

Pengaruh *Self-Regulated Learning* terhadap *Student Engagement* pada Mahasiswa Prodi Teknik Informatika

Yasmin Ayu Nurfitri, Yuli Aslamawati

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

yasminayunurfitri@gmail.com

Abstract—In the midst of industrial and technological developments, Indonesia still lacks competent human resources, especially in engineering graduates, specifically informatics engineering because many of them are also considered unable to have the standards required by the company. Self-regulated learning strategies are the basis for students to be actively involved (engaged) in academic and non-academic activities as whole students and produce graduates who are ready to adapt and function in society. This study aims to determine the effect of self-regulated learning on student engagement in Informatics Engineering Study Program students in Bandung. The method used in this study is a non-experimental causality study using proportional stratified random sampling with a total of 340 students of informatics engineering students in Bandung. The self-regulated learning variable measuring instrument uses a short version scale of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) scale made by Usinger & Boyer (2012) which has been adapted by Muasyaroh (2018) and the Student Engagement variable is the University Student Engagement Inventory (USEI) from Maroco, et al (2016) which has been adapted by Fortuna (2018). The data analysis technique used is simple linear regression. The result of this research is that there is a significant effect of Self Regulated Learning on Student Engagement on Informatics Engineering students in Bandung city of 0.570.

Keywords—*Students, Informatics Engineering Study Program, Self Regulated Learning, Student Engagement.*

Abstrak—Di tengah perkembangan industri dan teknologi, Indonesia masih kekurangan sumber daya manusia kompeten, terutama di sarjana bidang engineering, spesifiknya teknik informatika dikarenakan banyak dari mereka juga yang dianggap belum mampu memiliki standar yang dibutuhkan perusahaan. Strategi pembelajaran self-regulated learning merupakan dasar agar mahasiswa dapat terlibat aktif (engaged) dalam kegiatan akademik maupun non-akademik sebagai mahasiswa secara utuh dan menghasilkan lulusan yang siap adaptif dan berfungsi di masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh self regulated learning terhadap student engagement pada mahasiswa Prodi Teknik Informatika di Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kausalitas non-eksperimental menggunakan proportional stratified random sampling dengan jumlah responden 340 Mahasiswa Teknik informatika di Kota Bandung. Alat ukur variabel Self Regulated Learning menggunakan skala short version dari skala Motivated Strategies for Learning

Questionnaire (MSLQ) yang dibuat oleh Usinger & Boyer (2012) yang telah diadaptasi oleh Muasyaroh (2018) dan variabel Student Engagement adalah University Student engagement Inventory (USEI) dari Maroco, dkk (2016) yang telah diadaptasi oleh Fortuna (2018). Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan Self Regulated Learning terhadap Student Engagement pada mahasiswa Teknik Informatika di kota Bandung sebesar 0.570.

Kata Kunci—*Mahasiswa, Prodi Teknik Informatika, Self Regulated Learning, Student Engagement.*

I. PENDAHULUAN

Banyak calon pelamar kerja di bidang teknologi informasi (TI) dengan prestasi akademik yang baik, namun banyak dari pelamar dianggap tidak kompeten, belum mampu memiliki standar yang dibutuhkan perusahaan, sehingga terjadi kesenjangan antara kebutuhan programmer di perusahaan saat ini dan jumlah programmer yang siap dan sesuai kompetensi (detikInet, 2010).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Dicoding salah satu penyebab tingkat serapan tenaga kerja TI masih rendah adalah tertinggalnya kemampuan yang dimiliki salah lulusan IT di Indonesia misalnya lemahnya *skill coding* yang dimiliki sebagai mahasiswa TI (Jatmiko, 2019).

Untuk menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang kompeten, menguasai lapangan serta paham bidang dan lingkup kerjanya berarti siswa perlu berupaya mengaktifkan kemampuan kognisi, memiliki emosi positif dan terlibat aktif terhadap aktivitas pembelajaran maupun non-akademik di kampus (Fredricks et al., 2004)

Menurut Aslamawati (2014) partisipasi aktif mampu menumbuhkan energi positif (meaningful processing) yang diinvestasikan dalam belajar mahasiswa. Hal ini merupakan penjelasan dari nilai korelasi dimensi meaningful processing dengan prestasi akademik (IPK). Meaningful processing muncul ditandai dengan rasa keterlibatan aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kualitas perhatian tertentu yang membuat mahasiswa bertahan berada di masa kini yang sedang mempelajari materi ajar (Aslamawati et al., 2015)

Student engagement meliputi tiga dimensi, yaitu

behavioral engagement, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement* (Fredricks *et al.*, 2004). Ketiga komponen keterlibatan sekolah ini secara dinamis tertanam di dalam individu dan memberikan karakterisasi yang kaya tentang bagaimana siswa bertindak, merasa, dan berpikir (Wang & Peck, 2013; Ciric & Jovanovic, 2016).

