

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Permainan *video game* saat ini telah berevolusi menjadi sebuah permainan yang sangat digemari oleh miliaran orang di dunia, terutama dikalangan remaja, dewasa muda dan dewasa.<sup>1,2</sup> Pada tahun 2009, diperkirakan lebih dari 68% masyarakat di Amerika Serikat bermain *video game*.<sup>3</sup> Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Entertainment Software Association* (ESA) pada tahun 2015 terhadap 4028 pelajar berumur 14-18 tahun di Connecticut Amerika Serikat, rata-rata 50% dari responden dilaporkan bermain *video game* paling sedikit 1 jam seminggu.<sup>1</sup> Pada tahun 2015 telah dilaporkan bahwa lebih dari 150 juta (42%) penduduk Washington D.C, Amerika Serikat dengan rata-rata umur 35 tahun bermain *video game* paling sedikit 3 jam dalam seminggu.<sup>4</sup>

Permainan *video game* selama ini diketahui menimbulkan sisi negatif karena dapat menyebabkan kecenderungan untuk tidak bisa berhenti bermain hingga lupa akan waktu serta menyebabkan timbulnya konflik antar sesama pemain.<sup>5,6</sup> Akan tetapi *video game* ternyata memiliki sisi positif, terutama dari segi kemampuan kognitif. Menurut penelitian yang dilakukan *Department of Psychology, Iowa State University* pada tahun 2012, *video game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak-anak, remaja dan dewasa dimana salah satunya yaitu dalam kecepatan pengambilan keputusan.<sup>2,5,7,8,9</sup> Sarana *video game* juga sudah dibuat dengan desain khusus untuk meningkatkan fungsi kognitif dan persamaan persepsi suatu pekerjaan misalnya, pada pilot militer untuk pesawat tempur dan untuk bidang kedokteran pada operasi endoskopi.<sup>7</sup> Selain itu, menurut *American Journal of Play* pada tahun 2014, *video game* dapat mencukupi kebutuhan psikis yang dibutuhkan seseorang yang bermain *video game* termasuk dalam hal otonomi (kepercayaan seseorang dalam kontrol atas tindakan dan keputusan yang diambil).<sup>7</sup>

Kecepatan mengambil keputusan juga dibutuhkan seseorang dalam kehidupan sehari-hari, seperti misalnya pada mahasiswa kedokteran dalam perkuliahan sehingga mahasiswa dapat memutuskan hal-hal yang perlu di catat dan dipelajari dengan cepat, serta dalam melakukan segala sesuatu tindakan dapat dikerjakan dengan cepat.<sup>10</sup> Berdasarkan *Danish Medical Journal* pada tahun 2012, sebanyak 20% dari 639 mahasiswa kedokteran tidak dapat melanjutkan kuliahnya karena mengalami kegagalan dalam ujian.<sup>11</sup> Dalam jurnal *Prediction and Prevention of Failure* pada tahun 2014 disebutkan hasil ujian pada mahasiswa kedokteran ternyata kurang baik terutama pada semester 1 dan 2, dan bahkan sebanyak 65% dari 275 dinyatakan gagal.<sup>12</sup>

Hasil penelitian di Indonesia pada FK UNLAM tahun 2012 terdapat 20% dari 80 dinyatakan tidak dapat melanjutkan pendidikannya karena sistem pendidikan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) membuat tuntutan akademik semakin tinggi ditambah dengan masalah akademik yang dialami mahasiswa itu sendiri.<sup>13</sup> Sedangkan pada FK UNTAR tahun 2017 terdapat 13,5% dari 238 dinyatakan tidak dapat melanjutkan pendidikannya.<sup>14</sup> Kurangnya kinerja mahasiswa dalam kemampuan kognitif dan keterampilan mengatur diri sendiri membuat mahasiswa kedokteran tidak dapat mengikuti proses perkuliahan dengan baik sehingga menyebabkan hasil ujian yang kurang baik.<sup>12</sup> Hal ini diikuti dengan ketidakmampuan mengatasi stres sosial, akademis, emosional, dan lingkungan baru sehingga mahasiswa memutuskan untuk menyerah terhadap pendidikannya.<sup>15</sup> Dengan adanya video game diharapkan dapat menjadi sarana hiburan dan sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif salah satunya kecepatan dalam mengambil keputusan, sehingga masalah yang timbul dapat diatasi dengan cepat dan memiliki jalan keluarnya.

Berdasarkan fakta yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mempelajari lebih lanjut mengenai hubungan kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan pengambilan keputusan pada mahasiswa kedokteran pada bulan Juli 2018 Universitas Tarumanagara.

Diharapkan penelitian ini dapat menunjukkan dampak positif video game terutama dalam peningkatan fungsi kognitif, seperti meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan dengan cepat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan uraian latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan pernyataan dan pertanyaan masalah sebagai berikut :

### **1.2.1 Pernyataan Masalah :**

Kurangnya kemampuan kognitif pada mahasiswa kedokteran dalam mengambil keputusan dengan cepat.

### **1.2.2 Pertanyaan Masalah :**

- a. Berapakah jumlah mahasiswa kedokteran yang memiliki kebiasaan bermain *video game arcade*?
- b. Bagaimana hubungan kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan mengambil keputusan pada mahasiswa kedokteran?

## **1.3 Hipotesis Penelitian**

Terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan mengambil keputusan pada mahasiswa kedokteran.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Umum :**

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif melalui *video game* yang bersifat edukasi.

### **1.4.2 Tujuan Khusus :**

- a. Diketuinya jumlah mahasiswa kedokteran yang memiliki kebiasaan bermain *video game arcade*.
- b. Mengetahui hubungan kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan mengambil keputusan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1. Bagi Peneliti :

- a. Mengetahui adanya hubungan antara kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan mengambil keputusan.
- b. Dapat menjadi landasan untuk membuat *video game arcade* berbasis kedokteran.

### 1.5.2 Bagi Responden Penelitian :

- a. Dapat menjadi sarana pembelajaran baru pada mahasiswa kedokteran.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengambilan keputusan.

### 1.5.3 Bagi FK-Untar / Institusi :

- a. Sebagai salah satu referensi hubungan kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan mengambil keputusan untuk penelitian lebih lanjut.
- b. *Video game* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran baru dan cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada fakultas kedokteran.

### 1.5.4 Bagi Masyarakat :

- a. Menjadi sumber informasi bagi masyarakat manfaat dalam kebiasaan bermain *video game*.
- b. Mengubah sudut pandang masyarakat bahwa tidak hanya dampak negatif saja tetapi dampak positif juga terdapat dalam *video game*.

### 1.5.5 Bagi Ilmu Pengetahuan :

- a. Dapat sebagai landasan untuk meneliti hubungan *video game* dengan kognitif lebih lanjut.
- b. Dapat sebagai landasan untuk membuat *video game* berbasis kedokteran.
- c. Dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif.