

**DESKRIPSI REGULASI DIRI DALAM BELAJAR PADA SISWA KELAS IV
PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE DI MIN 1 JOMBANG**

Ajeng Nur Aini

Universitas Hasyim Asy'ari

Evita Widiyati

Universitas Hasyim Asy'ari

Alamat: Tebuireng Cukir Diwek Jombang Jawa Timur

Korespondensi penulis:ainiajeng60@gmail.com , evitapgmi1985@gmail.com

Abstract

This study discusses the description of self-regulation in learning in class IV students playing free fire online games at MIN 1 Jombang. Rapid technological developments have a major impact on various areas of life such as education or entertainment. As in the world of entertainment, namely free fire online games. There are many students who are vulnerable to the use of online games. The feeling of liking and interest in these things will more or less have an influence on learning. Departing from this, the researcher wanted to know the form of self-regulation in learning in class IV students playing free fire online games at MIN 1 Jombang. The method used is a qualitative description. The Results of the analysis of research on self-regulation in learning in class IV students playing free fire online games at MIN 1 Jombang show that students are able to self regulate in learning, namely in terms of metacognitive, motivation and behavior. It is proven by students being able to set learning targets as well as students studying material according to tomorrow's lesson schedule, for various student learning strategies there are those that outline important words to make them easy to remember and there are also rewriting keywords to make them easy to understand, evaluating results student learning, that is, students put failure or success in their efforts to learn, are able to manage the learning environment and can manage their own study time.

Keywords: Self-Regulation of Learning, Free fire Online Games.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang deskripsi regulasi diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire di MIN 1 Jombang. Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan seperti pendidikan ataupun hiburan. Seperti di dunia hiburan yaitu game online free fire. Terdapat banyak kalangan pelajar yang rentan terhadap penggunaan permainan game online. Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal tersebut sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap pembelajaran. Berangkat dari hal tersebut peneliti ingin mengetahui bentuk perugelasan diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire di MIN

1 Jombang. Metode yang digunakan adalah deskripsi kualitatif. Hasil analisa penelitian tentang regulasi diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire di MIN 1 Jombang menunjukkan bahwa siswa mampu meregulasi diri dalam belajar yaitu dalam segi metakognitif, motivasi dan perilaku. Dibuktikan dengan siswa mampu membuat target belajar seperti halnya siswa mempelajari materi disesuaikan dengan jadwal pelajaran besok, untuk strategi belajar siswa bermacam-macam ada yang menggaris kata-kata yang penting agar mudah diingat dan ada juga dengan menulis ulang kata kunci agar mudah dipahami, mengevaluasi hasil belajar siswa yaitu siswa meletakkan kegagalan atau keberhasilan pada usaha mereka dalam belajar, mampu mengatur lingkungan belajar dan dapat mengatur waktu belajar mereka sendiri. Kata kunci: Regulasi dalam belajar, Game online free fire.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan aspek krusial dalam kehidupan setiap individu dan masyarakat. Untuk mencapai kemajuan yang signifikan, kualitas pendidikan perlu ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital yang menuntut pendidikan lebih efektif dan menyenangkan. Meningkatkan kemajuan suatu bangsa, dapat dilakukan dengan upaya meningkatkan mutu pendidik. Sehingga dalam pendidikan akan memerlukan nilai-nilai ideal yang dapat menjadi sumber kebenaran dan kekuatan yang dapat mengantarkan pada apa yang dicita-citakan (Munt & Syaifuddin, 2020).

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan dan hiburan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (D. Agustini, I W. Subagia, & N Suardana, 2013)

Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat dalam segi hiburan yaitu game online, game yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok atau mandiri melalui jaringan internet. Selain itu game ini tidak hanya dapat dimainkan lokal saja, tetapi bahkan sampai ke manca negara (John , et al., 2013). Dalam konteks saat ini, penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa regulasi pribadi siswa mengenai kecanduan game online menjadi semakin kompleks, terutama pada masa remaja. Remaja menjadi lebih peka terhadap pengaruh dan lingkungan disekitarnya. Ketertarikan remaja terhadap game online seperti Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire dapat berdampak buruk pada prestasi akademik. Pemain game online ini banyak anak dianggap lebih sering

dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa. Rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu hal seperti salah satu game online yaitu game online free fire sedikit banyaknya akan memberikan dampak terhadap hasil prestasi belajar siswa. Adiksi game online dapat ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut (Dian, Pebriana, Alim, & Rizki, 2022).

Efektivitas penyelenggaraan program pendidikan dapat diketahui dengan melakukan evaluasi terhadap aktivitas belajar mengajar salah satunya melalui penilaian hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah berbagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses belajar. Penilaian hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan belajar mengajar (Pahrudin, 2017). Dengan penilaian hasil belajar, maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru (Sumardi, 2020).

Dalam kajian dunia pendidikan, persoalan hasil belajar dapat dikatakan sebagai salah satu ranah bahasan yang banyak menyedot perhatian para ahli. Penilaian hasil belajar merupakan bentuk evaluasi dalam upaya pengendalian mutu pendidikan. Menurut Sudjana, penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Pencapaian kriteria ini biasanya ditandai dengan nilai, baik angka maupun abjad, yang menandai keberhasilan dan kemajuan seorang siswa selama ia mengikuti proses belajar-mengajar (Baharun, 2015).

Dampak dari permainan game online ini juga mempengaruhi perkembangan diri siswa, dalam proses belajar mengajar yaitu kurang motivasi belajar dan motivasi itu sendiri juga merupakan bagian penting bagi siswa dalam proses belajar, agar yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan dan menentukan prestasi belajarnya (Hasbullah & Maksum, 2019). Adapun dampak positif bermain game online mampu berikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak, yaitu seperti pemecahan masalah dan logika, perhatian dan motivasi yang tinggi dan yang terakhir koordinasi tangan-mata (Kustiawan & Bayu Utomo, 2018). Siswa dalam menjalani peran pasti akan menimbulkan konsekuensi tersendiri. Untuk Menghindari berbagai masalah yang muncul mereka harus mampu mengantur diri mereka sendiri. Dalam ilmu psikologi, manajemen diri lebih dikenal dengan regulasi diri. Ragulasi diri

yang baik sangat diperlukan oleh siswa untuk menghindari berbagai konflik yang muncul sebagai akibat dari peran yang mereka jalani. (Azizah & Muslikah, 2021)

Menurut Zimmerman, juga menjelaskan jika seseorang disebut meregulasi diri yaitu jika pikirannya dan perilakunya berada dibawah kendalinya sendiri, tidak dikendalikan orang lain dan lingkungannya. Istilah secara luas mengacu pada upaya-upaya individu untuk mengubah pikiran, perasaan, keinginan dan tindakan dalam mencapai tujuan hidup tertentu terutama jika berhadapan dengan masalah dan rintangan, baik masalah pribadi maupun social (Grufron & Suminta, Rini Risnawiti, 2017).

