

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Keaslian Penelitian.....	9
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama	11
1. Definisi Mahasiswa Kedokteran.....	11
2. Profil Program Studi Kedokteran FK-KMK UGM	11
3. Stressor yang dialami mahasiswa kedokteran tahun pertama.....	12
B. <i>INTERNET GAMING DISORDER</i> (IGD)	13
1. Kriteria Diagnosis <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD)	13
2. Neurobiologi <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD)	14
4. <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD) pada Mahasiswa Kedokteran	17
5. Faktor Risiko <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD) pada Mahasiswa Kedokteran.....	19
C. <i>GRIT</i>	23

1. Definisi.....	23
2. Dimensi <i>Grit</i>	24
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>grit</i>	24
4. Neurobiologi terkait <i>grit</i>	29
5. Teori Psikologi tentang <i>Grit</i>	30
D. Hubungan antara <i>Grit</i> dengan kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama.....	32
E. Landasan Teori.....	35
F. Kerangka Teori.....	37
G. Kerangka Konsep	38
H. Hipotesis	38
BAB III	39
METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian	42
E. Identifikasi Variabel Penelitian.....	44
F. Definisi Operasional.....	45
G. Jalannya Penelitian	47
H. Analisis Hasil.....	48
I. Etika penelitian	49
J. Alur Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan.....	58
C. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75



Hubungan antara Grit dengan Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama FK-KMK UGM

Arin Indrayati, Dr. dr. Carla Raymondalexas Marchira, Sp.KJ(K).; Dr. Dra. Sumarni, M.Si., Psi.

Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 2. Kisi - kisi kuesioner <i>The Grit Scale</i>	43
Tabel 3. Definisi Operasional Variabel.....	45
Tabel 4. Karakteristik Subjek Penelitian.....	52
Tabel 5. Distribusi <i>Grit</i> dan <i>Internet Gaming Disorder</i> Subjek Penelitian	53
Tabel 6. Analisis Bivariat antara <i>Grit</i> dengan <i>Internet Gaming Disorder</i>	54
Tabel 7. Analisis bivariat antara Variabel Subskala <i>Grit</i> dengan kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i>	54
Tabel 8. Analisis Bivariat antara Variabel Lain dengan kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i>	56
Tabel 9. Analisis multivariat variabel yang berpengaruh terhadap kecenderungan <i>internet gaming disorder</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori.....	37
Gambar 2. Kerangka Konsep	38
Gambar 3. Alur Penelitian.....	51