

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa adalah pelajar yang berada dalam jenjang pendidikan perguruan tinggi. Pendidikan yang diperoleh di masa perguruan tinggi ini biasanya lebih spesifik, mendalam dan aplikatif daripada yang diperoleh dalam jenjang pendidikan menengah. Tuntutan pada para mahasiswa lebih tinggi daripada tuntutan pada siswa pendidikan menengah. Kegiatan-kegiatan akademik yang biasa dilakukan para mahasiswa berupa perkuliahan tatap muka di kelas, praktikum, responsi, ujian dan pembuatan tugas akhir. Umumnya program-program strata satu (S1) di Indonesia masa kini memiliki waktu tempuh 4 tahun. Ada mahasiswa yang bisa lulus lebih cepat dari waktu tersebut, namun keterlambatan biasanya jauh lebih sering terjadi. Sebagai contoh, berdasarkan hasil wawancara dengan Tata Usaha di Fakultas Psikologi Universitas 'X' tampak bahwa mahasiswa yang lulus tepat waktu kurang dari 20%.

Terlambat lulusnya seorang mahasiswa dapat diatribusikan pada berbagai faktor. Dari wawancara yang dilakukan kepada lima mahasiswa dari fakultas Psikologi, Teknik dan Ekonomi di Universitas X, didapat penjelasan bahwa ada yang terhambat karena faktor teknis seperti kurikulum, ada yang terhambat karena faktor personal seperti bekerja paruh waktu, menikah, atau kegiatan-kegiatan lainnya. Kegiatan hiburan sering juga dituding sebagai gangguan yang signifikan bagi para mahasiswa yang terhambat dalam studinya. Banyak di antara mahasiswa

yang belum lulus mengatakan bahwa penyebab utama keterlambatan mereka adalah bermain *game*.

Hiburan pada dasarnya adalah salah satu kegiatan yang dibutuhkan oleh manusia. Hiburan biasanya digunakan seseorang untuk mengusir kepenatan setelah kegiatan mencari nafkah dan belajar, sekaligus untuk menghabiskan waktu luang bersama teman atau keluarga, ataupun untuk sekalian mengembangkan diri. Bentuk hiburan yang kini tersedia juga bermacam-macam. Beberapa jenis hiburan sudah ada sejak jaman dahulu, seperti olah raga, musik, dan drama. Ada juga hiburan yang berkembang seiring perkembangan jaman, contohnya hiburan yang mengandalkan media massa, seperti televisi dan radio, serta yang sekarang ini masih terus berkembang, komputer dan internet. (Entertainment-Wikipedia, the free encyclopedia.mht)

Salah satu versi hiburan internet yang sedang berkembang di seluruh dunia dan juga di Indonesia adalah *multiplayer game*. Kegiatan bermain *multiplayer game* secara *on-line* mulai menjadi *trend* di Indonesia sejak pertengahan tahun ‘90an pertengahan dengan hadirnya *game* Nexia. Seiring dengan perkembangan teknologi Internet, bisnis Warung Internet (Warnet) juga berkembang. Awalnya Warnet adalah tempat di mana orang dapat mengakses internet untuk mencari berbagai informasi. Seiring dengan perkembangan *on-line games*, Warnet memiliki peran baru, yakni tempat orang memainkan *game*, entah secara *on-line* atau secara *LAN (Local Area Network)*, suatu bentuk teknologi jaringan yang juga memungkinkan permainan dengan banyak pemain. Sekarang ini terdapat

pemisahan antara warnet dan *wargame* (*Warung Game*) yang menyediakan jasa internet dan *LAN* hanya untuk bermain (*PC Guide*, 2005).

Beberapa *wargame* buka 24 jam sehari, yang salah satunya adalah *wargame* 'X'. *Wargame* 'X' bertempat di dekat Universitas 'Y' di kota Bandung dan memiliki 17 komputer dengan fasilitas internet dan LAN. *Wargame* ini memiliki populasi pengunjung yang sebagian besar adalah mahasiswa, dan sisanya pelajar mulai dari SD sampai SMU. Observasi awal menunjukkan bahwa kehadiran para mahasiswa yang menjadi pengunjung tetap di *wargame* ini cukup rutin. Acara bermain *game* bersama ini biasanya dimulai sekitar pukul 20.00, dan berakhir sekitar pukul 06.00.

