



**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR PASH BRAINS
TERHADAP MAHASISWA PENDERITA ADIKSI *GAME* DI FAKULTAS
KEDOKTERAN PRODI KEDOKTERAN UPN “VETERAN” JAKARTA
TAHUN 2024**

SKRIPSI

SHELLINA YUNITA AZZAHRA

2110211092

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI KEDOKTERAN PROGRAM SARJANA
2024**



**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR PASH BRAINS
TERHADAP MAHASISWA PENDERITA ADIKSI *GAME* DI FAKULTAS
KEDOKTERAN PRODI KEDOKTERAN UPN “VETERAN” JAKARTA
TAHUN 2024**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Kedokteran**

SHELLINA YUNITA AZZAHRA

2110211092

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI KEDOKTERAN PROGRAM SARJANA**

2024

PERTANYAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Shellina Yunita Azzahra

NRP : 2110211092

Tanggal : 6 Januari 2025

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 6 Januari 2025

Yang menyatakan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'SHELLINA YUNITA AZZAHRA' in a stylized font, with 'SHELLINA' on the top line, 'YUNITA' on the middle line, and 'AZZAHRA' on the bottom line. Below the name, there is a smaller line of text that appears to be an identification number: '2110211092'. The signature is written in a cursive style across the stamp.

Shellina Yunita Azzahra

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai *civitas* akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shellina Yunita Azzahra
NRP : 2110211092
Fakultas : Kedokteran
Program Studi : Kedokteran Program Sarjana (PSKPS)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: “**Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur PASH BRAIN terhadap Mahasiswa Penderita Adiksi Game di Fakultas Kedokteran Prodi Kedokteran UPN “Veteran” Jakarta Tahun 2024**”

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 Januari 2025

Yang menyatakan,


METERAI
TEMPEL
Rp. 13.000/832602
Shellina Yunita Azzahra

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

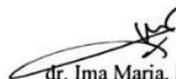
Nama : Shellina Yunita Azzahra

NIM : 2110211092

Program Studi : Kedokteran Program Sarjana

Judul Skripsi : Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur *PASH BRAINS* terhadap Mahasiswa Penderita Adiksi *Game* di Fakultas Kedokteran Prodi Kedokteran UPN "Veteran" Jakarta Tahun 2024

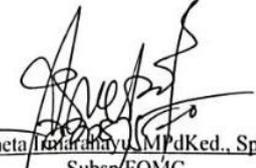
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran pada Program Studi Kedokteran Program Sarjana, Fakultas Kedokteran, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.


dr. Ima Maria, M.KM
NIP. 198707272014042001
Penguji


Dr. dr. Teguh Fredrik
Pasiak, M.Kes., M.Pd.I
NIP. 197001292000031001
Pembimbing 1


dr. Yanti Harjono
Hadiwardjo, MKM,
SpKKLP, Subsp. CIPC
NIP. 197210162021212004
Pembimbing 2


Dr. dr. Teguh Fredrik Pasiak, Mkes.,
M.Pd.I
NIP. 197001292000031001
Dekan Fakultas Kedokteran


dr. Agneta Indaranyu, M.PdKed., SpKKLP
Subsp FOMC
NIP : 197508222021212007
Ketua Program Studi Kedokteran
Program Sarjana

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal ujian : 3 Desember 2024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas ridho dan izin-Nya penyusunan penelitian skripsi dengan judul “Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur *PASH BRAINS* terhadap Mahasiswa Penderita Adiksi *Game* di Fakultas Kedokteran Prodi Kedokteran UPN “Veteran” Jakarta Tahun 2024” telah selesai disusun dengan baik. Penelitian ini dilakukan demi pemenuhan salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Kedokteran di Fakultas Kedokteran Pembangunan Nasional “Veteran Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis bermaksud menuturkan rasa terima kasih untuk:

1. Dr. dr. Taufiq Fredrik Pasiak, M.Kes., M.Pd.I sebagai Dekan Fakultas Kedokteran UPN “Veteran” Jakarta sekaligus sebagai pembimbing 1 skripsi penulis yang senantiasa memberikan arahan, tenaga, dan waktunya terkait topik penelitian demi membantu penyusunan proposal skripsi penulis;
2. dr. Mila Citrawati, M. Biomed selaku Kepala Program Studi Kedokteran Program Sarjana;
3. dr. Yanti Harjono Hadiwardjo, MKM, SpKKLP, Subsp. COPC, sebagai dosen pembimbing 2 skripsi penulis yang senantiasa memberikan arahan, tenaga, dan waktunya terkait topik penelitian demi membantu penyusunan proposal skripsi penulis;
4. dr. Ima Maria, M.KM, selaku penguji sidang skripsi saya yang telah membimbing dan memberi saran konstruktif kepada penulis;

