 21 Medan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMAN 21 Medan.
7. Mama yang sangat penulis sayangi, Alm. Susi Doharni Sitompul yang telah membuat saya kuat untuk tetap hidup sampai saat ini.
8. Orang tua penulis Ayahanda Andi Sukarman dan Ibunda Cut Raziah, serta adik kandung saya yang saya sayangi Andi Sulthan dan keluarga yang selalu

memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Ayah Lahamuddin Siregar dan mama Eliana Sitompul serta kakak saya Leni Diana Sari Siregar dan Machdalena Siregar yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Staff pengajar dan civitas di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.
11. Seluruh tenaga pendidik di SMAN 21 Medan.
12. Teman-teman penulis: Lia, Nanda, Memet, Jilla, Amell, Acii, Zizil, Tyta, Aul, Neng Amal, Mimo, Abangc Muty, Rida, dan Tikachuw yang telah memberikan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Ketua BEM FK UISU, saudara M. Adib Al Wafa dan rekan rekan BEM Kabinet Pelita Abhipraya yang telah banyak berbagi tugas BEM dengan saya dan memotivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan mahasiswa/i FK UISU 2020 yang telah memberikan dukungan dan masukan yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Medan, 10 Juni 2024

(Andi Anisa)
NPM : 71200811111

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISL.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II.....	6
2.1 Game Online	6
2.1.1 Definisi Game Online	6
2.1.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	6
2.1.3 Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i>	9
2.1.4 Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i>	9
2.2 Internet Gaming Disorder.....	10
2.2.1 Definisi Internet Gaming Disorder.....	10
2.2.2 Faktor Risiko Penyebab <i>Internet Gaming Disorder</i>	11

2.2.3	Dampak Internet Gaming Disorder.....	13
2.3	Motivasi Belajar	15
2.3.1	Pengertian Motivasi Belajar	15
2.3.2	Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	19
2.4	<i>Internet Gaming Disorder</i> dan Motivasi Belajar.....	20
2.5	Kerangka Teori.....	21
2.6	Hipotesis Penelitian	22
2.7	Kerangka Konsep	22
BAB III	23
3.1	Desain Penelitian	23
3.2	Waktu dan Lokasi Penelitian.....	23
3.2.1	Waktu Penelitian	23
3.2.2	Lokasi Penelitian.....	23
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
3.3.1	Populasi Penelitian.....	23
3.3.2	Sampel Penelitian.....	24
3.4	Teknik Pengambilan Sampel.....	24
3.4.1	Subjek Kasus.....	24
3.4.2	Subjek Kontrol.....	24
3.5	Variabel Penelitian.....	24
3.5.1	Variabel Bebas	24
3.5.2	Variabel Terikat.....	25
3.6	Definisi Operasional	25
3.7	Instrumen Penelitian	26
3.8	Teknik Pengumpulan Data	27
3.9	Pengolahan Data.....	28
3.10	Analisi Data.....	28
BAB IV	29
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	29
4.2	Hasil Penelitian.....	29

4.2.1	Analisis Univariat	29
4.2.2	Analisi Bivariat.....	33
4.3	Pembahasan.....	34
BAB V	39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Definisi Operasional.....	25
Tabel 3.2	Sebaran Item Skala Motivasi Akademik.....	27
Tabel 4.1	Karakteristik responden penelitian.....	30
Tabel 4.2	Jenis <i>Game</i> yang Dimainkan.....	31
Tabel 4.3	Tingkat Motivasi Belajar Siswa/i SMAN 21 Medan	32
Tabel 4.6	Uji <i>Chi Square</i> Pengaruh <i>Internet Gaming Disorder</i> terhadap Motivasi Belajar.....	33

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Teori.....	21
Gambar 2.2	Kerangka Konsep.....	22

DAFTAR SINGKATAN

AMS	: Academic Motivation Scale
APA	: American Psychiatric Association
DMN	: Default Mode Network
DSM-V	: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder ke-5
FPP	: First Person Shooter
GD	: Gaming Disorder
GMV:	: Gray Matter Volume
IGD	: Internet Gaming Disorder
IGD-SF9	: The Nine-Item Short Form Internet Gaming Disorder Scale
MMA	: Mobile Marketing Association
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game
OR	: Odds Ratio
PC	: Personal Computer
RTS	: Real Time Strategy
SPSS	: Statistical Product and Service Solutions
TPP	: Third Person Perspective
WHO	: World Health Organization

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Pengesahan Judul
- Lampiran 2 : Surat Balasan Survei Awal
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 : Ethical Clearance
- Lampiran 5 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Pernyataan Keabsahan Daftar Pustaka
- Lampiran 7 : Daftar Hadir Bimbingan
- Lampiran 8 : Kuesioner Penelitian
- Lampiran 9 : Master Data
- Lampiran 10 : Output SPSS
- Lampiran 11 : Riwayat Hidup
- Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. N. A., Latipah, S., Wibisana, E., & Nisa, S. A. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Sisa di SMA X. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*, 5 (1), 29–44.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5*. (fifth edit). American Psychiatric Association. <https://doi.org/https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, anggersari E., & Ninin, R. H. (2021). GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI JATINANGOR. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10 (1), 5–17.
- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104–110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Dananjaya, S. A., Adiwibawa, D. N., Wanadiatri, H., & Ainin, D. Q. (2022). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS 12 SMA 1 GERUNG TAHUN 2019. *Nusantara Hasana Journal*, 2(<https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/issue/view/17>), 187–195.
- Dong, G., Wang, L., Du, X., & Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in neural responses to gaming cues before and after gaming: implications for gender-specific vulnerabilities to Internet gaming disorder. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 13(11), 1203–1214. <https://doi.org/10.1093/scan/nsy084>
- Fitri, S. F. N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1530–1533.
- Georgiev, D. (2023). *45+ Otherworldly Video Games Industry Statistics in 2023*. 28 March 2023. <https://techjury.net/blog/video-games-industry-statistics/#gref>
- Grajewski, P., & Dragan, M. (2020). Adverse Childhood Experiences, Dissociation, and Anxious Attachment Style as Risk Factors of Gaming Disorder. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 100269. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100269>
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096–1104. <https://doi.org/10.1177/1745691619863807>

- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Heryana, A. (2018, December 2). *Internet Gaming Disorder*. Research Gate. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10736.10242>
- Irham, M., Wiyani, A. N., & Ratri, R. K. (2017). *Psikologi pendidikan : teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1144961>
- Ji, Y., Yin, M. X. C., Zhang, A. Y., & Wong, D. F. K. (2022). Risk and protective factors of Internet gaming disorder among Chinese people: A meta-analysis. *The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 56(4), 332–346. <https://doi.org/10.1177/00048674211025703>
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AL Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12–25.
- Julhadi, & Kholik, N. (2021). *HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. EDU PUBLISHER.
- Khadka, B., Singh, Y. M., Prakash, J., Chatterjee, K., Shah, A., & Chaunan, V. S. (2021). Prevalence and risk factors associated with Internet gaming disorder: A cross-sectional study. *Industrial Psychiatry Journal*, 30(1), 172–177.
- Khamoushi, F., Moghaddam, A. P., Sadeghi, M., Parvizifard, A. A., & Ahmadzadeh, A. (2014). Achievement Motivation and Academic Motivation among Students of Keermanshah University of Medical Sciences in 2013. *Educ Res Med Sci*, 3 (2), 55–59.
- Khodijah, N. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- King, D. L., Herd, M. C. E., & Delfabbro, P. H. (2018). Motivational components of tolerance in Internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 78, 133–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.023>
- Kurnianingsih, N., Ratnawati, R., Yudhantara, D., Prawiro, R., Permatasari, M., Rachma, H., & Ariadi, A. (2018). Association Between Time Spent for Internet Gaming, Grade Point Average and Internet Gaming Disorder Risk Among Medical Students. *Research Journal of Science*, 5(3), 140–148. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21776/ub.rjls.2018.005.03.1>
- Latifah, L., Wirasto, R. T., & Nurjannah, I. (2020). *HUBUNGAN STRATEGI KOPING DENGAN RISIKO KECANDUAN VIDEO GAME PADA REMAJA*

DI SMA MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA. Universitas Gadjah Mada.

- Liem, T., King, D., Delfabbro, P., & Dobler, T. (2018). *Internet Gaming Disorder Theory, Treatment, and Prevention* (1st ed.). Academic Press.
- Liu, Y., Gong, R., Yu, Y., Xu, C., Yu, X., Chang, R., Wang, H., Wang, S., Wang, Q., & Cai, Y. (2021). Longitudinal predictors for incidence of internet gaming disorder among adolescents: The roles of time spent on gaming and depressive symptoms. *Journal of Adolescence*, 92, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2021.06.008>
- Loton, D., & Lubman, D. (2016). Just one more level: Identifying and addressing internet gaming disorder within primary care. *Australian Family Physician*, 45, 48–52.
- Lutfiwati, S. (2021). Understanding Online Game Addiction Through a Neurobiological Approach. *Journal of Psychology*, 1(1).
- Melindah, F. M. R. (2022). HUBUNGAN INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN ANGKATAN 2019. Universitas Hasanuddin.
- Octavia, G., Hasan, S., & Suwangto, E. (2020). HUBUNGAN ADIKSI ONLINE GAME DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI JAKARTA UTARA. *Damianus: Journal of Medicine*, 19, 113–117. <https://doi.org/10.25170/djm.v19i2.1243>
- Ormrod, J. (2016). *Human Learning* (7th ed.). Pearson Eductaion.
- Oyinwii, U. V., & Ojimaajo, E. S. (2021). Relationship Between Internet Addiction and Academic Achievement of Secondary School Students in Nasarawa North Senatorial of Nasarawa State, Nigeria. *The Education Psychologist*, 14 (1), 128–139.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. CV Budi Utama.
- 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*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Pratama, R. A., Widiarti, & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Radiological Society of North America. (2018). *Online Gaming Addiction in Men Affects Brain's Impulse Control*. Science Daily. <https://www.sciencedaily.com/releases/2018/11/181128082640.htm>
- Rahayu, I. S., Karana, I., Hardiansyah, M. A., Dewi, D. H., & Elihami. (2021). The

Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation in School Age Children on COVID-19 Pandemic. *Linguistics and Culture Review*, 5(1), 384–396.

Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Bajo. *Bosowa Journal of Education*, 1 (2), 65–70.

Rehbein, F., King, D., Staudt, A., Hayer, T., & Rumpf, H.-J. (2021). Contribution of Game Genre and Structural Game Characteristics to the Risk of Problem Gaming and Gaming Disorder: a Systematic Review. *Current Addiction Reports*, 8, 1–19. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00367-7>

Rizkiana, R. (2021). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar*. Universitas Islam Negri Mataram.

Ruzyanei, N., Jaafar, N., Baharudin, A., Tajjudin, I., Ling, L. S., Safarudin, M. A., Sufia, D. S., Hui, T. Y., Hasya Zulkifle, N., & Tan, K.-A. (2021). Factors Correlated With Internet Gaming Disorder Among Malaysian University Students. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, 17(2), 2636–9346.

Ryan, R., & Deci, E. (2017). *Self-Determination Theory*. Guilford Press.

Ryan, R., & Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definition, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenamedia. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1146639>

Sastroasmoro, S. (2014). *Dasa-dasar Metodologi Penelitian* (Edisi ke-5). Sagung Seto.

Satinah, S., & Saluky, S. (2021). The Effect of Online Gaming on Learning Motivation and Learning Achievement. *Information Technology Engineering Journals*, 7 (1), 22–31.

Seok, J.-W., & Sohn, J.-H. (2018). Altered Gray matter Volume and Resting-State Connectivity in Individuals With Internet Gaming Disorder: A Voxel-Based Morphometry and Resting-State Functional Magnetic Resonance Imaging Study. *Front Psychiatry*, 9(77).

