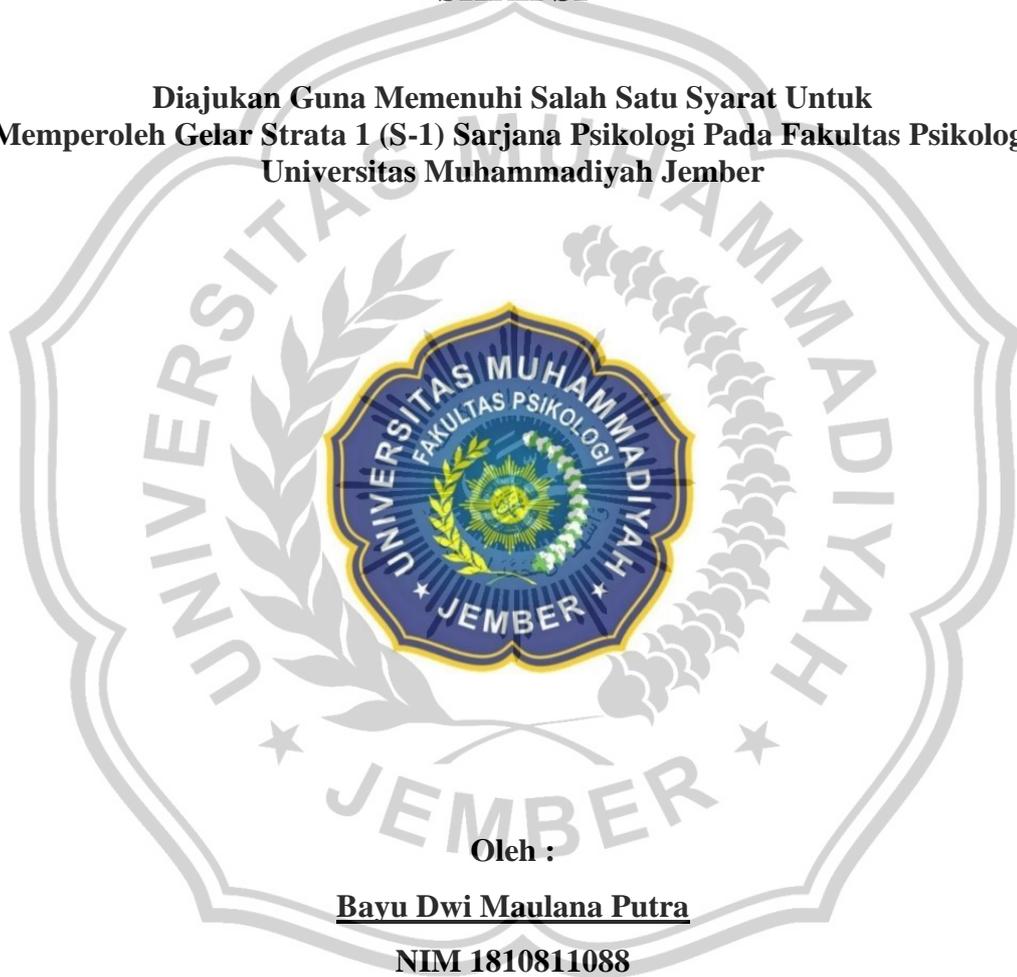


NASKAH PUBLIKASI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGEND DENGAN *SELF REGULATED LEARNING*
SISWA SMAN 1 PRAJEKAN DI BONDOWOSO**

SKRIPSI

**Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember**



Oleh :

Bayu Dwi Maulana Putra

NIM 1810811088

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
2023**

NASKAH PUBLIKASI**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*
DENGAN *SELF REGULATED LEARNING* SISWA SMAN 1 PRAJEKAN
DI BONDOWOSO**

Telah Disetujui Pada Tanggal

31 Juli 2023

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

1. Iin Ervina, S.Psi., M.Si
(NIP : 197510242005012001)

2. Anggraeni Swastikasari, M.Psi, Psikolog
(NPK : 1988100812003914)



**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS DENGAN SELF REGULATED LEARNING SISWA SMAN 1
PRAJEKAN DI BONDOWOSO**

Bayu Dwi Maulana Putra¹, Iin Ervina², Anggraeni Swastika Sari³
bayuuudwi@gmail.com

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Jember

INTISARI

Self Regulated Learning merupakan suatu proses individu dalam mengatur pola belajarnya secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan, seperti penetapan tujuan, perencanaan, strategi pembelajaran, penguatan diri dan intruksi diri. *Self regulated learning* sangat dibutuhkan oleh siswa dalam mengatur dirinya dalam meningkatkan kemampuan belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso. Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Prajekan sebanyak 168 dengan sampel 122 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Pengambilan data menggunakan *Google Form* dan penyebaran melalui pesan *Whatsapp*. Skala yang digunakan yaitu skala Intensitas Bermain *Game Online* yang diadaptasi dari penelitian Nugroho (2020) (18 item; $\alpha = 0.920$). Skala *Self Regulated Learning* diadaptasi dari penelitian Sari & linsiya (2022) (14 item; $\alpha = 0.698$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang negatif signifikan antara variabel intensitas bermain *game online mobile legend* (X) dengan variabel *self regulated learning* (Y) sebesar ($r = -0.461$; $p < 0.05$). Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legend* maka semakin rendah *self regulated learning* pada siswa, begitupun sebaliknya.

Kata Kunci: *Self Regulated Learning*, Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend*, Siswa.

¹ Peneliti

² Dosen Pembimbing I

³Dosen Pembimbing II

**THE RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY OF ONLINE GAME PLAY
MOBILE LEGENDS WITH SELF REGULATED LEARNING OF
STUDENTS OF SMAN 1 PRAJEKAN IN BONDOWOSO**

Bayu Dwi Maulana Putra¹, Iin Ervina², Anggraeni Swastika Sari³
bayuuudwi@gmail.com

Faculty of Psychology, Muhammadiyah University of Jember

ABSTRACT

Self Regulated Learning is a process of individuals in regulating their learning patterns independently to obtain knowledge, such as goal setting, planning, learning strategies, self-reinforcement and self-instruction. Self-regulated learning is needed by students in regulating themselves in improving their learning abilities. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing mobile legend online games with self-regulated learning of SMAN 1 Prajekan students in Bondowoso. The type of research used quantitative research with correlational methods. The population in this study was 168 students of SMAN 1 Prajekan with a sample of 122 students. The sampling technique uses purposive sampling. Data retrieval using Google Form and dissemination via Whatsapp messages. The scale used is the Online Game Playing Intensity scale adapted from Nugroho's (2020) research (18 items; $\alpha = 0.920$). The Self Regulated Learning scale is adapted from Sari & linsiya's (2022) research (14 items; $\alpha = 0.698$). The results of this study showed that there was a significant negative relationship between the variable intensity of playing mobile legend online games (X) with the variable self-regulated learning (Y) of ($r = -0.461$; $p < 0.05$). This means that the higher the intensity of playing mobile legend online games, the lower the self-regulated learning in students, and vice versa.

Keywords: *Self Regulated Learning, The Intensity of Playing Mobile Legend Online Games, Students.*

¹ Research

² Firs Supervisor

³ Second Supervisor

PENGANTAR

Belajar sudah menjadi kewajiban siswa di sekolah maupun di rumah. Belajar menjadi suatu hal yang penting dan salah satu faktor keberhasilan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mencari ilmu. Tanpa adanya keinginan siswa untuk aktif dalam belajarnya, maka keberhasilan belajar tidak akan tercapai. *Self regulated learning* menjadi satu komponen penting bagi siswa untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Zimmerman (dalam Fasikhah & Fatimah, 2013) mengemukakan bahwa *self regulated learning* merupakan suatu kemampuan belajar, dimana kemampuan tersebut dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar untuk mencapai tujuan belajar yang meliputi metakognitif, motivasional dan behavioral. *Self regulated learning* sangat dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pemecahan masalah siswa yang secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Surawan *et al.*, 2018).

Siswa yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi ialah mereka yang berusaha untuk memotivasi dirinya sendiri untuk terus belajar, mengatur gaya belajarnya sendiri, berusaha menyusun dan menentukan rencana dalam belajarnya, memilih strategi belajar, merencanakan dan memantau, mengatur proses pembelajarannya secara mandiri ketika terdapat tugas-tugas sulit, serta meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan belajar dan memperoleh prestasi yang baik (Khoerunnisa *et al.*, 2021). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Zimmerman (dalam Najah, 2012) menyebutkan bahwa individu yang memiliki *self regulated learning* yaitu individu yang aktif dalam metakognitif, motivasi dan perilaku di dalam proses belajarnya.

Tiga aspek *self regulated learning* yang dikemukakan oleh Zimmerman (dalam Kurniawan, 2013) diantaranya yaitu kognisi, motivasi dan perilaku. Pada aspek kognisi meliputi kemampuan siswa dalam merencanakan, mengorganisasikan atau mengatur, mengintruksikan diri, memonitor dan mengevaluasi proses pembelajarannya. Aspek motivasi, meliputi kemandirian siswa dan mengontrol diri pada proses pembelajarannya. Kemudian aspek perilaku, meliputi mengatur diri, menyeleksi, dan memanfaatkan lingkungan atau mewujudkan lingkungan didalam proses belajarnya. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *self regulated learning* merupakan proses individu yang dapat belajar secara aktif dalam mengatur pola belajarnya secara mandiri, mulai dari merencanakan, menyusun, mengontrol, dan mengevaluasi dirinya sendiri untuk mencapai tujuan dalam belajarnya dengan menggunakan berbagai macam strategi baik secara metakognitif, motivasional maupun bahavioral.

Beberapa faktor yang menghambat serta mempengaruhi *self regulated learning* siswa dapat dilihat dari perilaku siswa yang saat ini lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* hingga lupa akan segala hal, seperti tidak mengerjakan tugas secara mandiri, tidak membuat jadwal belajar, kurangnya pengaturan diri dalam bermain sehingga tidak menaati peraturan sekolah. Yovanka (dalam Warni, Eka Septia 2020) menyatakan bahwa kelompok siswa pengguna *game online* memiliki motivasi berprestasi yang rendah. Sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan disebabkan oleh memikirkan permainan, dan kurangnya konsentrasi pada pendidikannya menyebabkan banyak

pemain *game online* memilih untuk tidak sekolah dan tidak mengikuti pembelajaran, serta menghindari pekerjaan, seperti tugas-tugas sekolah.

Game online adalah permainan yang dilakukan secara *online* yang dapat dimainkan lebih dari satu pemain. Pemain dapat berinteraksi dengan orang lain yang dikenal atau belum dikenal (biasanya berkenalan hanya sebatas chat *online* saja atau tidak pernah bertemu secara langsung) (Sagara & Masykur, 2018). *Game online* adalah permainan yang dimainkan oleh siapapun pada saat ini, mulai dari usia anak-anak, remaja, atau dewasa (Haris *et al.*, 2021). Menurut Adamas (dalam Haris *et al.*, 2021) *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh berbagai pemain menggunakan mesin yang terhubung oleh jaringan internet. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang digunakan secara *online* menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan oleh kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa dan dapat dimainkan lebih dari satu pemain, serta dapat berinteraksi satu sama lain dengan pemain yang dikenal maupun tidak dikenal.

Menurut Saukotta (dalam Nawawi *et al.*, 2021) *game online* memiliki genre seperti olahraga, perang, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dan lainnya. Dari berbagai genre tersebut, *game* dengan genre MOBA adalah genre yang memang paling populer saat ini. Salah satu *game* bergenre MOBA yang paling marak saat ini adalah *mobile legends*. *Mobile legends* adalah salah satu dari 5 besar *game* MOBA yang paling banyak dimainkan di perangkat android. *Game* asal China ini dirilis ke perangkat android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Strategi yang digunakan dalam *game* ini yaitu

mempertarungkan 5 orang vs 5 orang dengan tujuan untuk menghancurkan tower musuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 87 perempuan dan 288 laki-laki yang bermain *Mobile Legends*. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Siregar, 2019), menunjukkan bahwa terdapat 231 peserta yang bermain selama 3 jam/hari, 113 peserta yang bermain lebih dari 5 jam/hari (Nawawi *et al.*, 2021).