5. Kedua orang tua serta kakak penulis tersayang yang telah memberikan dukungan kepada penulis dari awal dimulainya penelitian baik dari segi materil maupun moril dan selama penulis menunaikan pembelajaran di Fakultas Kedokteran UPN “Veteran” Jakarta;
6. Teman-teman “Departemen Anatomi 21 Pak Dekan” Jili dan Aryanthi yang telah memberi semangat dan saling membantu dalam penyusunan skripsi ini;
7. Kepada teman-teman grup “ASELOLE” Kia, Zahro, Winni, Tiara, Talitha, Nadila, Valen, Syafana, Aqila, dan Tasya yang sudah menjadi sahabat penulis dalam dunia akademik maupun non-akademik;
8. Kos Putri Executive yang sudah berjasa menjadi tempat penulis menyelesaikan skripsi ini;
9. Teman-teman SMFK terutama “SMFK Underboss” Valen, Zhafran, Tasya, Jili, Ruth, Ardiko, Azfa, dan Dian serta “Kom D” Kak Lathifah, Bang Indra, Putri, Ringgo, Rachel, Nabila, Ibnu, Widya, James, dan Faaris yang telah menjadi keluarga dan tempat penulis berkembang selama 3 tahun terakhir;
10. Teman-teman BEMFK terutama Shien, Awa dan Natyuk yang sudah mau menjadi teman yang baik walaupun berbeda organisasi;
11. Kakak dan Abang “Modern Dance” yang sudah menjadi wadah penulis untuk mengembangkan bakat non-akademik;
12. Teman-Teman “Family 100” terutama Dina, Kaori dan Lylian yang sudah menjadi keluarga NRP yang sudah saling dukung satu sama lain;
13. Geng “Shothang” yang sudah saling menyemangati satu sama lain walaupun sudah berbeda kota dan universitas dengan penulis, terutama Ezra yang sudah membantu penulis menyelesaikan pengolahan data;

14. Geng “For a Better Indonesia” yang sudah saling menyemangati satu sama lain walaupun sudah berbeda kota dan universitas dengan penulis;
15. Geng “Cokin Barat”, ”Akasu”, dan ”Teknik Solid” yang telah menjadi teman penulis untuk jalan-jalan saat liburan;
16. Ais yang sudah menjadi teman dalam suka dan duka penulis dari jenjang SMA sampai sekarang;
17. Tulus, EXO, SEVENTEEN dan NCT terutama Do Kyungsoo dan Jung Jaehyun terima kasih atas lagu-lagunya yang telah menemani selama pembuatan skripsi ini;
18. Para anggota “Going Seventeen”, “Two Days and One Night”, dan “New Journey to The West” yang telah menjadi penyemangat penulis selama pembuatan skripsi ini;
19. Seluruh dosen dan staff pengajar di FK UPN “Veteran” Jakarta yang senantiasa memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyusun proposal penelitian skripsi ini;
20. Kepada teman-teman Cardio FK UPN “Veteran” Jakarta yang telah berjuang Bersama sejak masih menjadi mahasiswa baru hingga sekarang menjadi mahasiswa tingkat 4.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini masih ada banyak hal yang bisa ditingkatkan dan diperbaiki. Oleh karena itu, penulis menerima berbagai saran dan kritik konstruktif demi penyusunan proposal skripsi yang lebih baik lagi. Penulis berharap proposal skripsi ini bisa memberikan ilmu yang bermanfaat untuk para pembaca.