Severo, R. B., Soares, J. M., Affonso, J. P., & Giusti, D. A. (2020). Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 42 (5), 532–535.

Sihombing, L., & Manurung, D. (2022). *Peta Ekosistem Industri Game Indonesia*

2021. Direktorat Ekonomi Digital Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Fako-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1046779#>
- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>
- Sun, R.-Q., Sun, G.-F., & Ye, J.-H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers InPsychology*, 14, 1–12.
- Suparni, & Handayani, S. (2018). Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(2), 1–6.
- Syardiansah. (2016). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 243.
- T'ng, S. T., Ho, K. H., & Pau, K. (2023). Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games: Through the Lens of Self-Determination Theory. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21, 3821–2841.
- Vallerand, R., Pelletier, L., Blais, M., Brière, N., Senécal, C., & Vallieres, E. (1992). The Academic Motivation Scale: A Measure of Intrinsic, Extrinsic, and Amotivation in Education. *Educational and Psychological Measurement Journal*, 52(4), 1003–1017. <https://doi.org/10.1177/0013164492052004025>
- Wang, R., Yang, S., Yan, Y., Tian, Y., & Wang, P. (2021). Internet Gaming Disorder in Early Adolescent: Gender and Depression Differences in a Latent Growth Model. *Healthcare 2021*, 9, 1–11.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2020). Neurobiological Mechanisms Underlying Internet Gaming Disorder. *Dialogues Clin Neurosci*, 22(2), 113–126.
- Weinstein, A. M. (2017). An Update Overview on Brain Imaging Studies of Internet Gaming Disorder. *Froniers in Psychiatry*, 8(185), 1–13.
- Widiarti, E. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-ilmu Sosial di SMA NEGERI 2 Banguntapan Bantul. In *Energies*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijayanto, R. H. P. (2018). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE


TERHADAP KECEMASAN AKADEMIK SISWA KELAS 2 SMP NEGERI 1 MUNTILAN. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(7), 322–330.

- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- World Health Organization. (2018). *11th revision of the International Classification of Diseases Addictive Behaviors: Gaming disorder*. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Yan, H., Li, Q., Yu, K., & Zhao, G. (2021). Large-scale network dysfunction in youths with Internet Gaming Disorder: a meta-analysis of resting-state functional connectivity studies. *Prog Neuropsychopharmacol Biol Psychiatry*, 13.
- Yanti, N. F., Marjohan, & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19 (3), 684–687. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.756>
- Yarasani, P., Shaik, R. S., & Myla, A. R. R. (2018). Prevalance of Addiction to Online Video Games: Gaming Disorder among Medical Student. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 5 (10).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR PENGESAHAN JUDUL


UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
 KAMPUS : JL. STM NO. 77 MEDAN
 KAMPUS JL. SM RAJA NO. 2A MEDAN - 20212
 TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 - 4142895

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI



Judul : Ferbedaan Motivasi Belajar Antara Siswa / I yang
Mengalami dan Tidak Mengalami Internet Gaming
Disorder di SMA N 21 Medan

Tujuan Umum : Menganalisis pengaruh Internet Gaming Disorder
terhadap Motivasi Belajar pada Siswa/ I SMA N 21 Medan

Tujuan Khusus : 1. Mengetahui Motivasi Belajar siswa/ I SMA N 21 Medan
2. Menggambarkan karakteristik responden penelitian
3. Menganalisis risiko Internet Gaming Disorder terhadap
motivasi belajar pada siswa/ I SMAN 21 Medan





Nama : Andi Anisa

NIM : 71200811111

Pembimbing Sekretaris Prodi S.Ked
 
 (dr. Surya Akbar, M.Med Ed) (Dr.dr.Hj. Mayang Sari Ayu, MARS, M.H.Kes)

LAMPIRAN 2

SURAT BALASAN SURVEY AWAL

	PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 21 MEDAN	
Jl. Kramat Indah/Selambo Ujung Kel. Medan Tenggara Kec. Medan Denai Website : www.sman21medan.sch.id email : sman21medan@gmail.com Medan-20228		
		Medan, 31 Mei 2023
Nomor	: 420/0809/SMA.21/V/2023	
Lampiran	: -	
Hal	: Telah Melaksanakan Survei Awal	
 Dengan Hormat,		
Saya yang bertandatangan di bawah ini :		
Nama	: RIKO MARBUN, S.Pd., M.Si	
NIP	: 19641223 198803 1 002	
Pangkat / Golongan	: Pembina Utama Muda / IV c	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Unit Kerja	: SMA Negeri 21 Medan	
 Mencerangkan bahwa :		
Nama	: Andi Anisa	
NIM	: 71200811111	
Kampus	: Universitas Islam Sumatera Utara	
Program Studi	: Kedokteran	
 Adalah benar telah melakukan penelitian dengan judul " Perbedaan Motivasi Belajar Antara Siswa Siswi yang Mengalami dan Tidak Mengalami Internet Gaming Disorder pada SMA Negeri 21 Medan ", yang dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023.		
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sesuai dengan keperluannya.		
		  RIKO MARBUN, S.Pd., M.Si Pembina Utama Muda NIP. 19641223 198803 1 002

LAMPIRAN 3

SURAT IZIN PENELITIAN

	UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA FAKULTAS KEDOKTERAN KAMPUS JL. STM NO. 77 MEDAN KAMPUS JL. SML RAJA NO. 2 A MEDAN - 20212 TELP. (061) 4278962	
	Nomor : 912 /I/E.03/II/2024 Lampiran : - Hal : Permohonan Izin Penelitian	Medan, <u>10 Sya'ban</u> 1445 H <u>20 Februari</u> 2024 M

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMA Negeri 21 Medan
Di
Tempat

Dengan hormat, kami doakan semoga Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat wal afiat dan sukses menjalankan tugas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan rencana penyusunan Proposal Skripsi mahasiswa FK UISU dengan Judul "Pengaruh *Internet Gaming Disorder* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 21 Medan" maka dengan ini kami memohon izin agar mahasiswa FK UISU yang bernama :

Nama : Andi Anisa
NPM : 71200811111

Untuk dapat melaksanakan izin Penelitian di SMA Negeri 21 Medan.

