

Faktor risiko Internet Gaming Disorder (IGD) pada remaja dan hubungannya dengan gangguan emosi perilaku serta prestasi akademis = Risk factors of Internet Gaming Disorder (IGD), the impact to emotional behaviour problem and academic achievement in adolescents

Tisa Paramita Sari Dyaningsih, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518007&lokasi=lokal>

Abstrak

Latar belakang. Internet Gaming Disorder (IGD) pada remaja memiliki faktor risiko internal dan eksternal. IGD pada remaja menyebabkan berbagai dampak negatif baik gangguan emosi perilaku, kesulitan dalam sosial/masyarakat, serta rendahnya prestasi akademis. Prevalens IGD pada remaja di Asia dan Eropa bervariasi antara 1,16%-3,1%, dan penelitian pada remaja di Indonesia masih terbatas dengan kuesioner yang tervalidasi.

Tujuan. Mengetahui prevalens IGD pada remaja di populasi urban, faktor risiko terjadinya IGD, hubungan IGD dengan gangguan emosi perilaku, dan prestasi akademis pada remaja.

Metode. Desain penelitian potong lintang pada remaja usia 12-18 tahun dilakukan pada 2 sekolah di Jakarta Timur selama Februari-Maret 2022 sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Pengambilan data menggunakan kuesioner yang dibagikan secara daring, kuesioner yang digunakan adalah IGDT-10, dan PSC-17. Nilai akademis diambil melalui guru sesuai dengan tingkatan kelas.

Hasil. Jumlah subyek pada penelitian ini ialah 501 remaja dengan prevalens berisiko IGD sebanyak 3,8%. Faktor risiko untuk terjadinya IGD pada remaja adalah usia mulai bermain game terutama di bawah usia 7 tahun (adjusted OR 6,3, IK 95% 1,637-24,005, $p=0,007$). Tidak terbukti adanya hubungan antara jenis kelamin, klasifikasi usia remaja, waktu paparan game, jenis gawai, status orangtua tunggal, pengawasan orangtua, hubungan teman sebaya, jenis game dan pendapatan keluarga dengan IGD. Terdapat hubungan antara gangguan emosi perilaku dengan IGD dan masalah eksternalisasi berhubungan dengan IGD pada remaja ($p=0,013$). Sebagian besar subyek dengan risiko IGD memiliki nilai prestasi akademis di bawah rerata, walaupun tidak didapatkan hubungan bermakna ($p=0,078$) karena faktor risiko prestasi akademis beragam.

Kesimpulan. Remaja dengan risiko IGD memiliki hubungan dengan faktor risiko usia mulai terpapar game. Usia mulai bermain game di bawah 7 tahun memiliki probabilitas mengalami IGD 6,3 kali dibanding usia diatas 7 tahun. Internet Gaming Disorder berhubungan dengan gangguan emosi perilaku. Remaja dengan risiko IGD memiliki nilai prestasi akademis di bawah rerata.

Background. Internet Gaming Disorder (IGD) has internal and external risk factors. IGD causes various negative impacts including emotional and behavioral problems, difficulties in social/community, and low academic performance. Prevalence of IGD in Asia and Europe were 1,16% - 3,1%, and limited studies in Indonesia especially in adolescents using validated questionnaires.

Objective. To determine the prevalence of IGD problems in adolescents of Indonesian urban population, the risk factors associated with IGD, the relationship of IGD with emotional and behavioral problems and academic achievement.

Methods. A cross-sectional study among adolescents aged 12-18 years at 2 schools in East Jakarta during February-March 2022 according to the inclusion and exclusion criteria. Collecting data using a

questionnaire distributed online with IGDT-10 and PSC-17. The academic achievement was given by the teachers according to students grade.

Result. This research included 501 teenagers, with the prevalence of suspected IGD among them was 3,8%. The IGD risk factors in adolescent were age of exposure to online game under 7 years old (adjusted OR 6.3, CI 95% 1.637-24.005, $p = 0.007$). IGD in adolescents has no association to gender, classification of adolescents age, daily gaming duration, type of device, single parents, parental supervision, peer relation, type of game, and socioeconomic status. Meanwhile, IGD has an association with emotional and behavioral problems, and externalization ($p = 0.013$). Adolescent with risk of IGD has low academic achievement, but unrelated with IGD ($p = 0.078$) because it has a lot of risk factors.

Conclusion Adolescent with risk of IGD has association with risk factors of early age exposure of gaming. Early exposure to online game under 7 years old has 6.3 times likelihood to be risk of IGD compared to late exposure over 7 years old. Internet Gaming Disorder associated with emotional behavioral problems. Adolescent suspected of IGD has low academic achievement.