

Studi Deskriptif Mengenai *Self Regulated Learning* pada Mahasiswa Komunitas *Game Online Dota Bandung*

A Descriptive Study of Self Regulated Learning Student Collage in Community of Game Online DotA Bandung

¹Raden Muhammad Ibnu Ramadhan, ²Eni N. Nugrahawati

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116

e-mail: ¹binuareibnu@gmail.com, ²enipsikologi@gmail.com

Abstract. Students have demands solid college activity and the desired objectives in accordance with the demands of university and her faculty. In order to obtain it, the student have to use all its potential and set the right strategy for their future. Activity playing games online is one of the activities carried out most of the students in addition to lectures. Students who are online game players DotA in the online gaming community DotA Bandung who had attended the tournament at least twice with an intensity of at least 5 hours of play in a day, they have achievements in college, they have a good strategy to carry out lectures, can evaluate themselves and manage the time to study and play online games. The purpose of this study to obtain data to descroitive of self-regulated learning in students game online DotA Bandung community. The theory used in this study is self-regulated learning theory of Zimmerman. The results of the study were obtained from 13 sample contained 61.5% (8) students have high self-regulated learning in all three phases: forethought, performance or volitional control and self reflection. It means that students in the community have the ability to make plans and objectives, controlling behavior in learning and evaluating the results of his behavior in learning.

Keywords : Self Regulated Learning, Collage Student, Game Online

Abstrak. Mahasiswa memiliki tuntutan aktivitas kuliah yang padat dan tujuan yang diinginkan sesuai dengan tuntutan universitas dan fakultasnya. Agar mendapatkan hal tersebut maka mahasiswa harus menggunakan seluruh potensinya dan mengatur strategi yang tepat untuk masa depannya. Kegiatan bermain *game online* adalah salah satu aktivitas yang dilakukan kebanyakan mahasiswa selain kuliah. Mahasiswa yang merupakan pemain *game online DotA* di komunitas *game online DotA Bandung* yang pernah mengikuti turnamen minimal dua kali dengan intensitas minimal 5 jam bermain dalam sehari, mereka memiliki prestasi di kuliahnya, mereka memiliki strategi yang baik dalam menghadapi kuliah dan melaksanakannya, dapat mengevaluasi diri dan mengatur waktu untuk kuliah dan bermain *game online*. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data mengenai gambaran *self regulated learning* pada mahasiswa komunitas *game online DotA Bandung*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori *self regulated learning* dari Zimmerman. Hasil penelitian yang didapatkan dari 13 orang sampel penelitian terdapat 61,5 % (8 orang) mahasiswa memiliki *self regulated learning* yang tinggi pada ketiga fase yaitu *forethought, performance or volitional control* dan *self reflection*. Hal tersebut mengartikan bahwa mahasiswa di komunitas memiliki kemampuan untuk membuat perencanaan dan tujuan, mengontrol tingkah laku dalam belajar dan mengevaluasi atas hasil dari tingkah lakunya dalam belajar.

Kata Kunci: Self Regulated Learning, Mahasiswa, Game Online

A. Pendahuluan

Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). *Defense of the Ancients* (selanjutnya disingkat DotA) adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, merupakan sekuel dari *Defense of the Ancients mod* pada *Warcraft 3 : Reign of Chaos* dan *Warcraft 3 : The Frozen Throne*. DotA dimainkan oleh dua *team* yang masing-masing beranggota lima orang pemain. Setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*". Setiap tim harus berusaha menghancurkan "*Ancient*" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "*Hero*" yang fokus pada menaikkan *level*, mengumpulkan *gold*, membeli *item*