Demikianlah disampaikan dan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

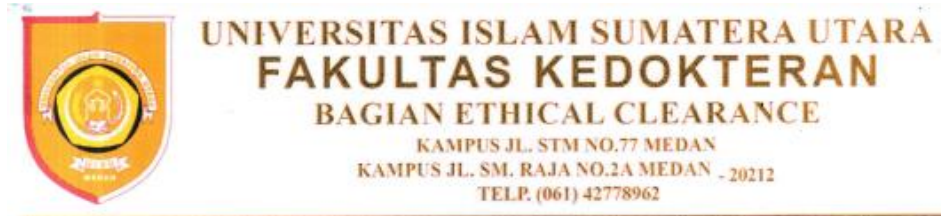
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Dakwah Islamiyah

 dr. Irma Yanti Rangkuti, M.Si., M.Biomed

Tembusan :
 * Vn. Pribadi Fakultas Kedokteran UISU (sebagai laporan)

LAMPIRAN 4

ETHICAL CLEARANCE



KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
 "ETHICAL EXEMPTION"

No.011/EC/KEPK.UISU/11/2024

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Andi Anisa
Principal In Investigator

Nama Institusi : Universitas Islam Sumatera Utara
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"Pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Motivasi Belajar pada Siswa/I di SMAN 21 Medan"

"The influence of Internet Gaming Disorder on Learning Motivation in Students of SMAN 21 Medan"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 19 Februari 2024 sampai dengan tanggal 19 Februari 2025.

This declaration of ethics applies during the period February 19, 2024 until February 19, 2025.

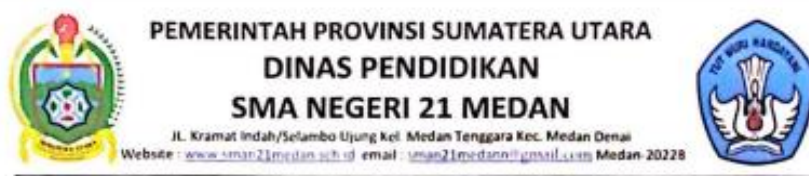


February 19, 2024
 Professor and Chairperson,

 dr. Suryani Eka Mustika, Sp.PA

LAMPIRAN 5

BALASAN IZIN PENELITIAN



Medan, 06 Maret 2024

Nomor : 560/0809/SMA.21/III/2024
 Lampiran : -
 Hal : Telah Melaksanakan Penelitian

Dengan hormat,

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **RIKO MARBUN, S.Pd., M.Si**
 NIP : 19641223 198803 1 002
 Pangkat / Golongan : Pembina Utama Muda / IV c
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA Negeri 21 Medan

Menerangkan bahwa :

Nama : Andi Anisa
 NIM : 71200811111
 Kampus : Universitas Islam Sumatera Utara
 Program Studi : Kedokteran

Adalah benar telah melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Motivasi Belajar Siswa Siswi SMA Negeri 21 Medan**", yang dilakukan pada tanggal 6 Maret 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sesuai keperluannya


 Kepala SMA Negeri 21 Medan
RIKO MARBUN, S.Pd., M.Si
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19641223 198803 1 002

LAMPIRAN 6

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAFTAR PUSTAKA



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEDOKTERAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEDOKTERAN

KAMPUS : JL. STM NO. 77 MEDAN
 KAMPUS JL. SM RAJA NO. 2A MEDAN – 20212
 TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 – 4142495


SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAFTAR PUSTAKA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini telah memeriksa kebenaran daftar pustaka yang digunakan oleh :

Nama Mahasiswa : Andi Anisa
 NPM : 7120081111
 Judul Skripsi : Perbedaan Motivasi Belajar antara sisw/i yang Mengalami dan Tidak Mengalami Internet Gaming Disorder di SMA N 21 Medan

Demikian pemyataan ini disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing Skripsi







 (dr. Fuzza Akbar, M.Med.K)

LAMPIRAN 7

DAFTAR HADIR BIMBINGAN

LEMBAR KEGIATAN BIMBINGAN PROPOSAL PENELITIAN

Dosen Pembimbing : dr. Surya Akbar, M. Ed. Ked.

TANGGAL	MATERI DISKUSI	KETERANGAN	PARAF
17 Juni 2023	Hubungan usia ibu, ANC, Nutrisi, dan kejadian BBLR pada ibu melahirkan usia dini di Puskesmas Pelain a		
27 Maret 2023	Pengajuan judul skripsi	Diskusi judul skripsi	
6 April 2023	Bimbingan I	• Acc judul skripsi • Pembahasan BAB I	
10 April 2023	Bimbingan II	• Revisi BAB I	
19 Mei 2023	Bimbingan III	• Revisi BAB I • Pembahasan BAB II	
23 Juni 2023	Bimbingan IV	• Revisi BAB II • Pembahasan BAB III	

LAMPIRAN 8

Kuesioner Penelitian

INFORMED CONSENT (PERSETUJUAN RESPONDEN)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

salam sejahtera bagi kita semua

Perkenalkan saya Andi Anisa, mahasiswi Fakultas Kedokteran dari Universitas Islam Sumatera Utara. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir Skripsi dengan judul “**Pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap Motivasi Belajar Siswa/I SMAN 21 Medan**”. Dengan ini, saya memohon kesediaan Saudara untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Perlu diingat, dalam pengisian kuesioner, TIDAK ADA jawaban BENAR atau SALAH. Sehingga diharapkan Anda mengisi Kuesioner dengan jujur dan sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya. Segala informasi mengenai identitas maupun data hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian dan akan dijaga kerahasiaannya.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Kelas :

No. HP :

Riwayat mengunjungi psikolog/Psikiater: **YA/TIDAK**

Dengan ini, saya telah membaca dan memahami informasi yang tersedia dalam penelitian ini. Saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dan saya mengetahui bahwa setiap informasi yang saya berikan adalah benardan sesuai dengan apa yang saya rasakan. saya menyetujui bahwa data yang saya berikan hanya dapat digunakan untuk kepentingan penelitian dan saya tidak keberatan mengisi kuesioner ini