Peneliti mewawancarai lima orang mahasiswa dari angkatan 1998 sampai dengan 2001 yang menjadi pengunjung tetap *wargame* ini. Kelima-limanya menyatakan mereka sudah cukup lama menekuni kegiatan bermain *game* online ini, yaitu kira-kira tiga tahun. Mereka rata-rata menghabiskan waktu 8-10 jam sehari di *wargame* 'X'. Berdasarkan informasi ini, tampak bahwa kegiatan *gaming* bisa memiliki konsekuensi yang cukup serius.

Bagi mahasiswa pelanggan *wargame* 'X' yang telah diamati dan diwawancarai, konsekuensi ini tampak dalam kegiatan akademik mereka yaitu terhambatnya kelulusan, bahkan belum dimulainya tugas akhir mereka. Mereka mengaku menyadari dampak negatif kegiatan bermain *game* mereka yang berlebihan, salah satunya yaitu menghambat kegiatan akademis. Kegemaran mereka ini menyita cukup banyak waktu dan materi. Mereka bermain pada saat yang biasanya digunakan oleh orang lain untuk beristirahat dan sebagai

kompensasi mereka sering beristirahat pada saat orang lain melakukan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu prestasi akademik para *gamer* dari lima mahasiswa yang diwawancara ini cenderung rendah bila dilihat dari indeks prestasi kumulatif (IPK) mereka. Dari lima orang yang diwawancara, tiga diantara mereka mengaku memiliki IPK kurang dari 2.5. Ketika ditanyakan mengenai minat dan pekerjaan yang dicita-citakan, empat dari lima mahasiswa tersebut menyatakan tidak akan mengambil bidang pekerjaan sesuai jurusan yang mereka ambil sekarang. Karenanya mereka tidak terlalu memperhatikan penguasaan materi perkuliahan, dan juga tidak terlalu peduli pada nilai, yang penting asal lulus.

Kelima *gamer* yang diwawancarai mengatakan bahwa mereka ingin segera lulus. Mereka menyadari bahwa mendapatkan gelar sarjana cukup penting untuk bisa mendapatkan pekerjaan, penghasilan, dan mereka juga menyadari bahwa untuk itu mereka harus segera mulai menyusun tugas akhir mereka. Empat dari kelima subjek wawancara ini mengatakan bahwa mereka tidak tahu harus mulai dari mana menyusun tugas akhir, sedangkan seorang lagi mengatakan akan meminta bantuan teman dalam menyusun skripsinya. Subjek yang terakhir ini mengatakan mau tidak mau ia harus menyelesaikannya dalam waktu dua semester ini, karena bila tidak ia akan dikeluarkan (*drop out*) dari fakultas. Ia kini relatif lebih jarang mengunjungi *wargame* 'X' dibanding keempat rekannya. Keempat rekannya tersebut mengatakan bahwa mereka cukup percaya bahwa bisa menyelesaikan tugas akhir mereka, tetapi tidak tahu kapan hal itu bisa terlaksana.

Dalam mengikuti perkuliahan para mahasiswa yang diwawancara ini mengaku kurang peduli dengan nilai yang mereka peroleh. Biasanya mereka

cukup senang bila lulus suatu mata kuliah dengan nilai mutu C. Salah satu subjek mengatakan bahwa ia pernah memiliki IPK 3,2 pada tahun pertamanya dan menceritakan bahwa yang dirasakannya berbeda dengan sekarang. Pada tahun pertama itu ia belum mulai bermain *game* online, dan mengaku masih sering belajar sebelum ujian. Setelah mulai bermain *game* ia tidak terlalu mepedulikan nilai yang didapat dalam kuis dan ujian. Sebelum mulai bermain *game* ia belajar pada malam sebelum ujian, sekarang ia biasa belajar beberapa jam sebelum suatu ujian dimulai, bahkan terkadang ia tidak belajar sama sekali. Subjek lain mengatakan bahwa ia merasa tidak perlu belajar karena bisa bertanya atau mencontek pada teman saat kuis atau ujian.

Ketika harus mengerjakan tugas kelompok, kelima subjek ini mengatakan mereka tidak selalu ikut mengerjakan. Tiga dari mereka mengatakan mereka biasa kebagian tugas mengetik, sedangkan dua lainnya mengatakan bahwa tugas mereka tidak tetap. Mengerjakan tugas kelompok bila tidak benar-benar penting seringkali ditinggalkan demi bermain *game* di *wargame* 'X'. Secara keseluruhan kelima mahasiswa yang diwawancara juga mengatakan tidak memiliki strategi belajar khusus selain membaca bahan kuliah. Kegiatan mereka bermain *game* mungkin berpengaruh terhadap nilai, namun masih bisa mendapatkan nilai C, mereka merasa tidak perlu mengurangi waktu bermain.

Kelima mahasiswa yang diwawancara mengatakan bahwa mereka kurang puas akan hasil yang mereka peroleh, namun bisa memakluminya karena kurangnya usaha yang mereka lakukan dan kurangnya minat belajar. Salah satu dari mereka mengatakan nilainya sebenarnya cukup stabil, yaitu sekitar 2,7,

sehingga ia tidak merasa ada pengaruh dari bermain *game*. Keempat mahasiswa lain yang diwawancarai mengatakan bahwa sedikit banyak pengaruh dari bermain *game* pasti ada, namun rasanya sulit untuk menghentikan kebiasaan tersebut, apalagi karena mereka sudah mencapai tahap akhir dari pendidikannya, mereka tidak tertarik untuk memperbaiki nilai.

Terhambatnya tugas akhir mereka seringkali dicela dan dikomentari teman-teman mereka sebagai akibat dari terlalu banyak bermain *game*. Para mahasiswa ini mengaku bahwa cukup banyak teman mereka yang mengatakan bahwa waktu bermain sebaiknya dikurangi. Bagi kelima mahasiswa yang diwawancarai ini, komentar-komentar tersebut terasa tidak membantu. Ada yang merasa bahwa teman-teman terlalu ikut campur urusannya, sisanya merasa komentar seperti itu tidak menyelesaikan masalah. Secara keseluruhan para mahasiswa yang diwawancarai tidak mengharapkan adanya perubahan dalam kehidupan mereka selain bahwa mereka akan segera mendapatkan ilham untuk mengerjakan tugas akhir mereka.

Para mahasiswa ini menjalani kegiatan akademik mereka dengan santai, walaupun mengatakan memiliki target IPK dan waktu kelulusan. Dalam pelaksanaannya mereka mengaku seringkali lalai dan acuh tak acuh pada tuntutan perkuliahan karena bermain di *Wargame* 'X' begitu menyita waktu mereka. Fenomena yang telah teramati mengenai para gamer ini mengindikasikan penetapan target dan pelaksanaan yang kurang selaras. Hal ini bisa disebabkan proses *self-regulation* yang kurang berjalan selaras pula. Karena kebanyakan mahasiswa *gamer* di *Wargame* 'X' yang diwawancarai mengaku memiliki

masalah dalam bidang akademik, yaitu keterlambatan dalam hal kelulusan, serta cenderung rendahnya prestasi, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *self-regulation* akademik mereka.

1.2. Identifikasi Masalah

Ingin mengetahui gambaran dari *self-regulation* akademik para pemain *game* di Wargame ‘X’.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Menjaring data mengenai *self-regulation* akademik para *gamer* di Wargame ‘X’.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Mendapatkan gambaran *self-regulation* akademik para *gamer* di Wargame ‘X’.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

- Memberikan sumbangan informasi guna memajukan penelitian dan pemahaman dalam psikologi *setting* pendidikan, khususnya bidang kajian *self-regulation*.
- Menjadi referensi bagi penelitian lain dengan topik serupa.

1.4.2. Kegunaan Praktis

- Memberikan sumbangan pengetahuan dan bahan pertimbangan bagi para *gamer* yang ingin merubah perilaku *self-regulation* agar lebih sukses dalam perkuliahan mereka.
- Memberikan sumbangan informasi yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para praktisi dalam merancang intervensi *self-regulation* terhadap perilaku adiktif, khususnya bermain *game*.

1.5. Kerangka Pemikiran

Kegiatan bermain *game* komputer adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat ditemui di masyarakat dan ditekuni oleh para pengunjung *wargame* 'X'. Dalam penelitian ini yang menjadi pusat perhatian adalah *gamer* yang berstatus mahasiswa, yang sekaligus merupakan bagian terbesar dari populasi *gamer* di *wargame* 'X'.

