

KARYA TULIS ILMIAH

**PENGARUH TERAPI *SPIRITUAL EMOTINAL FREEDOM TECHNIQUE*
(SEFT) TERHADAP PENURUNAN TINGKAT KECANDUAN *ONLINE*
GAMES PADA MAHASISWA PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA
KEDOKTERAN**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana
Kedokteran pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh:

INDRA MAULANA

20140310019

**PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN KTI

**PENGARUH TERAPI *SPIRITUAL EMOTINAL FREEDOM TECHNIQUE*
(SEFT) TERHADAP PENURUNAN TINGKAT KECANDUAN *ONLINE*
GAMES PADA MAHASISWA PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA
KEDOKTERAN**

Disusun oleh:

Indra Maulana
20140310019

Telah disetujui dan diseminarkan pada tanggal 21 Maret 2018

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji

Dr. Oryzati Hilman, M.Sc. CMFM, PhD
NIK: 1970010820010417304

Dr. dr. H. Kusbaryanto, M.Kes, FISPH, FISCN
NIK: 19650807199701173022

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Dokter FKIK
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Dr. dr. Sri Sundari, M.Kes
NIK: 19670513 199609 173 019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indra Maulana

NIM : 20140310019

Program Studi : Pendidikan Dokter

Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila di kemudian hari terbukti Karya Tulis Ilmiah ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 28 Maret 2018

Yang Membuat Pernyataan,

Indra Maulana

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaykum Wr. Wb.

Alhamdulillah *rabbi'l'amin*, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal karya tulis ilmiah yang berjudul: “**Karya Tulis Ilmiah Pengaruh Terapi *Spiritual Emotinal Freedom Technique* Terhadap Penurunan Tingkat Kecanduan *Online Games* pada Mahasiswa Program Pendidikan Sarjana Kedokteran**”. Shalawat serta salam tidak lupa terucap kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, yang membimbing umat Islam dari kegelapan hingga ke zaman yang terang benderang dan penuh pengetahuan seperti saat ini, hingga kita dapat hidup dengan tentram dan damai secara lahir maupun batin.

Laporan ini berfokus pada bidang Ilmu Kesehatan Masyarakat (IKM) yang disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program strata satu (S-1) PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA KEDOKTERAN (PPSK) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Berbagai hambatan dalam penulisan KTI ini telah dilewati oleh penulis. Itu semua berkat dorongan dari keluarga serta teman-teman semua yang telah membantu penulis dalam mengatasi segala permasalahan yang ada. Sekali lagi terimakasih kepada ayahanda **Saleh Hasan** dan Ibunda **Masjuita** yang telah merawat dan mendidik penulis dengan penuh kasih dan sayang juga selalu mendorong penulis serta selalu memberikan semangat agar karya tulis ini dapat segera diselesaikan. Tidak lupa juga terimakasih kepada adik tercinta **Imam Darmawan** yang juga ikut memberikan dorongan semangat agar karya tulis ini dapat diselesaikan sebaik-baiknya.

Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Dr. dr. Wiwik Kusumawati, M.Kes.** selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. **dr. Oryzati Hilman, MSc. CMFM, PhD** selaku dosen pembimbing KTI, terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan atas segala ilmu dan pengetahuan yang luar biasa serta waktu bimbingan yang selama ini diterima oleh penulis.
3. Kepada seluruh dosen dan staf pengajar di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis mengikuti pendidikan sarjana kedokteran.
4. Terakhir, kepada teman – teman yang tergabung dalam kelompok bimbingan dr.Oryzati Hilman, MSc. CMFM, PhD yaitu **M. Achsan Zadi, Nike Elvira, dan Fadhila Ulfa S.** yang telah bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan semua proses penulisan karya tulis ilmiah ini. Terimakasih juga untuk **Ira Safira** dan teman–teman **PSPD 2014 (STERNOCRA)** yang telah membantu serta tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu.

Saya menyadari bahwa laporan hasil karya tulis ilmiah ini masih memiliki kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk karya tulis ilmiah ini. Demikian, saya harap karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat

bagi setiap orang yang menggunakannya dan bagi perkembangan ilmu Kedokteran di Indonesia. Amin.