Mahasiswa Teknik Informatika selama kuliah banyak belajar mendalami algoritma, pemrograman, sistem jaringan, dan lain-lain, karena pada dasarnya kurikulum Teknik Informatika akan lebih berfokus pada perangkat lunak (Hayyu, 2016).

Banyak dari mahasiswa yang mengambil jurusan IT tanpa tahu terlebih dahulu apa yang akan dipelajari, alih-alih memilih jurusan dikarenakan minat dan kemampuan (Jatmiko, 2019). Mereka bahkan tidak tahu akan menjadi apa outputnya nanti ketika lulus, yang mengakibatkan kurangnya motivasi mahasiswa dan kesulitan beradaptasi dengan kompetensi yang ada (Jatmiko, 2019).

Selama perkuliahan mahasiswa terus berjuang menguasai keterampilan tersebut. Mahasiswa harus memiliki motivasi dan tujuan dalam pembelajaran yang ingin mereka capai. Agar berhasil mencapai tujuan pembelajarannya, mahasiswa memerlukan strategi pengaturan diri dalam belajar. Ketika mahasiswa memiliki *self-regulated learning* yang baik, mereka dapat mengatur proses pembelajaran dan dapat menemukan solusi ketika mereka dihadapkan pada masalah akademik yang mempengaruhi tingkat kinerja akademik mahasiswa (Pamungkas & Prakoso, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana *Self-regulated learning* pada Mahasiswa Prodi Teknik Informatika di Bandung?
2. Bagaimana *Student engagement* pada Mahasiswa Prodi Teknik Informatika di Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh Self Regulated Learning terhadap *Student engagement* pada Mahasiswa Prodi Teknik Informatika di Bandung?

Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Mengetahui *Self-regulated learning* pada Mahasiswa Prodi Teknik Informatika di Bandung
2. Mengetahui *Student engagement* pada Mahasiswa Prodi Teknik Informatika di Bandung.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh *Self-regulated learning* terhadap *Student engagement* pada Mahasiswa Prodi Teknik Informatika di Bandung.

II. METODOLOGI

A. *Self-Regulated Learning*

Menurut Pintrich (2000), *Self-regulated learning* adalah proses aktif dan konstruktif di mana peserta didik memiliki motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan menggunakan berbagai strategi untuk mengatur pembelajaran dengan memantau, mengatur, dan

mengendalikan kognisi (*cognitive*), motivasi dan afek (*motivational and affect*), dan perilaku (*behavior*) mereka, dibimbing dan dibatasi oleh tujuan mereka dan fitur kontekstual (*context*) dalam lingkungan.

B. *Student Engagement*

Menurut Fredricks *et al.*, (2004) *Student Engagement* merupakan suatu konstruk multidimensional yang terdiri dari atas tiga dimensi yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran yaitu emosi, kognitif dan perilaku

Komponen pertama adalah komponen perilaku (*behavioral engagement*) yang dapat didefinisikan melalui tiga kategori yaitu kepatuhan terhadap aturan, partisipasi dalam kegiatan pembelajaran (perhatian, mengajukan pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi) dan partisipasi dalam kegiatan olahraga sekolah maupun kegiatan organisasi (Fredricks *et al.*, 2004).

Komponen Kedua adalah komponen kognitif (*cognitive engagement*) yang meliputi motivasi untuk belajar dan menggunakan strategi kognitif dan metakognitif dalam berpikir dan belajar yang ini menitikberatkan pada bagaimana siswa berusaha untuk memahami serta menguasai materi agar dapat mencapai kemampuan tersebut (Fredricks *et al.*, 2004).

Komponen ketiga adalah, keterlibatan emosional siswa (*emotional engagement*) yang inputnya menggambarkan emosi positif siswa dalam proses pembelajaran dan tugas yang mereka terima dari sekolah yang menunjukkan antusiasisme, semangat, kebahagiaan, perasaan puas dalam kegiatan akademik yang dinilai penting untuk menumbuhkan keterikatan siswa pada lembaga pendidikannya (sekolah ataupun kelas) dan mempengaruhi kemauan belajar siswa (Fredricks *et al.*, 2004).