Regulasi diri ialah suatu proses individu untuk mengatur memperbaiki diri dan mempunyai tujuan yang ingin dicapai dan ketika selesai pada pencapaian, maka ada suatu proses untuk mengevaluasi pencapaian tersebut, apabila proses maksimal dapat tercapainya individu maka biasanya merasakan kepuasan dalam dirinya (Manab, 2016). Regulasi diri dalam belajar ditunjukkan dengan mampu mengatur waktu belajar, menyelesaikan tugas sekolah, memiliki ide dan strategi dalam belajar (Effendi, 2017)

Adapun Kitab Sunan At-Tirmidzi menjelaskan bahwa betapa pentingnya regulasi diri dalam belajar pada siswa. Dalam ajaran Islam sudah dijelaskan dalam Kitab Sunan At-Tirmidzi juz 4 hal 638, No. Hadits 2459

الْكَيْسُ مَنْ دَانَ نَفْسَهُ وَعَمِلَ لِمَا بَعْدَ الْمَوْتِ، وَالْعَاجِزُ مَنْ أَتْبَعَ نَفْسَهُ هَوَاهَا وَتَمَنَّى عَلَى اللَّهِ

Artinya: Orang yang cerdas adalah orang yang mengendalikan dirinya dan bekerja untuk kehidupannya setelah kematian, dan sedangkan orang yang dungu adalah yang mengikuti hawa nafsunya dan berangan-angan kepada Allah berbagai angan-angan.

Berdasarkan temuan pada saat melakukan studi pendahuluan di kelas IV MIN 1 Jombang. Peneliti mendapatkan data hasil belajar peserta siswa yang baik, selain peneliti menemukan data hasil belajar siswa yang baik pada pemain game online free fire dan peneliti tidak menemukan ada gejala-gejala ataupun nilai siswa yang tidak tuntas terhadap hasil belajar.

Prestasi belajar itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap siswa. Sebagai salah satu tolak ukur perkembangan diri siswa, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan siswa dapat mengukur pencapaian mereka, menentukan target, mengevaluasi kesuksesan belajar mereka, dan memberikan penghargaan kepada diri

mereka sendiri karena telah mencapai tujuan dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Kusaeri, 2016).

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **Regulasi Diri dalam Belajar pada Siswa Kelas IV Pemain Game Online Free Fire di MIN 1 Jombang** dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan regulasi diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire di MIN 1 Jombang.

KAJIAN TEORITIS

1. Regulasi Diri dalam Belajar

a. Pengertian Regulasi Diri dalam Belajar

Menurut Bandura konsep pengelolaan diri ialah bahwa individu tidak dapat secara efektif beradaptasi dengan lingkungannya selama mampu membuat kontrol pada proses psikologinya maupun perilakunya. Zimmerman berpendapat bahwa regulasi atau pengelolaan diri sangat berkaitan dengan pikiran, perasaan dan tindakan yang telah direncanakan dengan adanya timbal balik yang disesuaikan dengan tujuan atau keinginan seorang individu. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa regulasi diri dalam belajar adalah suatu upaya yang dilakukan oleh individu untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dengan mengatur diri, pikiran, perilaku dan mengelola lingkungan agar mendukung proses pembelajarannya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Regulasi Diri dalam Belajar

Manusia mempunyai kemampuan berfikir, dan dengan kemampuan itu mereka memanipulasi lingkungan, sehingga terjadi perubahan lingkungan akibat kegiatan manusia. Menurut Zimmerman ada 3 faktor yang mempengaruhi pengelolaan diri yang diantaranya ialah :

1) Individu

Faktor individu ini meliputi hal-hal dibawah ini:

- a) Pengetahuan individu, semakin banyak pengetahuan yang seseorang dapatkan akan semakin membantu individu untuk mengelola diri.
- b) Tingkat kemampuan kognisi, yang dimiliki individu akan membantu pengelolaan diri individu menjadi semakin tinggi.
- c) Tujuan yang ingin dicapai, jika banyak tujuan yang ingin dicapai maka kemungkinan individu melakukan pengelolaan diri semakin besar

2) Perilaku

Perilaku individu merupakan upaya individu menggunakan kemampuan yang ia miliki. Jika semakin besar upaya yang dilakukan dalam mengatur dan mengorganisasi kegiatan maka akan meningkatkan pengelolaan atau regulasi individu.

3) Lingkungan

Lingkungan memiliki peran terhadap pengelolaan diri dalam belajar, yaitu sebagai tempat individu melakukan aktivitas belajar dan memberikan fasilitas kepada aktivitas belajar yang dilakukan, apakah fasilitas tersebut cenderung mendukung atau menghambat aktivitas belajar khususnya regulasi diri dalam belajar.¹

c. Proses Regulasi Diri dalam Belajar.

Proses regulasi diri memiliki relevansi yang luas dengan banyak bidang terutama bidang kesehatan dan pendidikan, yang merupakan bidang di mana pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana orang melatih kontrol perilaku mereka sendiri akan berdampak pada meningkatnya keberhasilan masyarakat dalam pengajaran dan kesehatan. Bandura menawarkan tiga tahap yang terjadi dalam proses regulasi diri, ialah:²

- 1) Pengamatan diri, kita melihat diri dan perilaku kita sendiri, serta terus mengawasinya.
- 2) Penilaian, kita membandingkan apa yang kita lihat pada diri dan perilaku kita dengan standar ukuran. Contohnya, kita bisa membandingkan perilaku kita dengan standar-standar tradisional, seperti “tata-krama”. Atau kita dapat menciptakan standar ukuran sendiri, seperti “saya harus membaca satu buku dalam satu minggu”. Atau kita dapat bersaing dengan orang lain atau dengan diri sendiri.
- 3) Respon-diri, kalau anda telah membandingkan diri dan perilaku anda dengan ukuran standar tertentu, anda dapat memberi imbalan respon- diri pada diri anda sendiri. Sebaliknya, kalau perilaku anda tidak sesuai dengan standar ukuran, anda dapat mengganjar diri anda sendiri juga dengan respon diri. Bentuk respon diri ini bisa bermacam-macam, mulai dari yang sangat jelas (misalnya bekerja keras atau belajar sampai larut malam) sampai pada bentuk implisit (seperti perasaan bangga atau malu).

¹ Zimmerman, B. J. “ *Social Cognitive View of Self-Regulated Academic Learning*”, *Journal of Educational Psychology*, (Vol.81, No. 3, 1989). hlm. 330.