**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR *PASH BRAINS*
TERHADAP MAHASISWA PENDERITA ADIKSI *GAME* DI FAKULTAS
KEDOKTERAN PRODI KEDOKTERAN UPN “VETERAN” JAKARTA
TAHUN 2024**

Shellina Yunita Azzahra

ABSTRAK

Adiksi *game* merupakan ketergantungan bermain *game* terus-menerus. Jika berlebihan bermain *game*, akan berdampak negatif pada perkembangan kognitif seperti penelitian yang menyelidiki perubahan kepadatan materi abu dan putih otak responden adiksi *game*. Maka dilakukan skrining untuk mengetahui masalah tersebut dengan kuesioner *PASH BRAINS (Psychological Assessment for Spiritual Health and Brain Function Screening)* yang diuji validitas, reliabilitas, dan korelasinya. Penelitian ini menerapkan uji validitas dengan *Product Moment Pearson*, uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* dan *Intraclass Correlation Coeffisients (ICC)*, dan uji korelasi menggunakan *Spearman Rank* dengan sampel 45 orang. Uji validitas menunjukkan 66 butir item dinyatakan valid dengan r hitung lebih besar dari r tabel (0,294), sementara 9 butir lainnya tidak valid karena r hitung lebih kecil dari r tabel (0,294). Uji reliabilitas terhadap 66 butir yang valid menunjukkan reliabel dengan nilai *Consistency Alpha Cronbach* di atas 0,6 dan koefisien *ICC* di atas 0,4. Selain itu, korelasi *Spearman Rank* menunjukkan hubungan item kuesioner FET dan FEK. Kuesioner *PASH BRAINS* hasil uji validitas dan reliabilitasnya baik, sehingga dapat digunakan sebagai alat penelitian.

Kata kunci: adiksi *game*, korelasi, kuesioner *PASH BRAINS*, reliabilitas, validitas

**TEST THE VALIDITY AND RELIABILITY OF THE PASH BRAINS
MEASURING TOOL FOR STUDENTS WITH GAME ADDICTION AT THE
FACULTY OF MEDICINE, UPN "VETERAN" MEDICINE STUDY
PROGRAM, JAKARTA IN 2024**

Shellina Yunita Azzahra

ABSTRACT

Gaming addiction is a constant gaming addiction. If you play games excessively, it will have a negative impact on cognitive development. So screening was carried out to find out the problem with the PASH BRAINS (Psychological Assessment for Spiritual Health and Brain Function Screening) questionnaire which was tested for validity, reliability, and correlation. This study applied a validity test with Pearson's Product Moment, a reliability test with Cronbach's Alpha and Intraclass Correlation Coefficients (ICC), and a correlation test using Spearman Rank with a sample of 45 people. The validity test showed that 66 items declared valid with r count greater than r table (0.294), while the other 9 items invalid because r count was smaller than r table (0.294). The reliability test of 66 valid items showed reliability with a Consistency Alpha Cronbach above 0.6 and an ICC coefficient above 0.4. The Spearman Rank correlation shows relationship between FET and FEK questionnaire items. The PASH BRAINS questionnaire has good validity and reliability test results, so it can be used as a research tool.

Keywords: *game addiction, correlation, PASH BRAINS questionnaire, reliability, validity*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERTANYAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Umum	3
1.3.2 Tujuan Khusus	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kemajuan Neurosains	6
2.2 Anatomi Otak	8
2.2.1 Korteks Prefrontal	8
2.2.2 Sistem Limbik	9
2.2.3 Ganglia Basalis.....	10
2.2.4 Gyrus Cingulatus.....	11
2.2.5 Lobus Temporalis.....	12
2.3 Mekanisme Kinerja Otak Spiritual.....	13
2.4 Fungsi Eksekutif Otak.....	15
2.4.1 Definisi Fungsi Eksekutif Otak	15
2.4.2 Fungsi Eksekutif Konvensional	15
2.4.3 Fungsi Eksekutif Transendental	16
2.5 Alat Skrining	17
2.5.1 MRI	17
2.5.2 ISHA	19
2.6 <i>PASH BRAINS</i>	20
2.6.1 Definisi <i>PASH BRAINS</i>	20

