

HUBUNGAN ANTARA GRIT DENGAN KECENDERUNGAN INTERNET GAMING DISORDER PADA MAHASISWA KEDOKTERAN TAHUN PERTAMA FK-KMK UGM

INTISARI

Latar belakang: Mahasiswa kedokteran tahun pertama menghadapi berbagai macam tantangan dalam menjalani pendidikannya. Beberapa mahasiswa bermain *game* untuk melarikan diri dari berbagai tekanan yang dihadapinya. Seiring berjalannya waktu, durasi bermain *game* akan meningkat sehingga berkembang menjadi *internet gaming disorder*. Prevalensi *internet gaming disorder* pada mahasiswa kedokteran tahun pertama paling tinggi dibandingkan tahun berikutnya. Dalam menjalani pendidikan dengan stres yang cukup tinggi, mahasiswa kedokteran tahun pertama membutuhkan suatu keterampilan non kognitif. *Grit* adalah salah satu kemampuan non kognitif yang dimiliki individu berupa kegigihan dan motivasi dalam mencapai tujuan jangka panjangnya. *Grit* memiliki beberapa peran pada mahasiswa kedokteran terkait dengan kesehatan mental seperti *burnout* dan depresi. Peneliti ingin mengetahui apakah *grit* juga berhubungan dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada mahasiswa kedokteran khususnya mahasiswa kedokteran tahun pertama. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai hubungan antara *grit* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada mahasiswa kedokteran tahun pertama FK-KMK UGM.

Tujuan penelitian: untuk menganalisis hubungan antara *grit* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada mahasiswa kedokteran tahun pertama FK-KMK UGM.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tahun pertama FK-KMK UGM. *Grit* akan diukur menggunakan instrumen *The Grit Scale* dan *internet gaming disorder* akan diukur menggunakan instrumen IGDS9-SF. Analisis data menggunakan Uji *Spearman's rank correlation* dan regresi linear multipel, dengan tingkat kemaknaan yang disepakati signifikan secara statistik adalah nilai $p < 0,05$.

Hasil: Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 83 subjek. Terdapat hubungan negatif antara *grit* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* ($r_s = -0,370$, $p = 0,001$). Hasil analisis multivariat menunjukkan bahwa *grit* dan durasi bermain *game* ($r_s = 0,408$, $p = 0,001$) merupakan faktor yang berpengaruh terhadap kecenderungan IGD pada mahasiswa kedokteran tahun pertama FK-KMK UGM.

Kesimpulan: Terdapat hubungan yang bermakna antara *grit* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada mahasiswa kedokteran tahun pertama FK-KMK UGM.

Kata kunci: *grit*, *internet gaming disorder*, mahasiswa kedokteran, mahasiswa kedokteran tahun pertama

ASSOCIATION BETWEEN GRIT AND TENDENCY OF INTERNET GAMING DISORDER IN FIRST YEAR MEDICAL STUDENTS OF FK-KMK UGM

ABSTRACT

Background: First year medical students face enormous stress in daily life. Some students play games to escape from the pressure in their life. The duration of playing games will increase and develops in to internet gaming disorder. The prevalence of internet gaming disorder among medical students higher than global prevalence of internet gaming disorder especially in first year compared to the following year. Non cognitive skills are needed by first year medical students when facing their stressful education. Grit is a non-cognitive ability that individuals possess in the form of persistence and motivation in achieving their long-term goals. Grit has several roles in medical students related to mental health. Researchers want to find out whether grit is also related to the tendency for internet gaming disorder in medical students, especially first year medical students. The researcher hope that this research can provide an overview of the relationship between grit and the tendency for internet gaming disorder in first year medical students at FK-KMK UGM.

Objective: This study aims to identify the association between grit and tendency of internet gaming disorder in first year medical students of FK-KMK UGM.

Method: This study is an analytical observational study with cross-sectional approach. The subject of this study is first year student of FK-KMK UGM. Grit will be measured using The Grit Scale instrument and internet gaming disorder will be measured using the IGDS9-SF instrument. Data analysis will use the Spearman's rank correlation test and linear regression, with statistically significant set at $p < 0.05$.

Results: The number of respondents in this study was 83 subjects. There was a negative correlation between grit and the tendency for Internet Gaming Disorder ($r_s = -0.370$, $p = 0.001$). Multivariate analysis showed that grit and gaming duration ($r_s = 0.408$, $p = 0.001$) were influential factors on the tendency for IGD among first-year medical students at FK-KMK UGM.

Conclusion: There is a significant negative association between grit and the tendency of Internet Gaming Disorder among first-year medical students at FK-KMK UGM.

Keywords: first-year medical student, grit, internet gaming disorder, medical student