dan melawan tim lawan untuk menang. Karena fokus pada permainan ini adalah menaikkan *level*, *gold*, dan strategi sehingga mengharuskan para pemain untuk mengasah kemampuannya dalam bermain *game online DotA* dengan cara rutin bermain *game online* tersebut. Jumlah pemain *game online* di Indonesia cukup banyak. Permainan ini kini diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa. Namun demikian pemain *game online* ini didominasi oleh usia remaja dan dewasa dini (Gani, 2013). Usia dewasa dini pada umumnya merupakan mahasiswa di perguruan tinggi yang berkisar usia 18-22 tahun. Sebagai seorang mahasiswa idealnya sudah memiliki kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah dengan usaha menemukan sasaran pemecahan yang ideal, berpikir kritis, dan mampu menganalisis dan mencari solusi yang tepat. Hal tersebut karena mahasiswa telah memasuki fase perkembangan usia dewasa awal. Sebagai seorang mahasiswa tentunya mereka harus mengikuti ketentuan dan peraturan yang ditetapkan oleh pihak fakultasnya masing-masing.

Pada kenyataannya, terdapat mahasiswa yang menggunakan sebagian waktunya untuk bermain *game online DotA* dan aktif mengikuti turnamen yang diselenggarakan oleh pihak tertentu. Mereka aktif bermain *game online* disamping kewajibannya sebagai mahasiswa, bermain *game online* minimal 5 jam dalam sehari dan tidak memiliki aktivitas lain selain kuliah dan bermain *game online*, kegiatan begadang pun rutin mereka lakukan agar meningkatkan *skill* dan *level* mereka. Dengan perannya sebagai mahasiswa yang memiliki tuntutan dalam perkuliahan dan keinginannya untuk bermain aktif *game online* tentulah mereka harus memiliki kemampuan untuk mengontrol dirinya sehingga mereka dapat menjalankan perkuliahan dengan baik meskipun mereka aktif bermain *game online*. Kemampuan untuk mengontrol tingkah laku mahasiswa antara perkuliahan dengan aktivitas bermain *game online* disebut sebagai *Self Regulated Learning*. *Self Regulated Learning* adalah suatu usaha individu untuk mengontrol dirinya, dimana didalamnya terdapat interaksi dari faktor-faktor pribadi, tingkah laku, dan lingkungan (Bandura, 1986). *Self regulated learning* digambarkan sebagai sebuah siklus karena *feedback* dari *performance* sebelumnya digunakan untuk penyesuaian diri terhadap upaya yang sedang dilakukan (Zimmerman, 1989).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yoga Permana (2014) mengenai *self regulation* 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 hasil wawancara terhadap 13 orang mahasiswa *gamers* di komunitas *game online DotA* Bandung, mereka mengaku bermain *game online* untuk menghilangkan rasa jenuh mereka dari tugas perkuliahan. Mereka bermain *game online* minimal 5 jam dalam sehari dan minimal 10 jam dalam sehari ketika di hari libur, hal tersebut menandakan bahwa sebagian waktu mereka dalam kesehariannya dipakai untuk bermain *game online*. Mereka sering merasakan keluhan fisik seperti pusing, pegal badan, sakit mata sampai sakit pada tulang belakang akibat terlalu lama bermain *game online*, namun mereka tetap meneruskan dan mengulangi aktivitas tersebut. Kegiatan begadang pun sering mereka lakukan untuk bermain *game online* bersama dengan teman-teman mereka, hal tersebut menjadi kendala bagi mereka