Fenomena yang peneliti temukan di SMAN 1 Prajekan yaitu adanya kegiatan yang mewadahi para siswa yang suka bermain *game* yaitu diadakan sebuah lomba bermain *game online mobile legends*. Lomba tersebut diadakan oleh Organisasi Intra Sekolah (OSIS) SMAN 1 Prajekan dengan tujuan untuk mengembangkan minat siswa dalam bermain *game* serta mewadahi siswa untuk dapat mengatur waktu dalam bermain *game online* sehingga tidak mengganggu waktu belajarnya. Namun, ketika lomba selesai diadakan, siswa tetap memiliki kecenderungan bermain *game online mobile legends* secara terus-menerus. SMAN 1 Prajekan juga membentuk sebuah tim esport *game online mobile legends* yang mewadahi para siswa yang memiliki *skill* atau kemampuan yang baik untuk mengikuti lomba atau *tournament* di luar sekolah. Pada saat terdapat jadwal luang atau jam kosong disekolah, terdapat sebagian siswa yang mengerjakan tugas yang diberikan guru dan sebagian siswa menghabiskan waktu jam kosongnya dengan bermain *game online* bersama rekan-rekannya. Kemudian, banyaknya waktu yang dihabiskan oleh siswa ketika dirumah yaitu dengan bermain *game online* hingga larut malam. Kurangnya kemampuan yang dimiliki siswa untuk mengorganisasikan atau mengatur dirinya dalam bermain, membuat beberapa siswa ketika berangkat sekolah sering terlambat masuk dan membuat

siswa kehilangan waktu belajarnya dikarenakan harus menerima hukuman dari guru. Dalam berbagai kondisi yang dialami oleh siswa, siswa dituntut untuk mampu mengoptimalkan *self regulated learning*, karena siswa yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi akan terus berusaha untuk mencapai apa yang menjadi tujuannya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa pada segi kognitif, Siswa belum mempunyai perencanaan, tujuan, memonitoring dan mengevaluasi proses pembelajarannya. Pada saat siswa melakukan proses belajar, siswa belum mampu mengatur waktu atau *regulating time* dengan membuat jadwal belajar dan tidak membuat rencana kapan harus belajar, sehingga siswa tidak dapat mengatur waktu antara belajar dan bermainnya, waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk bermain *game online* yaitu 3 sampai 12 jam dalam sehari. Pada saat melakukan proses belajar, siswa hanya sekedar belajar saja tanpa berfikir pencapaiannya dalam belajar untuk mendapatkan nilai yang baik dan siswa belum mampu memantau pemahaman terkait materi yang dipelajari. Saat mendapatkan tugas-tugas yang sulit, siswa meminta bantuan penjelasan materi kepada rekannya, tetapi setelah meminta bantuan siswa lupa terhadap materi yang sudah dijelaskan oleh rekannya.

Pada segi motivasi siswa belum memiliki keyakinan dan kurangnya dorongan untuk menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri. Saat siswa dihadapkan pada tugas-tugas yang sulit, siswa cenderung meminta bantuan penjelasan kepada rekannya ataupun kepada orang lain. Kemudian pada segi perilaku siswa belum mampu untuk mengoptimalkan lingkungannya dalam proses belajarnya. Saat

terdapat situasi yang ramai, siswa merasa tidak fokus sehingga memilih untuk berkumpul dengan rekannya. Kondisi rumah yang tidak kondusif juga mempengaruhi siswa untuk tidak dapat belajar dengan optimal, saat terdapat suatu acara didekat rumahnya dan banyak orang yang berbicara, siswa belum mampu untuk mencari tempat yang memungkinkan untuk belajar, sehingga siswa memilih untuk menutup bukunya dan memilih untuk bermain *handphone*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ikhsan (2018) Studi Deskriptif Mengenai *Self Regulated Learning* pada *Gamers Game Online Dota* mengemukakan bahwa sebanyak 25 siswa dengan persentase 60% memiliki *self regulated learning* yang termasuk ke dalam kategori rendah. Hasil penelitian Nada *et al.*, (2019) mengenai pengaruh *game online mobile legends* terhadap sikap belajar siswa di SMAN 1 Taman Sidoarjo, diperoleh nilai korelasi sebesar 0,401, dengan mengambil kesimpulan bahwa *game online mobile legends* berpengaruh terhadap sikap belajar di SMAN 1 Taman Sidoarjo. Adapun terkait motivasi belajar, dari penelitian yang dilakukan oleh Indrianto (2018) diperoleh pengaruh *game online mobile legends* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 59,5% yang artinya berpengaruh pada tingkat sedang (Nawawi *et al.*, 2021).