² Boere, C. George. *Personality Theories: Melacak Kepribadian Anda Dengan Psikolog Dunia*, Terj. Inyik Ridwan Muzir (Jogyakarta: Prismsophie, 2008), hlm. 244.

d. Domain Regulasi Diri

Menurut Ghufon pengukuran regulasi diri siswa dapat dilihat dari 3 domain, diantaranya sebagai berikut:³

1) Metakognitif

Merupakan bagian dari kemampuan individu untuk mengkoordinasi diri sendiri, mempersiapkan, menata dan mengatur dalam merancang suatu tujuan tindakan yang ingin dicapai.

2) Motivasi

Merupakan faktor penentu dalam melakukan tindakan ataupun sebagai serangkaian usaha yang mungkin berasal dari rangsangan luar ataupun berasal dari individu sendiri, motivasi bias berupa hadiah ataupun hukuman.

3) Perilaku

Merupakan tindakan yang dilakukan individu ketika telah menyeleksi dan menghasilkan perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan masyarakat ataupun sesuai dengan tujuan yang diharapkan, semakin besar dan optimal usaha yang dikerahkan individu dalam melakukan suatu aktivitas maka akan meningkatkan regulasi individu tersebut.

2. Game Online Free Fire

a. Pengertian Game Online Free Fire.

Game menjadi salah satu cara yang digunakan anak usia dini untuk menghabiskan waktunya di rumah. Game online adalah game atau permainan yang dapat diakses dengan sangat mudah melalui jaringan internet. Young mendefinisikan bahwa yang disebut game online adalah sebuah permainan yang berbasis jaringan dan memungkinkan para pemainnya untuk dapat berkomunikasi atau berinteraksi dengan pemain lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam game tersebut.⁴

Game online yang berkembang di Indonesia sangatlah beragam dan tentunya dapat memanjakan yang memainkannya. Salah satu game online yang berkembang dan banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa yaitu game online free fire.⁵

Game free fire adalah game digarap 111 dots studio dan diterbitkan oleh garena,

³ Ghufon, M.Nur dan Rini Risnawita, *Teori-Teori Psikologi* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 58.

⁴ Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium*. *cyber Psycology & Behavior*, 3(5), 475

⁵ (<https://ff.garena.com/news/2017/1204/14.html>).ff.garena.com., di akses 16 maret 2023

dirilis di Indonesia pada Januari 2018. Free Fire adalah game atau permainan peperangan beraliran Battle Royale dan TPS (Third Person Shooter) yang mempertemukan 1-50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. Battle Royal adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan game play orang terakhir yang bertahan. Sedangkan Third Person Shooter adalah jenis game 3D (tiga dimensi) shooter, yang merupakan subgenre dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.

Game Online Free Fire atau game battle royal memiliki daya fitur yang menarik, memiliki strategi membentuk tim yang terdiri dari 4 orang dalam sebuah tim ini. Dimana kita dapat mengatur strategi supaya kita dapat mengalahkan lawan (musuh) atau memenangkan pertandingan yang biasanya disebut dalam istilah 'Boyah' yaitu menang dan banyak diminati oleh pemain karena didalam game online free fire ini terdapat banyak karakter. Adapun anak-anak usia dini yang melakukan Top Up dimana dapat meningkatkan banyak peluang untuk membeli skin senjata maupun baju (kostum) dan karakter-karakter keren yang tak mudah dikalahkan musuh⁶

Garena Free Fire biasa disebut FF, ialah game dimana semua yang berawal dari 1 pesawat dan melakukan terjun bebas di setiap wilayah, dan jika telah sampai darat harus cepat mendapatkan senjata atau peralatan medis agar jika bertarung dapat bertahan hidup di tengah pertandingan. Saat pertandingan berlangsung akan ada pesawat yang lewat akan menjatuhkan kotak yang berisi rompi anti peluru, helm senjata khusus seperti AWM dan GROZA, dan kotak pun akan banyak yang diminati oleh para pemain kotak ini bisa terlihat dari kejauhan dikarenakan mempunyai tanda garis kuning, dan jika ada salah satu pemain telah mengambil isi kotak cahaya tersebut maka cahaya kuning pun akan menghilang secara otomatis. Dan pada waktu tertentu akan terjadi yang namanya zona bahaya yang akan muncul di lingkaran zona dikarenakan sangat berbahaya bagi pemain jika mendapatkan zona bahaya tersebut.⁷

Terdapat tiga mode permainan dalam Game Online Free Fire yaitu:

⁶Rahmat, Azhar Muhammad. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota (Parepare: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022)

⁷Rahmat, Azhar Muhammad. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota (Parepare: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022)

- 1) Solo: Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
- 2) Duo: Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal 2 orang.
- 3) Squad: Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang, dan maksimal 4 orang.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Seseorang Bermain Game Online.

1) Faktor Emosional

Faktor Emosi juga dapat bersumber dari pengalaman pokok yang dirasakan seseorang saat bermain game ialah ketika individu tersebut lupa pada kegiatan lainnya dan hanya sibuk bermain game online karena ingin menghilangkan rasa bosan, stress atau emosi amarah terhadap sesuatu sehingga melarikan diri untuk bermain game agar perasaanya menjadi lebih baik. Yee mengatakan bahwa salah satu motivasi penting ketika bermain game online ialah untuk menghilangkan stress.⁸

2) Faktor Lingkungan

Permainan game online ini bisabermula dari ajakan teman untuk bisa bermain bersama di game center. Hal yang menjadi pemicu seseorang menjadi tertarik bermain game online adalah suasana dan tantangan yang terdapat dalam permainan tersebut, dimana pada awalnya kebanyakan game dibuat secara offline tanpa jaringan internet yang mana permainan tersebut dijalankan oleh sistem computer dan terkesan monoton.

3) Faktor Ketertarikan

Jika angka peminat game online terhitung cukup banyak maka para creator yang mencipkakan permainan game online akan melakukan inovasi dan meningkatkan kualitas game tersebut demi mempertahankan pengguna game yang selalu meningkat setiap waktunya dan menuntut kualitas game yang lebih baik lagi. Mayoritas pemain game online adalah para laki – laki, maka para creator game online berusaha menyesuaikan dan menciptakan game yang baru menurut selera penggemarnya dan terbukti ketika tantangan serta aksesibilitas game tersebut ditingkatkan maka hal itu dapat menantang maka pemain sehingga jumlah Players pun bertambah banyak karena sebagian dari remaja yang bermain game online menyatakan lebih menyukai game online yang menantang

4) Faktor Kemajuan Teknologi

⁸ Yee, Nick. "Motivations for Play in Online Games," *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6 (2006): 773.

