

## ABSTRAK

### **Hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan Kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* pada Remaja SMP Di Yogyakarta**

Agus Budi Bowo Leksono<sup>1</sup>, Indarwati Setyaningsih<sup>2</sup>, Paryono<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Residen Neurologi, RSUP Dr. Sardjito/Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan,  
Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Staf Departemen Neurologi, RSUP Dr. Sardjito/Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan  
Keperawatan, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

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

Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan adanya hubungan gangguan status kognitif pada penderita *Internet Gaming Disorder* remaja SMP di wilayah perkotaan.

Penelitian ini merupakan penelitian potong lintang, subjek penelitian adalah siswa di SMP N 1 Yogyakarta, SMP N 8 Yogyakarta. Subjek yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi dilakukan pemeriksaan GAS-7 Ina dan penilaian status kognitif dengan *modified mini mental state examination* –Ina (MMMSE-Ina). Analisis statistik digunakan untuk menentukan hubungan antara IGD dan karakteristik demografis.

Terdapat 141 subjek dengan nilai tengah usia 14 (12-15) tahun. Fungsi kognitif diukur dengan menggunakan MMMSEC-Ina dengan jumlah total sebesar 37 terdiri dari 5 domain. Tiap domain kognitif dinilai dengan nilai maksimal dari orientasi sebesar 12, registrasi 3, kalkulasi/atensi 7, *recall* 3, dan bahasa 12. Hasil signifikan ditemukan adanya hubungan penurunan status kognitif dengan IGD ( $p=0,014$ ). Pada analisis bivariat, variabel yang secara signifikan berhubungan dengan status kognitif adalah jenis game ( $p=0,050$ ). Pada analisis multivariat, status IGD ( $R^2 = 0,469$ ) signifikan terhadap penurunan status kognitif.

Penderita IGD di perkotaan Yogyakarta mengalami gangguan fungsi kognitif terutama pada domain atensi, *recall* dan bahasa pada remaja SMP di Perkotaan Yogyakarta

Kata Kunci : status kognitif, remaja, *internet gaming disorder*, pelajar SMP

## ABSTRACT

### **Association between Internet Gaming Disorder and Cognitive Status Dysfunction in Junior High School Teens in Yogyakarta**

Agus Budi Bowo Leksono<sup>1</sup>, Indarwati Setyaningsih<sup>2</sup>, Paryono<sup>2</sup>

\*Neurology Resident, Faculty of Medicine, Public Health and Nursing, Universitas Gadjah Mada

\*\*Neurology Staff, Faculty of Medicine, Public Health and Nursing, Universitas Gadjah Mada

Internet Gaming Disorder (IGD) phenomenon arises as a result of the inability to control internet usage and video games. Along with technological developments, the prevalence of ER also tends to increase. With the high level of internet penetration in Indonesia's population, rural areas are at risk of being exposed to this phenomenon. IGD can negatively affect cognitive status, especially attention, arising from prolonged use of video games or the internet. This study aims to analyze the cognitive status disorders of ER patients in junior high school adolescents.

The purpose of this study was to prove the existence of a relationship with cognitive status disorders in junior high school adolescents with Internet Gaming Disorder in urban areas.

This research is a cross-sectional study, the research subjects were students at SMP N 1 Yogyakarta, SMP N 8 Yogyakarta. Subjects who met the inclusion and exclusion criteria were tested for GAS-7 Ina and assessment of cognitive status with the modified mini mental state examination -Ina (MMMSE-Ina). Statistical analysis was used to determine the relationship between ED and demographic characteristics.

There were 141 subjects with a mean age of 14 (12-15) years. Cognitive function was measured using MMMSEC-Ina with a total number of 37 consisting of 5 domains. Each cognitive domain was assessed with a maximum value of orientation of 12, registration 3, calculation / attention 7, recall 3, and language 12. Significant results found a decrease in cognitive status with ER (p0.014). In the bivariate analysis, the variable that was significantly related to cognitive status was the type of game (p = 0.050). In the multivariate analysis, IGD status (R<sup>2</sup> = 0.469) was significant cognitive function's decrement. Emergency room sufferers in urban Yogyakarta experience cognitive dysfunction, especially in the attention, recall and language domains of junior high school adolescents in Yogyakarta City.

Kata Kunci : cognitive status, adolescence, *internet gaming disorder*, pelajar SMP