

253/5/PGSD-KCBR/PK.03.08/2/Desember/2022

**ANALISIS KETERAMPILAN METAKOGNITIF ONLINE GAMERS
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuantitatif Deskriptif di Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Qisthi Auladina Kholid

1808170

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2022

LEMBAR PENGESAHAN

QISTHI AULADINA KHOLID

1808170

**ANALISIS KETERAMPILAN METAKOGNITIF ONLINE GAMERS
DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:


Pembimbing I



Dr. Prihantini, M. Pd.

NIP. 196308141994032002

Pembimbing II



Triana Lestari, S. Psi, M. Pd.

NIP. 199112172019032025

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.

NIP. 19700117200812201

**ANALISIS KETERAMPILAN METAKOGNITIF ONLINE GAMERS
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuantitatif Deskriptif di Sekolah Dasar)

Oleh:

Qisthi Auladina Kholid

NIM 1808170

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Qisthi Auladina Kholid

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2022

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis keterampilan Metakognitif Online Gamers di Sekolah Dasar” ini sepenuhnya karya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila terdapat tindakan yang melanggar etika ilmiah atau klaim dari pihak lain terhadap karya yang saya buat ini.

Bandung, Desember 2022

Yang Membuat
pernyataan,



Qisthi Auladina Kholid

ABSTRAK

Analisis Keterampilan Metakognitif Online Gamers di Sekolah Dasar

(Penelitian Kuantitatif Deskriptif di Sekolah Dasar)

Qisthi Auladina Kholid

1808170

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa usia Sekolah Dasar yang bermain game online dengan waktu yang berlebihan sehingga mempengaruhi kegiatan akademiknya. Hal tersebut dapat dikatakan karena rendahnya keterampilan metakognitif yang dimiliki oleh siswa. Keterampilan metakognitif sangat penting dimiliki oleh siswa yang bermain game online karena dapat membantu siswa untuk mengontrol dirinya pada penggunaan jam bermain game selama sehari, mengatasi kecanduan terhadap game online, dan konsentrasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat keterampilan metakognitif yang dimiliki oleh siswa yang bermain game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Hasil penelitian didapatkan dari kuesioner yang diisi oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis data, tingkat pengetahuan metakognitif siswa secara keseluruhan berada pada kategori sedang dan tinggi dengan jumlah sebanyak 142 atau sekitar 54% siswa, dengan menunjukkan pengetahuan strategi lebih berkembang dari pada pengetahuan diri dan pengetahuan tugas kognitif. Tingkat pengalaman metakognitif siswa secara keseluruhan berada pada kategori sedang dengan jumlah sekitar sebanyak 146 siswa atau sekitar 55%, kemudian menunjukkan bahwa keterampilan pemantauan siswa lebih berkembang dari pada perencanaan dan evaluasi. Tingginya metakognitif siswa tidak lepas dari pengawasan orang tua. Selain dalam pendidikan di sekolah, pola asuh orang tua terhadap metakognitif anak sangat berpengaruh. Hasil analisis ini berguna untuk memberikan gambaran untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada siswa.

Kata Kunci: Keterampilan Metakognitif, Siswa Online Gamers

ABSTRACT

Online Gamers Metacognitive Skills Analysis in Elementary School

(Descriptive Quantitative Research in Elementary School)

Qisthi Auladina Kholid

1808170

This research is motivated by the large number of elementary school age students who play online games with excessive time, which affects their academic activities. This can be said because of the low metacognitive skills possessed by students. Metacognitive skills are very important for students who play online games because they can help students control themselves when playing games for a day, overcome addiction to online games, and concentrate on studying. This study aims to describe the level of metacognitive skills possessed by students who play online games. This study uses a quantitative approach with a survey method. The results of the study were obtained from questionnaires filled out by students. Based on the results of data analysis, the overall level of students' metacognitive knowledge is in the medium and high categories with a total of 142 or about 54% of students, showing that strategic knowledge is more developed than self-knowledge and cognitive task knowledge. The overall level of students' metacognitive experience is in the moderate category with a total of about 146 students or about 55%, then it shows that students' monitoring skills are more developed than planning and evaluation. The high level of student metacognition cannot be separated from parental supervision. In addition to education in schools, parenting of children's metacognitive parenting is very influential. The results of this analysis are useful to provide an overview to improve students.

