

Penerapan Telenursing Terhadap Perilaku Remaja Dalam Mencegah Internet Gaming Disorder Di STIKES Muhammadiyah Manado

Rizkam Halalan Djafar¹, Bayu Dwisetyo²

^{1,2}Program Studi Ners, STIKES Muhammadiyah Manado

Jalan Pandu Pangian Lingkungan III, Kelurahan Pandu, Bunaken. Manado, Sulawesi Utara 95249, Indonesia

Email: ns.riskandjafar@gmail.com

ABSTRACT

Online gaming disorder (Internet gaming disorder) as a behavior that refers to "persistent and repeated involvement in video games, often with other players, leading to clinically significant impairment or distress as demonstrated by five (or more)) of nine criteria in a 12-month period Objectives for Applying Telenursing to Adolescent Behavior In Preventing Internet Gaming Disorder Distikes Muhammadiyah Manado. Research Methodology This research uses a quasi-experimental research design method with a pre-and post-group control approach. With the technique of collecting samples using purposive random sampling techniques. results of research on the Application of Telenursing to Adolescent Behavior in Preventing Internet Gaming Disorder at STIKES Muhammadiyah Manado. The sample in this study were 34 people who met the inclusion and exclusion criteria. Of these 32 samples, they will be divided into 2 (two) equal groups through a matching process, namely 17 respondents will be given telenursing interventions, and 17 respondents as controls. The results of the research are the results of univariate, bivariate and multivariate analysis.

Keywords: Telenursing, Teenagers, Internet Gaming Disorder

ABSTRAK

Gangguan bermain *game online (Internet gaming disorder)* sebagai perilaku yang mengacu pada "keterlibatan yang terus-menerus dan berulang di *video game*, sering dengan pemain lain, yang mengarah ke gangguan atau distress yang signifikan secara klinis seperti yang ditunjukkan oleh lima (atau lebih lanjut) dari sembilan kriteria dalam periode 12 bulan. **Tujuan** untuk Menerapkan Telenursing Terhadap Perilaku Remaja Dalam Mencegah Internet Gaming Disorder Distikes Muhammadiyah Manado. **Metodologi Penelitian** Penelitian Ini Menggunakan Metode Desain Penelitian Quasi Experiment Dengan Rancangan Pendekatan Pre And Post With Control Grup. Dengan Teknik Pengumpulan Sampel Menggunakan Teknik *Purposive Randon Sampling*. hasil penelitian Penerapan *Telenursing Terhadap Perilaku Remaja Dalam Mencegah Internet Gaming Disorder* Di STIKES Muhammadiyah Manado. Sampel di penelitian ini adalah 34 orang yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Dari 32 sampel ini akan dibagi menjadi 2 (dua) kelompok yang sama besar melalui proses *matching*, yaitu 17 responden akan diberi intervensi *telenursing*, dan 17 responden sebagai kontrol. Hasil penelitian berupa hasil analisis univariate, bivariate dan multivariate.

Kata kunci: Telenursing, Remaja, internet Gaming Disorder

LATAR BELAKANG

American Psychiatric Association (2019) mendefinisikan gangguan bermain *game online (Internet gaming disorder)* sebagai perilaku yang mengacu pada "keterlibatan yang terus-menerus dan berulang di *video game*, sering dengan pemain lain, yang mengarah ke gangguan atau distress yang signifikan secara klinis seperti yang ditunjukkan oleh lima (atau lebih lanjut) dari sembilan kriteria dalam periode 12 bulan.

Perkembangan internet yang sangat pesat menyebabkan game online lebih banyak dipilih oleh remaja karena fitur yang disediakan sangat bernakera ragam. Remaja adalah kelompok usia terbanyak yang mengalami masalah dengan penggunaan game online yaitu kecanduan game online (Király et al., 2017; Samli, 2019).

Telenursing adalah penggunaan teknologi untuk memberikan asuhan keperawatan dan praktek keperawatan jarak jauh kepada pasien yang bertujuan untuk memperbaiki perawatan kesehatan (Asiri et al, 2016).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016).

Kecanduan game online dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan game online. Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang kecanduan game online. Namun dari banyaknya penelitian tersebut, masih sedikit sekali penelitian yang lebih fokus terhadap upaya pencegahan kecanduan game online. Dalam artikel ini, penulis mencoba untuk meninjau dampak dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk permasalahan kecanduan game online.