Kemajuan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri menjadi salah faktor utama berkembangnya game online serta dengan memaksimalkan fasilitas ditambah lagi cara untuk mengakses game online tersebut bias didapatkan dari baik itu perangkat handphone maupun personal komputer dengan spesifikasi yang mumpuni sehingga pengguna game juga semakin banyak meskipun dibebberapa game disediakan tingkat kesulitan yang cukup rumit, tetapi hal tersebut tidak mengurangi minat dalam bermain game justru para pemain game menjadikannya sebagai sebuah tantangan bagi mereka dan dapat menjadi daya tarik dan kesenangan tersendiri. Seperti saat ini, banyak bermunculan permainan yang dapat dengan mudah diakses dari berbagai perangkat elektronik, dengangadanya kemudahan tersebut para players game online pun menjadi sangat mudah beradaptasi dan dapat pula memicu seseorang menjadi kecanduan bermain game online.

5) Gaya Hidup

Ketidak mampuan dalam mengatur dan merencanakan kegiatan prioritas untuk melakukan aktivitas penting merupakan penyebab munculnya perilaku adiktif terhadap game online, sehingga dijadikan sebagai pelarian dari masalah yang terjadi pada kehidupannya dan melalaikan banyak hal. Lambat laun game online menjadi aktivitas yang paling penting dan menjadi kebutuhan yang mendominasi perilaku, pikiran dan perasaan dalam kehidupan sehari-hari. Umumnya seseorang yang sering menghabiskan waktunya didalam permainan game online kurang bersosialisasi dalam kehidupan nyata contoh memiliki teman yang tidak banyak dan itu-itu saja oleh karena itu para pecandu game online lebih memilih bermain game untuk menjadi pelarian dari rasa jenuh dan bosan yang lama kelamaan menjadi hal yang biasa dan terbiasa. Oleh karna itu seseorang pecandu game online akan lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game dibandingkan dengan aktivitas lainnya di luar online atau real live.

c. Aspek Perilaku yang Terbentuk Anak Bermain Game Online Free Fire

Terdapat beberapa perilaku yang dapat terbentuk anak yang suka bermain game online free fire perilaku tersebut diantaranya:

- 1) Dalam kepribadian perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain game online terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap.
- 2) Aktivitas bermasyarakat pemain game online cenderung menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain sehingga jarang sekali bersosialisai dengan masyarakat di

lingkungan tempat dia tinggal.⁹

d. Domain Game Online Free Fire

Pengukuran Game Online Free Fire pada siswa dapat dilihat 3 domain yang dimaksud yaitu:¹⁰

1) Kerjasama,

Yaitu pemain game usaha bersama baik individu atau kelompok dalam untuk mencapai tujuan bersama dalam menyelesaikan game free fire

2) Akomodasi

Yaitu keadaan suatu pemain dalam pertikaian dan konflik, pemain dapat menyelesaikan dengan baik.

3) Asimilasi

Yaitu pemain tidak memilih-milih teman dalam bermain, berinteraksi secara menyeluruh, dan tidak terlalu merespon teman atau musuh yang bersikap tidak baik kepadanya saat bermain game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif (Sugiyono, 2013). Pendekatan kualitatif merupakan data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti dilokasi penelitian, tidak dituangkan dalam angka-angka. Peneliti kualitatif deskriptif dapat menciptakan hasil secara deskripsi melalui lisan yang tercatat dari narasumber, tujuan dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan regulasi diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti sebagai instrumen kunci dimana dapat digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah (keadaan riil, atau tidak disetting) (Sugiyono, 2013). Latar penelitian ini bertempat di MI Negeri 1 Jombang, lokasi MI ini berada di Desa Jombang Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Data dalam penelitian ini yaitu regulasi diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire di MI Negeri 1 Jombang. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data diperoleh melalui observasi,

⁹ Alfanizat, "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Iii Di Sdn 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis", Riau, Skripsi (UIN SUSKA RIAU), hlm. 37

¹⁰ Arista, Anjsari Eka. " Hubungan Kecanduan bermain game online Terhadap Interaksi social pada remaja" E-Jurnal Matematika Vol. 9 No. 3 (2020)

wawancara, dan dokumentasi. Analisis data merupakan bagian terpenting dalam metode ilmiah, karena digunakan untuk menyelesaikan masalah penelitian. Dalam metode analisis data model versi Miles & Huberman, teknik analisis data penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penyusunan kesimpulan. Dengan menggunakan sumber referensi dan triangulasi, data tersebut divalidasi secara akurat. Verifikasi data yang berisi kesimpulan, proses untuk menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah dan untuk mengecek data yang diperoleh, dimana merupakan bagian dari penelitian kualitatif. Biasanya pada tahap awal verifikasi hasil belum bisa fiks kan dan kemungkinan biasa terjadi perubahan andai kata peneliti menemukan bukti kuat dan mendukung dalam mengumpulkan data selanjutnya. Jika penarikan hasil pada proses pertama menemukan hasil yang benar dan tidak berubah dilapangan, berarti bisa diambil kesimpulan bahwa penelitian sudah memperoleh bukti. Proses verifikasi data dalam penelitian kualitatif terdiri dari dua tahapan, yaitu uji dan trigulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Regulasi Diri dalam Belajar pada Siswa Kelas IV Pemain Game Online Free Fire di MIN 1 Jombang.

Game online telah menjadi hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, baik pelajar sekolah, mahasiswa, maupun orang dewasa yang sudah berkeluarga. Pemainnya sangat digemari karena daya tarik hiburan yang berbeda dengan yang lainnya, yaitu dengan gaya grafis serta koneksi bermain game maya namun terasa seperti nyata. Alasan siswa tertarik untuk bermain game online Free Fire adalah ajakan teman, gaya fitur yang menarik, mendapat teman baru, mengusir kebosanan, dan sebagai hiburan.

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada regulasi diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire di MIN 1 Jombang. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dengan adanya regulasi diri pada siswa pemain game itu memang sangat membantu mengelola waktu siswa dalam belajar. Dari wawancara yang dilakukan dengan informan diperoleh data mengenai beberapa domain regulasi diri dalam belajar yaitu metakognitif, Motivasi dan perilaku. Secara metakognitif mereka bisa memiliki strategi tertentu yang efektif dalam memproses informasi. Sedangkan motivasi berbicara

tentang semangat belajar yang sifatnya internal. Adapun perilaku ditampilkannya adalah dalam bentuk tindakan dalam belajar.

Peneliti mengumpulkan informasi terkait topik mengenai regulasi diri dalam belajar siswa kelas IV yang pemain game online melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa regulasi diri siswa membantu mengelola waktu siswa dalam belajar, khususnya siswa pemain game online. Penelitian fokus pada regulasi diri dalam belajar, yaitu alasan memilih game online, durasi bermain game online, bentuk perilaku sosial siswa, dan regulasi siswa dalam belajar. Data dibuktikan melalui wawancara dengan 5 siswa laki-laki, guru wali kelas, dan 5 orang tua.

Terkait dengan regulasi diri dalam belajar pada metakognitif yaitu siswa mampu menentukan target belajar, strategi belajar dan mengatur lingkungan belajar, Samir sebagai siswa kelas IV.

