

Bermain *Game Online* berhubungan dengan Perilaku *Caring* pada Mahasiswa Keperawatan UNSOED

Ratna Sari¹, Eva Rahayu², Akhyarul Anam³

¹ Mahasiswa Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman

^{2,3} Staf Pengajar Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman

*Corresponding author: akhyarul.anam@unsoed.ac.id

ABSTRACT

Introduction: Online games attract a lot of public attention, one of which is from the students. Playing online games is possible to influence the caring behavior of nursing students.

The purpose of this study was to determine the relationship between playing online games with caring behavior in Nursing Department students at Jenderal Sudirman University (UNSOED).

Methods: The method used in this research is quantitative with a correlational design using a cross sectional approach. Respondents involved in this study were 46 students of the Department of Nursing at Jenderal Soedirman University who were selected by total sampling technique. Analysis of the data used is the Somers'd test.

Results: The majority of Nursing Department students play online games at a moderate level, which is 60.9% and the caring behavior of students is mostly in the caring category as much as 71.7%. Somers'd non-parametric statistical test results show that the p-value is 0.228 ($p > 0.05$), which means that playing online games is not related to caring behavior in UNSOED Nursing students.

Discussion: Playing online games can be influenced by several factors such as individual factors, psychological factors, and group factors. High humanistic and altruistic attitudes (91.5%) are able to control one's attitude to be more controlled, so that caring behavior is not affected by online games

Conclusion: Playing online games is not related to caring behavior of UNSOED Nursing students.

KEYWORDS

playing online games, nursing students, caring behavior

PENDAHULUAN

Sejak tahun 2010 jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan melesat dibandingkan dengan negara-negara lain dengan kenaikan jumlah pemain/*gamer* sebanyak 33% setiap tahunnya. Sebanyak 80% pemainnya berusia 15-25 tahun yang tersebar di kota-kota besar seperti Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya, dan Medan (Cahyo 2019). *Game online* banyak menarik perhatian masyarakat salah satunya adalah dari kalangan mahasiswa.

Mahasiswa keperawatan merupakan calon perawat yang dituntut untuk berperilaku *caring* dalam bekerja. Perilaku *caring* dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor yang berasal dari individu itu sendiri, keadaan psikologis, organisasi, faktor usia dan juga pendidikan (Zees 2011).

Mahasiswa keperawatan yang bermain *game online* dimungkinkan dapat berpengaruh pada perilaku *caring* yang dimiliki, seperti perubahan emosi yang tidak menentu yang disebabkan oleh

keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan. Perubahan perilaku dalam aktivitas sosialisasi dimungkinkan juga terjadi. Pemain *game online* cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain sehingga jarang sekali bersosialisasi dengan masyarakat tempat dia tinggal (Kapoh 2015). Jika sampai pada tahap termotivasi, maka keadaan psikologis pemain akan terangsang untuk tetap menjalankan game tersebut, hingga pada tahap kecanduan.

Berdasarkan uraian di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah apakah bermain *game online* berhubungan dengan perilaku *caring* pada mahasiswa Keperawatan UNSOED?

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain korelasional menggunakan metode *cross sectional*. Legalitas etik telah didapatkan melalui Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan UNSOED No: 184/EC/KEPK/IX/2020. Sampel diambil dengan

teknik *total sampling*, didapatkan 46 mahasiswa Jurusan Keperawatan Universitas Jenderal Soedirman (UNSOED) angkatan 2017-2019 yang aktif bermain *game online*. Data didapatkan melalui pengisian *google form* selama kurun waktu Oktober-November 2020. Instrumen penilaian bermain *game online* diadaptasi dari King (2017), sedangkan perilaku *caring* menggunakan kuesoiner *Caring Behavior Inventory (CBI-24)*. Analisis bivariat diuji menggunakan uji statistik nonparametrik *somers'd* untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel berskala ordinal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Karakteristik responden

Karakteristik responden pada penelitian ini terdiri dari usia, jenis kelamin, periode angkatan dan jenis permainan *game online*. Variabel usia termasuk ke dalam skala rasio (numerik) sehingga disajikan dalam bentuk *mean*, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum. Variabel jenis kelamin, periode angkatan dan jenis permainan *game online* termasuk ke dalam skala kategorik sehingga disajikan dalam bentuk frekuensi dan persentase.

