

INTISARI

Fenomena *Internet Gaming Disorder* (IGD) muncul akibat dari ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan internet dan *video games*. Seiring dengan perkembangan teknologi, prevalensi dari IGD juga cenderung meningkat. Dengan tingkat penetrasi internet pada populasi Indonesia yang tinggi, daerah pedesaan berisiko terpapar fenomena ini. IGD dapat mempengaruhi status kognitif secara negatif terutama atensi, muncul akibat terlalu lama menggunakan *video games* atau internet. Penelitian ini bertujuan menganalisis gangguan status kognitif penderita IGD pada remaja SMP di wilayah pedesaan Cangkringan.

Penelitian ini merupakan penelitian *cross sectional*, subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Pertama di pedesaan Cangkringan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta yang menderita IGD yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi dengan subjek normal sebagai kontrol. Kedua kelompok tersebut dilakukan pemeriksaan status kognitif menggunakan MMMSEC-Ina. Analisis antara status kognitif kedua kelompok dengan IGD, tipe/genre game, dan durasi aktivitas internet dengan uji Mann Whitney dilanjutkan uji regresi linier.

Didapatkan 37 subjek IGD dan 37 subjek normal, rerata usia subjek $13,76 \pm 0,641$. Hasil uji Mann Whitney pada status kognitif menunjukkan tren penurunan rerata nilai kognitif tiap domain terutama domain kalkulasi/atensi $p=0,000$; dan total kognitif $p=0,029$. Hasil uji korelasi bivariat dengan variabel luar tidak ditemukan signifikan. Hasil uji multivariat menunjukkan bahwa IGD berkorelasi signifikan dengan status kognitif dengan $B=1,293$; $p=0,024$.

Kesimpulan penelitian ini, penderita IGD di pedesaan Cangkringan mengalami gangguan fungsi kognitif terutama pada domain kalkulasi/atensi.

Kata kunci: IGD, *Internet Gaming Disorder*, kognitif, pedesaan, remaja, SMP

ABSTRACT

The Internet Gaming Disorder (IGD) phenomenon arises due to the inability to control internet usage and video games. Along with the development of technology, the prevalence of IGD also tends to increase. With the high level of internet penetration in the Indonesian population, rural areas are at risk of being exposed to this phenomenon. IGD can negatively affect cognitive status, especially attention, arises due to too long using video games or the internet. This study aims to analyze cognitive status disorders of people with IGD in adolescents in junior high school in the rural area of Cangkringan.

This study was a cross-sectional study, the research subjects were junior high school students in Cangkringan village, Sleman Regency, Yogyakarta who suffered from IGD who met the inclusion and exclusion criteria with normal subjects as controls. Both groups performed cognitive status examinations using MMMSEC-Ina. Analysis between cognitive status of both groups with IGD, type / genre of games, and duration of internet activity with Mann Whitney test followed by linear regression test

There were 37 subjects with IGD and 37 normal subjects, the mean age of the subjects was $13.76 \pm 0,641$. The Mann Whitney test results on cognitive status showed a trend of decreasing the average cognitive value of each domain, especially the calculation / attention domain $p = 0,000$; and cognitive total $p = 0,029$. Bivariate correlation test results with outside variables were not found to be significant. The multivariate test results showed that IGD was significantly correlated with cognitive status with $B = 1,293$; $p = 0,024$.

In conclusion, patients with IGD in the Cangkringan rural experience disorder of cognitive function, especially in the domain of calculation / attention.

Keyword: IGD, Internet Gaming Disorder, cognitive, rural, adolescent, middle school