

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan teknologi telah berkembang sangat pesat, seperti halnya media komunikasi dan media elektronik yang telah banyak mengalami perkembangan sampai saat ini. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah perkembangan jaringan internet. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada *game online* (Young, 2002).

Doolittle, dkk., (2006) menjelaskan *Game online* banyak diminati oleh kalangan remaja dikarenakan terdapat banyak jenis *game* dapat dimainkan yang memiliki akhir dan cara mencapainya artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya. Tidak sedikit pula remaja yang ikut larut dalam permainan *game online*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *game online*. *Game online* terus berkembang dikalangan remaja karena dapat dimainkan secara online via internet. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya.

Bermain *game online* telah menjadi salah satu aktivitas rekreasi yang paling relevan di kalangan masyarakat. Gangguan perilaku internet gaming telah menjadi tantangan sosial yang muncul di banyak Negara. *Game online* sangat digemari oleh masyarakat khususnya remaja, biasanya para remaja memainkan *game online* ini di warung internet (warnet), remaja yang sudah terlalu asik bermain

biasanya akan lupa akan waktu dan tugas-tugas penting (Gabbiadini & Greitemeyer, 2017).

Berdasarkan perhitungan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2021 terdapat sekitar 25 juta pengguna internet. Kemudahan mengakses game online dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman akan membuat siswa-siswi semakin tertarik bermain game online. Bermain *game online* dapat berdampak kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya (APJII, 2021). Menurut Doolittle, dkk. (2006), siswa-siswi yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Selain itu menurut Young (2006), *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat.

Kecanduan *game online* adalah ketergantungan terhadap *game online* yang dapat ditandai dengan pemain terhanyut dalam bermain *game* sehingga menganggap *game* hal yang sangat penting dalam hidupnya, dan memiliki pengaruh negatif bagi kehidupan pemainnya (Weinstein, 2010).

Menurut Smart (2010) seseorang yang terbiasa bermain *game online* dengan waktu yang lama lebih cenderung terkena kecanduan. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika bermain lebih dari 30 menit dalam sehari (Mappaleo, 2009). Yovanka (2008) mengatakan jika kelompok siswa yang telah kecanduan game online, cenderung akan memiliki motivasi yang lebih rendah dari pada

siswa yang *bermain game online* hanya sebagai hiburan semata.

Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun (Hurlock, 2010). Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Menurut Oblinger & Oblinger (2005) remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Rahmadina (2014) menyatakan bahwa pada kelompok siswa yang kecanduan *game online* memiliki motivasi berprestasi yang lebih rendah daripada yang bermain hanya sebagai hiburan semata. Selain itu, sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikannya menyebabkan banyak pemain *game online* yang memilih untuk tidak masuk sekolah (bolos) dan menghindari pekerjaan, seperti tugas-tugas sekolah. Yang sering terjadi pada remaja yang kecanduan *game online* sering bermasalah kepada akademiknya, maka dari itu untuk mampu mempertahankan dan mengatur akademiknya, remaja memiliki

regulasi diri dalam belajar yang baik.

Untuk penelitian awal, penulis melakukan wawancara kepada tiga remaja yang bermain *game online*. Subjek pertama adalah MMA, Wawancara dilakukan pada tanggal 16 Mei 2022 subjek saat ini duduk di bangku kelas 3 SMA. Subjek menyatakan dalam sehari bermain *game* bisa mencapai 6 jam. Subjek lebih memilih bermain *game* daripada. Bagi subjek bermain *game* sangat menyenangkan dibanding belajar. Subjek menilai bermain *game* saat ini lebih menyenangkan dibandingkan harus belajar. Subjek juga menyatakan dengan adanya *game online* membuat subjek merasa senang.

Subjek kedua berinisial F yang wawancaranya dilakukan pada tanggal 19 Mei 2022. Subjek adalah siswa kelas 2 SMA. Subjek sudah sejak SMP bermain *game online*. Dalam bermain *game online* subjek menghabiskan waktu minimal 7 jam dalam sehari. Subjek sering membolos perkuliahan daring dan lebih memilih bermain *game*. Pada saat di SMP subjek juga pernah tidak naik kelas karena lebih senang bermain *game*. Saat ini subjek merasa bermain *game online* lebih menyenangkan dibanding membaca dan menulis pelajaran. Subjek juga seringkali menghiraukan pelajaran di kelas karena merasa tidak tertarik dengan sekolah.

