

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan *Self Regulated Learning* Siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso

Bayu Dwi Maulana Putra ¹, Iin Ervina ² dan Anggraeni Swastika Sari ³

1 Universitas Muhammadiyah Jember 1; bayuuudwi@gmail.com

2 Universitas Muhammadiyah Jember 2; iinervina@unmuhjember.ac.id

3 Universitas Muhammadiyah Jember 3; anggraeni.swatikasari@unmuhjember.ac.id

Abstrak: *Self Regulated Learning* merupakan suatu proses individu dalam mengatur pola belajarnya secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan, seperti penetapan tujuan, perencanaan, strategi pembelajaran, penguatan diri dan intruksi diri. *Self Regulated Learning* sangat dibutuhkan oleh siswa dalam mengatur dirinya dalam meningkatkan kemampuan belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online mobile legend dengan *Self Regulated Learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso. Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Prajekan sebanyak 168 dengan sampel 122 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Pengambilan data menggunakan Google Form dan penyebaran melalui pesan Whatsapp. Skala yang digunakan yaitu skala Intensitas Bermain Game Online yang diadaptasi dari penelitian Nugroho (2020) (18 item; $\alpha = 0.920$). Skala *Self Regulated Learning* diadaptasi dari penelitian Sari & Linsiya (2022) (14 item; $\alpha = 0.698$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang negatif signifikan antara variabel intensitas bermain game online mobile legend (X) dengan variabel *Self Regulated Learning* (Y) sebesar ($r = -0.461$; $p < 0.05$). Artinya semakin tinggi intensitas bermain game online mobile legend maka semakin rendah *Self Regulated Learning* pada siswa, begitupun sebaliknya

Keywords: *Self Regulated Learning*; Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend; Siswa

DOI: <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i1.1943>

*Correspondensi: Bayu Dwi Maulana Putra, Iin Ervina dan Anggraeni Swastika Sari

Email: bayuuudwi@gmail.com,

iinervina@unmuhjember.ac.id,

anggraeni.swatikasari@unmuhjember.ac.id

Received: 07-09-2023

Accepted: 14-10-2023

Published: 26-11-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: *Self Regulated Learning* is a process for individuals to regulate their learning patterns independently to gain knowledge, such as goal setting, planning, learning strategies, self-strengthening and self-instruction. *Self-regulated learning* is really needed by students to regulate themselves in improving their learning abilities. This research aims to determine the relationship between the intensity of playing mobile legend online games and the self-regulated learning of students at SMAN 1 Prajekan in Bondowoso. The type of research used is quantitative research with correlational methods. The population in this study was 168 students of SMAN 1 Prajekan with a sample of 122 students. The sampling technique uses purposive sampling. Data collection uses Google Form and distribution via WhatsApp messages. The scale used is the Online Game Playing Intensity scale which was adapted from Nugroho's (2020) research (18 items; $\alpha = 0.920$). The *Self Regulated Learning* Scale was adapted from research by Sari & Linsiya (2022) (14 items; $\alpha = 0.698$). The results of this study show that there is a significant negative relationship between the intensity variable of playing mobile legend online games (X) and the self-regulated learning variable (Y) of ($r = -0.461$; $p < 0.05$). This means that the higher the intensity of playing mobile legend online games, the lower the students' self-regulated learning, and vice versa