2.6.2 Dasar Ilmiah <i>PASH BRAINS</i>	21
2.7 Adiksi <i>Game</i>	24
2.7.1 Gangguan yang Terjadi pada Penderita Adiksi <i>Game</i>	24
2.8 Konsep Validitas Instrumen Penelitian	26
2.8.1 Jenis-Jenis Validitas	27
2.9 Hakikat Reliabilitas Instrumen Penelitian	29
2.9.1 Metode Pengujian Reliabilitas	30
2.10 Analisis Korelasi <i>Spearman</i> Instrumen Penelitian	32
2.11 Penelitian Terkait yang Pernah Dilakukan	32
2.12 Kerangka Teori	36
2.13 Kerangka Konsep	36
BAB 3 METODE PENELITIAN	38
3.1 Jenis Penelitian	38
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	38
3.3 Subjek Penelitian	39
3.3.1 Populasi Penelitian	39
3.3.2 Sampel Penelitian	39
3.4 Perhitungan Besar Sampel Adiksi <i>Game</i>	40
3.5 Perhitungan Besar Sampel <i>PASH BRAINS</i>	41
3.6 Kriteria Penelitian	41
3.6.1 Kriteria Inklusi	41
3.6.2 Kriteria Eksklusi	41
3.7 Metode Pengumpulan Data	41
3.7.1 <i>Game Addiction Scale (GAS)</i>	42
3.7.2 <i>PASH BRAINS</i>	44
3.7.3 Penilaian <i>PASH BRAINS</i>	46
3.8 Definisi Operasional Variabel	47
3.9 Instrumen Penelitian	49
3.10 Protokol Penelitian	49
3.10.1 Pra Penelitian	49
3.10.2 Pengumpulan Data	50
3.10.3 Pengolahan Data	50
3.11 Analisis Data	50
3.11.1 Analisis Validitas Isi (<i>Construct Validity</i>)	50
3.11.2 Analisis Reliabilitas <i>Test-Retest</i>	51
3.11.3 Analisis Korelasi <i>Spearman</i>	52
3.12 Alur Penelitian	55
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian dan Subjek Penelitian	56
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian	56
4.1.2 Lokasi Penelitian	57
4.1.3 Profil Responden Penelitian	57
4.2 Hasil Penelitian	57
4.2.1 Deskripsi Hasil Penelitian	57
4.2.2 Karakteristik Responden	58
4.2.3 Hasil <i>Screening</i> Adiksi <i>Game</i>	59

4.2.4 Hasil Uji Validitas.....	65
4.2.5 Hasil Uji Reliabilitas	67
4.2.6 Hasil Uji Korelasi.....	71
4.2.7 Gambaran Kerusakan Bagian Otak pada Penderita Adiksi <i>Game</i>	72
4.2.8 Deskripsi Data Penelitian.....	74
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	84
4.3.1 Pembahasan Karakteristik Responden	84
4.3.2 Pembahasan Uji Validitas	86
4.3.3 Pembahasan Uji Reliabilitas	87
4.3.4 Pembahasan Uji Korelasi	88
4.3.5 Pembahasan Gambaran Kerusakan Bagian Otak Penderita Adiksi <i>Game</i> ...	88
4.3.6 Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
RIWAYAT HIDUP	99
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	32
Tabel 3.1 Skor <i>Game</i> Addiction Scale(GAS)	44
Tabel 3.2 Skor Jawaban Kuesioner 1-50	45
Tabel 3.3 Skor Jawaban Kuesioner 51-75	45
Tabel 3.4 Interpretasi Skor Rata-Rata	46
Tabel 3.5 Interpretasi Skor Area Otak	47
Tabel 3.6 Definisi Operasional	47
Tabel 3.7 Kriteria Uji Reliabilitas	52
Tabel 3.8 Ranking Data	53
Tabel 3.9 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	54
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur, dan Angkatan	58
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Screening Adiksi <i>Game</i> Online	59
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pernyataan Tingkat Adiksi <i>Game</i> Online di Fakultas Kedokteran Prodi Kedokteran UPN “Veteran” Jakarta	60
Tabel 4.4 Penelitian Berdasarkan Rentang Nilai dan Kategori Skor Adiksi <i>Game</i> Online.....	63
Tabel 4.5 Penelitian Berdasarkan Rentang Nilai dan Kategori Skor Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Mahasiswa	64
Tabel 4.6 Rentang Nilai dan Kategori Skor Berdasarkan Umur Pada Mahasiswa	64
Tabel 4.7 Penelitian Berdasarkan Rentang Nilai dan Kategori Skor Berdasarkan Angkatan Pada Mahasiswa	65
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas	65
Tabel 4.9 Hasil Pembuktian Reliabilitas Cronbach’s	68
Tabel 4.10 Hasil Pembuktian Reliabilitas Intraclass Correlation Coefficients (ICC)	70