“Dalam segi target belajar yaitu saya mempelajari materi disesuaikan dengan jadwal pelajaran besok dan jika ada ulangan saya pasti akan belajar memahami materi pada malam harinya dan untuk strategi belajar saya yaitu dengan menggaris materi inti-intinya. Saya lebih senang saat belajar di tempat les.” (Samir: Siswa Kelas IV).

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Akhmal yang sebagai siswa kelas IV.

“Meskipun saya suka bermain game online tetapi saya juga akan belajar memahami materi besok yang akan diujikan, untuk strategi belajar saya yaitu dengan menulis kata-kata yang penting agar mudah mengingat dan saya lebih suka belajar di ruang tengah karena luas dan nyaman.” (Akhmal: Siswa Kelas IV).

Hasil wawancara bersama Rafa siswa kelas IV mengenai target, strategi dan lingkungan belajar.

“Meskipun saya suka bermain game online tetapi saya juga akan belajar memahami materi besok yang akan diujikan, untuk strategi belajar saya yaitu dengan menulis kata-kata yang penting agar mudah mengingat dan saya lebih suka belajar di ruang tengah karena luas dan nyaman.” (Rafa: Siswa Kelas IV).

Hal ini senada dengan hasil wawancara bersama Alvin siswa kelas IV mengenai target, strategi dan lingkungan belajar.

“Saya menyiapkan dan belajar pelajaran besok, strategi belajar saya yaitu dengan menggaris kata yang menurut saya mudah untuk dihafal dan saya lebih suka belajar di

ruang tengah karena nyaman dan selalu ditemani ibu dan bapak ketika santai dirumah.” (Alvin: Siswa Kelas IV).

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Rehan yang sebagai siswa kelas IV.

“Saya akan belajar memahami materi besok yang akan diujikan, saya suka dengan menggaris kata yang mudah untuk diingat dan saya lebih suka belajar di kamar.” (Rehan: Siswa Kelas IV).

Diperkuat dengan jawaban Bapak Zainuri selaku guru wali kelas IV.

“Setiap anak mempunyai strategi sendiri-sendiri ada yang menggaris kata yang penting, ada yang menulis atau merangkum poin-poin yang penting dan ada juga yang memberikan warna pada buku pelajarannya.” (Zainuri: Guru Kelas IV).

Selaras dengan hasil wawancara Bu Sari orang tua siswa kelas IV mengenai target, strategi dan lingkungan belajar

“Iya mbak, karena anak saya leskan jadi anak saya alhamdulillah ada target belajarnya, biasanya untuk belajarnya biasanya dengan menggaris kata-kata yang penting mungkin karena dengan itu anak saya mudah dalam memahami materi tersebut.” (Sari: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Diperkuat lagi dengan jawaban Bu Lieka sebagai orang tua siswa kelas IV.

“Anak saya seringnya belajar di dalam harinya, ketika besoknya ada ulangan atau ujian, anak saya sukanya menulis kata kuncinya mbak agar mudah dalam belajar dan anak saya seringnya dan sukanya belajar di ruang tengah.” (Lieka: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Hal ini selaras dengan hasil wawancara Bu Tridanayanti orang tua siswa kelas IV mengenai target, strategi dan lingkungan belajar.

“Ya mbak anak saya selalu belajar buat pelajaran besok terkadang kalau lupa ya saya ingatkan, saya sering tahunya yaitu dengan menulis kata di buku pelajarannya yang menurutnya mudah untuk dipahami materi dan anak saya seringnya dan sukanya belajar di ruang tamu.” (Tridayanti: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Hasil wawancara mengenai target, strategi dan lingkungan belajar bersama Bu Tika orang tua siswa kelas IV.

“Sejak dulu sudah saya biasakan anak saya untuk belajar pelajaran yang akan pelajari besok mbak, biasanya dengan menggaris kata mbak dibukunya dan ya anak saya seringnya dan sukanya belajar di ruang tengah.” (Tika: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Senada dengan hasil wawancara bersama Bu Wulandari selaku orang tua siswa kelas 3 mengenai target, strategi dan lingkungan belajar.

”Iya mbak, untuk itu anak saya sudah terbiasa belajar untuk persiapan materi besok entah itu ada ujian atau tidak, untuk strateginya yang saya tahu di buku-bukunya itu lebih banyak digaris gitu ya mbak, mungkin lebih mudah memahami seperti itu dan untuk tempat belajarnya lebih suka di kamarnya sendiri.” (Wulandari: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Bentuk perilaku sosial siswa pemain game online dalam lingkungan sekitarnya mengenai bagaimana interaksi sosial siswa pemain game online, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa pemain game online melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, asimilasi, dan akomodasi. Bentuk kerjasama siswa pemain game online melakukan kontak sosial dengan lingkungannya yaitu memiliki teman akrab dalam berinteraksi, membantu teman jika temannya ada permasalahan dengan mendengarkan dan memberikan saran atau mengerjakan tugas bersama.

Selain berdasarkan wawancara, peneliti juga melakukan observasi mengenai regulasi diri dalam belajar metakognitif pada siswa kelas IV. Bahawasanya siswa mampu merugulasi diri dalam belajar metakognitif dari segi mampu membuat target, strategi dan lingkungan belajarnya sendiri.

Mengenai domain regulasi diri dalam belajar segi motivasi yaitu mengevaluasi hasil belajar pada siswa pemain game online, peneliti memberikan stimulus pada siswa dengan pertanyaan tentang motivasi belajar. Hasil wawancara bersama Samir sebagai siswa kelas IV.

” Kalau saya ada ulangan selalu belajar dengan rajin biar hasil memuaskan.” (Samir: Siswa Kelas IV).

Hal ini senada dengan jawaban Akhmal sebagai siswa kelas IV di MIN 1 Jombang.

”Ya, karena dengan belajar yang rajin kita dapat mengerjakan soal dengan mudah.” (Akhmal: Siswa Kelas IV).

Sesuai dengan jawaban Rafa sebagai siswa kelas IV di MIN 1 Jombang.

“ Saya sebelum ujian jika masih ada waktu saya gunakan belajar bersama dengan teman-teman saya dan senangnya saya dapat nilai yang bagus” (Rafa: Siswa Kelas IV).

Hasil wawancara mengenai mengevaluasi hasil belajar bersama Alvin siswa kelas IV.

”Karena saya ingin mendapatkan hasil yang bagus maka saya tetap memanfaatkan waktu dengan belajar yang giat.” (Alvin: Siswa Kelas IV).

Hal ini senada dengan jawaban Rehan sebagai siswa kelas IV di MIN 1 Jombang. ”Alhamdulillah nilai saya bagus karna saya selalu belajar pada malam hari.” (Rehan: Siswa Kelas IV).