Kebanyakan mahasiswa ini berada pada tahap perkembangan dewasa awal. Dewasa awal dimulai setelah masa remaja akhir atau sekitar usia 20-an sampai usia 30-an tahun. Dewasa awal ditandai dengan terjadinya perpindahan jenjang

pendidikan dari SMU menuju perguruan tinggi (Santrock, 2004). Dari sudut pandang perkembangan kognitif, tahapan yang dialami oleh para mahasiswa ini adalah tahapan *formal operational*. Adapun ciri khas dari tahap ini adalah kemampuan berpikir secara konseptual, abstrak dan hipotetis (Piaget dalam Santrock, 2004). Kemampuan berpikir demikian memberikan potensi pada para mahasiswa untuk melakukan *self-regulation* dalam kehidupan akademiknya.

Pada tahap ini potensi untuk memenuhi tuntutan pendidikan, dipadukan dengan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* menimbulkan pertanyaan apakah mereka mampu menyelesaikan pendidikannya. Sebagai hiburan, bermain *game* juga memiliki potensi untuk dilakukan secara kompulsif dan berlebihan, dengan kata lain adiktif (Orzack, 2006). Rendahnya *self-regulation* adalah salah satu faktor dari penyebab kecanduan obat-obatan (Khantzian, 1997).

Kesuksesan manusia dalam proses melakukan suatu kegiatan atau pembelajaran dipengaruhi salah satunya oleh *self-regulation*nya. *Self-regulation* adalah kemampuan berpikir, merasakan dan bertindak yang *self-generated*, terencana dan berulang kali diadaptasikan terhadap pencapaian tujuan personal para mahasiswa *gamer* di Wargame 'X'. Proses *self-regulation* pada para mahasiswa *gamer* di Wargame 'X', menurut perspektif sosial-kognitif, bersifat *triadic*, yang artinya merupakan interaksi dari proses-proses personal, behavioral, dan environmental (Bandura, 1986).

Secara struktural, *self-regulation* terbagi kedalam tiga fase yang berbentuk siklus: *forethought*, *performance or volitional control*, dan *self reflection*

processes. *Forethought* adalah proses-proses berpengaruh yang mendahului usaha untuk bertindak dan menentukan tahapan bagi para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* ini. *Performance or volitional control* melibatkan proses-proses yang terjadi selama usaha motorik, dan mempengaruhi atensi dan tindakan mereka. *Self-reflections* melibatkan proses-proses yang terjadi setelah usaha dilakukan dan mempengaruhi respon seorang *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* terhadap pengalaman tersebut (Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000).

Dua bagian dari fase *forethought* yang dapat dialami para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* adalah *task analysis* dan *self-motivational beliefs*. *Task analysis* dapat memiliki dua bentuk, yaitu: *goal setting* dan *strategic planning*. *Goal Setting* merujuk pada proses dimana seorang *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* memutuskan hasil spesifik yang diharapkan dari pembelajaran atau kegiatan (Locke & Latham dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Contohnya adalah hasil yang diharapkannya ketika menempuh suatu mata kuliah. Motivasi untuk menguasai materi yang dipelajari, atau sekedar menggenapi beban SKS mereka. *Strategic planning* dilakukan seorang *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* untuk menentukan metode yang sesuai agar *goal* mereka tercapai secara optimal (Zimmerman dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Hal ini dapat dilihat dalam perilaku perencanaan yang dilakukannya dalam menghadapi ujian atau menyusun tugas akhir.

Dalam kategori *self-motivational beliefs*, terdapat *self-efficacy*, *outcome expectations*, *intrinsic interests/values*, dan *goal orientation*. *Self-efficacy* adalah keyakinan dalam diri *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* akan kesanggupannya

dalam belajar atau bekerja secara efektif. Adapun *outcome expectations* merujuk pada keyakinan akan hasil akhir suatu kegiatan (Bandura dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Contohnya, keyakinan bahwa nilai tugas akhir A dapat dicapai merupakan suatu *self-efficacy*, sedangkan pengharapan akan pekerjaan yang dapat diperoleh karena hasil tugas akhir itu merupakan contoh dari *outcome expectation*. *Intrinsic interests/values* merupakan keyakinan seorang *gamer* mahasiswa di Wargame 'X' akan berharganya suatu proses pembelajaran atau pekerjaan, sedangkan *outcome orientation* merujuk pada seberapa penting *goal*, ketimbang proses, baginya. Contohnya adalah seberapa berharganya materi suatu mata kuliah dibandingkan seberapa pentingnya lulus dalam mata kuliah tersebut. Mahasiswa *gamer* di Wargame 'X' yang berhasil dalam tahap *forethought* ini diharapkan memiliki kemampuan membayangkan dan merencanakan serta memiliki optimisme akan hasil kegiatan akademis mereka.

