

## ABSTRACT

### THE REALTIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION TO TIME MANAGEMENT IN 2015 STUDENTS FACULTY OF MEDICINE LAMPUNG UNIVERSITY

By

AHMAD MUFID NA

**Background:** Online games are a phenomenon that young people are interested, including students. Not a few of them have entered the stage of online game addiction. It can interfere with or decrease the ability of students to carry out time management. This study aims to determine the relationship between online game addiction and time management in 2015 students from Lampung University medical faculty.

**Method:** This study uses a cross sectional approach. The research sample was taken as many as 162 respondents and asked to fill out two questionnaires namely game addiction scale for adolescents and time management “effective learning service”.

**Results:** Based on the results of univariate analysis as many as 27,8% of students experience online game addiction and as many as 40,1% of students with enough time management level categories. Based on bivariate analysis using chi square test found a significant relationship between online game addiction and time management with a value of  $p=0,001$  ( $p<0,05$ ).

**Conclusion:** The conclusion is a significant relationship between online game addiction and time management in 2015 students of Lampung University medical faculty.

**Keywords:** addiction, online games, time management

## ABSTRAK

### HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN MANAJEMEN WAKTU PADA MAHASISWA ANGKATAN 2015 FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

AHMAD MUFID NA

**Latar belakang:** *Game online* merupakan suatu fenomena yang sedang diminati oleh anak muda saat ini, tak terkecuali mahasiswa. Tidak sedikit dari mereka bahkan sudah memasuki tahap kecanduan *game online*. Hal tersebut bisa saja mengganggu atau menurunkan kemampuan mahasiswa dalam manajemen waktu. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan manajemen waktu pada mahasiswa angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

**Metode penelitian:** Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian yang diambil sebanyak 162 responden dan diminta untuk mengisi dua buah kuesioner yaitu *Game Addiction Scale for Adolescents* dan *Time Management "Effective Learning Service"*.

**Hasil penelitian:** Berdasarkan hasil analisis univariat terdapat sebanyak 27,8% mahasiswa mengalami kecanduan dan terdapat sebanyak 40,1% mahasiswa dengan tingkat manajemen waktu berkategori cukup. Berdasarkan analisis bivariat dengan uji *chi square* didapatkan bahwa terdapat hubungan bermakna antara kecanduan *game online* dengan manajemen waktu dengan nilai  $p=0,001$  ( $p<0,05$ ).

**Simpulan:** Kesimpulannya adalah terdapat hubungan bermakna antara kecanduan *game online* dengan manajemen waktu pada mahasiswa angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

**Kata kunci:** *game online*, kecanduan, manajemen waktu