Subjek ketiga berinisial SS. Subjek adalah siswa kelas dua SMA. Subjek menyatakan bermain *game* memberikan kenyamanan tersendiri dibanding harus belajar. Subjek jarang mengerjakan PR sendiri dan subjek tidak peduli terhadap nilainya di sekolah.

Savira dan Suharsono (2013) mendefinisikan *self-regulated learning* sebagai suatu keadaan dimana individu yang belajar sebagai pengendali aktivitas

belajarnya sendiri, memonitor motivasi dan tujuan akademik, mengelola sumber daya manusia dan benda, serta menjadi perilaku dalam proses pengambilan keputusan dan pelaksana dalam proses belajar. Lebih lanjut Torrano dan Gonzalez (2004) mendefinisikan *self-regulated learning* sebagai kemampuan belajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivasional dan secara behavioral.

Menurut Santrock (2007), regulasi diri dalam belajar adalah kemampuan siswa untuk membuat sendiri rencana strategi belajar serta target yang ingin dicapai dalam belajar dan menekankan pentingnya tanggung jawab personal dan mengontrol pengetahuan serta keterampilan-keterampilan yang diperoleh.

Woolfolk, dkk (2007) mendefinisikan *self-regulated learning* sebagai suatu keadaan dimana individu yang belajar sebagai pengendali aktivitas belajarnya sendiri, memonitor motivasi dan tujuan akademik, mengelola sumber daya manusia dan benda, serta menjadi perilaku dalam proses pengambilan keputusan dan pelaksana dalam proses belajar. Aspek-aspek *self-regulated learning* menurut Torrano dan Gonzalez (2004) yaitu metakognisi, motivasi, dan perilaku.

Menurut Alwisol (2011) *self regulated learning* menunjukkan pada keseluruhan *self* mengenai pikiran, perasaan, dan tindakan-tindakan yang direncanakan secara bertahap untuk menyesuaikan pada tujuan-tujuan yang akan dicapai. *Self regulated learning* merupakan suatu interaksi dari faktor-faktor pribadi, tingkahlaku dan lingkungan. Masing-masing mahasiswa memiliki *self regulated learning* yang berbeda-beda dalam belajar, termasuk motivasi mereka untuk belajar, metode yang digunakan, hasil yang tampak dari usaha yang mereka

lakukan, dan sumber lingkungan yang mereka gunakan. *Self reflection* melibatkan proses yang terjadi setelah adanya usaha-usaha pada fase performance dan mempengaruhi reaksi individu terhadap pengalamannya tersebut. Pada *self reflection* ini, mempengaruhi forethought terhadap usaha-usaha berikutnya sehingga dengan demikian melengkapi siklus *sebuah self regulated learning* (Boekaerts, 2000)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pujiastuti (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif signifikan antara regulasi diri dalam belajar terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada siswa, Berdasarkan uraian tersebut, nampak bahwa salah satu dampak adiksi *game online* yaitu menyebabkan remaja tidak bisa mengatur diri atau mengendalikan dirinya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, adiksi game online menyebabkan remaja tidak bisa mengatur atau mengendalikan diri, perilaku tersebut dikenal dengan istilah regulasi diri. Bermain game online bisa dilakukan jika sudah jenuh selama belajar, namun masi batas yang wajar. Sehingga hal tersebut dapat diartika individu memiliki regulasi diri yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yoga Permana (2014) mengenai *self regulation learning* pada mahasiswa *gamers online*, mereka memiliki kemampuan yang rendah dalam menyusun strategi dan perencanaan selama memenuhi tuntutan, rendah dalam menetapkan target atau tujuan yang ingin dicapai, tidak dapat menyusun strategi yang efektif dalam belajar, tidak memiliki keyakinan akan kemampuan yang kemudian dapat memotivasi diri dalam belajar dan tidak memiliki kemampuan untuk mengendalikan atau

mengatur tingkah laku dalam aktivitas kuliahnya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana *self regulated learning* pada remaja pemain *game online*.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis aspek-aspek *self regulated learning* pada remaja pemain *game online*.

C. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Memberikan masukan pada disiplin ilmu psikologi, khususnya psikologi pendidikan terkait *self regulated learning* pada remaja pemain *game online*.

2. Praktis

a. Bagi remaja

Penelitian ini diharapkan membantu dan memberikan pengetahuan terkait *self regulated learning* pemain *game online*.

b. Bagi peneliti

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan informasi peneliti selanjutnya terkait *self regulated learning* pada remaja pemain *game online*.