

## BAB 1

### PENGANTAR

#### A. Latar Belakang

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).

Adapun pendapat dari Anggelika (dalam Lidiawati & Helsa, 2021) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki *self regulated learning* dalam proses belajarnya ialah siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh dan mengetahui strategi belajar yang efektif, karena ia sadar akan rasa tanggung jawabnya sebagai siswa untuk memperoleh pencapaian akademik yang tinggi. Sedangkan seorang siswa yang tidak memiliki *self regulated learning* maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut ketika belajar akan terus bergantung kepada rekan-rekannya, karena dalam proses *self regulated learning* ini menekankan kepada siswa untuk melakukan proses belajarnya dengan mandiri. 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 diatas 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).

Menurut Hidayat, A. S (dalam Utami & Hodikoh, 2020) *game online* memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain, mengasah keterampilan, mengambil keputusan, memecahkan masalah, kreatifitas, kecepatan berfikir dan memelihara interaksi sosial. Sedangkan dampak negatif antara lain, menyebabkan seseorang mengalami ketagihan, pemborosan, mengganggu kesehatan, dan dampak psikologis seperti tingkah laku agresif. Adapun menurut Adams (dalam Ryan *et al.*, 2013) *game online* juga memberikan dampak positif

ketika di mainkan untuk hiburan, sehingga ketika mengalami rasa stress, seseorang dapat melampiaskannya dengan cara bermain. Namun ketika *game online* dimainkan secara terus-menerus dan menjadikan suatu pelarian diri dari suatu permasalahan yang dialami, hal tersebut akan mengakibatkan kecanduan.

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.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan *self regulated learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso.

### C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan *self regulated learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan di bidang psikologi mengenai hubungan intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait hubungan intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso.

##### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan menambah wawasan tambahan terkait hubungan intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *self regulated learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso.

## E. Keaslian Penelitian

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang sudah di teliti sebelumnya yang memiliki tema yang sama mengenai *self regulated learning*.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Efendi, Rolin Maulya Sani (2017) dalam jurnal “Regulasi Diri Dalam Belajar (*Self Regulated Learning*) Pada Remaja yang Kecanduan *Game online*” menyatakan bahwa : *Self regulated learning* pada subjek FK memiliki nilai diatas rata-rata yaitu subjek mampu mengatur waktunya antara belajar dan bermain *game online*, dimana subjek mengutamakan tugas-tugas dan tanggung jawabnya sebagai siswa dari pada bermain *game online* dan subjek dapat mengatur waktu ketika ia menghadapi ujian dengan bermain *game online* disiang hari atau hari libur. *Self regulated learning* pada subjek FZ memiliki nilai yang sangat pas-pasan. Hal tersebut dikarenakan subjek sering terbawa suasana ketika ia bermain *game online* dan disebabkan oleh meninggalnya ibu subjek sehingga subjek tidak memiliki rasa semangat. *Self regulated learning* pada subjek AR memiliki nilai diatas rata-rata, dimana subjek dapat mengatur dan mengendalikan antara belajar dan bermain *game online*. Sehingga subjek mengutamakan pendidikannya karena ia memiliki cita-cita yang sangat ingin ia capai. *Self regulated learning* pada subjek FH memiliki nilai baik dengan memenuhi nilai rata-rata, dimana subjek mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dan dengan bermain *game online* subjek mendapatkan ilmu, seperti Bahasa inggris, mengetahui komputer, memiliki ide-ide dan strategi untuk melawan musuh. Pada

penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif, adapun sampel penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* di warnet dengan jumlah 4 orang. Kemudian teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pusposive sampling*.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lejap, Eugenius Vercelly H, Lotar. Wijaya. R. Pasifikus Ch & Keraf, MKP Abdi. (2022) dalam jurnal “*Self-Regulated Learning and Online Game Addiction in College Student*” menyatakan bahwa hasil analisis data variabel pada kecanduan *game online* pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 123 (69,9%) dan perempuan sebanyak 101 (62,7%). Kemudian berdasarkan analisis data variabel regulasi diri pada belajar pada tingkat tinggi, sebanyak 214 (63,5). Pada variabel *self regulated learning* dalam belajar pada jenis kelamin laki-laki memiliki nilai yang tinggi dibandingkan jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 180 (59,3%) dan penyebab regulasi diri dalam belajar tinggi dikarenakan efikasi diri dan dukungan sosial. Hasil yang diperoleh adalah jumlah remaja yang memiliki kemandirian peraturan dalam pembelajaran sebanyak 214 (63,5%) dan jumlah remaja yang kecanduan *game online* sebanyak 224 (66,5%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan nilai Spearman rho = -0,053 dan  $p = 0,344$ . Sehingga  $p > 0,05$  antara kedua variabel tidak memiliki hubungan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan uji skala menggunakan cronbach's alpha. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Kupang yang bersekolah di Nusa Universitas Cendana,

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, dan Artha Christian Universitas. Subjek dipilih menggunakan *convenience cluster sampling* untuk memilih populasi berdasarkan wilayah studi. Jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *sampling*. Jumlah populasi 379.505 dan jumlah sampel sebanyak 337 mahasiswa di Kota Kupang.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriani, Rizka. Probowati, Devy. Indreswari, Henny. & Simon, Maya Irene. (2020) dalam jurnal “*Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online*” Jenis Agresif dan Non-Agresif” menyatakan bahwa Hasil Adiksi *Game Online* Agresif dan Non Agresif terlihat banyak remaja yang suka main *game online* sehingga mengalami adiksi yang berlebihan. Hasil *Social Intelligence* terlihat sebagian besar siswa SMP dan SMA yang adiksi *game online* memiliki *social intelligence* rendah. Hasil *Love* terlihat sebagian besar siswa SMP dan SMA yang adiksi *game online* memiliki perasaan *love* yang rendah. Hasil *Self-Regulation* terlihat sebagian besar siswa SMP dan SMA yang kecanduan *game online* memiliki perasaan *self-regulation* yang rendah. Sampel penelitian menggunakan *probability sampling* dengan jenis area sampling (cluster sampling). Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan pendekatan deskriptif. Analisis deskriptif yang digunakan untuk memperoleh skor rata-rata (Mean), median (Me), modus (Mo), simpangan baku atau standar deviasi (SD) dengan menggunakan software SPSS Versi 22.

Kemudian mencari Z score dan dipersentasekan untuk menentukan kriteria tinggi, sedang, dan rendah.

