

HUBUNGAN ANTARA DURASI *INTERNET GAMING* DENGAN INDEKS PRESTASI KUMULATIF MAHASISWA PROGRAM STUDI KEDOKTERAN TAHUN PERTAMA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Adilla Surya Ariady

ABSTRAK

Era Globalisasi pada saat ini telah terjadi perkembangan yang sangat pesat diberbagai bidang kehidupan, seperti dibidang teknologi. Salah satu media teknologi yang telah digunakan oleh masyarakat luas, yaitu internet. Dengan jumlah penggunaan teknologi internet yang semakin berkembang pesat. Sekarang sedang marak-maraknya game online di dunia, maka terdapat juga berbagai dampak *negative*. Mahasiswa kedokteran adalah individu yang menjalani masa kuliah pre-klinik selama 3,5 tahun dan klinik (*Co-ass*) selama 20 bulan dalam mencapai gelar dokter. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif artinya data diperoleh dengan menyebarkan kuisioner kepada Mahasiswa Kedokteran Umum tahun pertama Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang dengan tujuan yaitu mengetahui apakah terdapat hubungan antara durasi bermain *Internet Gaming* dengan prestasi akademik mahasiswa melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Pada penelitian ini, didapatkan bahwa tidak terdapat hubungan antara durasi bermain *Internet Gaming* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa. Responden pada penelitian ini sebanyak 103 responden dari total 197 mahasiswa yang tengah menjalani tahun pertama Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya, dari 103 responden tersebut didapatkan data bahwa seluruhnya pernah bermain *Internet Gaming* dengan durasi yang bervariasi, didominasi dengan mahasiswa yang bermain dengan durasi cukup rendah yaitu diantara 1-2 jam sebanyak 36,6% dan data dari variabel Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa didominasi kategori baik pada angka 2,76 – 3,00 sebesar 39,4%. Dengan hasil tersebut disimpulkan tidak terdapat hubungan antara durasi bermain *Internet Gaming* dengan IPK mahasiswa Jurusan Kedokteran Universitas Brawijaya dan durasi *Internet Gaming* bukan sebagai faktor resiko penurunan IPK.

Kata Kunci : *Internet Gaming* ,Mahasiswa Program Studi Kedokteran, IPK Mahasiswa

ABSTRACT

The era of globalization at this time has occurred very rapidly in various fields of life, such as in the field of technology. One of the media technologies that have been used by the wider community, namely the internet. With the increasing number of uses of internet technology. Now that there are widespread online games in the world, there are also various negative impacts. Medical students are individuals who undergo a pre-clinical college for 3.5 years and a clinic (Co-ass) for 20 months in achieving a doctor's degree. This type of research is quantitative research where data is obtained by distributing questionnaires to the first year General Medical Students of the Faculty of Medicine, University of Malang Malang, which has the aim of knowing the relationship between the duration of playing Internet Gaming with student academic achievement through the GPA with the entire population active students are enrolled in the Medical Study Program of the Faculty of Medicine, University of Malang, especially for first year students. In this study, it was found that there was no significant relationship between the duration of playing Internet Gaming with the student Grade Point Average (GPA). Respondents in this study were 103 respondents out of a total of 197 students who were undergoing the first year of the Medical Study Program of the Faculty of Medicine, University of Brawijaya, from 103 respondents obtained data that all had played Internet Gaming with varying durations, dominated by students who played with a relatively low duration that is, between 1-2 hours, 36.6% and the data from the student GPA variables were dominated in the range that were still categorized as good in the range with a GPA of 2.76 - 3.00 at 39.4%. In conclusion there are no relation between the duration of *Internet Gaming* and the Grade Point Average of Medical student of Brawijaya University and the duration of *Internet gaming* is not the factor that influenced the lowering of student's GPA.

Keyword : *Internet Gaming*, Medical Faculty of Brawijaya University, Student's Grade Point Average (GPA)

Pendahuluan

Era Globalisasi pada saat ini telah terjadi perkembangan yang sangat pesat diberbagai bidang kehidupan, seperti dibidang teknologi. Semakin majunya zaman akan membuat teknologi semakin maju. Salah satu media teknologi yang telah digunakan oleh masyarakat luas, yaitu internet.

Sejak ditemukannya, hingga sekarang jumlah pengguna internet mengalami peningkatan. Perkiraan resmi dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) terhadap jumlah pengguna internet untuk tahun 2016 menunjukkan bahwa jumlahnya mencapai 132 juta pengguna, dan dari segi usia, untuk usia 15-24 tahun mencapai angka 35 juta pengguna.