C. *Rancangan Penelitian*

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kausalitas non-eksperimental (*ex post facto*) yang bertujuan untuk melihat hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi atau tidak diberi perlakuan oleh peneliti. Adanya hubungan sebab-akibat didasarkan atas kajian teoretis, yaitu suatu variabel dilatarbelakangi atau disebabkan oleh variabel tertentu atau mengakibatkan variabel tertentu, dalam penelitian ini adalah pengaruh *self-regulated learning* terhadap *student engagement* pada mahasiswa program studi Teknik Informatika di Bandung.

D. *Partisipan Penelitian*

Populasinya adalah seluruh mahasiswa program studi Teknik Informatika di kota Bandung yang berjumlah 13.302 dari 13 Universitas yang ada di Bandung. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *probability sampling*. Ukuran sampel yang digunakan dari populasi tersebut menggunakan dengan Tabel dari Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 5% yaitu 340 sampel.

E. *Metode Pengambilan Data dan Instrumen Pengumpulan Data*

Metode pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *google form*.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel *self-regulated learning* adalah *Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)* yang dibuat oleh Usinger & Boyer (2012) yang telah diadaptasi oleh Muasyaroh (2018). Alat ukur ini merupakan *short version* dari MSLQ yang dikembangkan oleh Pintrich. Terdiri atas 61 item (23 Skala Motivasi dan 38 Strategi Belajar). Pengujian validasi isi menggunakan profesional judgement dengan penilaian dosen pembimbing. Menggugurkan tiga item yaitu nomor 7,46, dan 58 karena tidak mencapai koefisien korelasi minimal di bawah 0,2, di dapatkan rentang koefisien reliabilitas 0,37-0,863 dengan teknik Alpha Cronbach dengan nilai koefisiensi 0,916.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel *student engagement* adalah *University Student Engagement Inventory (USEI)* dari Maroco et al., (2016) Alat ukur ini dikembangkan dari alat ukur *school engagement* yang dirancang oleh Fredricks et al. (2004). 14 item yang diadaptasi oleh Fortuna (2018) untuk mengukur tiga dimensi dengan 5 alternatif jawaban. Pengujian Validitas isi pada alat ukur ini menggunakan tes analisis rasional dengan penilaian profesional dosen pembimbing. Reliabilitas dari alat ukur ini menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan nilai koefisiensi 0,882.

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

A. Pengaruh Self-Regulated Learning terhadap Student Engagement

TABEL 1. HASIL UJI ANALISIS REGRESI

Model	Unstandardized Coefficients		Sig
	B	Std Error	
constant	7.540	1.926	0.000
<i>Self Regulated Learning</i>	0.201	0.009	0.000

Dari hasil analisis regresi di atas maka dapat diketahui persamaan regresi sederhana sebagai berikut:

$$Y = 7.540 + 0.201X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan seperti :

Konstanta sebesar 7.540 mengandung arti bahwa nilai koefisien variabel *Student engagement* yaitu sebesar 7.540 dan Koefisien regresi *Self-Regulated Learning* sebesar 0.201 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Self Regulated*

TABEL 2. ANALISIS KOEFISIEN DETERMINASI

Variabel	R square
<i>Self Regulated Learning</i> dan <i>Student engagement</i>	0.570

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat dilihat nilai koefisien determinansi (*R Square*) adalah sebesar 0.570, artinya pengaruh *Self Regulated Learning* terhadap *Student engagement* sebesar 57% sedangkan sisanya sebesar 43% dipengaruhi variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian.

B. Gambaran Umum Variabel Self-Regulated Learning

TABEL 3. GAMBARAN UMUM VARIABEL SELF REGULATED LEARNING

Tingkat SLR	Skor	N (orang)	Percent
Rendah	58 – 173	2 orang	0.6%
Sedang	174 – 289	129 orang	37.9%
Tinggi	290 - 406	209 orang	61.5%
Total		340	100%

Berdasarkan perolehan data, 61.5% mahasiswa Self Regulated Learning yang berada dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan mahasiswa Teknik Informatika di kota Bandung, sudah bertanggung jawab terhadap semua kegiatan belajar mengajar mereka dan meregulasi pembelajaran secara penuh.