Usia responden rata-rata berada pada 20 tahun yang didominasi perempuan sebanyak 63% dan jumlah responden menurut periode angkatan yang paling banyak yaitu angkatan 2019 yakni 43,5%. Jenis permainan yang banyak digunakan yaitu jenis *Massively Multiplayer Role Game (MMORPG)* sebanyak 47,8%. Sebanyak 73,9% responden menggunakan jenis permainan tidak berbayar.

2. Gambaran bermain *game online* responden

Mayoritas responden bermain *game online* dalam tingkat sedang yakni 60,9%, sedangkan tingkat rendah yakni 34,8%, dan hanya 4,3% saja yang bermain *game online* dalam tingkat tinggi.

3. Gambaran perilaku *caring* responden

Mayoritas (71,7%) responden berada pada

kategori *caring* dan sisanya 28,3% berada pada kategori tidak *caring*.

4. Hubungan bermain *game online* dengan perilaku *caring*

Hasil uji bivariate nonparametrik *Somers'd* dengan tabel 3x2 didapatkan p value = 0.228 ($p > 0.05$) sehingga H_0 gagal ditolak. Hal ini berarti tidak ada hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku *caring* pada mahasiswa Jurusan Keperawatan UNSOED. Kekuatan korelasi diperoleh nilai $r = 0.153$ yang berarti kekuatan korelasi sangat lemah.

Pembahasan

1. Karakteristik responden

Perilaku penggunaan *game online* yang dilakukan kalangan remaja dilatarbelakangi oleh beberapa motif tertentu yakni motif hiburan dan sebagai sarana sosialisasi (Fauziawati, 2015). Perilaku penggunaan *game online* tersebut terkait dengan kebutuhan hiburan untuk mahasiswa yang jenuh dengan aktivitas akademik seperti kuliah, tugas terstruktur, praktikum, dan juga sebagai media dalam berkomunikasi dengan sesama.

Mayoritas responden adalah perempuan yaitu 29 responden. Motivasi mahasiswi/perempuan bermain *game online* hanya untuk mencari teman. Sejalan dengan penelitian Shodik (2020), perempuan mempunyai kemampuan *effortfull control* yang lebih tinggi dari pada laki-laki. Remaja perempuan lebih menguasai pada komponen pertemanan, pembinaan komunikasi, kerja sama dengan pemain lain, meningkatkan pengungkapan diri dan membentuk pertemanan yang saling mendukung. Sedangkan remaja laki-laki lebih menguasai dalam menyempurnakan karakter permainan, menguasai mekanisme permainan dan berkompetisi dengan pemain lain.

Jenis permainan yang banyak digunakan oleh responden yaitu *Massively Multiplayer Role Game (MMORPG)* sebanyak 47,8%. MMORPG adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya, seorang dapat menghubungkan komputer atau

laptop ke sebuah server dan memainkan bersama ribuan pemain diseluruh dunia (Kusumadewi, 2009). Selaras dengan penelitian (Rachmawati, 2015) yang menyatakan pemain *game online* jenis MMORPG dapat meningkatkan nilai motivasi sosial tinggi yang akan mempunyai ketertarikan dalam menolong pemain lain, memiliki hasrat untuk menjalin pertemanan dengan pemain lain dan dan merasa puas jika menjadi bagian dari kelompok. MMORPG adalah sebuah permainan yang tidak ada akhirnya. Pengguna memainkan karakter yang levelnya selalu meningkat tidak ada habisnya dan mengumpulkan semua nilai dan senjata.