Keywords: *Self Regulated Learning*; Intensity of Playing Mobile Legend Online

Games; Student

Pendahuluan

Self Regulated Learning menjadi satu komponen penting bagi siswa untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Zimmerman, 2015) *self regulation learning* merupakan proses individu dalam mengatur pola belajarnya secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, seperti penetapan tujuan, perencanaan, strategi pembelajaran, penguatan diri, dan intruksi diri. Siswa yang memiliki *Self Regulated Learning* dalam proses belajarnya ialah siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh dan mengetahui strategi belajar yang efektif, karena ia sadar akan rasa tanggung jawabnya sebagai siswa untuk memperoleh pencapaian akademik yang tinggi. Sedangkan seorang siswa yang tidak memiliki *Self Regulated Learning* maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut ketika belajar akan terus bergantung kepada rekan-rekannya, karena dalam proses *Self Regulated Learning* ini menekankan kepada siswa untuk melakukan proses belajarnya dengan mandiri (Lidiawati & Helsa, 2021). Beberapa faktor yang menghambat serta mempengaruhi *Self Regulated Learning* siswa dapat dilihat dari perilaku siswa yang saat ini lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* hingga lupa akan segala hal, seperti tidak mengerjakan tugas secara mandiri, tidak membuat jadwal belajar, kurangnya pengaturan diri dalam bermain sehingga tidak menaati peraturan sekolah. Yovanka (Warni & Firman, 2020) menyatakan bahwa kelompok siswa pengguna *game online* memiliki motivasi berprestasi yang rendah. Adapun sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan disebabkan oleh memikirkan permainan, dan kurangnya konsentrasi pada pendidikannya menyebabkan banyak pemain *game online* memilih untuk tidak sekolah dan tidak mengikuti pembelajaran, serta menghindari pekerjaan, seperti tugas-tugas sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putra, M, I, D., & Wahyudi, 2018) Studi Deskriptif Mengenai *Self Regulated Learning* pada *Gamers Game Online Dota* mengemukakan bahwa sebanyak 25 siswa dengan persentase 60% memiliki *Self Regulated Learning* yang termasuk ke dalam kategori rendah.

Cowie (Erizka, Martunis, 2019) mengemukakan bahwa intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Adapun (Horrikan, 2002) menjelaskan bahwa permainan *online* disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah banyaknya waktu atau tingkatan yang digunakan oleh individu dalam mengakses *game online* secara berulang-ulang dengan banyak orang melalui jaringan internet. Salah satu *game online* yang populer pada saat ini adalah *game online* dengan genre MOBA yaitu *mobile legend* (Nawawi et al., 2021). Menurut Tempo.com (H. Kurniawan & Ningsih, 2021) *game online* MOBA yang populer di Indonesia saat ini adalah *mobile legend*, terdapat 49,98 juta pengguna dari 170 pemain *mobile legend* yang aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa SMAN 1 Prajekan menunjukkan bahwa pada saat melakukan proses belajar, siswa belajar hanya dijadikan sebagai formalitas saja tanpa berfikir pencapaiannya untuk mendapatkan nilai yang baik. Siswa tidak memiliki

keyakinan dalam dirinya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang sulit, siswa meminta bantuan penjelasan materi kepada rekannya, namun setelah meminta bantuan siswa lupa terhadap materi yang sudah dijelaskan oleh rekannya, hal ini dikarenakan siswa tidak mampu memantau pemahaman terkait materi yang sudah dipelajari. Siswa tidak memiliki jadwal belajar dan siswa tidak membuat perencanaan kapan harus belajar, sehingga siswa tidak mampu membagi waktunya antara belajar dan bermainnya. Waktu yang dihabiskan oleh siswa dalam bermain *game online mobile legend* yaitu 3 sampai 12 jam dalam sehari. Siswa tidak dapat mengoptimalkan lingkungan belajarnya, ketika siswa dihadapkan dengan situasi yang tidak kondusif seperti ketika berada dalam situasi ramai dan saat banyak orang yang berbicara, siswa merasa tidak fokus sehingga memilih untuk berkumpul dengan rekan-rekannya dan bermain *Handphone*. Berdasarkan hasil penelitian (Nada, 2019) yang berjudul “pengaruh *game online mobile legends* terhadap sikap belajar siswa di SMAN 1 Taman Sidoarjo” diperoleh nilai korelasi sebesar 0,401, dengan mengambil kesimpulan bahwa *game online mobile legends* berpengaruh terhadap sikap belajar di SMAN 1 Taman Sidoarjo. Adapun terkait motivasi belajar, dari penelitian sebelumnya diperoleh pengaruh *game online mobile legends* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 59,5% yang artinya berpengaruh pada tingkat sedang (Nawawi *et al.*, 2021).

