

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN

#### 5.1 Karakteristik Subjek Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Desember sampai dengan Januari 2020 dengan melibatkan 36 mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Program Studi Profesi Dokter angkatan 2015-2019. Seluruh subjek telah bersedia untuk turut serta dalam penelitian dengan menandatangani lembar *informed consent* dan mengisi lembar kuesioner sebelum penelitian dilakukan.

Setelah dilakukan uji normalitas, didapatkan data berdistribusi normal, sehingga digunakan median sebagai ukuran pemusatan.

**Tabel 5.1** Karakteristik Subjek Penelitian

| Kelompok | Durasi Bermain Video Game dalam 1 Minggu (Jam) | Umur (Tahun)     | n  |
|----------|------------------------------------------------|------------------|----|
|          | Rerata $\pm$ SD                                | Rerata $\pm$ SD  |    |
| HFG      | 17,52 $\pm$ 1,63                               | 21,00 $\pm$ 1,18 | 18 |
| LFG      | 3,63 $\pm$ 2,09                                | 21,06 $\pm$ 1,16 | 18 |

SD = Standar Deviasi; N = jumlah subjek; HFG; *Heavy Frequency Gamer*; LFG = *Low Frequency Gamer*

#### 5.2 Pengukuran Atensi dan Waktu Reaksi

Hasil pengukuran atensi yang terdiri dari tiga komponen fungsi yakni *alerting*, *orienting*, dan *conflict* menunjukkan tingkatan yang bervariasi antara kelompok HFG dan kelompok LFG.

##### 5.2.1 Perubahan Fungsi *Alerting*

**Tabel 5.2** Perubahan Fungsi *Alerting*

| Kelompok | Rerata $\pm$ SD (ms) |                   | p     |
|----------|----------------------|-------------------|-------|
|          | <i>Pre-Test</i>      | <i>Post-Test</i>  |       |
| HFG      | 49,44 $\pm$ 23,79    | 46,61 $\pm$ 26,14 | 0,542 |
| LFG      | 54,50 $\pm$ 35,76    | 53,00 $\pm$ 44,70 | 0,591 |

SB = Standar Deviasi; ms = *millisecond*/milidetik; HFG = *Heavy Frequency Gamer*; LFG = *Low Frequency Gamer*

Tabel 5.2 menunjukkan perubahan fungsi *alerting* pada kelompok HFG dan LFG. Tabel tersebut menunjukkan bahwa sampel yang mengalami peningkatan fungsi *alerting* pada kelompok HFG berjumlah 13 orang (72%) sedangkan yang mengalami penurunan fungsi *alerting* berjumlah 5 orang (28%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai fungsi *alerting* pada *post-test* 46,61 ms dan pada *pre-test* 49,44 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan atensi pada fungsi *alerting* karena rerata nilai fungsi *alerting* pada *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan *pre-test*. Meskipun demikian, peningkatan rerata nilai fungsi *alerting* tidak signifikan sebab  $p = 0,542$ .

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa pada kelompok LFG, jumlah sampel yang mengalami peningkatan fungsi *alerting* berjumlah 11 orang (61%) sedangkan yang mengalami penurunan fungsi *alerting* berjumlah 7 orang (39%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai fungsi *alerting* pada *post-test* sebesar 54,50 ms dan pada *pre-test* 53,00 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan atensi pada fungsi *alerting* karena rerata nilai fungsi *alerting* pada *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan *pre-test*. Meskipun demikian, peningkatan rerata nilai fungsi *alerting* tidak signifikan sebab  $p = 0,591$ .