Diperkuat dengan jawaban Bapak Zainuri selaku guru wali kelas IV mengenai hasil evaluasi belajar .

”Ya anak dapat mengevaluasi hasil belajar yang mana diekspresikan dalam hasil nilai ulangan atau ujian dan seringnya bisa menjawab pertanyaan yang saya ajukan.” (Zainuri: Guru Kelas IV).

Hasil wawancara mengenai hasil motivasi belajar bersama Bu Sari orang tua siswa kelas IV.

”Ya, benar dengan belajar yang rajin maka hasilnya akan juga baik.” (Sari: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Selaras dengan hasil wawancara Bu Lieka orang tua siswa kelas IV mengenai target, strategi dan lingkungan belajar.

”Cara mengavaluasi hasil belajar yaitu dengan semangat dan tlatennya usaha belajar.” (Lieka: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Senada dengan hasil wawancara bersama Bu Tridanayanti selaku orang tua siswa kelas IV mengenai motivasi belajar.

”Karena anak ingin mendapatkan nilai yang bagus dan anak saya selalu belajar dengan semangat.” (Tridanayanti: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Diperkuat dengan jawaban Bu Tika sebagai orang tua siswa kelas IV mengenai motivasi belajar.

”Menurut saya, dari anak sendiri juga pasti akan paham jika mereka ingin mendapatkan hasil belajar yang bagus maka mereka juga akan berusaha dengan belajar yang baik dan rajin.” (Tika: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Diperkuat lagi dengan jawaban Bu Wulandari sebagai orang tua siswa kelas IV.

”Yang saya tahu dengan belajar yang rajin maka hasilnya juga akan baik.” (Wulandari: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Terkait dengan motivasi belajar yaitu hasil evaluasi belajar terdapat daftar hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas IV yang baik, dapat dibuktikan pada lampiran daftar hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas IV pada lampiran 8 dokumentasi hal 83

Domain regulasi diri dalam belajar selanjutnya yaitu dalam segi perilaku pada siswa kelas IV pemain game online di MIN 1 Jombang, peneliti memberikan pertanyaan tentang mengatur waktu belajar. Ketika siswa selesai menjawabnya maka akan memberikan pertanyaan kepada teman lainnya.

Hasil wawancara bersama Samir siswa kelas IV mengenai waktu belajar.

”Saya belajar di waktu sore di tempat les dan terkadang kalau besok ada ujian, maka waktu belajar saya tambahkan di waktu malam bersama ibu.” (Samir: Siswa Kelas IV).

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Akhmal yang sebagai siswa kelas IV.

”Saya belajar pada malam hari habis magrib terkadang habis isya.” (Akhmal: Siswa Kelas IV).

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Rafa sebagai siswa kelas IV mengenai waktu belajar.

”Saya suka belajar jika ada temannya dan waktu saya belajar itu ketika malam hari kadang sore habis ngaji.” (Rafa: Siswa Kelas IV).

Senada dengan hasil wawancara dengan Alvin dan Rehan sebagai siswa kelas IV mengenai waktu belajar.

”Saya belajar pada malam hari karena bisa ditemani ibu.” (Alvin: Siswa Kelas IV).

” Iya saya belajarnya ketika malam kak, itu sudah rutinitas” (Rehan: Siswa Kelas IV).

Hasil wawancara regulasi belajar dengan Bapak Zainuri selaku guru wali kelas IV mengenai waktu belajar.

”Setiap anak pastinya mempunyai waktu belajar mbak ketika dirumah karena kalau masih seumuran anak kelas begitu pasti masih dipantau oleh orang tuanya.” (Zainuri: Guru Kelas IV).

Senada dengan hasil wawancara bersama Bu Sari selaku orang tua siswa kelas IV mengenai waktu belajar.

”Karena lingkungan yang mendukung anak saya meminta untuk dileskan di tempat tersebut karena ada teman, dan terkadang masih di tambah lagi ketika malam jika ada ujian atau tugas.” (Sari: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama Bu Lieka selaku orang tua siswa kelas IV mengenai waktu belajar.

“Anak saya dari dulu sudah terbiasa belajar pada waktu malam entah itu sendiri atau saya temani dan alhamdulillah masih terbiasa sampai sekarang.” (Lieka: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Selaras dengan hasil wawancara Bu Tridanayanti orang tua siswa kelas IV mengenai waktu belajar.

“Anak saya kalau belajar pada malam hari dan ketika belajar selalu saya dampingi karena dengan saya damping anak saya merasa nyaman dan berasa ada teman untuk diajak belajar bersama.” (Tridanayanti: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Diperkuat dengan jawaban Bu Tika dan Bu Wulandari sebagai orang tua siswa kelas IV mengenai waktu belajar.

“Kebiasaan anak saya kalau mengerjakan tugas ya dimalam hari mbak, karena di jam segitu memang waktu luang untuk menemani anak ketika belajar.” (Tika: Orang Tua Siswa Kelas IV).

“Pada malam hari mbak karna saya freenya pada malam hari” (Wulandari: Orang Tua Siswa Kelas IV).

Regulasi diri dalam segi metakognitif, motivasi, dan perilaku siswa yang diasumsikan termasuk regulasi belajar adalah siswa yang aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, motivasi maupun perilaku. Mereka menghasilkan gagasan, perasaan, dan tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Secara metakognitif mereka bisa memiliki strategi tertentu yang efektif dalam memproses informasi. Sedangkan motivasi berbicara tentang semangat belajar yang sifatnya internal. Adapun perilaku ditampilkannya adalah dalam bentuk tindakan nyata dalam belajar. Siswa mampu meregulasi diri dalam segi metakognitif walaupun mereka pemain game online yaitu siswa dapat menentukan target belajar, strategi belajar, dan mengatur lingkungan belajar.

Setelah data dipaparkan dan menghasilkan temuan-temuan, maka selanjutnya adalah peneliti mampu menyimpulkan untuk hasil penelitian mengenai regulasi diri dalam belajar pada siswa pemain game online free fire. Tentunya dari pembahasan dan analisis ini diambil peneliti berdasarkan fakta dan realita yang ada di lapangan. Selanjutnya masing-masing dari temuan tersebut akan dibahas mengacu pada teori dan pendapat ahli yang sesuai.

Pada era sekarang ini tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi saat ini sangat berkembang pesat yang memberikan dampak pada kehidupan seperti di dunia hiburan yaitu game. Berkembangnya teknologi saat ini untuk menikmati fitur-fitur aplikasi yang berkaitan dengan game online bagi pemainnya. Game online merupakan jenis video permainan yang hanya digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet.