Berdasarkan fenomena dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan bermain *game online mobile legends* diatas rata-rata sehingga belum mampu mengimplementasikan *self regulated learning* dalam proses belajarnya. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti “ Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan *Self Regulated Learning* Siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso”. Perbedaan

dengan penelitian sebelumnya yaitu fenomena yang ditemukan serta populasi di SMAN 1 Prajekan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terhadap siswa yang mengalami permasalahan atau berbagai kondisi yang dialami, sehingga siswa mampu merencanakan belajarnya dengan benar, mampu memmanagement waktu antara bermain *game online* dan belajar dan memiliki dorongan untuk mengerjakan tugas dan mencari informasi atau literatur dengan mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif, variabel pada penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* dan *self regulated learning*. Populasi pada penelitian ini adalah Siswa dan Siswi SMAN 1 Prajekan, jumlah sampel sebanyak 122 responden dengan teknik *purposive sampling* dengan kriteria kelas X, XI, XII dan responden merupakan pengguna aktif dalam bermain *game online mobile legend*.

Tabel 1. Populasi & Sampel

Kelas	Populasi	Sampel
X	55	40
XI	66	49
XII	47	33
Jumlah	168	122

Instrument yang digunakan peneliti adalah skala skala intensitas bermain *game online* yang disusun Nugroho (2020), dengan reliabilitas sebesar 0,918 dan menggunakan skala *self regulated learning* yang di susun oleh (Sari & Linsiya, 2022) dengan validitas antara 0,257 hingga 0,695, sedangkan reliabilitasnya sebesar 0,801. Model skala penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan empat

pilihan jawaban, yaitu : Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS).

HASIL PENELITIAN

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk *Link Google Formulir* dan disebarluaskan melalui pesan *Whatsapp* dengan chat secara personal kepada siswa dan siswi SMAN 1 Prajekan sesuai dengan karakteristik yang diperlukan dalam penelitian diantaranya laki-laki dan perempuan, kelas X, XI, XII, dan pengguna aktif dalam bermain *game online mobile legend*. Pengambilan data dilaksanakan selama 8 hari, pada tanggal 28 Juni hingga 5 Juli 2023 kepada 118 sampel siswa dan siswi SMAN 1 Prajekan yang mewakili populasi dalam penelitian.

Hasil validitas skala intensitas bermain *game online* intensitas bermain *game online* menunjukkan bahwa terdapat 21 item dinyatakan valid dan 2 dinyatakan gugur dan skala *self regulated learning* menunjukkan bahwa 15 item dinyatakan valid dan 1 item dinyatakan tidak valid. Pada hasil uji reliabilitas, skala intensitas bermain *game online* diperoleh nilai koefisien *Cronback Alpha* sebesar 0,920 dari 18 item dan skala *self regulated learning* diperoleh nilai koefisien *Cronback Alpha* sebesar 0,698 dari 14 item. Hasil tersebut memiliki nilai koefisien $> 0,60$, artinya kedua skala dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur.

Pada uji normalitas diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,5$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual tidak berdistribusi normal. Hasil uji linieritas di peroleh nilai Sig. $0,045 < 0,5$, maka dapat disimpulkan bahwa data

tidak ada hubungan yang linear. Berdasarkan analisa korelasi didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,5$ yang berarti H_0 ditolak atau H_1 diterima, artinya ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan *self regulated learning*. Pada koefisien korelasi diperoleh hasil sebesar -0,461 artinya memiliki hubungan yang negatif, sehingga semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah *self regulated learning* siswa.

Tabel 2. Kategori Skor Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Kategori Skor Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Secara Keseluruhan				
Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase	
$X \geq 46$	Tinggi	62	51%	
$X < 46$	Rendah	60	49%	
Total		122	100%	

Kategori Skor Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berdasarkan Aspek				
Aspek	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
Frekuensi	$X \geq 19$	Tinggi	64	52%
	$X < 19$	Rendah	58	48%
	Total		122	100%
Lama Waktu	$X \geq 26$	Tinggi	67	55%
	$X < 26$	Rendah	55	45%
	Total		122	100%

Tabel 2 menunjukkan hasil kategori intensitas bermain *game online* sebanyak 62 siswa yang termasuk ke dalam kategori tinggi dengan persentase 51% dan sebanyak 60 siswa yang termasuk ke dalam kategori rendah dengan presentase 49%. Apabila di tinjau berdasarkan aspek intensitas bermain *game online* yaitu aspek frekuensi menunjukkan bahwa sebanyak 61 siswa dengan persentase 50% dan lama waktu sebanyak 64 dengan persentase 52%. Artinya, lama waktu yang digunakan siswa SMAN 1 Prajekan untuk bermain *game online* cenderung lebih tinggi dan frekuensi penggunaan *game online* cenderung rendah.

