

## HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* DAN MASALAH PERILAKU PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI YOGYAKARTA

Mimi Marleni, Djauhar Ismail, Retno Sutomo

Departemen Ilmu Kesehatan Anak FK-KMK Universitas Gadjah Mada  
Yogyakarta, Indonesia

### INTISARI

**Latar belakang:** *Internet gaming disorder* (IGD) diperkirakan berhubungan dengan masalah perilaku. IGD adalah penggunaan permainan secara daring yang berlebihan, yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari termasuk masalah perilaku. Hal ini merupakan isu global pada remaja dengan risiko tinggi mengalami hal ini, tetapi studi mengenai hubungannya masih sangat terbatas.

**Tujuan:** Menilai hubungan antara IGD dan masalah perilaku pada siswa sekolah menengah pertama di Yogyakarta.

**Metode:** Sebuah studi *cross-sectional* yang dilakukan pada bulan April sampai Desember 2019. Studi ini menggunakan data sekunder dari penelitian utama tentang pengaruh IGD terhadap kualitas hidup pada siswa SMP di Yogyakarta. Data yang digunakan adalah data jenis kelamin, tingkat pendidikan orangtua, data GAS-7 untuk menilai IGD dan SDQ untuk menilai masalah perilaku. Analisis data menggunakan program SPSS 22 yang menyajikan tahap deskriptif dan tahap analitik. Analisis bivariat menggunakan *Chi-square test* dan regresi logistik untuk analisis multivariat.

**Hasil:** Proporsi IGD pada penelitian ini didapatkan sebesar 10,03%. Proporsi masalah perilaku pada kelompok IGD lebih tinggi (56,6%) daripada kelompok non IGD (36,4%) bermakna secara statistik OR=2,28 (CI 95% 1,48-3,51  $p<0,001$ ). Proporsi masalah emosi, *conduct problems* dan skor perilaku prososial normal pada kelompok IGD lebih rendah dibandingkan kelompok non IGD yang berbeda secara bermakna. Jenis kelamin berhubungan dengan domain masalah emosi OR=0,35 (CI 95% 0,19-0,64  $p=0,001$ ) dan tingkat pendidikan ibu berhubungan dengan domain hiperaktivitas/inatensi OR=0,42 (CI 95% 0,24-0,73  $p=0,002$ ) secara bermakna.

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara IGD dan masalah perilaku, masalah emosi, perilaku mengganggu (*conduct problems*) dan perilaku prososial. Terdapat hubungan yang bermakna antara jenis kelamin dengan domain masalah emosi, tingkat pendidikan ibu dengan domain hiperaktif/inatensi. Tidak ada hubungan antara IGD dan masalah perilaku dengan jenis kelamin, tingkat pendidikan ayah dan tingkat pendidikan ibu.

**Keywords:** *Internet gaming disorder* (IGD), masalah perilaku, *strength and difficulties questionnaire* (SDQ).

## ASSOCIATION BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER AND BEHAVIORAL PROBLEMS IN FIRST HIGH SCHOOL STUDENTS IN YOGYAKARTA

Mimi Marleni, Djauhar Ismail, Retno Sutomo

Departemen of Child's Health, Faculty of Medicine, Public Health, and Nursing  
Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

### ABSTRACT

**Background:** Internet gaming disorders (IGD) is thought to be associated with behavioral problems. IGD is the excessive use of online games, which can interfere with daily life including behavioral problems. This is a global issue in adolescents at high risk for this condition, but studies on the relationship are still very limited.

**Objective:** To assess the association between IGD and behaviour problems among junior high school students in Yogyakarta.

**Method:** A cross-sectional study conducted on junior high school students from April to December 2019, using secondary data from the main study on the effect of the IGD on the quality of life of junior high school students in Yogyakarta. The data used are gender, parental education level, GAS-7 questionnaire data to assess the IGD and SDQ to assess behavioral problems. Data analysis using SPSS 22 program which presents descriptive, an analytical stage using Chi-square test and logistic regression.

**Results:** The proportion of IGD obtained was 10.03%. The proportion of behavioral problems in the IGD group was higher (56.6%) than the non-IGD group (36.4%) statistically significant  $OR=2.28$  (95% CI 1.48-3.51  $p<0,001$ ). The proportion of emotional problems, conduct problems, and scores of normal prosocial behavior in the IGD group was significantly lower than in the non-IGD group, which were significantly different. Gender was associated with the emotional problem  $OR=0.35$  (95% CI 0.19-0.64  $p=0,001$ ), and maternal education level was associated with the hyperactivity/attention  $OR=0.42$  (95% CI 0.24- 0.73  $p=0,002$ ) significantly

**Conclusion:** There is a statistically significant association between IGD and behavioral problems, emotional problems, conduct problems and prosocial behavior. There is a significant association between gender and emotional problems, maternal education level and hyperactivity/attention. No association between IGD and behavioral problems with gender and parent's education level.

**Keywords:** Internet gaming disorder (IGD), behavior problems, strength and difficulties questionnaire (SDQ)