### 5.2.2 Perubahan Fungsi *Orienting*

**Tabel 5.3** Perubahan Fungsi *Orienting* Kelompok HFG dan LFG

| Kelompok | Rerata $\pm$ SD (ms) |                   | p     |
|----------|----------------------|-------------------|-------|
|          | <i>Pre-Test</i>      | <i>Post-Test</i>  |       |
| HFG      | 29,11 $\pm$ 12,38    | 29,00 $\pm$ 19,73 | 0,266 |
| LFG      | 37,83 $\pm$ 23,79    | 28,78 $\pm$ 18,12 | 0,214 |

SD = Standar Deviasi; ms = *millisecond*/milidetik; HFG = *Heavy Frequency Gamer*; LFG = *Low Frequency Gamer*

Tabel 5.3 menunjukkan perubahan fungsi *orienting* pada kelompok HFG dan LFG. Tabel tersebut menunjukkan bahwa sampel yang mengalami peningkatan fungsi *orienting* pada kelompok HFG berjumlah 13 orang (72%) sedangkan yang mengalami penurunan fungsi *orienting* berjumlah 5 orang (28%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai fungsi *orienting* pada *post-test* 39,44 ms dan pada *pre-test* 43,44 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan atensi pada fungsi *orienting* karena rerata nilai fungsi *orienting* pada *post-test* lebih kecil

dibandingkan dengan *pre-test*. Meskipun demikian, peningkatan rerata nilai fungsi *orienting* tidak signifikan sebab  $p = 0,266$ .

Tabel 5.3 menunjukkan bahwa pada kelompok LFG, jumlah sampel yang mengalami peningkatan fungsi *orienting* berjumlah 12 orang (67%) sedangkan yang mengalami penurunan fungsi *orienting* berjumlah 6 orang (33%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai fungsi *orienting* pada *post-test* sebesar 28,78 ms dan pada *pre-test* 37,83 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan atensi pada fungsi *orienting* karena rerata nilai fungsi *orienting* pada *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan *pre-test*. Meskipun demikian, peningkatan atensi pada fungsi *orienting* tersebut tidak signifikan sebab  $p = 0,214$ .

### 5.2.3 Perubahan Fungsi *Conflict*

**Tabel 5.4** Perubahan Fungsi *Conflict* Kelompok HFG dan LFG

| Kelompok | Rerata $\pm$ SD (ms) |                   | p     |
|----------|----------------------|-------------------|-------|
|          | <i>Pre-Test</i>      | <i>Post-Test</i>  |       |
| HFG      | 99,00 $\pm$ 24,14    | 96,17 $\pm$ 24,33 | 0,616 |
| LFG      | 107,56 $\pm$ 41,25   | 98,39 $\pm$ 38,46 | 0,727 |

SD = Standar Deviasi; ms = *millisecond*/milidetik; HFG = *Heavy Frequency Gamer*; LFG = *Low Frequency Gamer*

Tabel 5.4 menunjukkan perubahan fungsi *conflict* pada kelompok HFG dan LFG. Tabel tersebut menunjukkan bahwa sampel yang mengalami peningkatan fungsi *conflict* pada kelompok HFG berjumlah 11 orang (61%) sedangkan yang mengalami penurunan fungsi *conflict* berjumlah 7 orang (39%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai fungsi *conflict* pada *post-test* 96,17 ms dan pada *pre-test* 99,00 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya penurunan atensi pada fungsi *conflict* karena rerata nilai fungsi *conflict* pada *post-test* lebih besar dibandingkan dengan *pre-test*. Meskipun demikian, penurunan rerata nilai fungsi *conflict* tidak signifikan sebab  $p = 0,616$ .

Tabel 5.4 menunjukkan bahwa pada kelompok LFG, jumlah sampel yang mengalami peningkatan fungsi *conflict* berjumlah 9 orang (50%) sedangkan yang mengalami penurunan fungsi *conflict* berjumlah 9 orang (50%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai fungsi *conflict* pada *post-test* sebesar 98,39 ms ms dan pada *pre-test* 107,56 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan atensi pada

fungsi *conflict* karena rerata nilai fungsi *conflict* pada *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan *pre-test*. Meskipun demikian, peningkatan rerata nilai fungsi *conflict* tidak signifikan sebab  $p = 0,727$ .