Tabel 3. Kategori Skor Skala *Self Regulated Learning*

Kategori Skor Skala <i>Self Regulated Learning</i> Secara Keseluruhan			
Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 37$	Tinggi	64	52%
$X < 37$	Rendah	58	48%
Total		122	100%

Kategori Skor Skala <i>Self Regulated Learning</i> Berdasarkan Aspek				
Aspek	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
Metakognitif	$X \geq 8$	Tinggi	87	71%
	$X < 8$	Rendah	35	29%
	Total		122	100%
Motivasi	$X \geq 16$	Tinggi	62	51%
	$X < 16$	Rendah	60	49%
	Total		122	100%
Behavioral	$X \geq 13$	Tinggi	62	51%
	$X < 13$	Rendah	60	49%
	Total		122	100%

Tabel 3 menunjukkan hasil kategori *self regulated learning* sebanyak 64 siswa yang termasuk ke dalam kategori tinggi dengan persentase 52% dan sebanyak 58 siswa yang termasuk ke dalam kategori rendah dengan persentase 48%. Apabila ditinjau berdasarkan aspek mengenai metakognitif sebanyak 87 siswa dengan persentase 71%, motivasi sebanyak 62 siswa dengan persentase 51% dan behavioral sebanyak 62 siswa dengan persentase 51%, artinya siswa SMAN 1 Prajekan masih memiliki pemikiran untuk mengatur jadwal tetapi tidak terealisasi dengan baik, siswa tidak dapat mengordinir dirinya untuk mengetahui tempat yang memungkinkan untuk belajar dan tidak memiliki motivasi untuk melakukan perencanaan yang telah ditetapkan pada proses belajarnya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan *Uji Non-Parametrik* yaitu *Rank Spearman's* didapatkan hasil Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak atau H_1 diterima, artinya terdapat hubungan yang antara intensitas bermain *game online* dengan *self regulated learning*. Pada koefisien korelasi diperoleh hasil sebesar $-0,461$ artinya memiliki hubungan yang negatif. Hubungan yang negatif artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legend* maka semakin rendah *self regulated learning* pada siswa, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online mobile legend* maka semakin tinggi *self regulated learning* yang dimiliki siswa. Hasil penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pujiastuti (2015) dan Prasetiani & Setianingrum (2020) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *self regulated learning* terhadap siswa yang *bermain game online*.

Berdasarkan analisis secara keseluruhan dalam penelitian ini yang termasuk ke dalam kategori tinggi pada intensitas bermain *game online* dengan presentase sebesar 51%, sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain *game online mobile legend*, dimana siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat para pemain mempunyai sifat yang candu, sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online*. Pada *self regulated learning* menunjukkan presentase sebesar 52%. Hasil analisis tersebut

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki *self regulated learning* yang baik. Siswa yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi menunjukkan bahwa individu memiliki perencanaan untuk mencapai tujuannya, mengelola waktu belajar, dan mempunyai motivasi belajar (Surawan *et al.*, 2018).

Berdasarkan aspeknya, terkait intensitas bermain *game online* bahwa dari 122 responden, aspek intensitas bermain *game online* yang termasuk ke dalam kategori tinggi yaitu pada aspek lama waktu sebanyak 67 responden dengan presentase 55%. Dimana aspek lama waktu ini mengacu pada seberapa lama waktu yang digunakan seseorang dalam memainkan *game online* (Sandya, 2021). Berdasarkan fenomena dan hasil wawancara didapatkan bahwa siswa menghabiskan waktu sebanyak 3 sampai 12 jam dalam sehari untuk bermain *game online* hingga laurt malam. Aspek paling rendah yaitu frekuensi sebanyak 64 responden dengan presentase 52%. Dimana aspek ini merujuk pada tingkat atau seberapa sering seseorang bermain *game online* (Sandya, 2021).