Hal ini sejalan dengan penelitian Azhar tentang game online free fire. Game Online Free Fire atau game battle royal memiliki daya fitur yang menarik, memiliki strategi membentuk tim yang terdiri dari 4 orang dalam sebuah tim ini. Dimana kita dapat mengatur strategi supaya kita dapat mengalahkan lawan (musuk) atau memenangkan pertandingan yang biasanya disebut dalam istilah 'Boyah' yaitu menang dan banyak diminati oleh pemain karena didalam game online free fire ini terdapat banyak karakter. Adapun anak-anak usia dini yang melakukan Top Up dimana dapat meningkatkan banyak peluang untuk membeli skin senjata maupun baju (kostum) dan karakter-karakter keren yang tak mudah dikalahkan musuh" (Azhar, 2021).

Regulasi diri itu merupakan upaya individu untuk mengatur diri dalam suatu aktivitas dengan mengikut sertakan kemampuan metakognitif, motivasi dan perilaku. Regulasi diri merujuk pada pikiran, perasaan dan tindakan yang terencana oleh diri sendiri dan secara psikis disesuaikan dengan upaya pencapaian tujuan pribadi. Kunci utama dari proses regulasi diri ini adalah penentuan tujuan dan perencanaan strategis. Regulasi diri pada setting pendidikan menyatakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran berbasis regulasi diri, akan tetapi secara umum asumsi dasarnya adalah siswa secara aktif meregulasi kognisinya, meraih tujuan dan berusaha untuk menampilkan prestasi yang lebih baik. Siswa yang melakukan regulasi diri dalam belajar ini adalah siswa yang dapat berhasil dalam pendidikannya. Regulasi berdasarkan teori ini memiliki tiga tahapan yaitu tahapan permulaan (forethought), tahap kinerja (performance) serta tahap refleksi diri (self-reflection) (Atikah, Abdul, & Lahmuddin, 2021).

Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang. Bahwasanya siswa pemain game online telah menunjukkan mampu meregulasi diri dalam belajar. Siswa mampu berfikir dalam mengkoordinasi diri sendiri dalam pembuatan target dan strategi belajar. Sehingga dari sini siswa dapat mengelola waktu

untuk kapan saat bermain game online kapan waktu waktu belajar. Dengan hal tersebut akan berdampak pada siswa dalam menyelesaikan masalah atau tugas dengan baik.

Regulasi diri merupakan hal penting dalam proses belajar. Hal ini dapat membantu siswa menciptakan kebiasaan belajar yang lebih baik dan menguatkan keterampilan yang dibutuhkan, mengaplikasikan strategi belajar, mengamati performa dan mengevaluasi perkembangan belajar mereka. Dimasa ketika aspek-aspek penunjang proses belajar jangka panjang seperti regulasi diri cenderung tidak memiliki oleh kebanyakan siswa, mengajarkan dan mengembangkan proses regulasi diri dalam belajar menjadi satu hal yang relevan.

Dengan adanya kerjasama antara orang tua, guru, dan pihak sekolah, serta implementasi langkah-langkah di atas, diharapkan dapat mengurangi masalah kecanduan game online pada siswa dan meningkatkan regulasi diri mereka dalam belajar. Dalam era sekarang yang sangat berkembang pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi saat ini memiliki dampak yang cukup besar, baik dalam dunia hiburan maupun dalam segi pendidikan. Salah satu contoh dari teknologi saat ini adalah game online, yaitu permainan video yang hanya digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet.

Dari hasil wawancara peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang, siswa kelas IV alasan menyukai game online Free Fire adalah sebagai hiburan, mendapatkan teman baru, mengusir kebosanan, dan karena ajakan teman. Para siswa tertarik dan mencoba-coba karena daya tarik fitur-fitur yang di tawarkan oleh game online itu sangat tinggi. Seorang menyukai bermain game online disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah pola pertemanan dan lingkungan. Dalam hal ini mencakup lingkungan sosial primer, dimana pada lingkungan sosial ini dengan adanya hubungan yang erat antara anggota satu dengan anggota lain, anggota satu saling kenal mengenal dengan baik dengan anggota lain.

Berdasarkan observasi peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang siswa pemain game online sudah menunjukkan ciri-ciri mengenai bentuk hubungan perilaku sosial yang baik. Siswa mengerjakan tugas secara bersama dan membantu teman-temannya pada saat mempunyai permasalahan, hal ini dimaksudkan tugas belajar terselesaikan dengan baik. Siswa berinteraksi dengan baik dan sopan. Seperti dengan tidak memilih-milih dalam pertemanan, berkata dengan baik dan tidak saling menyakiti.

Dari hasil wawancara bersama siswa kelas IV, guru wali kelas Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang, dan orang tua siswa jawaban mereka sinkron antara satu sama lain bahwa, siswa dapat meregulasi diri dalam belajar meskipun mereka pemain game online free fire. Hal ini dapat dilihat dari mulai menentukan target belajar dan strateginya, siswa mengaku membuat target belajar. Target tersebut seperti pemahaman materi yang akan dipelajari, disesuaikan dengan jadwal pelajaran esok hari. Jika ada ujian. Mereka menetapkan materi yang harus dipahami malamnya saat belajar. Kemudian dalam penggunaan strategi belajar, para siswa yang diwawancarai menggunakan strategi-strategi yang relatif berbeda. Dua dengan membuat rangkuman, tiga membuat poin dan coretan di buku agar mudah dalam memahami.

Motivasi belajar yang cukup menjadi masalah seperti yang dipaparkan sebelumnya, dapat ditingkatkan ketika para siswa menerapkan proses regulasi diri tinggi, semisalnya memantau diri (self-monitoring). Siswa yang memiliki kemampuan dalam memantau kemajuan proses belajarnya, akan meningkatkan tingkat kepuasan dan keyakinan atas kemampuan untuk menampilkan keahlian tingkat tinggi. (Zemmerman, 2002: 48). Ketika siswa mengatur waktu belajar dan mengatur lingkungan belajar. Mereka cenderung karena diajak teman atau orang tua, karena mereka lebih suka ada teman ketika belajar dan tempat dalam belajarnya ada yang di les ada juga yang berada di kamar, di ruang tengah dan di ruang tamu. Ketika ditanya bagaimana cara mengatur waktu belajar, mereka sudah memiliki jam tersendiri yaitu waktu sore dan malam hari.

Lima siswa mengevaluasi hasil belajar mereka dengan lebih meletakkan kegagalan atau keberhasilan belajar kepada hal yang dapat diupayakan, seperti mereka yang merasa kurang rajin ataupun tidak memanfaatkan waktu dengan baik. Hal ini sesuai dengan teori secara umum kemampuan-kemampuan siswa ketika kemampuan regulasi diri sudah baik adalah: 1) Menentukan target spesifik, 2) Mengadopsi strategi belajar yang kuat untuk mencapai target-target tersebut, 3) Memantau Aktivitas belajarnya, 4) Menstrukturkan Konteks fisik dan sosial sehingga sesuai dengan target yang ada, 5) Mengatur waktu secara efisien, 6) Melekatkan sebab-sebab keberhasilan maupun kegagalan, dan 7) Mengadaptasi strategi untuk proses belajar selanjutnya. (Zemmerman, 2002: 41).