Tabel 4.11 Analisis Koefisien Korelasi Spearman Rank.....	71
Tabel 4.12 Interpretasi Fungsi Eksekutif Konvensional (FEK) dengan Fungsi Eksekutif Transendental (FET).....	71
Tabel 4.13 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 1 “Apa yang saya ingin harus dipenuhi segera dan apa yang saya perintahkan harus segera dilaksanakan”	75
Tabel 4.14 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 2 “Saya tidak sabar menunggu giliran”.....	75
Tabel 4.15 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 3 “Saya merespon dengan cepat apa yang dikatakan lawan bicara meskipun dia belum selesai berbicara” ..	76
Tabel 4.16 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 4 “Saya menghindari atau kurang suka kepada hal-hal atau tugas yang membutuhkan ketahanan mental” ..	76
Tabel 4.17 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 5 “Pikiran dan perhatian saya mudah teralih”.....	77
Tabel 4.18 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 6 “Saya punya banyak agenda dan pekerjaan yang saya buat, tetapi saya kesulitan menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan itu”	77
Tabel 4.19 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 7 “Saya suka menunda pekerjaan meskipun tugas tersebut mendesak untuk diselesaikan”	78
Tabel 4.20 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 8 “Saya sulit mengatur waktu dan kurang disiplin”	78
Tabel 4.21 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 9 “Saya sulit memilih dan membuat keputusan, bahkan untuk hal-hal yang sepele”	79
Tabel 4.22 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 10 “Saya mudah berubah pikiran tanpa alasan yang jelas”.....	79
Tabel 4.23 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 31 “Saya merasa frustrasi atau terhambat saat harus mengalihkan tugas dalam situasi kerja”	80
Tabel 4.24 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 32 “Saya terganggu oleh kegagalan untuk mengalihkan fokus yang mengakibatkan kesalahan atau kecelakaan kecil”	80
Tabel 4.25 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 33 “Saya mengalami kesulitan dalam menyesuaikan rencana atau strategi ketika situasi berubah secara tiba-tiba”.....	81

Tabel 4.26 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 34 “Saya merasa terjebak dengan satu solusi, meskipun terbukti tidak efektif”	81
Tabel 4.27 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 35 “Perubahan tak terduga menyebabkan saya stres berlebihan atau kecemasan”	82
Tabel 4.28 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 36 “Saya merasa tidak mampu menghadapi perubahan pada lingkungan meskipun dalam skala kecil”..	82
Tabel 4.29 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 37 “Saya mengalami kebingungan atau kesulitan saat harus beralih dari satu topik diskusi ke topik lain”	83
Tabel 4.30 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 38 “Saya kehilangan jejak pemikiran ketika seseorang mengubah arah pembicaraan”	83
Tabel 4.31 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 39 “Saya merasa terbebani ketika harus membuat keputusan karena tidak dapat melihat pilihan yang cukup”	84
Tabel 4.32 Tanggapan Responden Terhadap Butir Item 40 “Saya membuat keputusan yang buruk karena gagal mempertimbangkan alternatif yang ada”.....	84
Tabel 4.33 Kerusakan pada Fungsi Eksekutif Konvensional (FEK)1 pada Mahasiswa Penderita Adiksi <i>Game</i>	72
Tabel 4.34 Kerusakan pada Fungsi Eksekutif Konvensional (FEK)4 pada Mahasiswa Penderita Adiksi <i>Game</i>	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Hubungan Many to One	14
Bagan 2.2 Hubungan One to One	15
Bagan 2.3 Kerangka Teori	36
Bagan 2.4 Kerangka Konsep	36
Bagan 3.1 Alur Penelitian	557

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Bagian Otak	9
Gambar 2.2 Struktur Sistem Limbik	10
Gambar 2.3 Susunan Ganglia Basalis	11
Gambar 2.4 Subdivisi Gyrus Cingulatus	12
Gambar 2.5 Gambar Lobus Otak	13
Gambar 2.6 Gambar MRI Otak	17
Gambar 2.7 Gambar MRI Otak	18
Gambar 2.8 Prefrontal Korteks	21
Gambar 2.9 Anterior Gyrus Cingulatus	22
Gambar 2.10 Lobus Temporalis	22
Gambar 2.11 Sistem Limbik	23

DAFTAR SINGKATAN

FEK	: Fungsi Eksekutif Konvensional
FET	: Fungsi Eksekutif Transendental
GAS	: <i>Game Addiction Scale</i>
MRI	: <i>Magnetic Resonance Imaging</i>
ISHA	: <i>Indonesia Spiritual Health Assessment</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup Penulis	129
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	101
Lampiran 3. Surat Persetujuan Etik oleh KEPK UPNVJ.....	103
Lampiran 4. Instrumen Penelitian <i>Game Addiction Scale (GAS)</i>	136
Lampiran 5. Instrumen Penelitian <i>PASH BRAINS</i>	110
Lampiran 6. Hasil Analisis Data	117
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	233