C. Gambaran Self-Regulated Learning dimensi Motivasi

TABEL 4. GAMBARAN SELF-REGULATED LEARNING DIMENSI MOTIVASI

Sub Dimensi	Indikator	Kategori		
		Rendah	Sedang	Tinggi
Value Component	Intrinsic Goal Orientation	2 0.6%	81 23.8%	257 75.6%
	Extrinsic Goal Orientation	17 5%	78 22.9%	245 72.1%
	Task Value	2 0.6%	47 13.8%	291 85.6%
Expectancy Component	Control Belief	0	11 3.2%	329 96.8%
	Self-Efficacy	8 2.4%	104 30.6%	228 67.1%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek-aspek motivasi yang dimiliki oleh mahasiswa teknik informatika di Kota Bandung dalam kategori tinggi dengan indikator dari motivasi self regulated learning yang paling dominan yaitu pada indikator control belief yang artinya mereka percaya bahwa upaya belajar mereka akan menghasilkan hasil yang positif. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi cenderung menentukan tujuan belajar yang lebih tinggi pada dirinya, mendesain kegiatan-kegiatan belajar atas inisiatif sendiri, mengembangkan observasi diri, dan mengembangkan evaluasi diri dalam belajar. Hal ini didukung hasil penelitian Cobb (2003) yang menemukan bahwa siswa yang memiliki motivasi dan minat tinggi pada

materi pelajaran menggunakan lebih banyak strategi self-regulated learning, daripada siswa yang memiliki motivasi dan minat rendah pada materi pelajaran.

D. Gambaran Self-Regulated Learning dimensi Strategi Belajar

TABEL 5. GAMBARAN SELF-REGULATED LEARNING DIMENSI

Sub Dimensi	Indikator	Kategori		
		Rendah	Sedang	Tinggi
Cognitive and Metacognitive Strategies	Rehearsal	20	126	194
		5.9%	37.1%	57.1%
	Elaboration	9	95	236
		2.6%	27.9%	69.4%
	Organization	15	96	229
		4.4%	28.2%	67.4%
Critical Thinking	15	141	182	
	4.4%	41.5%	54.1%	
	11	154	175	
Metacognitive Self Regulation	3.2%	45.3%	51.5%	
	7	115	218	
Resource Management Strategies	Regulation	2.1%	33.8%	64.1%
	Help Seeking	8	73	259
		2.4%	21.5%	76.2%
Time And Study environment	10	191	139	
	2.9%	56.2%	40.9%	
Peer Learning	5	104	231	
	1.5%	30.6%	67.9%	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek-aspek strategi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa teknik informatika di Kota Bandung dalam kategori tinggi dengan indikator dari strategi belajar self regulated learning yang paling dominan yaitu pada indikator help seeking yang dianggap selain dapat meningkatkan pengetahuan dengan melibatkan serangkaian tindakan, misalnya kesadaran akan kebutuhan untuk mencari bantuan, mengidentifikasi kesulitan, mengidentifikasi penolong potensial, dan menetapkan bantuan yang diperlukan (Hao et al., 2016). Namun, perlu menjadi catatan bahwa untuk help seeking menjadi strategi pembelajaran, siswa perlu memiliki niat untuk belajar dari jawaban dan tidak hanya berusaha menghindari aktivitas sama sekali (Pedrosa et al., 2017)

E. Gambaran Umum Variabel Student Engagement

TABEL 6. GAMBARAN UMUM VARIABEL STUDENT ENGAGEMENT

Tingkat SE	Skor	N (orang)	Percent
Disengaged	22 – 50	160 orang	47.1%
Engaged	51 – 70	180 orang	52.9%
Total		340	100%

Berdasarkan perolehan data, 52.9% mahasiswa Teknik Informatika di kota Bandung terlibat (*Engaged*) ketika melakukan perkuliahan di kampus. Yang artinya rata-rata mahasiswa sudah menunjukkan keterlibatan nya ketika

proses pembelajarannya.

F. Gambaran setiap Dimensi untuk Variabel Student engagement

TABEL 7. GAMBARAN SETIAP DIMENSI UNTUK VARIABEL STUDENT ENGAGEMENT

Dimensi	Kategori	
	Disengaged	Engaged
<i>Behavior Engagement</i>	150	190
	44.1%	55.9%
<i>Emotional Engagement</i>	168	177
	47.9%	52.1%
<i>Cognitive Engagement</i>	168	172
	49.4%	50.6%

Berdasarkan perolehan data, rata-rata mahasiswa sudah mengaktifkan kemampuan kognisi, memiliki emosi positif dan terlibat aktif terhadap aktivitas pembelajaran maupun non-akademik di kampus.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Gambaran *Self Regulated Learning* pada mahasiswa Teknik Informatika di kota Bandung termasuk dalam kategori tinggi
2. Gambaran *Student Engagement* pada mahasiswa Teknik Informatika di kota Bandung termasuk kategori yang tinggi
3. Ada pengaruh yang signifikan *Self Regulated Learning* terhadap *Student Engagement* pada mahasiswa Teknik Informatika di kota Bandung sebesar 0.570