KAJIAN TEORITIS

Telenursing merupakan teknologi kesehatan (telehealth) yang berfokus pada praktek profesi keperawatan. Di dalam telenursing terdapat proses keperawatan yang meliputi pemberian, pengaturan dan koordinasi asuhan keperawatan jarak jauh. Pemberian layanan keperawatan melalui teknologi telekomunikasi menjadi ciri khas utama dari telenursing, tujuan telenursing bukan untuk membuat diagnosis medis, melainkan untuk memberikan informasi, dukungan, dan pendidikan. Perawat dapat memantau, memberikan pendidikan kesehatan, menindaklanjuti, menganalisis dan mengumpulkan data, melakukan intervensi, mendukung keluarga, dan memberikan perawatan kreatif dan kolaboratif menggunakan telenursing. Perawat juga melakukan penilaian tambahan, perencanaan, intervensi, dan evaluasi hasil pengobatan saat menggunakan telenursing (Fadhila & Afriani, 2019),

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka, masa remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun, (b) remaja madya: 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis.

Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik di mana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduktif. Selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara

emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peransosialnya yang baru sebagai orang dewasa.

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati secara langsung, ataupun tidak dan dapat diamati oleh pihak luar (*Kholid, 2015*). Perilaku merupakan suatu respon atau reaksi terhadap stimulus dari pihak luarakan tetapi dalam memberikan respon sangat bergantung pada karakteristik faktor lain yang berkaitan (*Azwar, 2016*).

Karakteristik perilaku

1) Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Perilaku tertutup (*covert behaior*) Perilaku tertutup adalah respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tertutup, ini masih terbatas dan belum dapat diamati secara jelasoleh orang lain.

2) Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon individu terhadap rangsanganyang sudah berbentuk tindakan nyata atau sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dapat dengan mudah diamati oleh oranglain.

Beberapa masalah yang dialami remaja dalam memenuhi tugas tersebut yakni masalah pribadi serta masalah khas remaja (*Ramadan, 2013*). Bagi remaja yang dimana sangat mendambakan kemandirian, Akan mencoba sebisa mungkin dari pihak lain untukmandiri secara emosional. Banyak remaja yang berkeinginan untuk dapat mandiri tapi disisi lain juga membutuhkan rasa aman dari pihak lain. Poin tersebut sangat nampak pada remaja yang dalam suatu kelompok kurang mempunyai hubungan yang akrab. Mayoritas remaja sangat ingin diterima oleh teman sebayanya. Akan tetapi pada beberapakasus diperoleh dari cara yang tidak dapat dipertanggung jawabkan (*Pradana 2015*). Sekolah berpusat pada bagaimana cara dalam mengembangkan kemampuan intelektualdalam kecakapan sosial. Sekolah pun mencoba memberikan nilai yang sejalan dengan nilai kedewasaan Akan tetapi, hanya sedikit dari remaja yang mampu menerapkan

keterampilan pada konsep ini.Sekolah pun berusaha memberi poin yang sesuai dengan nilai kedewasaan dimana orang tua sangat berperan pada tahap perkembangan ini. Tetapi jikalau nilai dari kedewasaan berbanding terbalik dengan nilai pertemanan pada teman sebaya, remaja diharuskan memilih yang terakhir apabila mereka mengharapkdukungan teman mereka dalam menentukan kehidupan social yang mereka jalani (pradana 2015)

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka, masa remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun, (b) remaja madya: 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun.1Masa remaja merupakan masa

transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis.

Respon individu terhadap rangsang yang sudah berbentuk tindakan nyata atau sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dapat dengan mudah diamati oleh orang lain.