Keywords: Metacognitive Skills, Students Online Gamers

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Keterampilan Metakognitif	7
2.2 Komponen Metakognitif.....	8
2.3 Perkembangan Metakognitif Siswa	11
2.4 Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Metakognitif Siswa	13
2.5 Strategi Meningkatkan Keterampilan Metakognitif	14
2.6 Manfaat Metakognitif	15
2.7 Faktor Siswa Bermain Game Online	16
2.8 Dampak Bermain Game Online	17
2.9 Penelitian Relevan	19
2.10 Kerangka Berfikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian	22
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	22
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	25
3.5 Instrumen Penelitian	25
3.6 Prosedur Penelitian	31
3.7 Analisis Data	32

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Temuan Penelitian	34
4.2 Pembahasan Penelitian	48
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Implikasi	57
5.3 Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Jumlah Populasi Penelitian	23
Table 3.2 Distribusi Jumlah Sampel Berdasarkan Kelas	24
Table 3.3 Kisi-Kisi Kuesioer	27
Table 3.4 Uji Validitas Butir Pertanyaan Metakognitif Online Gamers	29
Table 3.5 Pengujian Reliabilitas Tiap Variabel	30
Table 3.6 Kriteria Pengujian Reliabilitas Instrumen	31
Table 3.7 Standar Kriteria Kategorisasi	32
Tabel 4.1 Deskripsi Penilaian Tingkat Pengetahuan Metakognitif Siswa Online Gamers di Sekolah Dasar	35
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Metakognitif Siswa Online Gamers di Sekolah Dasar	35
Tabel 4.3 Deskripsi Penilaian Sub Komponen Pengetahuan Metakognitif Siswa Online Gamers di Sekolah Dasar	36
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengetahuan Diri	37
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengetahuan Strategi	38
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengetahuan Tugas Kognitif	39
Tabel 4.7 Deskripsi Penilaian Tingkat Pengalaman Metakognitif Siswa Online Gamers di Sekolah Dasar	41
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengalaman Metakognitif Siswa Online Gamers di Sekolah Dasar	41
Tabel 4.9 Deskripsi Penilaian Sub Komponen Pengalaman Metakognitif Siswa Online Gamers di Sekolah Dasar	42
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Perencanaan	43
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pemantauan	44
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Evaluasi	45
Tabel 4.13 Temuan Tingkat Pengetahuan dan Pengalaman Metakognitif Siswa Online Gamers Berdasarkan Usia	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Metakognitif	36
Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengetahuan Diri	38
Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengetahuan Strategi	39
Gambar 4.4 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengetahuan Tugas Kognitif.....	40
Gambar 4.5 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pengalaman Metakognitif	42
Gambar 4.6 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Perencanaan	43
Gambar 4.7 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pemantauan	44
Gambar 4.8 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Evaluasi	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pengangkatan Pembimbing	64
Lampiran 2. Pelaksanaan Bimbingan	65
Lampiran 3. Observasi Tidak Terstruktur	68
Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	69
Lampiran 5. Bentuk Kuesioner dalam Google Form.....	76
Lampiran 6. Skema Koding Wawancara	80
Lampiran 7. Hasil Uji Keterbacaan	82
Lampiran 8. Hasil Validasi Judgment Ahli Bahasa	85
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli.....	89
Lampiran 10. Data Hasil Penelitian Siswa.....	93
Lampiran 11. Gambar Pelaksanaan Validasi Siswa.....	107
Lampiran 12. Form Perbaikan Skripsi	108

