

Hubungan antara kecenderungan adiksi gim dan fungsi eksekutif berdasarkan Behavior Rating Inventory for Executive Functions - Bahasa Indonesia (BRIEF-BI) pada remaja SMA di Jakarta = The relationship between the tendency of having a gaming addiction and executive function based on the Behavior Rating Inventory for Executive Functions - Bahasa Indonesia (BRIEF-BI) questionnaire of high-school students in Jakarta

Moiria Setiawan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20511226&lokasi=lokal>

Abstrak

Pendahuluan: Sebanyak 54,13% dari pengguna internet menggunakan internet untuk bermain gim. Prevalensi internet gaming disorder sendiri berkisar antara 0.7%-27.5% yang didominasi oleh remaja. Adiksi gim merupakan perilaku bermain gim yang berlebihan dan bersifat kompulsif, serta menyebabkan masalah bagi individu tersebut. Telah diketahui bahwa adiksi gim menyebabkan perubahan otak secara struktur dan fungsi, sehingga memengaruhi fungsi eksekutif seseorang. Saat ini, studi menunjukkan bahwa perilaku bermain gim yang berlebihan memberikan dampak yang tidak konsisten pada fungsi eksekutif. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan antara kecenderungan adiksi gim dan fungsi eksekutif pada remaja SMA di

Jakarta.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain potong lintang, dimana penelitian ini dilakukan di bulan Maret 2020 di salah satu SMA swasta di Jakarta, dengan total 53 subjek. Kuesioner Game Addiction Scale-21 (GAS-21) digunakan untuk menilai adiksi gim, dan diisi oleh para remaja SMA. Kuesioner BRIEF-BI digunakan untuk menilai fungsi eksekutif pada remaja dan diisi oleh para orang tua.

Hasil: Penelitian ini menemukan bahwa proporsi adiksi gim adalah sebesar 28,3%, sedangkan proporsi disfungsi eksekutif secara keseluruhan adalah 3,8%. Ditemukan hubungan yang signifikan antara kecenderungan adiksi gim dan memori kerja ($p=0,019$), perencanaan ($p=0,001$), dan pengorganisasian material ($p=0,046$). Tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara kecenderungan adiksi gim dan skala inhibisi ($p=0,283$), adaptasi ($p=0,568$), kontrol emosional ($p=1,000$), inisiasi ($p=0,283$), monitor ($p=0,568$), indeks BRI ($p=0,490$), indeks MI ($p=0,076$), dan GEC ($p=0,076$).

Kesimpulan: Tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara adiksi gim dan fungsi eksekutif secara keseluruhan. Akan tetapi, gim memiliki hubungan yang signifikan dengan domain-domain yang lebih spesifik dari fungsi eksekutif, yaitu: memori kerja, perencanaan, dan pengorganisasian material. Penelitian lebih lanjut mengenai topik ini tetap diperlukan, dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan lebih dari satu sekolah. Selain itu, dianjurkan untuk meningkatkan wawasan orang tua, guru, dan remaja mengenai dampak dari adiksi gim serta pengaruhnya terhadap fungsi eksekutif agar dapat lebih mengerti keperluan dan urgensi untuk mencegah terjadinya adiksi gim sedari dini.

Kata kunci: Adiksi gim, fungsi eksekutif, BRIEF-BI, GAS-21, remaja SMA, Jakarta

Introduction: As many as 54.13% of internet users access the internet to play games. The prevalence of internet gaming disorder ranges between 0.7% to 27.5%, predominantly among teenagers. Game addiction is defined as excessive and compulsive gaming that causes problems to oneself. It is known that game addiction causes structural and functional changes to

the brain, thereby affecting executive function. Various studies have shown that excessive gaming poses inconsistent effects to executive function. Thus, this study aims to investigate the relationship between the tendency of having a gaming addiction and executive function among high school students in

Jakarta.

Method: This is a cross sectional study conducted on March 2020 at a private High School in Jakarta, with a total of 53 subjects. The Game Addiction Scale-21 (GAS-21)

questionnaire was used to assess the tendency of having a gaming addiction and was filled out by the students. On the other hand, the BRIEF-BI questionnaire was used to assess executive function and was

filled out by the parents.

Results: This study finds that the proportion of high school students with a tendency of having a gaming addiction is 28.3%, while the prevalence of global executive dysfunction is 3.8%. There are significant relationships between the tendency of having a gaming addiction and working memory ($p=0.019$), planning ($p=0.001$), and organization of materials ($p=0.046$).

There were no significant relationships found between the tendency of having a gaming addiction and inhibition ($p=0.283$), adaptation ($p=0.568$), emotional control ($p=1.000$), initiation ($p=0.283$), monitor ($p=0.568$), BRI index ($p=0.490$), MI index ($p=0.076$), and GEC

($p=0.076$).

Discussion: There is no significant relationship between the tendency of having a gaming addiction and executive function in general. However, the tendency of having a gaming addiction is significantly related with specific domains of executive function, which are working memory, planning, and organization of materials. Further study is still needed to assess this topic, with a bigger sample size consisting of students from different schools. It is advised to educate teachers, parents, and high school students, of the effects of game addiction towards executive function to better understand the need of early prevention for game addiction.

Key words: Game addiction, executive function, BRIEF-BI, GAS-21, high school students, Jakarta