Medan, 2024
Yang bersedia

()

1. Lembar Demografi Survey Awal

Dengan ini, saya membutuhkan responden dengan kriteria sebagai berikut:

1. Siswa/I Kelas XI dan XII di SMAN 21 Medan
2. Siswa/I yang bermain game online
3. Bersedia menjadi subjek penelitian

Apabila anda termasuk dalam kriteria di atas, mohon kesediaannya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan mengisi kuesioner survey awal saya mengenai Risiko Internet Gaming Disorder yang telah saya cantumkan. Perlu diingat bahwa peneliti hanya menggunakan data sebagai bagian dari penelitian dan dijamin kerahasiannya. Silahkan mengisi data diri anda di bawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Durasi bermain *game online* dalam sehari: a. <30 menit

a. 30 menit-1jam

b. 1-3 jam

c. 3-5 jam

d. 5-7 jam

e. 7-9 jam

f. >9 jam

Nama game yang dimainkan :

2. Internet Gaming Disorder

Kuisisioner Survey Awal Penelitian Resiko Internet Gaming Disorder

andhika40@gmail.com Switch accounts 🔒

📧 Not shared

* Indicates required question

Kuisisioner Resiko Internet Gaming Disorder

TIDAK ADA JAWABAN BENAR ATAU SALAH sehingga anda diharapkan mengisi dengan jujur dan sesuai dengan kondisi anda yang sesungguhnya. Berikut adalah petunjuk pengisian kuisisioner:

1. Pada halaman ini terdiri dari 7 pertanyaan, silahkan dibaca terlebih dahulu dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan tanpa ada yang terlewat!
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan perasaan yang kamu alami dalam 12 bulan terakhir ini.
3. Cara menjawab pertanyaan tersebut dengan memilih satu dari lima pilihan jawaban yang paling sesuai atau yang paling menggambarkan kondisi anda sesungguhnya, dengan meng-klik bulatan yang tersedia, dengan ketepatan

(1): Tidak Pernah
(2): Jarang
(3): Kadang-Kadang
(4): Sering
(5): Sangat Sering

Apakah anda merasa pikiran anda terkuras dengan perilaku permainan anda? *
(Seperti anda memikirkan aktivitas permainan anda yang sudah lalu atau mengantisipasi sesi permainan berikutnya? Apakah menurut anda permainan telah menjadi aktivitas yang dominan dalam kehidupan sehari-hari anda?)

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

Apakah anda merasa lebih mudah marah, cemas, atau bahkan sedih ketika anda berusaha untuk mengurangi atau menghentikan aktivitas permainan anda? *

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

Apakah anda merasakan anda membutuhkan waktu lebih untuk permainan demi mencapai kepuasan atau kenikmatan? *

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

Apakah anda merasa gagal secara sistematis ketika berusaha untuk mengendalikan atau menghentikan aktivitas permainan anda? *

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

Apakah anda merasakan minat hobi anda sebelumnya dan aktivitas hiburan lainnya hilang yang disebabkan oleh keterlibatan anda dalam permainan? *

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

✎

Apakah anda merasakan minat hobi anda sebelumnya dan aktivitas hiburan lainnya * hilang yang disebabkan oleh keterlibatan anda dalam permainan?

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

Apakah anda meneruskan aktivitas permainan walaupun anda tahu kegiatan itu * menjadi masalah buat anda dan orang lain?

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

apakah anda menipu anggota keluarga anda, para terapis atau lainnya karena * banyaknya aktivitas permainan anda?

1 2 3 4 5

Tidak pernah Sangat Sering

Apakah anda bermain supaya untuk sementara waktu dapat menghindar atau * mengurari perasaan yang negatif (Contoh: perasaan tidak mampu, bersalah, dan cemas?)

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

Apakah anda mengorbankan atau menghilangkan hubungan yang penting, * pekerjaan atau kesempatan pendidikan atau karir dikarenakan aktivitas permainan anda?

1 2 3 4 5

Tidak Pernah Sangat Sering

[Back](#) [Submit](#) [Clear form](#)

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms

3. Motivasi Belajar

Petunjuk Pengisian

- Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan yang menggambarkan situasi yang sedang Anda alami. Anda diminta untuk memberikan satu (1) pilihan yang mewakili diri Anda saat ini. Terdapat 7 pilihan jawaban yang tersedia, di antaranya sebagai berikut:
 - a. Sangat Tidak Sesuai (STS) : 1
 - b. Tidak Sesuai (TS) : 2
 - c. Agak Tidak Sesuai (ATS) : 3
 - d. Netral (N) : 4
 - e. Agak Sesuai (AS) : 5
 - f. Sesuai (S) : 6
 - g. Sangat Sesuai (SS) : 7
- Cara pengisian skala adalah dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan
- Apabila Anda ingin mengganti pilihan maka berikan tanda “sama dengan” (=) pada pilihan sebelumnya dan beri tanda silang (x) pada pilihan yang Anda inginkan Bacalah setiap aitem dengan cermat
- Jawablah aitem tanpa ada yang terlewati
- Apabila telah selesai menjawab semua aitem, maka diharapkan mengumpulkan kembali kepada peneliti

No.	Pertanyaan	Jawaban						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Karena hanya dengan lulusan SMA, nantinya saya tidak dapat menemukan pekerjaan dengan gaji yang tinggi							
2.	Saya merasa senang dan puas ketika mempelajari hal baru							
3.	Saya pikir jenjang pendidikan yang lebih tinggi akan membantu saya menyiapkan kari yang dipilih secara lebih baik.							
4.	Untuk perasaan yang kuat, saya membicarakan ide saya kepada orang lain							
5.	Sejujurnya saya tidak tahu apa yang saya pelajari; saya merasa bahwa saya membuang -buang waktu							
6.	Saya melampaui pencapaian dalam belajar demi kesenangan saya							
7.	Hal diatas untuk membuktikan kepada diri saya bahwa saya mampu menyelesaikan pendidikan saya							
8.	Dengan menyelesaikan pendidikan, saya akan mendapatkan pekerjaan yang bergengsi nantinya							
9.	Saya menemukan hal-hal baru yang belum pernah saya lihat sebelumnya demi kesenangan saya							
10.	Pada akhirnya, saya akan mampu memasuki bidang pekerjaan yang saya suka							
11.	Saya merasa senang ketika membaca tulisan dari penulis yang menarik							