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, D., & Lidinillah, M. (2006). Perkembangan metakognitif dan pengaruhnya pada kemampuan belajar anak. *UPI Edu*.
- Adhani, D. N., Mayangsari, D., & Fitroh, S. F. (2017). Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi*, 3, 58–69.
- Adibah, F. (2021). ANALISIS KETERAMPILAN METAKOGNITIF MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA. *Widyaloka Ikip Widya Darma*, 8(1), 196–208.
- Alkadrie, R. P., Mirza, A., & Hamdani. (2015). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Level Metakognisi dalam Pemecahan Masalah Pertidaksamaan Kuadrat di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1–13.
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Anggraini, S., & Agustinus Rudi Yanto. (2022). EDUKASI PENCEGAHAN BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMPN ALOK MAUMERE. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1645–1652.
- Antika, L. T. (2018). the Relationship Between Metacognition Skills With the Student’S Achievement: the Implementation of Reading-Concept Map-Think Pair Share (Remap Tps) Model. *Jurnal Pena Sains*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.21107/jps.v5i1.3629>
- Astuti, J. P., Mayangsari, M. D., & Zwagery, R. V. (2019). Hubungan Kesadaran Diri Dengan Flow Akademik Pada Siswa di Daerah Lahan Gambut. *Jurnal Kognisia: Jurnal Mahasiswa Psikologi Online*, 2(2), 68–74. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/kog/article/view/1659>
- Azis, E. N. (2014). Faktor Penyebab Bermain dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Azizah, U., Nasrudin, H., & Mitarlis. (2019). Metacognitive Skills: A Solution in Chemistry Problem Solving. *Journal of Physics: Conference Series*, 1417(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1417/1/012084>
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p30-39>
- Effendi, R. M. S. (2017). Regulasi Diri dalam Belajar (Self-Regulated Learning) Pada Remaja yang Kecanduan Game Online. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187–191. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4362>
- Erlin, E., Rahmat, A., Redjeki, S., & Purwianingsih, W. (2021). Analisis Berbagai Strategi Dan Model Pembelajaran Yang Dapat Memberdayakan Kemampuan Metakognitif Pada Pembelajaran Biologi. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 30. <https://doi.org/10.25157/jpb.v9i2.6383>
- Erni Basri, Hamzah Upu, I. M. (2017). *Deskripsi Metakognisi Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Pola Asuh Orangtua*. 1–16.
- Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, II(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Fitriyanto, S. (2016). Peran Metakognisi Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 377–386. http://eprints.umk.ac.id/270/1/53_-64.PDF
- Frenkel, S. (2014). Metacognitive Components in Learning To Learn Approaches. *International Journal of Psychology : A Biopsychosocial Approach*, 14(January), 95–112. <https://doi.org/10.7220/2345-024x.14.5>

