

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi merupakan aspek yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan manusia. Teknologi digunakan oleh berbagai kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Melalui teknologi siswa dapat melakukan kegiatan dengan mudah tak terkecuali untuk hiburan seperti bermain game online. Game online merupakan sebuah permainan yang terhubung kedalam jaringan internet dengan bermacam jenis dan didalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat menarik perhatian bagi para penggunanya. Menurut Adams dan Rollings (Nisrinafatin, 2020) game online adalah sebuah permainan yang bisa digunakan banyak orang, dengan fitur yang terdapat daya tarik sehingga penggunanya akan senang bermain daripada belajar. Berdasarkan penelitian Johan (2019) siswa dengan kecanduan game online akan berpengaruh pada penurunan minat belajar siswa sehingga melalaikan kegiatan belajarnya.

Seseorang yang memainkan game online disebut dengan *Gamers*. Game online yang banyak digunakan oleh siswa gamers adalah yang bertemakan peperangan diantaranya *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*, *Clash of Clans* dan lain-lain (Anggraini & Agustinus Rudi Yanto, 2022). Banyaknya anak usia Sekolah Dasar yang tertarik memainkan game online karena sangat mudah di akses jika terhubung pada internet. Seperti yang dikatakan oleh Harun & Arsyad (2020) permainan berbasis online merupakan permainan yang terhubung dengan internet dan dapat digunakan oleh banyak orang.

Fenomena game online saat ini dapat menyebabkan siswa usia Sekolah Dasar menjadi kecanduan. Seseorang dapat dikatakan kecanduan game online karena lebih banyak waktu untuk bermain game dibandingkan untuk belajar dalam kegiatan sehari-hari. Siswa yang bermain game secara berlebihan dapat menimbulkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan game online dengan waktu yang berlebihan dapat mempengaruhi kebiasaan siswa seperti terlambat datang ke sekolah, malas belajar, dan bolos sekolah (Ismi & Akmal, 2020).

Selain beberapa pengaruh tersebut siswa yang memainkan game online dapat menurunkan prestasi belajar disebabkan karena siswa tidak memiliki keterampilan metakognitif dalam dirinya. Hasil penelitian Maulidar dkk, menunjukkan bahwa siswa yang tak jarang bermain game online terdapat penurunan prestasi belajar (Hambali; Maulidar; Aklima, 2019). Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Ramadan (2021) game online dapat berdampak negatif, fokus belajar siswa menjadi kurang, beberapa kegiatan yang terbengkalai, malas melakukan aktivitas lain. Peristiwa tersebut menampakkan bahwa bermain game online cenderung kurang menguasai regulasi diri dalam belajar, untuk mengatasi masalah tersebut maka sangat penting jika siswa mengetahui dan memiliki keterampilan metakognitif dalam dirinya. Dengan demikian, maka siswa dapat mengetahui dan mengarahkan perilakunya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari baik dalam belajar maupun kegiatan lainnya.

Pada tahun 1976 Flavell memperkenalkan metakognitif, menurut Flavell metakognitif adalah “berpikir tentang berpikir”, yaitu kegiatan mengontrol secara sadar tentang strategi pemecahan masalah yang dimilikinya. Keterampilan metakognitif merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk meregulasi diri pada pikiran dan pembelajaran (Perdana & Rachmah, 2018). Keterampilan metakognitif merupakan suatu struktur kognitif yang digunakan individu untuk mengatur, mengendalikan, dan memeriksa proses berfikirnya (Azizah dkk, 2019). Metakognitif merupakan kemampuan untuk merefleksi, memahami, dan mengontrol belajarnya sendiri (Ruqoyyah Fitri, 2017). Metakognitif mengarah pada kesadaran dan kontrol diri yang tidak hanya berproses pada kognitif saja, tetapi emosi dan motivasi mereka (Rendy dkk, 2021). Keterampilan Metakognitif dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam mengontrol diri yang dimiliki oleh siswa yang bermain game online. Keterampilan metakognitif sangat penting untuk dikuasai oleh setiap siswa usia Sekolah Dasar sebagai suatu proses mengetahui kesadaran akan potensi dirinya.

Menurut Bruning, Schraw, Norby, & Ronning (Perdana & Rachmah, 2018) metakognitif memiliki tiga aspek pengetahuan yaitu; (1) Pengetahuan deklaratif tentang siswa mengetahui pengetahuan secara faktual mengenai strategi dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas (2) Pengetahuan

prosedural yaitu pengetahuan tentang mengetahui strategi yang akan dilakukan, (3) Pengetahuan kondisional yaitu pengetahuan penggunaan strategi tersebut kapan dilakukan. Ketiga pengetahuan metakognitif tersebut yang membantu siswa untuk berpikir, membantu dan mengetahui cara belajar yang baik untuk mencapai hasil yang baik dalam kegiatan pembelajaran (Parlan dkk, 2019).

Kemampuan metakognitif yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda untuk mengontrol dirinya dalam bermain game. Seorang siswa yang keterampilan metakognitifnya baik dapat mengontrol dirinya sehingga dapat mengetahui kelemahan dirinya dan berpikir bahwa siswa bermain game hanya sebagai hiburan saja dan tidak dijadikan penghambat ketercapaian belajarnya. Maka berbeda apabila siswa tidak mempunyai keterampilan metakognitif yang baik yang artinya siswa tidak mengetahui dirinya, tidak mengetahui potensi dirinya, dan tidak bisa mengontrol perilakunya. Dari penjelasan tersebut termasuk dalam ketiga aspek keterampilan metakognitif deklaratif, prosedural, dan kondisional. Sesuai dengan pendapat (Pathuddin, 2016) yang mengatakan bahwa pengetahuan metakognitif merupakan sebuah kesadaran dan kontrol atas kognisinya yang dimiliki oleh seseorang, sehingga dapat mengetahui sesuatu yang diketahui dari berbagai informasi yang digunakan seseorang pada waktu berpikir. Bagi siswa yang bermain game online dengan mengetahui keterampilan metakognitif ini dapat mengetahui cara mengendalikan diri, mengetahui gaya belajar, dan mengetahui pembelajaran yang sukar dan mudah baginya.