Berdasarkan uraian di atas fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam mengoptimalkan *Self Regulated Learning* dalam dirinya serta tingginya intensitas bermain *game online mobile legend* pada siswa, peneliti tertarik untuk meneliti “Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *Self Regulated Learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *Self Regulated Learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional.

Populasi, Sampel, Sampling

Populasi dalam penelitian ini ialah siswa SMAN 1 Prajekan dengan jumlah 168 siswa. Adapun karakteristik populasi yaitu siswa dan siswi SMAN 1 Prajekan, Kelas X, XI, XII, dan pengguna aktif dalam bermain *game online mobile legend*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *purposive sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 122 siswa dengan menggunakan rumus *slovin*. Cara peneliti menggunakan *purposive sampling* ialah dengan melakukan penyebaran kuisisioner kepada siswa melalui *google form*. Data yang diperoleh digunakan sebagai populasi oleh peneliti dan data yang diperoleh akan dijadikan sampel oleh peneliti. Sampel yang dipilih adalah siswa dan siswi yang mewakili populasi penelitian dengan jumlah yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti menyebar kuisisioner dengan menggunakan *Google Form* dan pengambilan data dengan menyebar kuisisioner melalui *Whatsapp* dengan cara *Personal Chat* (PC).

Prosedur Intervensi

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan perizinan kepada pihak sekolah dan identifikasi populasi kepada siswa dan siswi SMAN 1 Prajekan yang memiliki karakteristik pengguna aktif dalam bermain *game online mobile legend* pada tanggal 20 Februari 2023 serta penyebaran kuesioner data uji coba pada tanggal 19 Juni sampai 21 Juni 2023. Kemudian pengambilan data uji sebenarnya dilaksanakan selama 8 hari, pada tanggal 28 Juni sampai 5 Juli 2023 kepada 118 sampel siswa dan siswi SMAN 1 Prajekan yang mewakili populasi dalam penelitian.

Instrumen

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah *skala likert*. Alat ukur yang digunakan ialah skala intensitas bermain *game online*, dikembangkan melalui teori Horrigan. Penyusunan alat ukur ini diadaptasi dari penelitian (Nugroho, 2020). Hasil perhitungan validitas intensitas bermain *game online* diperoleh hasil 5 (lima) item gugur yaitu pada nomor 7, 17, 18, 19, dan 22. Nilai korelasi item yang gugur diantaranya 0,228 ($p = 0,011$), -0,094 ($p = 0,304$), -0,097 ($p = 0,290$), 0,207 ($p = 0,022$) dan 0,197 ($p = 0,030$). Terdapat 18 item dinyatakan valid dan 5 item gugur. Hasil skor koefisien korelasi *Sig.2-tailed* pada item valid ialah (P) kurang dari 0,05 ($P < 0,05$) dan item valid ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi validitas 0,400 - 0,801. Hasil skor koefisien korelasi *Sig.2-tailed* pada item gugur ialah nilai korelasinya kurang dari 0,30. Berdasarkan hasil uji validitas inilah disimpulkan bahwa skala intensitas bermain *game online* dapat menjadi syarat untuk pengukuran yang akurat. Hasil uji reliabilitas pada alat ukur intensitas bermain *game online* berjumlah 18 item dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,920. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* alat ukur $> 0,60$ sehingga alat ukur dinyatakan reliabel. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur tentang *Self Regulated Learning* ialah skala *Self Regulated Learning* yang dikembangkan melalui teori Zimmerman. Penyusunan alat ukur ini diadaptasi dari penelitian (Anggraeni & Linsiya, 2022). Hasil perhitungan validitas *Self Regulated Learning* terdapat 14 item valid dengan indeks validitas sebesar 0,303 sampai 0,590 serta nilai reliabilitas 0,698. Peneliti mengadaptasi 2 (dua) alat ukur tersebut, adapun langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu; melakukan perizinan alat ukur, menyesuaikan pernyataan item dengan objek penelitian, melakukan uji coba, memperbaiki item yang gugur, melakukan uji sebenarnya, dan menginput, mengolah, serta menganalisa data. Penyebaran kuesioner dilakukan menggunakan *Google Form* dan pengambilan data dengan menyebar kuesioner melalui *Whatsapp* dengan cara *Personal Chat* (PC). Penelitian ini menggunakan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan *range* skor *favourable* 4 – 1 dan *unfavourable* 1 – 4.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa hipotesa dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_1 diterima. Mengacu pada taraf signifikan $p 0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat hubungan antara variabel intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *Self Regulated Learning*. Dapat dilihat pula dari koefisien korelasinya sebesar -0.461 yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan *Self Regulated Learning* siswa. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Pujiastuti, 2015) menyatakan bahwa menyatakan bahwa