- Ganing, Y. (2015). Korelasi Antara Keterampilan Metakognitif Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Smp Negeri Kupang. *Biosel: Biology Science and Education*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.33477/bs.v4i1.528>
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Hambali; Maulidar; Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.
- Hapsari, N. D., & Widodo, A. (2016). Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Metakognisi Siswa Melalui Bahan Ajar Berbasis Konstruktivis-Metakognitif. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek, 2016(2013)*, 591–598.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 26–37. <https://doi.org/10.54045/educator.v1i2.189>
- Hayati, N. (2011). Metakognitif : Bagaimana Belajar untuk Meningkatkan Prestasi. *Jurnal Al-Hikmah*, 8(1), 25–32.
- Hidayah, N., Administrasi, M., & Sekolah, P. (2017). Pengelolaan Adiksi Game Online Dalam Pembelajaran Pada Siswa Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(2), 169–178.
- Idayanti, Z., & Kurniawati, M. S. (2019). Perkembangan Kognitif Anak Usia 10 Tahun Keatas Menurut Pandangan Piaget. *Academia.Edu*. https://www.academia.edu/download/60810884/PERKEMBANGAN_KOGNITIF_ANAK_USIA_10_TAHUN_KEATAS_MENURUT_PANDANGAN_PIAGET20191006-100613-1gybpbu.pdf
- Indarini, E., Sadono, T., & Onate, M. E. (2013). Pengetahuan Metakognitif Untuk Pendidik Dan Peserta Didik. *Satya Widya*, 29(1), 40. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p40-46>
- Inta Susanti, Budi Utomo, M. M. (2021). REGULASI DIRI TERHADAP GANGGUAN PERILAKU INTERNET GAMING. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 6.
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Iskandar, S. M. (2014). Pendekatan Keterampilan Metakognitif Dalam Pembelajaran Sains Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(2), 13–20. <https://doi.org/10.18551/erudio.2-2.3>
- Ismiyah, S., Nindiasari, H., & Syamsuri, S. (2020). Pengaruh Pendekatan Metakognitif Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sma Berdasarkan Tahap Perkembangan Kognitif. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i1.7930>
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Khamidah, L. (2017). Pemahaman Konseptual dan Pengetahuan Prosedural Siswa Kelas VIII dalam Penyelesaian Soal Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Prosiding SI MaNis (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami)*, 1(1), 611–616. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/297>
- Lapele, D. A. (2022). *Regulasi Kognisi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online*. 5(1), 170–181.
- Listiana, L., Daesusi, R., & Soemantri, S. (2019). Peranan metakognitif dalam

- pembelajaran dan pengajaran biologi di kelas. *Symposium of Biology Education (Symbion)*, 2(1), 8–19. <https://doi.org/10.26555/symbion.3504>
- Liyana Sunanto, N. A. (2018). Pengaruh Strategi Metakognitif Terhadap Metakognisi Mahasiswa PGSD. *Jurnal The Original Research of Mathematics*, 3(1), 92–98.
- Lukum, A., Laliyo, L. A. ., & Sukanto, K. (2015). Metakognisi Mahasiswa dalam Pembelajaran Keseimbangan Kimia. *JIP (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, VI, 9–18.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Murni, A. (2019). Metakognisi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v1i2.23>
- Najah, R., Harjono, W. S., & Mursiti, S. (2020). Kemampuan metakognitif siswa pada penerapan model project based learning dengan PAIKEM di MA Al-Asror Semarang [Students' metacognitive abilities in the application of project based learning models with PAIKEM at MA Al-Asror Semarang]. *Chemistry in Education*, 9(2252). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/39785>
- Naufal, M. A., Atan, N. A., Abdullah, A. H., & Abu, M. S. (2017). Problem solving, based on metacognitive learning activities, to improve Mathematical reasoning skills of students. *Man in India*, 97(12), 213–220.
- Novita, T., Widada, W., & Haji, S. (2018). Metakognisi Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA dalam Pembelajaran Matematika Berorientasi Etnomatematika Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(1), 41–54. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/6288>
- Nur'aini, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Melalui Strategi Pembelajaran PAI Berbasis DDCT Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 10–18. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4682](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4682)
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Paramitha, A. P., & Situmorang, N. Z. (2022). Universitas Ahmad Dahlan Grit pada Remaja Ditinjau dari Pola Asuh Demokratis dan Self Regulated Learning. *Seminar Nasional Psikologi*.
- Parlan, P., Astutik, N. A. I., & Su'aidy, M. (2019). Analisis Pengetahuan Metakognitif Dan Kesadaran Metakognitif Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Prestasi Belajarnya Pada Materi Larutan Penyangga. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p001>
- Pathuddin. (2016). Pengetahuan Metakognisi dalam Menyelesaikan Masalah Limit. *Prosiding Seminar Nasional*, 02, 50–56.
- Patimbangi, A. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Pola Asuh Demokratis, dan Kecerdasan Pengaruh Kecerdasan Emosional, Pola Asuh Demokratis, dan Interpersonal Terhadap Sikap Remaja Andi. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 391–406. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/article/view/73>
- Perdana, R., & Rachmah, D. N. (2018). Gambaran Kemampuan Metakognitif Pada Mahasiswa Penggemar Anime. *Jurnal Ecopsy*, 5(1), 22. <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i1.4881>
- Pino-Pasternak, D., & Whitebread, D. (2010). The role of parenting in children's self-regulated learning. *Educational Research Review*, 5(3), 220–242. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2010.07.001>
- Putri, R., & Granita, G. (2022). Pengembangan LKS Berbasis Model Planning Monitoring Evaluating (PME) pada Materi Program Linear. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan*