2. Gambaran bermain *game online* responden
Sebagian mahasiswa keperawatan bermain *game online* dalam taraf sedang. Mereka hanya sekedar membutuhkan hiburan di tengah-tengah kesibukan aktivitas akademiknya untuk melepas kejenuha dan dapat mengontrol dengan baik waktu untuk bermain *game online* sehingga tidak mengganggu kuliahnya. Selaras dengan penelitian Pratama, Widianti, dan Hendrawati (2020) jika mahasiswa yang tidak kecanduan atau bermain *game online* dalam taraf sedang disebabkan karena responden merasa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus diprioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri. Tetapi jika dibiarkan terus menerus bermain *game online* dapat menjadi kecanduan baik itu pada tingkat ringan-sedang atau berat karena sistem limbik akan merangsang pengeluaran dopamin yang akan menimbulkan rasa kesenangan dan rasa ketagihan untuk mengulangi kesenangan tersebut.
3. Gambaran perilaku *caring* responden
Mahasiswa Keperawatan Unsoed sebagian besar memiliki perilaku *caring* karena didalam semua mata kuliah yang diajarkan selalu diberikan materi tentang *caring*. Dalam pembelajaran praktik laboratorium

juga selalu diajarkan untuk melakukan komunikasi keperawatan yang baik dan itu merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus diterapkan sebagai cara untuk melatih perilaku *caring* pada mahasiswa keperawatan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *caring* pada mahasiswa keperawatan yaitu faktor individu, faktor psikologis, dan faktor organisasi. Faktor individu sangat mempengaruhi perilaku *caring* diantaranya kemampuan dan keterampilan, latar belakang demografis. *Caring* tidak tumbuh dengan sendirinya didalam diri seseorang tetapi timbul berdasarkan nilai-nilai dan pengalaman menjalani hubungan dengan orang lain. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan perilaku *caring* yang diberikan kepada mahasiswa keperawatan pada saat pembelajaran di laboratorium bersama teman sejawat dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa keperawatan untuk melakukan *caring* sesuai dengan ilmu yang telah diajarkan. Faktor kedua yaitu faktor psikologis yang terdiri dari sikap, kepribadian, belajar dan motivasi yang terdapat didalam individu.

Faktor ketiga yaitu faktor organisasi dimana organisasi menjadi wadah individu dalam melakukan upaya terbaik untuk pembentukan *caring* individu mahasiswa. Organisasi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan diri melalui proses forum diskusi untuk pemecahan masalah dan kegiatan positif lainnya (Nusantara & Wahyusari, 2018).

4. Hubungan bermain *game online* dengan perilaku *caring*
Pada penelitian ini didapatkan p value = 0,228. Karena p value lebih besar dari 0,05 maka H_0 gagal ditolak. Artinya tidak terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku *caring* mahasiswa Keperawatan Unsoed. Ketiadaan hubungan ini dimungkinkan karena responden dalam penelitian ini

memiliki nilai humanistik dan altruistik yang sangat baik yaitu sebanyak 91.5%. Menurut penelitian Amrulloh (2008) humanisme dan altruisme dimaknai sebagai rasa kemanusiaan dan rasa ikhlas yang harus dijiwai oleh perawat. Rendahnya waktu bermain *game online* yang digunakan oleh responden dan mayoritas responden bermain *game online* bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan serta sebagai sarana hiburan, turut mendukung sehingga bermain *game online* dan perilaku *caring* tidak memiliki hubungan yang signifikan.

Bermain *game online* tidak berpengaruh pada perilaku *caring* mahasiswa keperawatan juga karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor individu itu sendiri, faktor psikologis, dan faktor kelompok. Didukung oleh penelitian (Nusantara & Wahyusari, 2018) yang menjelaskan bahwa *caring* dalam keperawatan merupakan hal yang paling mendasar dan harus diajarkan sejak dini, dan akan memberikan dampak yang baik untuk lingkungan kampus keperawatan, seperti menghargai dosen, memperhatikan saat dosen memberikan materi, peduli dengan teman dan masyarakat kampus, menghormati semua karyawan dikampus, membantu meringankan pekerjaan *clining cervis* supaya lebih ringan pekerjaannya seperti membuang sampah pada tempat yang telah disediakan dst.

Caring yang diajarkan kepada mahasiswa keperawatan ditanamkan sejak dini dengan cara meningkatkan kemampuan dan keterampilan berperilaku *caring* seperti saat kegiatan praktikum harus menggunakan komunikasi yang baik saat bertemu dan melakukan tindakan pada pasien. Pembelajaran di laboratorium bersama teman, dosen, asisten dosen, dan laboran dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa keperawatan untuk menerapkan perilaku *caring* sesuai dengan ilmu yang telah diajarkan.