terdapat hubungan negatif yang signifikan antara regulasi diri terhadap kecenderungan adiksi game online pada siswa sebesar $r = -0.323$. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Prasetiani & Setianingrum, 2020) juga menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara self regulation terhadap kecenderungan adiksi game online pada siswa sebesar $r = -0.545$.

Berdasarkan hasil penelitian secara umum bahwa siswa SMAN 1 Prajekan dari 122 siswa, yang berjumlah 62 siswa mempunyai intensitas bermain game online mobile legend yang tinggi dengan persentase 51% serta sebanyak 60 siswa mempunyai intensitas bermain game online mobile legend yang rendah dengan persentase 49%. Sehingga sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain game online mobile legend, dimana siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi membuat para pemain mempunyai sifat yang candu, sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain game online. Hal tersebut menunjukkan bahwa game online dapat menyebabkan sekolah siswa terbengkalai, sering menenggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga nilai rapot juga tidak memuaskan (Hambali; Maulidar; Aklima, 2019).

Berdasarkan hasil *Self Regulated Learning* secara umum, dari 122 siswa sebanyak 64 siswa mempunyai *Self Regulated Learning* yang tinggi dengan persentase 52% serta sebanyak 58 siswa mempunyai *Self Regulated Learning* yang rendah dengan persentase 48%, artinya sebagian besar siswa memiliki *Self Regulated Learning* yang baik. Siswa yang memiliki *Self Regulated Learning* yang tinggi menunjukkan bahwa individu memiliki perencanaan untuk mencapai tujuannya, mengelola waktu belajar, dan mempunyai motivasi belajar (Surawan et al., 2018).

Berdasarkan aspeknya, terkait intensitas bermain game online mobile legend bahwa dari 122 siswa, aspek intensitas bermain game online mobile legend yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu pada aspek lama waktu sebanyak 67 siswa dengan persentase 55%. Dimana aspek lama waktu ini mengacu pada seberapa lama waktu yang digunakan seseorang dalam memainkan game online (Sandya & Ramadhani, 2021). Aspek yang rendah yaitu frekuensi sebanyak 64 siswa dengan persentase 52%. Dimana aspek ini merujuk pada tingkat atau seberapa sering seseorang bermain game online (Sandya & Ramadhani, 2021).