- Matematika*), 6(2), 247. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i2.6102>
- R, A. N. (2021). HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA SISWA KELAS X MA N 1 KOTA SERANG TAHUN AJARAN 2019/2020. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 18(12), 17–23. <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Ratnaningsih, T., & Rahman, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Biro Pembinaan Operasi Mabes Polri Jakarta. *Jurnal Arastirma*, 1(1), 151–164. <https://doi.org/10.32493/arastirma.v1i1.10071>
- Rendy, D. B. tid P., Hidayah, R., Suarningtyas, S., & Mitasari, R. A. (2021). Profil Keterampilan Metakognitif Peserta didik di Universitas Trunojoyo Madura pada Program Studi Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 82–90.
- Rinaldi. (2017). Kesadaran Metakognitif. *Jurnal RAP UNP*, 8(1), 79–87. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/download/7954/6073>
- Ruhiat, T. N., & Halimah, L. (2017). Studi Deskriptif Mengenai Self Regulated Learning pada Mahasiswa Komunitas Game Online Dota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 3, No.1, 265–270.
- Rukminingrum, Hanurawan, & Mudiono. (2017). Pengetahuan Metakognitif Belajar Siswa. *Pendidikan Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(2), 280–284.
- Ruqoyyah Fitri. (2017). METAKOGNITIF PADA PROSES BELAJAR ANAK DALAM KAJIAN NEUROSAINS Ruqoyyah Fitri Abstrak. *Jurnal Pendidikan*, 2, 44–52.
- Safitri, P. T., Yasintasari, E., Putri, S. A., & Hasanah, U. (2020). Analisis Kemampuan Metakognisi Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Model PISA. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 11. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.941>
- Sholihah, U. (2016). Membangun Metakognisi Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 83–100. <https://doi.org/10.21274/taalum.2016.4.1.83-100>
- Suratno. (2011). Kemampuan Metakognisi dengan Metacognitive Awareness Inventory (MAI) pada Pembelajaran Biologi SMA dengan Strategi Jigsaw , Reciprocal Teaching (RT), dan Gabungan Jigsaw - RT. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 18(1), 11–18.
- Verdiawan, V. K., Al Fath, A. M., & Purnamasari, M. I. (2021). Analisis hasil belajar pengguna game online siswa kelas iii sekolah dasar negeri 2 candi di kabupaten pacitan. 1–8.
- Viena, Y. (2021). Pola Asuh Orang Tua Demokratis Terhadap Self Regulated Learning Pada Anak. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 5(12), 904–914.
- Wardana, R. W., Prihatini, A., & Hidayat, M. (2020). Identifikasi Kesadaran Metakognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.1.1-9>
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>
- Wulandari, S., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2017). Keterampilan metakognisi siswa dalam pemecahan masalah perbandingan. *Jurnal Untan*, 1–8.
- Yolanda, W., Hadi, I., Susilowati, & Permata, N. (2021). Kepercayaan Diri Dan Kesadaran Diri Terhadap komunikasi Interpersonal Dan Pengembangan Karir. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(2), 100–106.
- Zakiah, N. E. (2017). Metakognisi Dalam Pembelajaran Matematika: Apa, Mengapa Dan Bagaimana Pengembangannya? *Inspiramatika*, 3(1), 24–35.