karena sering mereka terlambat kuliah karena begadang. Aktivitas bermain *game online* yang sering mereka lakukan membuat perasaan kurang nyaman dengan tidak adanya aktivitas bermain tersebut dalam seminggu, bahkan ada yang selalu membayangkan aktivitas bermain *game online* didalam kepalanya, ada juga yang mengaku sering mengigau tentang *game online* ketika sedang tidur. Mereka mengatakan bahwa bermain *game online* merupakan kegiatan yang harus mereka jalani minimal tiga hari dalam seminggu, terlebih mereka harus berlatih dalam kelompok ketika akan mengikuti kegiatan turnamen. Meskipun mereka sering bermain *game*, namun mereka tetap memprioritaskan kegiatan perkuliahannya. Mereka memiliki tujuan selama mereka berkuliah seperti mendapatkan nilai yang tinggi, memiliki prestasi selama berkuliah dan memiliki tujuan yang ingin dicapai setelah mereka lulus kuliah. Kemudian mereka mampu membuat perencanaan mengenai kegiatan belajar sebagai usaha untuk mencapai tujuan yang diinginkannya, seperti rencana untuk mengatur belajar mereka dan strategi yang akan mereka lakukan. Disamping itu mereka memiliki motivasi dalam berkuliah yang mana motivasi tersebut mereka gunakan untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan. Ketertarikan terhadap jurusan yang mereka jalani menjadi salah satu yang memotivasi mereka berkuliah, dan pemberian motivasi dari keluarga merupakan hal yang sangat penting bagi mereka dalam melaksanakan perencanaan yang mereka buat. Perencanaann yang telah mereka buat dilaksanakan oleh mereka sebagai usaha untuk mencapai tujuan yang telah mereka buat. Mereka mengontrol keinginan mereka untuk bermain *game online* ketika mereka harus belajar atau mengerjakan tugas.

Keinginan dan kesibukan mahasiswa di komunitas *game online DotA* Bandung untuk bermain *game online* dan perannya sebagai mahasiswa sehingga mengharuskan mereka untuk mengatur kegiatan belajar mereka membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Studi Deskriptif Mengenai *Self Regulated Learning* Pada Mahasiswa Komunitas *Game Online DotA* Bandung. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh data mengenai gambaran *self regulated learning* pada mahasiswa komunitas *game online DotA* Bandung.

B. Landasan Teori

1. Game Online

Game online dapat didefinisikan sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya *internet*). Banyaknya pemain merupakan aspek yang penitng dalam pengertian *game online* disini. Pada prinsipnya yang dimainkan seorang diri melalui *internet* dapat dimasukkan dalam istilah *game online*, namun pada penelitian ini permainan yang termasuk didalam istilah yang diwakili dengan *game online* hanyalah permainan yang dimainkan secara massal.

2. Self Regulated Learning

Menurut Bandura (dalam Alwisol,2011), *Self-Regulation* 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 (Bandura, 1986; dalam Boekaerts,2000:13). *Self regulated learning* digambarkan sebagai sebuah siklus karena *feedback* dari *performance* sebelumnya digunakan untuk penyesuaian diri terhadap upaya yang sedang dilakukan. *Self regulated learning* adalah suatu proses dimana individu mengaktifkan pikiran, perasaan, dan tingkah laku yang telah direncanakan dan secara sistematis telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa untuk mempengaruhi

belajar dan motivasi (Schunk, 1994; Zimmerman, 1989, 1990, 2000, Zimmerman & Kitsantas, 1996; dalam Boekaerts, 2000:631). *Self regulated learning* pada mahasiswa mengacu pada derajat metakognisi, motivasi, dan perilaku mereka dalam belajar (Zimmerman, 1986; dalam Boekaerts, 2000:632). 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 (Zimmerman, 1994; dalam Boekaerts, 2000:632).

C. Hasil Penelitian

Responden penelitian ini berjumlah 13 orang yang merupakan mahasiswa di komunitas *game online DotA* Bandung yang pernah mengikuti turnamen sebanyak minimal dua kali keikutsertaan. Berdasarkan hasil perhitungan kategorisasi aspek-aspek *self regulated learning* dari alat ukur yang disusun oleh peneliti, diperoleh jumlah skor pada masing-masing fase yang menghasilkan kategori pada masing-masing subyek penelitian. Berikut data skor setiap fase *self regulated learning* pada subyek berupa matriks :

Tabel 1. Matriks *Self Regulated Learning* Mahasiswa

No	Matriks Self Regulated Learning				
	Forethought	Performance	Self Reflection	Frekuensi	%
1	V	v	v	8	61,5385
2	-	-	-	2	15,3846
3	V	v	-	0	0
4	-	-	v	0	0
5	-	v	v	0	0
6	V	-	-	3	23,0769
7	V	-	v	0	0
8	-	v	-	0	0
Total				13	100

Berdasarkan hasil pengukuran, terdapat 61,53% (8 orang) mahasiswa yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi, kemudian terdapat 15,38% (2 orang) mahasiswa yang memiliki *self regulated learning* yang sangat rendah, dan terdapat 23,07% (3 orang) mahasiswa yang memiliki satu fase tinggi (*forethought*) dan dua fase rendah (*performance* dan *self reflection*).