Berdasarkan aspeknya, terkait *self regulated learning* dari 122 responden, aspek *self regulated learning* yang termasuk ke dalam kategori tinggi yaitu aspek metakognitif sebanyak 87 responden dengan presentase 71%, artinya siswa cukup mampu meregulasi diri dengan membuat perencanaan dalam proses belajarnya. Dimana aspek metakognitif ini mengacu pada kemampuan siswa merencanakan, menetapkan tujuan, mengatur, memonitor diri, dan mengevaluasi diri pada berbagai sisi selama proses penerimaan (Kurniawan, 2013). Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Anggraeni & Linsiya, 2022) menunjukkan bahwa metakognitif yang memiliki kategori tinggi yaitu siswa masih cukup untuk

memahami dan merencanakan terkait dengan aktivitas apa yang akan dan harus dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu dalam melakukan aktivitas belajar secara mandiri.

Aspek yang termasuk ke dalam kategori rendah yaitu motivasi sebanyak 62 responden dengan presentase 51%, artinya siswa belum mampu memiliki motivasi dalam melakukan proses pembelajarannya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni & Linsiya, 2022) yang menyatakan bahwa siswa secara umum masih belum cukup memiliki motivasi dalam dirinya, apabila siswa tidak mempunyai motivasi tentunya akan mempengaruhi untuk melakukan sesuatu. Pada aspek yang termasuk ke dalam kategori rendah yang kedua yaitu behavioral sebanyak 62 responden dengan presentase 51%. Dimana aspek behavioral mengacu pada siswa untuk memilih, mengordinir, dan menciptakan lingkungan yang dapat mengoptimalkan proses belajar (Kurniawan, 2013).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data dapat disimpulkan bahwa, terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil berdasarkan koefisien korelasi intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning* sebesar -0,461 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis dalam penelitian ini H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legend* maka semakin rendah *self regulated learning* siswa,

sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online mobile legend* maka semakin tinggi *self regulated learning* yang dimiliki oleh siswa.

SARAN

Saran bagi siswa diharapkan mampu dapat meningkatkan motivasi diri untuk terus belajar, mengatur gaya belajar, mampu memajemen waktu antara belajar dan bermain, menyusun dan menentukan rencana belajarnya, serta dapat memilih lingkungan yang memungkinkan untuk belajar. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan topik penelitian terkait karakteristik sampel yang berbeda dan dapat menambahkan variabel-variabel yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S., & Linsiya, R. W. (2022). *Profil Self Regulated Learning Siswa SMA "X" di Jember Selama Masa School From Home (SFH)*. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 18(1), 55–64.
- Fasikhah, Siti Suminarti & Fatimah, S. (2013). *Self-Regulated Learning*. *21st Century Education: A Reference Handbook*, 01(01), I-175-I-183.
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 98.
- Horrigan, J. B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future*. Pew Internet and American Life Project.
- Kurniawan, H., & Ningsih, Y. T. (2021). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua*. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 52–63.
- Khoerunnisa, N., Rohaeti, E. E., & Ningrum, D. S. ayu. (2021). *Gambaran Self*

Regulated Learning Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 4(4),

Nada, I. Q. (2019). *Pengaruh Game online mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sman 1 Taman Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2, 1–106.

Najah, A. (2012). *Self-Regulated Learning Mahasiswi Ditinjau Dari Status Pernikahan*. Educational Psychology Journal, 1(1), 17–24.

Ningsih, N. R., Gimin., & Supentri. (2022). *The Effect of Online Games on Student Learning Outcomes At Sma Negeri 3 Dumai Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar*. JOM FKIP, 9(X), 2–3.

Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). *Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*. AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya, 3(1), 46–54.

Prasetiani, A. tri, & Setianingrum, M. E. (2020). *Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana*. Jurnal Teknologi Informasi, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.52643/jti.v6i1.635>

Pujiastuti, D. F. (2015). *Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja* (Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga).

Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). *Gambaran Online Gamer*. Empati, 7(2), 418–424.

Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 9(1), 202.

Surawan, K., Nurhayata, I. G., & Sutaya, I. W. (2018). *Penerapan model self regulated learning untuk pekerjaan dasar elektromekanik pada siswa kelas x*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha, 7(3), 113–122.

Warni, E. S., & Firman, F. (2020). *Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Peningkatan Self Regulated Learning Siswa Pengguna Game Online*. Jurnal Neo Konseling, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.24036/00306kons2020>

IDENTITAS PENELITI

Nama : Bayu Dwi Maulana Putra
Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 16 Juni 2000
Alamat Rumah : Ds. Besuk, Kec. Klabang, Kab. Bondowoso
Email : bayuuudwi@gmail.com