Dengan jumlah penggunaan teknologi internet yang semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain game online.

Sekarang sedang marak-maraknya game online di dunia, maka terdapat juga berbagai dampak *negative* terhadap penggunanya, dampak paling umum saat seseorang sering memaikan game online adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Pengguna akan lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pengguna juga akan kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pengguna cenderung menutupi masalah psikologis yang dialami tersebut.

Mahasiswa kedokteran

adalah individu yang menjalani masa kuliah pre-klinik selama 3,5 tahun dan klinik (*Co-ass*) selama 20 bulan dalam mencapai gelar dokter dengan waktu yang tidak singkat tersebut, banyak hal-hal yang dilalui, seperti mengikuti kuliah dari pagi hingga sore, dan diharuskan untuk memahami dan menghafalkan bagian-bagian tubuh manusia (*Anatomi*), dan pada terdapat tekanan untuk memperoleh Indeks Prestasi mahasiswa sebesar minimal 3.0.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dimana data diperoleh dengan menyebarkan kuisisioner kepada Mahasiswa Kedokteran Umum tahun pertama Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya . yang mempunyai tujuan yaitu agar mengetahui hubungan antara penggunaan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif korelatif. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hubungan *Internet Gaming* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran tahun kedua di Universitas Brawijaya Malang.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa yang aktif terdaftar di Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa tahun kedua angkatan 2016 Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian harus memiliki

karakteristik yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian.

Variabel bebas dari penelitian berikut ini adalah durasi *internet gaming* yang dilakukan oleh mahasiswa tingkat kedua Program edokteran Universitas Brawijaya T.A 2016-2017. Variabel tergantung dalam penelitian berikut ini adalah Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa tingkat kedua Program Studi Kedokteran Universitas Brawijaya T.A 2016-2017.

Penelitian ini menggunakan kuisisioner dalam pengambilan data yang akan diisi secara mandiri oleh responden penelitian. Kuisisioner tersebut terdiri dari data sosiodemografis, data profil dari aktivitas *internet gaming* dan kuisisioner untuk skrining *Internet Gaming Disorder* dengan menggunakan *Personal Internet Gaming Disorder Evaluation-9* (PIE-9) dalam versi Bahasa Indonesia.

Hasil

Berikut merupakan hasil dari analisis data yang menggambarkan distribusi karakteristik responden yang telah mengisi kuesioner dalam bentuk tabel, bentuk karakteristik responden yang akan di gambarkan meliputi aspek jenis kelamin, jenis domisili di malang, alasan memilih Program Studi Sarjana Kedokteran, resiko terhadap *Internet Gaming Disorder* (IGD), dan tingkat depresi.

Variabel Penelitian	Frekuensi	Presentase (%)
<u>Durasi Bermain game</u>		
< 1 jam	33	32,0
1-2 jam	35	34,0
2-3 jam	23	22,3
3-4 jam	7	6,8
4-5 jam	2	1,9
> 5 jam	3	2,9
<u>IPK</u>		
≤ 2,75	19	18,4
2,76 – 3,00	40	38,8
3,01 – 3,50	24	23,3
> 3,50	20	19,4
Total	103	100

Durasi bermain game	IPK				Chi-square hitung	SSig.	Contingency Coefficient
	≤ 2.75	2.76 – 3.00	3.01 – 3.50	> 3.50			
< 1 jam	1 (1,4%)	8 (11,3%)	6 (8,5%)	6 (8,5%)	16,060	0,378	0,430
1-2 jam	5 (7,0%)	10 (14,1%)	5 (7,0%)	6 (8,5%)			
2-3 jam	1 (1,4%)	6 (8,5%)	3 (4,2%)	6 (8,5%)			
3-4 jam	0	1 (1,4%)	1 (1,4%)	1 (1,4%)			
4-5 jam	0	2 (2,8%)	0	0			
> 5 jam	2 (2,8%)	1 (1,4%)	0	0			
Total	9 (12,7%)	28 (39,4%)	15 (21,1%)	19 (26,8%)			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 9 orang responden yang memiliki IPK dibawah 2.75, yang dimana 5 orang diantaranya bermain game selama 1-2 jam, 2 orang bermain game selama lebih dari 5 jam, 1 orang bermain game selama kurang dari 1 jam dan 1 orang bermain game selama 2-3 jam.