#### 5.2.4 Perubahan Waktu Reaksi

**Tabel 5.5** Perubahan Waktu Reaksi Kelompok HFG dan LFG

| Kelompok | Rerata $\pm$ SD (ms) |                     | p     |
|----------|----------------------|---------------------|-------|
|          | <i>Pre-Test</i>      | <i>Post-Test</i>    |       |
| HFG      | 638,72 $\pm$ 162,22  | 624,11 $\pm$ 172,49 | 0,149 |
| LFG      | 655,17 $\pm$ 186,94  | 630,22 $\pm$ 189,10 | 0,032 |

SD = Standar Deviasi; ms = *millisecond*/milidetik; HFG = *Heavy Frequency Gamer*; LFG = *Low Frequency Gamer*

Tabel 5.5 menunjukkan perubahan waktu reaksi pada kelompok HFG dan lfg. Tabel tersebut menunjukkan bahwa sampel yang mengalami peningkatan waktu reaksi pada kelompok HFG berjumlah 14 orang (78%) sedangkan yang mengalami penurunan waktu reaksi berjumlah 4 orang (22%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai waktu reaksi pada *post-test* 624,11 ms dan pada *pre-test* 638,72 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan atensi pada waktu reaksi karena rerata nilai waktu reaksi pada *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan *pre-test*. Meskipun demikian, peningkatan rerata nilai waktu reaksi tidak signifikan sebab  $p = 0,149$ .

Tabel 5.5 menunjukkan bahwa pada kelompok HFG, jumlah sampel yang mengalami peningkatan waktu reaksi berjumlah 14 orang (78%) sedangkan yang mengalami penurunan waktu reaksi berjumlah 4 orang (22%). Pada tabel tersebut ditemukan rerata nilai waktu reaksi pada *post-test* sebesar 630,22 ms dan pada *pre-test* 655,17 ms. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan waktu reaksi karena rerata nilai waktu reaksi pada *post-test* lebih kecil dibandingkan dengan *pre-test*. Peningkatan waktu reaksi tersebut signifikan sebab  $p = 0,032$ .



### 5.3 Perbedaan Perubahan Atensi dan Waktu Reaksi pada Kelompok HFG dan Kelompok LFG

**Tabel 5.6** Perbedaan Perubahan Atensi dan Waktu Reaksi pada Kelompok HFG dan LFG

| Kelompok         | Jumlah Sampel (Orang) |         | p     |
|------------------|-----------------------|---------|-------|
|                  | Meningkat             | Menurun |       |
| HFG Alerting     | 14                    | 4       | 0,605 |
| LFG Alerting     | 11                    | 7       |       |
| HFG Orienting    | 13                    | 5       | 0,255 |
| LFG Orienting    | 11                    | 7       |       |
| HFG Conflict     | 11                    | 7       | 0,914 |
| LFG Conflict     | 8                     | 10      |       |
| HFG Waktu Reaksi | 13                    | 5       | 0,888 |
| LFG Waktu Reaksi | 14                    | 4       |       |

SD = Standar Deviasi; HFG = *Heavy Frequency Gamer*; LFG = *Low Frequency Gamer*

Tabel di atas menunjukkan perbedaan perubahan atensi dan waktu reaksi pada kelompok HFG dan kelompok LFG yang dilihat dari jumlah data yang meningkat dan menurun dari *pre-test* ke *post-test*. Data tersebut dianalisis menggunakan *Chi-Square*. Tabel di atas menunjukkan perbedaan perubahan fungsi *alerting* tidak signifikan karena memiliki nilai  $p = 0,605$ . Perbedaan perubahan fungsi *orienting* tidak signifikan karena memiliki nilai  $p = 0,255$ . Perbedaan perubahan fungsi *conflict* tidak signifikan karena memiliki nilai  $p = 0,914$ . Perbedaan perubahan waktu reaksi tidak signifikan karena memiliki nilai  $p = 0,888$ .