12.	Saya pernah memiliki alasan yang bagus untuk sekolah, namun saya bertanya -tanya apakah saya harus melanjutkannya							
13.	Saya merasa senang ketika melampaui pencapaian saya sendiri							
14.	Fakta bahwa saya sukses dalam pendidikan, saya merasa penting							
15.	Karena dengan sukses dalam pendidikan saya ingin memiliki “hidup yang baik”							
16.	Saya memperluas pengetahuan saya tentang mata pelajaran yang saya sukai demi kesenangan saya.							
17.	Karena dengan memperluas pengetahuan akan membantu saya dengan lebih baik dalam memilih orientasi karir saya							
18.	Saya merasa senang ketika saya sepenuhnya tenggelam kedalam suatu tulisan yang ditulis oleh penulis tertentu							
19.	Saya tidak bisa melihat mengapa saya pergi ke sekolah, saya tidak peduli							
20.	Saya merasa puas jika saya bisa menyelesaikan kegiatan akademik yang sulit							
21.	Hal diatas untuk membuktikan kepada diri saya bahwa saya seseorang yang cerdas							
22.	Hal diatas dilakukan demi mendapatkan gaji yang lebih baik nantinya							
23.	Pendidikan saya memungkinkan saya untuk terus belajar tentang banyak hal yang menarik							

24.	Saya percaya bahwa menambah beberapa tahun studi akan meningkatkan kompetensi saya sebagai pekerja							
25.	Untuk perasaan saya yang bahagia, saya membaca berbagai materi/pelajaran yang menarik							
26.	Saya tidak tahu, saya tidak paham apa yang saya lakukan di sekolah							
27.	Saya merasa puas karena diizinkan sekolah untuk dapat mencari kehebatan saya dalam pendidikan							
28.	Saya ingin menunjukkan kepada diri saya bahwa saya bisa sukses dengan pendidikan saya							

LAMPIRAN 9

MASTER DATA

No .	Usia	Jenis Kelamin	Durasi Bermain game	Jenis Game	IGDS-SF9	Ket.	AMS	Ket.
1.	16	Laki2	7-9 jam	Free fire	38	Risiko	117	RATA
2.	17	Laki2	7-9 jam	MLbb, magic chess	41	Risiko	112	RATA
3.	17	Laki2	5-7 jam	Pubgm	39	Risiko	124	RATA
4.	17	Laki laki	7-9 jam	Free fire	37	Risiko	108	RATA
5.	17	Laki laki	7-9 jam	MLBB	39	Risiko	116	RATA
6.	17	Laki2	3-5 jam	PUBG	38	Risiko	140	RATA
7.	17	Perempuan	7-9 jam	MLBB	38	Risiko	114	RATA
8.	17	Laki2	3-5 jam	DOTA, ML	40	Risiko	112	RATA
9.	17	Laki	7-9 jam	Valorant	39	Risiko	128	RATA
10.	17	Laki2	>9 jam	MLBB, DOTA 2	38	Risiko	71	RATA
11.	17	Laki laki	5-7 jam	PUBGM	39	Risiko	120	RATA
12.	17	Laki2	7-9 jam	MLBB	38	Risiko	126	RATA
13.	17	Lki	5-7 jam	MLBB	39	Risiko	135	RATA
14.	17	Laki2	5-7 jam	MLBB, valorant	39	Risiko	119	RATA
15.	18	Perempuan	7-9 jam	MLBB	37	Risiko	151	TINGGI
16.	17	Laki laki	7-9 jam	MLBB, 8 Ball Pool, Fifa Mobile	38	Risiko	136	RATA
17.	17	Laki2	>9 jam	Valorant, PB, DOTA	38	Risiko	94	RATA
18.	17	Laki laki	7-9 jam	PES, PB, DOTA	40	Risiko	142	RATA
19.	17	Laki2	3-5 jam	Valorant, DOTA, ML	39	Risiko	118	RATA
20.	17	Laki2	7-9 jam	MLBB, DOTA	36	Risiko	132	RATA
21.	17	Laki laki	>9 jam	MLBB, DOTA 2, Valorant	38	Risiko	79	RATA

22.	17	Laki	7-9 jam	Mlbb, dota	36	Risiko	113	RATA
23.	18	Laki laki	5-7 jam	Valorant	38	Risiko	135	RATA
24.	18	Laki laki	>9 jam	MLBB	40	Risiko	74	RATA
25.	17	Laki laki	7-9 jam	MLBB	38	Risiko	135	RATA
26.	17	PEREMPUAN	5-7 jam	Mlbb	39	Risiko	143	RATA
27.	17	Laki2	7-9 jam	Mlbb	40	Risiko	122	RATA
28.	17	laki laki	30 menit-1 jam	MLBB	15	Tidak	154	TINGGI
29.	15	Perempuan	30 menit-1 jam	Mlbb	15	Tidak	156	TINGGI
30.	16	Laki -Laki	3-5 jam	game yang saya suka : MOBILE LEGEND , ROBLOX DAN FREE FIRE , tapi saya suka nya MOBILE LEGEND	27	Tidak	140	RATA
31.	16	Laki laki	3-5 jam	Free fire	27	Tidak	147	RATA
32.	16	Laki2	5-7 jam	Pubg	20	Tidak	145	RATA
33.	17	Perempuan	1-3 jam	Cooking madness	12	Tidak	157	TINGGI
34.	17	Laki Laki	3-5 jam	Genshin Impact	21	Tidak	144	RATA
35.	17	Laki laki	3-5 jam	MLBB	31	Tidak	146	RATA
36.	18	Laki laki	>9 jam	MLBB,PUBG,GENSHIN IMPACT,FREE FIRE,VALORANT,CODM,FORNITE,POINT BLANK,LOST SAGA,DOTA 2,DOMINO.	34	Tidak	112	RATA
37.	17	Laki laki	5-7 jam	ML	23	Tidak	146	RATA
38.	17	Laki2	5-7 jam	Pubg	21	Tidak	163	TINGGI
39.	16	Laki laki	3-5 jam	MLBB, Growtopia, PUBG, Genshin Impact, CODM	28	Tidak	166	TINGGI
40.	17	perempuan	1-3 jam	candy crush dan MLBB	15	Tidak	158	TINGGGI
41.	17	laki laki	1-3 jam	8 ball pool, and game random	23	Tidak	149	TINGGI
42.	17	Laki laki	1-3 jam	Mlbb	19	Tidak	139	RATA
43.	17	Perempuan	1-3 jam	Homescapes	21	Tidak	150	TINGGI