Berdasarkan aspeknya, terkait *Self Regulated Learning* bahwa dari 122 siswa, aspek *Self Regulated Learning* yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu pada aspek metakognitif sebanyak 87 siswa dengan persentase 71%. Dimana aspek metakognitif ini mengacu pada kemampuan siswa merencanakan, menetapkan tujuan, mengatur, memonitor diri, dan mengevaluasi diri pada berbagai sisi selama proses penerimaan (R. Kurniawan, 2013). Aspek yang termasuk ke dalam kategori rendah yaitu motivasi sebanyak 62 siswa dengan persentase 51% serta pada aspek behavioral sebanyak 62 siswa dengan persentase 51%. Dimana aspek motivasi mengacu pada kemandirian siswa dan mengontrol diri pada proses pembelajarannya, serta aspek behavioral mengacu pada siswa untuk memilih, mengordinir, dan menciptakan lingkungan yang dapat mengoptimalkan proses belajar (R. Kurniawan, 2013).

Berdasarkan demografi terkait dengan intensitas bermain game online mobile legend didapatkan hasil bahwa kategori demografi jenis kelamin yang memiliki intensitas bermain game online mobile legend tinggi adalah laki-laki sebanyak 49 siswa dengan persentase sebesar 52%. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yee (Prima Matur et al., 2021) yang menyatakan bahwa remaja laki-laki lebih tinggi dalam memainkan game online dengan persentase 64,45% dan perempuan 47,85%. Sedangkan yang memiliki *Self Regulated Learning* yang tinggi ialah laki-laki sebanyak 47 siswa dengan persentase sebesar 49%. Sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa laki-laki memiliki kecenderungan yang lebih mudah seperti tujuan kinerja pembelajaran dan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih mudah seperti hafalan dibandingkan dengan perempuan (Saputra et al., 2018). Berdasarkan kategori demografi kelas yang memiliki intensitas bermain game online mobile legend tinggi yaitu kelas X sebanyak 24 siswa dengan persentase 60%. Sedangkan yang memiliki *Self Regulated Learning* tinggi yaitu kelas XII sebanyak 20 siswa dengan persentase 61%. Berdasarkan demografi sumber mengenal game online mobile legend, yang termasuk ke dalam kategori tinggi yaitu mengenal game online mobile legend dari media sosial sebanyak 10 siswa dengan persentase 56%. Berdasarkan kategori demografi frekuensi bahwa dari 122 siswa yang termasuk ke dalam kategori tinggi yaitu bermain game online mobile legend setiap hari sebanyak 24 siswa dengan persentase 51%. Berdasarkan demografi durasi bahwa dari 122 siswa yang termasuk ke dalam kategori tinggi yaitu bermain game online mobile legend sebanyak 2-5 jam per hari sebanyak 28 siswa dengan persentase 52%.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data dapat disimpulkan bahwa, terdapat hubungan antara intensitas bermain game online mobile legend dengan dengan *Self Regulated Learning* siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso dengan nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ sehingga hipotesis dalam penelitian ini H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya terdapat hubungan antara intensitas bermain game online mobile legend dengan dengan *Self Regulated Learning*. Berdasarkan aspek intensitas bermain game online secara umum dari 122 siswa SMAN 1 Prajekan termasuk ke dalam kategori tinggi sebanyak 62 siswa dengan persentase 51%. Berdasarkan aspek intensitas bermain game online, aspek yang mempunyai kategori tinggi yaitu aspek lama waktu sebanyak 67 siswa dengan persentase 55%. Berdasarkan demografi, a), jenis kelamin didapatkan bahwa jenis kelamin laki-laki yang memiliki aspek intensitas bermain game online tinggi sebanyak 49 siswa dengan persentase 52%. b), Kelas, kelas X termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 24 siswa dengan persentase 60%. c), sumber mengenal game online mobile legend, dari 122 siswa mengenal game online mobile legend melalui media sosial sebanyak 10 siswa dengan persentase 56%. d). Frekuensi, Frekuensi bermain game online mobile legend setiap hari termasuk ke dalam kategori tinggi sebanyak 24 siswa dengan persentase 51%. Durasi, durasi bermain game online mobile legend 2-5 jam per hari termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 27 siswa dengan persentase 50%. Berdasarkan tingkat *Self Regulated Learning* secara umum dari 122 siswa SMAN 1 Prajekan termasuk ke dalam kategori tinggi sebanyak 64 siswa dengan persentase 52% dan 58 siswa dengan persentase 48% termasuk ke dalam kategori rendah. Berdasarkan aspek *Self*