Bagi remaja yang dimana sangat mendambakan kemandirian, Akan mencoba sebisa mungkin dari pihak lain untuk mandiri secara emosional. Banyak remaja yang berkeinginan untuk dapat mandiri tapi disisi lain juga membutuhkan rasa aman dari pihak lain. Poin tersebut sangat nampak pada remaja yang dalam suatu kelompok kurang mempunyai hubungan yang akrab. Mayoritas remaja sangat ingin diterima oleh teman sebayanya. Akan tetapi pada beberapa kasus diperoleh dari cara yang tidak dapat dipertanggung jawabkan (Pradana 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian Ini Menggunakan Metode Desain Penelitian Quasi Experiment Dengan Rancangan Pendekatan Pre And Post With Control Grup. Dengan Teknik Pengumpulan Sampel Menggunakan Teknik *Purposive Random Sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk penyuluhan SAP dan kuesioner untuk Teknik pengumpulan data menggunakan berdasarkan data primer yaitu hasil wawancara 10 mahasiswa dan data sekunder pihak kampus dan mahasiswa yang mengalami internet Gaming Disorder di STIKES Muhammadiyah Manado. Penelitian ini Menggunakan uji McNemar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Penerapan *Telenursing* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Mencegah *Internet Gaming Disorder* Di STIKES Muhammadiyah Manado. Sampel di penelitian ini adalah 34 orang yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Dari 32 sampel ini akan dibagi menjadi 2 (dua) kelompok yang sama besar melalui proses *matching*, yaitu 17 responden akan diberi intervensi *telenursing*, dan 17 responden sebagai kontrol. Hasil penelitian berupa hasil analisis univariate, bivariate dan multivariate. Berikut hasil analisa univariate, bivariate dan multivariate yang akan disajikan pada table berikut ini :

1. Karakteristik Responden

Variabel	Frekuensi	Presentase %
Umur		
17-20 Tahun	21	61.8%
21 – 24 Tahun	13	38.2%
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	20	58.8%
Perempuan	14	41.2%
Device Yang Digunakan		
Mobile (smartphone)	34	100%
PC (Processor)	0	0%
Console (Playstation, Xbox, Switch)	0	0%
Genre Game		
FPS (First person shooter)	1	2.9%
Battle Royale	4	11.8%
MOBA (Multiplayer Online BattleArena)	19	55.9%
MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)	1	2.9%
RTS (Real Time Strategy)	9	26,5%
Durasi Bermain		
<1 jam		
>1 jam	9	26,5%
	25	73,5%

Table 4.2 Rata-rata IGD Sebelum (Pre Test) dan sesudah (Post Test) Pada kelompok Intervensi

Pengukuran	Mean	n	standar deviasi	Minimal-maksimal
Sebelum	21.56	16	3.14	17-27
Sesudah	12.31	16	2.49	9-16

Berdasarkan table diatas, didapatkan rata – rata *IGD* sebelum pada kelompok intervensi rata – rata 21.56 dengan standart deviasi 3.14 dengan skor terendah 17 dan tertinggi 27. Sedangkan rata – rata stres sesudah 12.31 dengan standart deviasi 2.49 dengan skor terendah 9 dan tertinggi 16.

Table 4.3 Rata-rata IGD Sebelum (Pre Test) dan sesudah(Post Test) Pada kelompok Kontrol

Pengukuran	Mean	n	standar deviasi	Minimal-maksimal
Sebelum	21	16	2.68	17-27
Sesudah	20.69	16	2.52	9-16

Berdasarkan table diatas, didapatkan rata – rata *IGD* sebelum pada kelompok kontrol rata – rata 21 dengan standart deviasi 2.68 dengan skor terendah 17 dan tertinggi 27. Sedangkan rata – rata stres sesudah 20.69 dengan standart deviasi 2.52 dengan skor terendah 16 dan tertinggi 26.

Table 4.4 Hasil Analisis McNemar pada kelompok intrvensi

Sebelum	Sesudah				Total	p
	Baik		Kurang baik			
	F	%	F	%		
Baik	1	5,9	0	0	1	23,5
Kurang baik	14	82,4	2	11,8	16	94,1
Total	5	88,2	2	11,8	17	100

Dari Tabel 4.4 dapat dilihat pada kelompok kontrol pada pengukuran awal terdapat 11 (64,7%) Mahasiswa yang perilaku mencegah *Internet Gaming Disorder* berada pada kategori kurang baik sedangkan pengukuran kedua mahasiswa yang perilaku mencegah *Internet Gaming Disorder* pada kategori kurang baik berjumlah 11 (64,7%). Hasil nilai $p > 0,05$ dimana terdapat pengaruh terhadap perilaku pencegahan *Internet Gaming Disorder*

Pembahasan

Hasil yang diperoleh nilai signifikansi yakni *Asymp.sig (P-Value) = 0,000 (p < 0,05)* dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan perilaku remaja pada saat sebelum dan setelah diberikan telenursing. Berdasarkan dari penelitian ini, didapati hasil terjadinya peningkatan perilaku pencegahan kearah yang lebih baik pada responden setelah diberikan edukasi dibandingkan dengan perilaku responden saat belum menerima edukasi. Hal tersebut dapat diamati berdasarkan perbedaan skor *pre* dan *post test*. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada pengaruh yang bermakna sebelum dan sesudah diberikan intervensi