44.	17	Laki2	3-5 jam	MLBB	25	Tidak	153	TINGGI
45.	17	perempuan	1-3 jam	mobile legend (MLBB)	13	Tidak	148	RATA
46.	17	Laki	1-3 jam	ml	14	Tidak	143	RATA
47.	17	Lki2	1-3 jam	Magic chess	20	Tidak	153	TINGGI
48.	17	Perempuan	1-3 jam	Gardenscapes	14	Tidak	140	RATA
49.	16	perempuan	30 menit-1 jam	candy crush	16	Tidak	168	TINGGI
50.	17	Laki laki	30 menit-1 jam	MLbb	10	Tidak	152	TINGGI
51.	17	Perempuan	30 menit-1 jam	MLbb	17	Tidak	155	TINGGI
52.	17	Perempuan	3-5 jam	Cundy Crush	24	Tidak	150	TINGGI
53.	17	Laki-laki	5-7 jam	MLBB	22	Tidak	143	RATA
54.	17	Laki-laki	5-7 jam	PUBG	21	Tidak	142	RATA
55.	17	Laki-laki	3-5 jam	PUBG	28	Tidak	159	TINGGI
56.	17	Laki-laki	3-5 jam	MLBB	23	Tidak	146	RATA
57.	17	Laki laki	3-5 jam	MLBB	23	Tidak	150	TINGGI
58.	17	Laki laki	3-5 jam	PUBG	21	Tidak	152	TINGGI
59.	17	Laki laki	3-5 jam	MLBB	22	Tidak	150	TINGGI
60.	17	Laki laki	5-7 jam	PUBG	27	Tidak	154	TINGGI
61.	17	Perempuan	<30 menit	Shopee cocoki	11	Tidak	174	TINGGI
62.	18	Perempuan	3-5 jam	PUBG	30	Tidak	160	TINGGI
63.	17	Perempuan	3-5 jam	PUBG	30	Tidak	161	TINGGI
64.	17	Laki laki	3-5 jam	MLBBB	16	Tidak	158	TINGGI
65.	17	Laki	5-7 jam	PUBG	20	Tidak	161	TINGGI
66.	17	Perempuan	1-3 jam	Candy crush	15	Tidak	152	TINGGI
67.	18	Perempuan	1-3 jam	Candy crush	15	Tidak	155	TINGGI
68.	18	Perempuan	1-3 jam	Gardenescape	15	Tidak	149	TINGGI

69.	18	Perempuan	1-3 jam	Shopee cocoki	17	Tidak	118	RATA
70.	16	Perempuan	30 menit-1 jam	Candy Crush	17	Tidak	158	TINGGI
71.	18	Perempun	30 menit-1 jam	Shopee cocoki	14	Tidak	157	TINGGI
72.	17	Perempuan	3-5 jam	mlbb	12	Tidak	146	RATA
73.	17	Perempuan	3-5 jam	PUBG	13	Tidak	135	RATA
74.	17	Laki laki	5-7 jam	ML	23	Tidak	146	RATA
75.	17	Laki2	3-5 jam	MI	22	Tidak	153	TINGGGI
76.	17	Lki laki	3-5 jam	MLBB	16	Tidak	139	RATA
77.	17	Perempuan	1-3 jam	Cooking madness	13	Tidak	159	TINGGI
78.	17	Perempuan	3-5 jam	Pubg	14	Tidak	156	TINGGI
79.	17	Lki laki	3-5 jam	PUBG	17	Tidak	153	TINGGI
80.	17	Perempuan	1-3 jam	CANDY CRUSH	12	Tidak	165	TINGGI
81.	17	Laki Laki	3-5 jam	Valorant	35	Tidak	112	RATA

LAMPIRAN 10**OUTPUT SPSS****Analisis Univariat****a. Kelompok Kasus (27 Responden)****Jenis Kelamin Kasus**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	24	88.9	88.9	88.9
	Perempuan	3	11.1	11.1	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Durasi Bermain Game Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>3 jam - 5 jam	3	11.1	11.1	11.1
	>5 jam - 7 jam	6	22.2	22.2	33.3
	>7 jam - 9 jam	14	51.9	51.9	85.2
	>9 jam	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Usia Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16.00	1	3.7	3.7	3.7
	17.00	23	85.2	85.2	88.9
	18.00	3	11.1	11.1	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Mobile Legend Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	10	37.0	37.0	37.0
	Ya	17	63.0	63.0	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Magic Chess Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	26	96.3	96.3	96.3
	Ya	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Free Fire Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	25	92.6	92.6	92.6
	Ya	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

PUBG Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	23	85.2	85.2	85.2
	Ya	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Valorant Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	21	77.8	77.8	77.8
	Ya	6	22.2	22.2	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

DOTA Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	20	74.1	74.1	74.1
	Ya	7	25.9	25.9	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Genshin Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Roblox Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

CODM Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Fornite Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Point Blank Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	25	92.6	92.6	92.6
	Ya	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Lost Saga Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Cooking Madness Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Candy Crush Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Domino Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