Pada 28 orang responden yang memiliki IPK 2.76-3.00, terdapat 10 orang yang bermain game selama 1-2 jam, 8 orang bermain game selama kurang dari 1 jam, 6 orang bermain game selama 2-3 jam, 2 orang bermain game selama 4-5 jam, 1 orang bermain game selama 3-4 jam dan 1 orang bermain game selama lebih dari 5 jam.

Pada 15 orang yang memiliki IPK 3.01-3.50, terdapat 6 orang yang bermain game selama kurang dari 1 jam, 5 orang bermain game selama 1-2 jam, 3 orang bermain game selama 2-3 jam dan 1 orang bermain game selama 3-4 jam. Sedangkan pada 19 orang yang memiliki IPK diatas 3.50, terdapat 6 orang yang bermain game selama kurang dari 1 jam, 6 orang bermain game selama 1-2 jam, 6 orang bermain game selama 2-3 jam dan 1 orang bermain game selama 3-4 jam.

Nilai χ^2 hitung (Chi-square hitung) yang diperoleh dari hasil analisis sebesar 16,060 dengan nilai koefisien kontingensi (*Contingency Coefficient*) sebesar 0,430 dan nilai

signifikansi sebesar 0,378. Karena χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel (16,060 $<$ 24,996) atau nilai signifikansinya lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka disimpulkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain game dengan IPK. Nilai korelasi yang diperoleh sebesar 0,430 masuk dalam kategori cukup kuat, jadi hubungan yang terbentuk antara durasi bermain game dengan IPK adalah cukup kuat dan tidak signifikan. Hasil analisis data di atas disesuaikan interpretasinya dengan pedoman dari koefisien menurut Jonathan Sarwono (2009), dengan penjabaran sebagai berikut dalam tabel (tabel 5.4).

Pembahasan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pria merupakan mayoritas dari pengguna *internet gaming/game online* daripada wanita, mahasiswa yang tidak tinggal atau tidak didampingi oleh orang tua memiliki kemungkinan untuk bermain *internet gaming* lebih besar,

Pada penelitian ini indikator alasan mengapa memilih Program Studi Sarjana Kedokteran dipakai untuk menjelaskan bagaimana responden tersebut memilih menjadi mahasiswa kedokteran, dari hasil pengambilan data ditemukan bahwa didapatkan 87,3 persen mahasiswa yang bermain *internet gaming* memilih Program Studi Sarjana Kedokteran atas keinginannya sendiri.

Pada hasil penelitian ditemukan bahwa sebanyak 45 mahasiswa dari 71 responden atau sekitar 63,4 persen berada dalam tingkatan normal, hal tersebut

seperti dikatan sebelumnya depresi merupakan gambaran multifaktoral dapat menggambarkan banyak hal respon terhadap tekanan yang berlangsung baik, hasil prestasi akademik yang baik, atau motivasi tinggi dalam menjalani kegiatan belajar pada saat duduk di tahun kedua, keadaan psikologis seseorang berpengaruh pada beberapa hal diantaranya pada tingkah laku, hubungan antar individu dan pencapaian yang dicapai seseorang misalnya prestasi belajar pada mahasiswa.

Durasi bermain *internet gaming* adalah variabel yang menggambarkan jumlah waktu yang digunakan oleh responden dalam interaksinya dengan *internet gaming*. Pada penelitian ini durasi bermain di kelompokkan menjadi 6 bagian dimulai dari kurang dari 1 jam perhari sampai dengan lebih dari 5 jam per hari, pada penelitian ini didapatkan bahwa mahasiswa yang berada pada proses pembelajaran di tahun kedua didominasi dengan tingkat durasi bermain yang tergolong cukup lama yaitu 1 – 2 jam perhari dengan 26 orang atau sekitar 36,6 persen, lalu dengan durasi bermain 1 jam perhari sebanyak 21 orang atau sekitar 29,6 persen, 2 – 3 jam durasi bermain perhari sebanyak 16 orang atau sekitar 22,5 persen lalu sisanya tersebar dalam rentang 3-4 jam perhari sebanyak 3 orang, 4 – 5 jam sebanyak 2 orang dan lebih durasi lebih dari 5 jam hanya terdapat 3 orang atau sekitar 4,2 persen. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa durasi bermain *internet gaming* oleh responden yaitu

mayoritas hanya bermain game dibawah 3 jam saja.