Regulated Learning, aspek yang mempunyai kategori tinggi yaitu aspek metakognitif sebanyak 87 siswa dengan persentase 71% dan aspek yang termasuk kategori rendah yaitu aspek motivasi sebanyak 62 siswa dengan persentase 51% dan aspek behavioral sebanyak 62 siswa dengan persentase 51%. Berdasarkan demografi, a), jenis kelamin didapatkan bahwa jenis kelamin laki-laki yang memiliki *Self Regulated Learning* tinggi sebanyak 47 siswa dengan persentase 49%. b), Kelas, kelas XII termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 20 siswa dengan persentase 61%.

Peneliti selanjutnya yang ingin meneliti yang berhubungan dengan variabel intensitas bermain game online mobile legend dan dengan *Self Regulated Learning* bisa dikaitkan dengan variabel yang lainnya seperti self control. Pada penelitian ini hanya menggunakan sampel siswa SMAN 1 Prajekan, peneliti selanjutnya bisa menggunakan jenjang pendidikan lain yang ada di Bondowoso dan dan mengembangkan karakteristik sampel yang berbeda, seperti game online AOV (Arena of Valor), Free Fire dan PUBG Mobile untuk mendapatkan informasi secara lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, S., & Linsiya, R. W. (2022). Profil *Self Regulated Learning* Siswa SMA "X" di Jember Selama Masa School From Home (SFH). *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 18(1), 55–64. <https://doi.org/10.32528/ins.v>
- Erizka, Martunis, A. B. (2019). Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Keterampilan Sosial Siswa Man 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(September), 60–66.
- 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.
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don' t , and Implications for the 'Net 's Future. Pew Internet and American Life Project., 1–27. https://www.pewinternet.org/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2000/New_User_Report.pdf.pdf
- Kurniawan, H., & Ningsih, Y. T. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 52–63. <https://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/view/28/9>
- Kurniawan, R. (2013). Hubungan antara self-regulated learning dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa jurusan psikologi. *Skripsi*, 1–219.
- Lidiawati, K. R., & Helsa. (2021). Online Learning During Covid-19 Pandemic: How Self-Regulated Learning Strategies Impact Student Engagement? *Jurnal Psibemetika*, 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v14i1.2570>
- Nada, I. Q. (2019). Pengaruh Game online mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sman 1 Taman Sidoarjo. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 2, 1–106.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap

- Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Nugroho, D. P. S. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers.
- Prasetiani, A. tri, & Setianingrum, M. E. (2020). Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.52643/jti.v6i1.635>
- Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndong, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, Volume: 6, Nomor 2., 6(2), 2548–4702.
- Pujiastuti, D. F. (2015). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja (p. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga).
- Putra, M, I, D., & Wahyudi, D. (2018). Studi Deskriptif Mengenai Self Regulation pada Mahasiswa Gamers Game Online Dota 2 di Warnet J dan D Bandung. 206–210.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Saputra, W. N. E., Alhadi, S., Supriyanto, A., Wiretna, C. D., & Baqiyatussolihat, B. (2018). Perbedaan Self-regulated Learning Siswa Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 131–138. <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p131>
- Surawan, K., Nurhayata, I. G., & Sutaya, I. W. (2018). Penerapan model *Self Regulated Learning* untuk pekerjaan dasar elektromekanik pada siswa kelas x. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 7(3), 113–122.
- Warni, E. S., & Firman, F. (2020). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Peningkatan *Self Regulated Learning* Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Neo Konseling*, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.24036/00306kons2020>
- Zimmerman, B. J. (2015). Self-Regulated Learning: Theories, Measures, and Outcomes. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (Second Edi, Vol. 21). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.26060-1>