Keterampilan metakognitif sangat berperan penting pada beberapa aktifitas kognitif diantaranya perhatian, pemahaan, komunikasi, ingatan, dan pemecahan masalah, beberapa peneliti mengatakan bahwa penerapan strategi yang tidak sesuai adalah salah satu pemicu dari kelemahan belajar (Listiana dkk, 2019). Peran metakognitif pada siswa yang menyukai game online dapat membantu siswa untuk mengontrol dirinya pada penggunaan jam bermain game selama sehari, mengatasi kecanduan terhadap game online, konsentrasi dalam belajar dan terdapat kelebihan yang ada pada dirinya seperti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan mahir dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sultan dkk, 2021) menyebutkan bahwa rendahnya adiksi game online karena tingginya kemampuan

kontrol diri dan perlu adanya bimbingan dari guru. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh (Ruhiat & Halimah, 2017) berdasarkan hasil penelitian menyebutkan bahwa mahasiswa komunitas game online di Bandung mempunyai self regulated yang tinggi. Artinya mereka memiliki keinginan untuk mengatur dirinya dalam menjalankan perkuliahan dan keinginannya untuk bermain game. Penelitian yang dilakukan oleh (Effendi, 2017) menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa dengan self regulated learning yang baik seperti mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain game online. Namun terdapat satu siswa yang memiliki self regulated learning yang kurang karena tidak mengatur waktu belajarnya dan lebih memilih untuk bermain game daripada tugas sekolah. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh (Inta Susanti, Budi Utomo, 2021) berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan antara regulasi diri dengan gangguan perilaku internet gaming. Siswa yang memiliki regulasi yang rendah memiliki gangguan perilaku internet gaming yang tinggi. Maka perlunya regulasi diri untuk mencegah gangguan internet gaming. Penelitian yang dilakukan oleh (Perdana & Rachmah, 2018) menyatakan bahwa kurangnya kemampuan metakognitif yang dimiliki oleh mahasiswa yang menyukai anime biasanya mempunyai kepercayaan diri yang negatif dan tidak adanya kesadaran pada regulasi diri saat belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti pada salah satu SD di Kota Bekasi, diperoleh informasi bahwa terdapat 76 dari 103 jumlah siswa kelas tinggi yang suka bermain game online. Game online yang banyak dimainkan oleh siswa yaitu game *Mobile Legend*, *Free Fire* dan Roblox. Berdasarkan pernyataan siswa, mereka bermain game dengan jangka waktu yang berbeda-beda. Terdapat siswa yang bermain game kurang dari 1 jam dan terdapat pula siswa yang bermain game lebih dari 1 jam per hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa yang bermain game online sering lupa mengerjakan tugas, sering mengantuk ketika belajar, malas mengerjakan tugas sekolah, mengerjakan tugas hanya sebagai formalitas tanpa mau berpikir tugas yang mereka kerjakan, sering melamun dan tidak fokus ketika belajar. Berdasarkan pernyataan guru, banyak orang tua siswa yang mengeluh anaknya lebih suka bermain game dibandingkan belajar, menggunakan waktunya hanya untuk bermain game sampai larut malam, dan jadi mudah emosi.

Dilihat dari dampak game online tersebut karena kurangnya regulasi diri pada siswa, sehingga belum mampu untuk mengontrol dirinya dalam bermain game, belum mampu mengontrol emosi, menurunnya minat belajar, tidak fokus dalam pembelajaran, menunda dalam mengerjakan tugas sekolah dan sering terlambat datang sekolah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai keterampilan metakognitif yang dimiliki siswa khususnya siswa yang suka bermain game online atau gamers di Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka terdapat rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana Keterampilan Metakognitif Siswa Online Gamers di Sekolah Dasar?”. Untuk memperjelas rumusan masalah tersebut diuraikan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat pengetahuan metakognitif siswa online gamers di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat pengalaman metakognitif siswa online gamers di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterampilan metakognitif siswa online gamers di Sekolah Dasar. Adapun tujuan peneliti yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis tingkat pengetahuan metakognitif siswa gamers di Sekolah Dasar.
2. Untuk menganalisis tingkat pengalaman metakognitif siswa online gamers di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberi manfaat baik dari segi teori maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber pengetahuan keterampilan metakognitif siswa di Sekolah Dasar. Kemudian

diharapkan dapat berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya keterampilan metakognitis untuk siswa Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa gamers supaya dapat terus meningkatkan kemampuan keterampilan metakognitif dalam dirinya.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan bagi para guru untuk dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keterampilan metakognitif.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan mengenai keterampilan metakognitif para siswa di usia sekolah dasar yang memiliki tingkat kecanduan terhadap game online.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.

BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, memuat teori pendukung penelitian yaitu keterampilan metakognitif, komponen metakognitif, perkembangan metakognitif, strategi metakognitif, manfaat metakognitif, faktor bermain game online, dan dampak dari game online.

BAB III Metode Penelitian, menguraikan mengenai penelitian yang dilakukan meliputi desain dan metode penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Pembahasan Penelitian, berisi tentang seluruh temuan peneliti yang dilakukan selama penelitian.

BAB V Penutup, terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.