Pada penelitian ini Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) digunakan sebagai variabel yang menggambarkan hasil dari proses belajar mahasiswa dimana seperti dalam ulasan sebelumnya hal tersebut banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain baik internal maupun eksternal dari hasil pengambilan data pada responden ditemukan pada tingkat mahasiswa yang duduk di tahun ke dua Fakultas Kedokteran tahun ajaran 2016-2017 yang di kategorikan menjadi 4 kategori rentangan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) terakhir yang diperoleh yaitu , sebanyak 39,4% responden memiliki IPK antara 2,76-3,00, 26,8% memiliki IPK di atas 3.50, 21,1% memiliki IPK 3.01-3.40 dan 12,7% responden memiliki IPK kurang dari 2.75 dari total keseluruhan responden yaitu 71 ,sehingga hal tersebut menunjukkan gambaran dari total responden yang bermain *internet gaming* hasil proses belajar sampai dengan tahun ke empat dengan cukup baik.

Hasil analisis menggunakan uji *chi square* pada penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel durasi bermain *internet gaming* dengan variabel IPK pada mahasiswa yang telah menjalankan proses akademik sampai dengan tahun ke dua Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya pada tahun ajaran 2016-2017, menunjukkan nilai signifikansi atau $p\text{-value}=0,430$ dengan bantuan perangkat lunak analisis data SPSS, didapatkan angka *odd ratio* hasil hitung *chi*

square sebesar 16,060 dengan nilai signifikansinya lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka disimpulkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain *internet gaming* dengan IPK pada penelitian ini. Nilai korelasi pada hasil analisa data dengan perangkat lunak SPSS didapatkan $r\text{-value}=0,378$ dikategorikan cukup sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini hubungan antara *durasi internet gaming* terhadap IPK mahasiswa tahun dua Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang tahun ajaran 2016-2017 adalah cukup kuat dan tidak signifikan.

Kesimpulan

Pada penelitian ini didapatkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi dari bermain *internet gaming* dengan Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa (IPK) dengan responden sebanyak 71 responden dari total 197 mahasiswa yang tengah duduk dalam proses belajar pada tahun dua Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya dari 71 responden tersebut didapatkan data bahwa seluruhnya pernah bermain *internet gaming* dengan durasi yang bervariasi, didominasi dengan mahasiswa yang bermain dengan durasi cukup rendah yaitu diantara 1-2 jam sebanyak 36,6 persen dan hanya sebanyak 4,2 persen saja yang bermain dengan durasi tertinggi yaitu lebih dari 5 jam perhari. Demikian pula dengan data dari variabel IPK mahasiswa didominasi pada rentang yang masih

dikategorikan baik pada rentang dengan IPK 2,76 – 3,00 sebesar 39,4 persen. Dengan data tersebut dari 71 responden yang bermain *internet gaming* yang merupakan mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran tahun ke dua, Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya masih didominasi dengan prestasi dengan kategori memuaskan sehingga tidak didapati pengaruh variabel durasi bermain *internet gaming* dengan IPK mahasiswa.

Saran

Pada penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara durasi *internet gaming* dengan IPK dimulai dengan durasi bermain yang lebih tinggi, dimulai dengan durasi yang akan menimbulkan efek patologis pada mahasiswa, baik yang terkait dengan *online games addiction* maupun *internet gaming disorder*. Penelitian terkait durasi dapat dilakukan pada komunitas-komunitas yang interaksinya dengan *internet gaming* dengan durasi panjang dikelompokkan berdasarkan dampak yang sudah ada baik progresifitas dan predileksinya berikut juga dengan jenis-jenis

internet gaming yang beredar atau dimainkan oleh responden harus dipertimbangkan untuk dikelompokkan berdasarkan hal tersebut karena kemungkinannya untuk memberikan dampak-dampak tertentu terhadap kondisi mahasiswa, hal tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk mendapatkan data yang lebih spesifik terhadap durasi dan dampak dari bermain *internet gaming* baik pada mahasiswa pada umumnya maupun mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran tahun ke dua, Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.

Selain itu saran untuk penelitian terkait dengan hubungan *internet gaming* dengan Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa yang terdapat dalam kuesioner yang telah disebar kepada responden dapat memberikan ruang untuk hal-hal yang lebih spesifik terhadap informasi yang sifatnya lebih privat terkait dengan bermain *internet gaming* seperti motivasi bermain, dan bagaimana perasaan responden setelah bermain.