8 Ball Pool Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

PES Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	26	96.3	96.3	96.3
	Ya	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Homescapes Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Shopee Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Kategori IGD Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Beresiko	27	100.0	100.0	100.0

Kategori Motivasi Belajar Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rata-Rata	26	96.3	96.3	96.3
	Tinggi	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Domino Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

8 Ball Pool Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

PES Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	26	96.3	96.3	96.3
	Ya	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Homescapes Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Shopee Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	27	100.0	100.0	100.0

Kategori IGD Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Beresiko	27	100.0	100.0	100.0

Kategori Motivasi Belajar Kasus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rata-Rata	26	96.3	96.3	96.3
	Tinggi	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

b. Subjek Kontrol (54 Responden)

Jenis Kelamin Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	31	57.4	57.4	57.4
	Perempuan	23	42.6	42.6	100.0

Total	54	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Durasi Bermain Game Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<30 menit	1	1.9	1.9	1.9
	30 menit - 1 jam	7	13.0	13.0	14.8
	>1 jam - 3 jam	15	27.8	27.8	42.6
	>3 jam - 5 jam	22	40.7	40.7	83.3
	>5 jam - 7 jam	7	13.0	13.0	96.3
	>9 jam	2	3.7	3.7	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Usia Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15.00	1	1.9	1.9	1.9
	16.00	6	11.1	11.1	13.0
	17.00	41	75.9	75.9	88.9
	18.00	6	11.1	11.1	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Mobile Legend Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	31	57.4	57.4	57.4
	Ya	23	42.6	42.6	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Magic Chess Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Free Fire Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	51	94.4	94.4	94.4
	Ya	3	5.6	5.6	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

PUBG Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	40	74.1	74.1	74.1
	Ya	14	25.9	25.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Valorant Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	52	96.3	96.3	96.3
	Ya	2	3.7	3.7	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

DOTA Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Genshin Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	52	96.3	96.3	96.3

	Ya	2	3.7	3.7	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Roblox Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

CODM Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	52	96.3	96.3	96.3
	Ya	2	3.7	3.7	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Fornite Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Point Blank Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Lost Saga Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Cooking Madness Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Candy Crush Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	46	85.2	85.2	85.2

	Ya	8	14.8	14.8	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Domino Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

8 Ball Pool Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	53	98.1	98.1	98.1
	Ya	1	1.9	1.9	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

PES Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	54	100.0	100.0	100.0

Homescapes Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	52	96.3	96.3	96.3
	Ya	2	3.7	3.7	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Shopee Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	51	94.4	94.4	94.4
	Ya	3	5.6	5.6	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Kategori IGD Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	54	100.0	100.0	100.0

Kategori Motivasi Belajar Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	20	37.0	37.0	37.0
	2.00	34	63.0	63.0	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Analisis Bivariat

Kategori IGD * Skor Motivasi Belajar Crosstabulation

		Skor Motivasi Belajar			
		Rata-Rata	Tinggi	Total	
Kategori IGD	Beresiko	Count	26	1	27
		Expected Count	15.3	11.7	27.0
		% within Kategori IGD	96.3%	3.7%	100.0%
		% within Skor Motivasi Belajar	56.5%	2.9%	33.3%
		% of Total	32.1%	1.2%	33.3%
	Normal	Count	20	34	54
		Expected Count	30.7	23.3	54.0
		% within Kategori IGD	37.0%	63.0%	100.0%
		% within Skor Motivasi Belajar	43.5%	97.1%	66.7%
		% of Total	24.7%	42.0%	66.7%
Total	Count	46	35	81	
	Expected Count	46.0	35.0	81.0	
	% within Kategori IGD	56.8%	43.2%	100.0%	
	% within Skor Motivasi Belajar	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	56.8%	43.2%	100.0%	

Chi-Square Tests

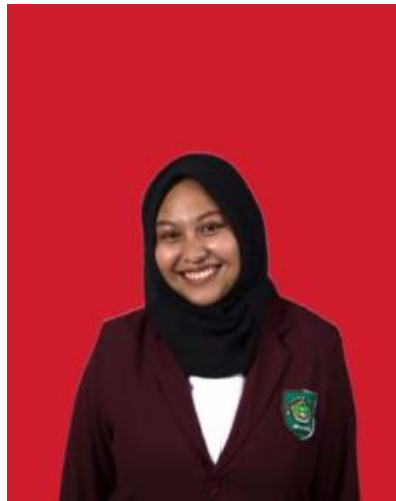
	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	25.759 ^a	1	.000		
Continuity Correction ^b	23.401	1	.000		
Likelihood Ratio	31.049	1	.000		
Fisher's Exact Test				.000	.000
Linear-by-Linear Association	25.441	1	.000		
N of Valid Cases	81				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 11.67.

b. Computed only for a 2x2 table

Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for Kategori IGD (Beresiko / Normal)	44.200	5.565	351.070
For cohort Skor Motivasi Belajar = Rata-Rata	2.600	1.822	3.710
For cohort Skor Motivasi Belajar = Tinggi	.059	.009	.407
N of Valid Cases	81		

LAMPIRAN 11**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. BIODATA PRIBADI**

Nama : Andi Anisa
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Dumai, 03 April 2002
 Email : andianisa03@gmail.com
 Instagram : andianissaa

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK AT TAUBAH (2006-2007)
2. TK CENDANA (2007-2008)
3. SDN 005 BUKIT TIMAH (2008-2014)
4. SMPN BINAAN KHUSUS KOTA DUMAI (2014-2017)
5. SMAN 1 DUMAI (2017-2020)
6. Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara (2020-Sekarang)

C. RIWAYAT ORGANISASI

1. Vice National Coordinator Public Relation ISMKI (2021-2022)
2. Staff Pengmas BEM FK UISU (2022-2023)
3. Assistant of Vice President External ISMKI (2023-2024)
4. Relawan Mer-C Medan (2022-Sekarang)
5. Wakil Gubernur Mahasis BEM FK UISU (2023-2024)

LAMPIRAN 12

DOKUMENTASI PENELITIAN