Mengenai daftar hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas IV yang baik, dimana siswa bisa meregulasi diri dalam belajar yaitu dapat dibuktikan pada lampiran daftar hasil

evaluasi pembelajaran siswa kelas IV pada lampiran 8 dokumentasi hal 83. Individu apabila mampu mengontrol diri dengan baik, akan memperoleh keuntungan yang banyak dalam menjalani kehidupannya. Adapun mafaat yang diperoleh seperti, mampu menyelesaikan persoalan, bertanggung jawab dan sebagainya. Orang yang dapat mengendalikan diri memiliki beberapa manfaat, (a) mampu menghadapi tantangan, godaan, dan rintangan, (b) mampu berkonsentrasi dalam bekerja, (c) mampu mengembangkan hubungan yang tulus dan akrab dengan orang lain, (d) lebih handal dan lebih bertanggung jawab, dan (e) pengendalian dirinya lebih baik saat menghadapi frustrasi (Achmad, 2009: 72).

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa individu yang memiliki pengendalian diri yang baik akan memperoleh manfaat seperti: mampu untuk menghadapi tantangan dan persoalan baik itu yang berasal dari dalam diri maupun luar diri individu. Selain itu individu juga akan mudah untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Adapun yang tidak kalah pentingnya adalah individu mampu untuk mengatasi masalah-masalah dihadapi.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat regulasi diri dalam belajar pada siswa kelas IV pemain game online free fire di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang. Dalam Penelitian ini peneliti mendapatkan data bahwa regulasi diri dalam belajar pada siswa pemain game online yaitu; siswa mampu mengkoordinasi diri sendiri dalam mengatur waktu belajar dan bermain, dapat membuat target belajar, menggunakan strategi-strategi belajar, mengatur lingkungan belajar, dan mengevaluasi hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisa peneliti terhadap data yang diperoleh, maka peneliti mengambil kesimpulan mengenai “Deskripsi Regualasi Diri dalam Belajar pada Siswa Kelas IV Pemain Game Online Free Fire di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang”, bahwa siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang pemain game online free fire mampu meregulasi diri dalam belajar yaitu dalam segi metakognitif, motivasi dan perilaku. Dibuktikan dengan jabwal pelajaran besok dan jika ada ulangan maka malam harinya mereka belajar dan strategi belajar siswa dapat dilihat dari cara belajaran mereka dengan menggaris materi dan kata-kata yang penting agar mudah diingat dan dipahami,

mangatribusi hasil belajar mereka dengan sesuatu yang dapat dikendalikan (usaha belajar) dimana siswa jika ingin nilainya baik maka mereka harus rajin dalam belajar, mengatur lingkungan belajar yaitu les-lesan, di kamar, di ruang tengah dan di ruang tamu, mengatur waktu belajar contohnya mereka belajar pada waktu malam, dan mengevaluasi belajar yaitu siswa meletakkan kegagalan atau keberhasilan pada upaya mereka belajar di malam harinya (merasa rajin atau kurang memanfaatkan waktu dengan baik)

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran. Bagi orang tua, mereka perlu meminimalisir dampak negatif game online pada anak usia sekolah dasar dan memberikan perhatian lebih pada anak-anak mereka. Para guru diharapkan memberikan edukasi kepada siswa tentang regulasi diri dan dampak penggunaan game online. Guru juga perlu menerapkan strategi pembelajaran yang menarik agar siswa tetap semangat dalam belajar. Siswa sendiri diharapkan untuk mempertahankan regulasi diri dalam belajar dan melibatkan diri dalam kegiatan positif di luar game online.

Dengan melakukan hal-hal ini, diharapkan siswa dapat mengelola penggunaan game online dengan baik dan tetap fokus pada prestasi belajar mereka. Selain itu, diharapkan pula terdapat penelitian selanjutnya yang lebih mendalam terkait regulasi diri siswa dan kecanduan game online sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih lengkap dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- A. A., A. M., & Lahmuddin. (2021). Hubungan Regulasi Diri dan Dukungan Orang Tua dengan Prokrastinasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sumatera Utara. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 154-161.
- Azizah, M. N., & Muslikah. (2021). Hubungan antara Manajemen Waktu dan Regulasi Diri dengan Kecanduan Smartphone. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 31-38.
- Baharun, H. (2015). Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 1.
- D. Agustini, I W. Subagia, & N Suardana. (2013). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAINS TEKNOLOGI MASYARAKAT (STM) TERHADAP PENGUASAAN MATERI DAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI MTs. NEGERI PATAS. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Sains*, 1-10.

- D. F., Pebriana, P. H., Alim, M. L., & R. A. (2022). The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School. JIP (Jurnal Ilmiah PGMI), Volume 8, No. 2, 1-11.
- Effendi, R. M. (2017). Regulasi Diri dalam Belajar (Self-Regulated Learning) Pada Remaja yang Kecanduan Game Online. Psikoborneo, Vol 5, No 2, 187-191.
- G. M., & Suminta, Rini Risnawiti. (2017). HUBUNGAN ANTARA KEPERCAYAAN EPISTEMOLOGIS DENGAN BELAJAR BERDASAR REGULASI DIRI. Jurnal Psikologi Insight Jil. 1, No.1, 40-54.
- Hasbullah, & Maksum, J. A. (2019). STRATEGI BELAJAR MENGAJAR DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. edureligia Vol. 3, No. 1, 1-8.
- Kusaeri, U. N. (2016). KEMAMPUAN REGULASI DIRI SISWA DAN DAMPAKNYA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA. JURNAL REVIEW PEMBELAJARAN MATEMATIKA, 31-42.
- Manab, A. (2016). Memahami Regulasi Diri: Sebuah Tinjauan Konseptual. PSYCHOLOGY & HUMANITY, 19-20.
- Munt, N. Y., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Pendidikan Tambusai, 1799-1805.
- Azhar, M. R. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare. Parepare: IAIN Parepare.
- J. C., L. F., J. M., J. W., F. S., & R. S. (2013). SUMBER DAYA UNTUK MENINGKATKAN DAN MEMPERKUAT RELATI. New York: Oxsfort University Press.
- Kitab Sunan At-Tirmidzi Juz 4 hal 638, No. Hadits 2459
- Kustiawan, A. A., & Bayu Utomo, A. W. (2018). JANGAN SUKA GAME ONLINE PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Pahrudin, A. (2017). Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Madrasah. Bandarlampung: Pusaka Media.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi. (2020). Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Umar Sidiq, M. M. (2019). “Metode Penelitian Kualitatif I di Bidang Pendidikan” . Ponorogo: CV Nata Karya.