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan Tingkat stres pada kelompok intervensi sebelum dilakukan hypnotherapy menunjukkan nilai mean 21.56 dengan standar deviasi 3.14, Tingkat stres pada kelompok intervensi sesudah dilakukan hypnotherapy menunjukkan nilai mean 12.32 dengan standar deviasi 2.49 artinya mengalami penurunan tingkat stress setelah di lakukan Tindakan hipnoterapi, Tingkat stres pada kelompok kontrol sebelum dilakukan hypnotherapy menunjukkan nilai mean 21 dengan standar deviasi 2.68, Tingkat stres pada kelompok control sesudah dilakukan hypnotherapy menunjukkan nilai mean

20.69 dengan standar deviasi 2.52 artinya tidak ada perbedaan penurunan stress sebelum dan sesudah di kelompok control, Perbedaan Tingkat stres pada kelompok intervensi dan kelompok control sebelum dan sesudah dilakukan hypnotherapy menunjukkan hasil pada kedua kelompok sebelum intervensi adalah ,tidak ada perbedaan di kedua kelompok dan pada kedua kelompok setelah intervensi adalah ada perbedaan di kedua kelompok setelah di lakukan intervensi

Saran bagi Institusi Pendidikan

Disarankan hasil penelitian ini dapat diterapkan pada proses belajar mengajar sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik khususnya dalam mengurangi tingkat Stres pada mahasiswa dengan hipnoterapi. Bagi Responden Disarankan hipnoterapi ini dapat digunakan sebagai salah satu pilihan terapi nonfarmakologi dalam menurunkan tingkat stress pada mahasiswa., bagi Penelitian Selanjutnya disarankan jika melakukan penelitian tentang hipnoterapi dapat menggunakan teknik sugestifitas yang berbeda-beda karena tiap individu tingkat sugestifnya berbeda

DAFTAR REFERENSI

- Alimul, A. A. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. Jakarta:Salemba Medika.
- Alkatiri, N. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Madya Di Surabaya. *Jurnal Psikologi*, 22.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 294.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington: American Psychiatric.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian by prof Suharsimi Arikunto*. Jakarta:Rineka Medika.
- Azwar, S. (2016). *Sikap dan Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cheng, C., Cheung, M., & Wang, H.-y. (2018, November). Multinational Comparison of Internet Gaming Disorder and Psychosocial Problem versus Well-being: Meta Analysis of 20 Countries. *Computers in Human Behavior*, 88, 153-167.
- Culia Rahayu, Sri Widiati, Niken Widyanti. (2015). Hubungan antara Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku terhadap Pemeliharaan Kebersihan Gigi dan Mulut dengan Status Kesehatan Periodontal Pra Lansia di Posbindu Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keperawatan*.
- Debra A. Bekerian, Mary Burlison, Sasha R Sioni. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 15.
- DG Dunia Games (2019, 03 desember). [OPINI] Inilah 5 Genre Game yang Bakal Populer di Tahun 2020!. Diakses pada 28 agustus 2020 dari <https://duniagames.co.id/discover/article/opini-inilah-genre-game-yang-bakal-populer-di-tahun-2020>

- Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Istijanto. (2016). *Aplikasi Praktik Riset Pemasaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Jakarta Post 2017. "Indonesia gaming industry has great economic potential:Industry group". The Jakarta Post. Diakses pada 3 mei 2020
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Kholid, A. (2015). *Promosi Kesehatan dengan Pendekatan Teori Perilaku*. Jakarta: Rajawali Pers
- King, D., & Delfabbro, P. (2019). Prevention and Harm Reduction for IGD. In D. L. King, & P. H. Delfabbro, *Internet Gaming Disorder* (pp. 201-241). London: Academic Press.
- King, D., Herd, M., & Delfabbro, P. (2018). Motivational Components of Tolerance in Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 78, 133-141
- Tekno Kompas 2019. "WHO Tetapkan Kecanduan Game sebagai Masalah Kesehatan". Kompas.com. Diakses pada 28 agustus 2020
- Pradana, Y. I. (2015). Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 34.
- Priyoto. (2014). *Teori sikap dan perilaku dalam kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medikal .