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN KTI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRACT.....	viii
INTISARI	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Keaslian Karya.....	8
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Tinjauan Pustaka	11
1. Kecanduan Game	11
2. <i>Treatment</i> untuk Kecanduan <i>online games</i>	14
3. <i>Terapi Spiritual Emotional Freedom Technique (SEFT)</i>	15
B. Kerangka Teori	23
C. Kerangka Konsep	24
D. Hipotesis	25

BAB III	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Desain Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel Penelitian	26
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
1. Lokasi Penelitian	29
2. Waktu Pelaksanaan	29
D. Varabel dan Definisi Operasional	29
c. Variabel	29
d. Definisi Operasional.....	30
E. Instrumen Penelitian	30
F. Cara Pengumpulan data	31
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	32
H. Analisis Data	33
BAB IV	35
A. Hasil Penelitian.....	35
1. Prevalensi.....	35
2. Karakteristik Kelompok Penelitian	35
3. Hasil Pretest dan Posttest	37
4. Analisis Data	39
B. Pembahasan.....	42
BAB V	47
B. Kesimpulan	47
C. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Titik Tapping.....	20
Gambar 2 Kerangka Teori.....	22
Gambar 3 Kerangka Konsep.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keaslian karya.....	8
Tabel 2 Desain penelitian <i>two group pretest-post test group design</i>	26
Tabel 3 Jadwal Kegiatan	27
Tabel 4 Hasil Uji Validitas <i>Game Addiction Test</i>	30
Tabel 5 Karakteristik Responden Penelitian.....	34
Tabel 6 Hasil <i>Pretest</i> Tingkat Kecanduan Kelompok kontrol dan kelompok intervensi berdasarkan <i>Game Addiction Test</i>	37
Tabel 7 Hasil Posttest tingkat kecanduan <i>online games</i>	38
Tabel 8 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Tingkat Kecanduan <i>online games</i>	39
Tabel 9 Hasil Uji Wilcoxon Tingkat Kecanduan <i>online games</i> Pretest dan Posttest pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Intervensi	40
Tabel 10 Uji Hasil Pre-Post Test	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Peserta (<i>Inform Consent</i>)	53
Lampiran 2 Kuesioner kriteria kecanduan games.....	54
Lampiran 3 Hasil Olah Data	57
Lampiran 4 Etik.	58

INTISARI

Latar belakang: Kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya. Kecanduan *game online* ini lebih dikenal dengan istilah *Internet Gaming*. Prevalensi pada pada studi Asia menggunakan kategori lima kriteria 8,4% laki-laki dan 4,5% perempuan. Perilaku ini memberikan banyak dampak negatif bagi pelajar maupun mahasiswa. Salah satu terapi kecanduan games dalah CBT. Selain CBT, terapi yang dapat digunakan yaitu EFT yang memanfaatkan energi meridian tubuh, hampir sama dengan akupuntur. Dalam pengembangannya di Indonesia, EFT sedikit di modifikasi menjadi SEFT.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terapi SEFT bisa digunakan sebagai terapi penyembuhan untuk kecanduan *games*.

Metode: Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dengan metode *quasi experiment*. Rancangan penelitian dilakukan dengan *two group pre-post test design*.

Hasil: Pada hasil analisis dengan uji *saphiro wilk* diperoleh signifikasi $p=0.005$ (normal) untuk data *pretest* dan $p=0.003$ (tidak normal) untuk *posttest*. Sehingga uji selanjutnya menggunakan uji *Wilcoxon*. Pada analisis uji *Wilcoxon* diperoleh hasil kelompok perlakuan dengan $p=0.252$, dan kelompok kontrol dengan nilai $p=0.009$.

Kesimpulan: Penderita kecanduan *online games* yang mendapat terapi SEFT mengalami penurunan tingkat kecanduan dibandingkan dengan yang tidak mendapat terapi SEFT.

Kata kunci: SEFT, Kecanduan, Game Online, Kecanduan Game

ABSTRACT

Background: *Game addiction is a situation when a player will be very difficult to escape from the game. This online game addiction is better known as Internet Gaming Disorder. Prevalence in adolescents in an Asian study using the five criteria categories was 8.4% for males and 4.5% for females. This behaviour has many negative impacts for students. One of the therapies is CBT. In addition to CBT, other therapy that can be used is EFT. EFT is a type of therapy that utilizes the body's meridian energy, almost the same as acupuncture, but using fingers instead of needles. In Indonesia, EFT is slightly modified into Spiritual Emotional Freedom Technique (SEFT).*

Objective: *This study aims to determine whether SEFT therapy can be used as a healing therapy for games addiction.*

Method: *The type of research used is quantitative, with quasi experiment method, using two groups of pretest-post test design.*

Result: *Normality test using saphiro wilk, the signification number $p=0.005$ (normal) for pretest and $p=0.003$ (abnormal) for post test. Correlation test using Wilcoxon test obtained was $p=0.252$ for intervention group and $p=0,009$ for control group.*

Conclusion: *Students suffering online games addiction who got SEFT therapy experiencing a decline of addiction level compared with those who did not.*

Keywords: *SEFT, addiction, online game, game addiction*