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu belum mencakup semua mahasiswa yang bermain *game online*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Responden dalam penelitian ini sebagian besar berjenis kelamin perempuan, usia rata-rata adalah 20 tahun, jumlah responden berdasarkan periode angkatan mayoritas dari angkatan 2019 dan jenis permainan yang banyak digunakan mahasiswa yaitu jenis *Massively Multiplayer Role Game* (MMORPG), serta banyak yang menggunakan jenis permainan *game online* yang tidak berbayar dan didominasi jenis permainan *multiplayer*.
2. Mayoritas mahasiswa bermain *game online* dalam taraf sedang (60.9%).
3. Perilaku *caring* responden mayoritas pada kategori *caring* yaitu 71.7%.
4. Tidak terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku *caring* mahasiswa keperawatan Unsoed ($p=0.228$).

Saran

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menganalisis perilaku *caring* secara lebih luas, tidak hanya kepada teman saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh, D. (2008). Persepsi Perawat Terhadap Perilaku *Caring* Di BRSD RAA Soewondho Pati. *Undergraduate thesis Universitas Diponegoro*.
- Cahyo, R.E.D. 2019, 'Dampak Kecanduan *Game online* pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya', Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Fauziawati, w. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan bermain *Game online* Melalui Teknik

- Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA*, 115-123.
- Kapoh, G.F. 2015, *Perilaku Sosial Individu Pemain Game online 'Perfect World' Di Desa Sea Satu*, vol. 5, no. 2, pp. 285–99.
- King, B.S.W.H.I. 2017, 'Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa Di Mts Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017'.
- Kusumadewi, N.T. 2009, 'Hubungan Kejanduan Interne *Game online* dengan Keterampilan Sosial Remaja', *Jurnal psychology*.
- Nusantara, A. F., & Wahyusari, S. (2018). Perilaku *Caring* Mahasiswa Program Studi Keperawatan Stikes Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan. *JIKES: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 2(1), 29-36.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan *game online* pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *JNC*, 3, 110-118.
- Rachmawati, p. (2015). Pengaruh Motivasi bermain *Game online* MMORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi *Game online* pada Remaja Di Tangerang. 1-86.
- Shodik, M. M. (2020). Gambaran Frekuensi dan Durasi Bermain *Game online* Pada Anak Usia Sekolah Di Sd N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung. *Universitas Ngudi Waluyo*, 1-8.
- Zees, R.F. 2011, *Analisis Factor Budaya Organisasi yang Berhubungan dengan Perilaku Caring Perawat Pelaksana Di Ruang Rawat Inap RSUD Prof. Dr. H. Aloei Saboe Gorontalo (Internet)*, viewed 12 May 2020, <[http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20282247-T rini fahriani zees.pdf](http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20282247-T+rini+fahriani+zees.pdf)>.

Tabel 1. Karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, periode angkatan dan jenis permainan *game online* (n=46)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Usia (tahun)		
M (SD)	20 (1,01)	
Med (min-max)	20(18-22)	
Jenis Kelamin		
Laki-laki	17	37,0
Perempuan	29	63,0
Periode Angkatan		
2017	15	32,6
2018	11	23,9
2019	20	43,5
Jenis Permainan		
MMORPG	22	47,8
MMORTS	10	21,7
MMPFPS	14	30,4
Berbayar	12	26,1
Tidak Berbayar	34	73,9
Multi Player	30	65,2
Single Player	16	34,8

Tabel 2. Gambaran bermain *game online* responden

Variabel	Frekuensi	Persentase
Bermain <i>Game online</i>		
Sedang	28	60,9
Rendah	16	34,8
Tinggi	2	4,3

Table 3. Gambaran perilaku *caring* responden

Variabel	Frekuensi	Persentase
Perilaku <i>caring</i>		
Tidak <i>caring</i>	13	28,3
<i>Caring</i>	33	71,7

Table 4. Hubungan bermain *game online* dengan perilaku *caring* responden

Bermain <i>game online</i>	Perilaku <i>caring</i>		Total	<i>r</i>	<i>p</i>
	Tidak <i>caring</i>	<i>Caring</i>			
	n	n			
Tinggi	0	2	2		
Sedang	7	21	28	0,153	0,228
Rendah	6	10	16		
Total	13	33	46		