Kemudian hasil penelitian dibuat berdasarkan perhitungan tiap fase *self regulated learning* pada 13 orang mahasiswa komunitas *game online DotA* Bandung, berikut tabel berisi hasil perhitungan tiap fase :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Fase-Fase *Self Regulated Learning*

Fase	Tinggi		Rendah	
	f	%	f	%
Forethought	11	84,6	2	15,4
Performance/volitional control	8	61,5	5	38,5
Self reflection	8	61,5	5	38,5

Berdasarkan perhitungan kategorisasi, diperoleh hasil bahwa sebanyak 84,6% (11 orang) subyek memiliki *forethought* yang tinggi dan 15,4 % (2 orang) subyek memiliki *forethought* yang rendah, kemudian sebanyak 61,5 % (8 orang) responden memiliki *performance/volitional control* yang tinggi dan 38,5 % (5 orang) responden memiliki *performance/volitional control* yang rendah, dan sebanyak 61,5 % (8 orang) responden memiliki *self reflection* yang tinggi dan 38,5% (5 orang) responden memiliki *self reflection* yang rendah .

1. Fase Forethought

Berdasar pengolahan data terhadap 13 orang mahasiswa komunitas *game online DotA Bandung*, terdapat 53,84 % (7 orang) mahasiswa memiliki fase *forethought* yang tinggi. Dikatakan tinggi apabila subyek memenuhi kategori tinggi pada keenam indikator di fase *forethought*. Berdasarkan data yang didapat, berikut distribusi frekuensi pada indikator fase *forethought* yaitu, 84,6 % (11 orang) mahasiswa memiliki fase *forethought* yang tinggi. Dikategorikan kepada fase *forethought* yang tinggi apabila mahasiswa mampu memenuhi kategori tinggi pada keenam indikator fase *forethought*. Berdasarkan data yang didapatkan, indikator pada fase *forethought* yang memiliki distribusi frekuensi di kategori tinggi adalah *goal setting* (69%), *strategic planning* (62%), *self efficacy beliefs* (77%), *outcomes expectation* (85%), *intrinsic interest* (77%), dan *goal orientation* (77%). Keenam indikator tersebut mempengaruhi fase *forethought* pada mahasiswa komunitas *game online DotA Bandung*.

2. Fase Performance or Volitional Control

Berdasarkan hasil pengolahan data, dari 13 orang mahasiswa komunitas *game online DotA Bandung*, terdapat 23 % (3 orang) mahasiswa memiliki fase *performance or volitional control* yang tinggi. Dikatakan tinggi apabila subyek memenuhi kategori tinggi pada keenam indikator di fase *performance*. Berdasarkan data yang didapat, berikut distribusi frekuensi pada aspek-aspek fase *performance* yaitu, sebanyak 31 % (4 orang) mahasiswa memiliki *self instruction* yang tinggi dan 69 % (9 orang) memiliki *self instruction* yang rendah. Sebanyak 54 % (7 orang) mahasiswa memiliki *imagery* yang tinggi dan 46 % (6 orang) memiliki *imagery* yang rendah. Sebanyak 92 % (12 orang) memiliki *attention focussing* yang tinggi dan 8 % (1 orang) memiliki *attention focussing* yang rendah. Sebanyak 77 % (10 orang) mahasiswa memiliki *task strategies* yang tinggi dan 23 % (3 orang) memiliki *task strategies* yang rendah. Sebanyak 62 % (8 orang) mahasiswa memiliki *self recording* yang tinggi dan 38 % (5 orang) memiliki *self recording* yang rendah. Kemudian sebanyak 85 % (11 orang) mahasiswa memiliki *self experimentation* yang tinggi dan 15 % (2 orang) memiliki *self experimentation* yang rendah. Aspek yang paling mempengaruhi mahasiswa pada fase *performance* adalah *imagery*, *attention focussing*, *task strategies*, *self recording*, dan *self experimentation*.