ACKNOWLEDGE

Dalam kesempatan ini saya ingin menyampaikan syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel penelitian ini walaupun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Selanjutnya saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada Dr. Yuli Aslamawati, Dra., MPd., Psikolog selaku pembimbing, terimakasih atas doa, bimbingan, motivasi, dukungan, motivasi, ilmu, waktu, tenaga serta pikiran yang diberikan serta kepada seluruh responden penelitian yaitu mahasiswa Teknik Informatika di Kota Bandung yang telah meluangkan waktu dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aslamawati et al (2015). Hubungan College Engagement Dengan Prestasi. *Psymphatic*, 2(1), 25–31.
- [2] Boyer, N., & Usinger, P. (2012). Tracking pathways to success: Identifying learning success factors across course delivery formats. *Int. J. Self-Dir. Learn.*, December 2014. <http://sdlglobal.com/IJSDL/IJSDL9.1.pdf#page=29>
- [3] Cho, M. H., Kim, Y., & Choi, D. H. (2017). The effect of self-

- regulated learning on college students' perceptions of community of inquiry and affective outcomes in online learning. *Internet and Higher Education*, 34(February), 10–17. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.04.001>
- [4] Ciric, M., & Jovanovic, D. (2016). Student Engagement as a Multidimensional Concept. Selection and peer-review under responsibility of the Organizing Committee of the conference (pp. 188-194). Serbia: Future Academy. doi:10.15405/epsbs.2016.09.24
- [5] detikInet. (2010, Januari 16). detikInet. Retrieved from inet.detik.com: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-1279897/lulusan-ti-banyak-yang-mengecewakan>
- [6] Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- [7] Hayyu, I. (2016). Hubungan Matematika dan Informatika. Provinsi Aceh: Teknik Informatika Universitas Malikussaleh.
- [8] Jatmiko, L. D. (2019, Mei 16). Nyaris Setengah Lulusan IT Gagal Kerja di Korporasi. Retrieved from Bisnis.com: <https://teknologi.bisnis.com/read/20190516/266/923339/nyaris-setengah-lulusan-it-gagal-kerja-di-korporasi>
- [9] Maroco, J., Maroco, A. L., Bonini Campos, J. A. D., & Fredricks, J. A. (2016). University student's engagement: Development of the University Student Engagement Inventory (USEI). *Psicologia: Reflexao e Critica*, 29(1). <https://doi.org/10.1186/s41155-016-0042-8>
- [10] Pamungkas, H., & Prakoso, A. F. (2020). Self-Regulated Learning Bagi Mahasiswa: Pentingkah? *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 69-75. doi:<https://dx.doi.org/10.17977/UM014v13i12020p069>
- [11] Pedrosa, D., Cravino, J., Morgado, L., & Barreira, C. (2017). Self-regulated learning in higher education: Strategies adopted by computer programming students when supported by the SimProgramming approach. *Production*, 27(Specialissue), 1–15. <https://doi.org/10.1590/0103-6513.225516>
- [12] Pintrich, P. R., A. O., & A. (2015). Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(1), 156–164. <http://link.springer.com/10.1007/s10869-013-9342-5> <http://link.springer.com/10.1007/s10551-015-2625-1> <http://mcser.org/journal/index.php/mjss/article/view/544> <http://doi.wiley.com/10.1111/apps.12041> <http://www.scs.ryerson.ca/aferworm/courses/CP8101/C>
- [13] Reeve, J., & Jang, H. (2006). What teachers say and do to support students' autonomy during a learning activity. *Journal of Educational Psychology*, 98(1), 209–218. doi:<https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.1.209>
- [14] Schunk, D. H. (2005). Self regulated learning: The educational legacy of Paul R. Pintrich. *Educational Psychologist*, 40(2), 85–94. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4002_3
- [15] Wang, M. T., & Peck, S. C. (2013). Adolescent Educational Success and Mental Health Vary Across School Engagement Profiles. *Developmental Psychology*, 1266-1276.
- [16] Juniar Yenisca, Nugrahawati Eni Nuraeni. (2021). *Self Discrepancy pada Roleplayer K-Pop pada Komunitas Entertainment 'X' di Twitter*. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 18-25.