3. Fase Self Reflection

Berdasarkan hasil pengolahan data, dari 13 orang mahasiswa komunitas *game online DotA Bandung*, terdapat 38,46 % (5 orang) mahasiswa memiliki fase *self reflection* yang tinggi. Dikatakan tinggi apabila subyek memenuhi kategori tinggi pada keenam aspek di fase *self reflection*. Berdasarkan data yang didapat, berikut distribusi frekuensi pada aspek-aspek fase *self reflection* yaitu, sebanyak 69 % (9 orang) memiliki *self evaluation* yang tinggi dan 31 % (4 orang) memiliki *self evaluation* yang rendah. Sebanyak 62 % (8 orang) memiliki *causal evaluation* yang tinggi dan 38 % (5 orang) memiliki *causal evaluation* yang rendah. Sebanyak 69 % (9 orang) memiliki *self satisfaction* yang tinggi dan 31 % (4 orang) memiliki *self satisfaction* yang rendah.

Kemudian sebanyak 69 % (9 orang) memiliki *adaptivity* yang tinggi dan 31 % (4 orang) memiliki *adaptivity* yang rendah. Keempat aspek tersebut adalah yang paling berpengaruh pada fase *self reflection*.

D. Kesimpulan

Mahasiswa komunitas *game online DotA* Bandung yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi yaitu sebesar 61,53 % (8 orang). Hal ini mempunyai arti bahwa mahasiswa di komunitas *game online DotA* Bandung mampu untuk mengatur dirinya dalam menjalankan tuntutannya berkuliah dan keinginannya untuk bermain *game online DotA*, sehingga mereka mampu menunjukkan hasil prestasi akademik yang baik meskipun mereka juga tetap fokus bermain *game online* terlebih ketika sedang mengikuti turnamen. Mereka dapat menyusun rencana atau strategi untuk mendapatkan tujuan yang mereka inginkan dalam kuliah, kemudian mampu mengontrol perilakunya dalam belajar sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan mampu mengevaluasi terhadap hasil yang didapatkan sesuai dengan perilaku yang ditampilkan.

Daftar Pustaka

- Alwisol. 2011. Psikologi Kepribadian Edisi Revisi. Cetakan Kesepuluh. Malang : UMM Press.
- Boekaerts, Monique, Paul R. Pntrich, & Mosche Zeidner.(2000). *Handbook of Self Regulated*. San Diego: Academic Press
- Zimmerman, Barry J., Bonner, Sebastian., & Kovach, Robert. 2002. *Developing Self-Regulated Learners Beyond Achievement to Self-Efficacy. The Graduate School and University Center. The City University of New York*. Washington DC : American Psychological Association.
- Zimmerman, Barry J., & Schunk, Dale H. 2008. *Motivation and Self-Regulated Learning Theory, Research, and Applications*. ISBN-13 : 978-0-8058-5898-3. New York & London : Taylor & Fracis Group, Lawrance Erlbaum Associates.
- Gani, Nissa Yusiana. (2013). *Studi Deskriptif Mengenai Self Regulation Dan Faktor Yang Mempengaruhi Pada Gamers Addict Game Online Di X-Net Bandung*. Bandung: Universitas Islam Bandung – Skripsi, tidak dipublikasikan
- Rr. Vriska Dewi Riana. (2009). *Studi Mengenai Self Regulated pada Gamers Addict Game Online Dewasa Dini di U-net Bandung*. Bandung: Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung – Skripsi, tidak dipublikasikan
- Yoga Permana. (2014). *Studi Mengenai Gambaran Regulasi Diri Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Di Warnet A,B,C,D,E Bandung*. Bandung: Universitas Islam Bandung – Skripsi, tidak dipublikasikan