Fase berikutnya adalah *performance/volitional control*, yang meliputi dua tipe proses, yaitu: *self-control* dan *self-observation*. Proses-proses yang tergabung dalam *self-control* antara lain adalah: *self-instructions*, *imagery*, *attention focusing*, dan *task strategies*. Proses-proses ini membantu para *gamer* mahasiswa di Wargame 'X' memusatkan perhatian pada tugas dan mengoptimalkan usaha mereka.

Self-instruction melibatkan penggambaran, baik secara nyata maupun terselubung, langkah-langkah yang harus ditempuh selagi melaksanakan suatu tugas. Contohnya adalah bila seorang *gamer* mahasiswa di Wargame 'X' berusaha mengingat suatu instruksi selagi melakukan suatu eksperimen dalam

praktikum. *Imagery* atau pembentukan gambaran mental adalah salah satu teknik *self-control* lain yang dapat digunakan oleh para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'*. Contohnya adalah ketika membayangkan bentuk suatu laporan yang harus dibuatnya. Bentuk ketiga dari *self-control* adalah *attention focusing*. Dengannya para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* dapat meningkatkan konsentrasi dan menyaring berbagai proses terselubung atau kejadian eksternal. Hal ini dapat dijumpai saat mereka harus berkonsentrasi dalam ujian atau praktikum, banyak gangguan seperti suara atau pikiran yang harus diabaikan. *Task strategies* membantu pembelajaran dan pekerjaan para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* dengan memecah suatu tugas menjadi bagian-bagian penting dan mengenali bagian-bagian tersebut. Membagi bahan ujian yang harus dipelajari ke dalam topik atau bab adalah contoh yang sering terjadi.

Tipe kedua dari *volition/performance control* adalah *self-observation*, yang merujuk pada pemantauan para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* akan aspek spesifik dari kegiatan mereka, kondisi yang meliputinya, dan efek yang dihasilkannya. Ada beberapa dimensi dari *self-observation* yang menentukan efektivitasnya. *Temporal proximity* atau jangka waktu adalah variabel yang sangat penting, umpan balik yang tertunda menghambat koreksi yang tepat waktu (Bandura; Kazdin dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Bagi para *gamer* mahasiswa contoh yang paling sering dialami adalah mencari tahu jawaban ujian yang sulit segera setelah ujian berakhir atau menundanya. Ciri kedua dari *self-observation* yang efektif adalah *informativeness*, yaitu seberapa banyak informasi yang diberikan oleh umpan balik. Melatih suatu ketrampilan dalam setting standar

dan terstruktur dapat meningkatkan *informativeness* (Ericsson & Lehman dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Contohnya adalah menilai sendiri hasil ujian dan mencari tahu kesalahan yang telah dilakukan. Ciri ketiga adalah *accuracy*, yaitu ketepatan *self-observation* yang dilakukan. *Gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* yang salah mempersepsi atau mendistorsi tindakannya tidak akan dapat memperbaikinya dengan tepat (Ellis dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Bila ia gagal menemukan penyebab dirinya mendapat nilai jelek dalam ujian, atau menyangkal penyebab sesungguhnya, maka boleh dikatakan *self-observation*nya tidaklah akurat. Ciri keempat melibatkan *valence* dari suatu perilaku, pengamatan terhadap perilaku negatif cenderung melemahkan motivasi untuk mengontrol perilaku tersebut (Kirschenbaum & Karoly dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Contoh: menghitung jumlah hari yang dilewati tanpa bermain *game* akan lebih efektif daripada menghitung jumlah hari yang dilewati dengan bermain *game*.

Self-recording adalah salah satu cara yang mungkin dilakukan para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* untuk meningkatkan efektivitas *self-observation* mereka (Zimmerman & Kitsantas dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). *Self-experimentation* adalah cara lain, yang dapat dilakukan ketika pencatatan terhadap variasi-variasi natural tidak memberikan informasi yang berarti (Bandura dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Contoh: *self-recording* bagi para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* mungkin berupa pencatatan mengenai frekuensi bermain mereka dan dampaknya pada prestasi atau nilai ujian. *Self-experimentation* bisa berupa sengaja bermain sehari penuh menjelang ujian untuk

mengetahui dampak yang akan ditimbulkan. Mahasiswa *gamer* di Wargame 'X' yang sukses dalam fase ini diharapkan mampu melaksanakan rencana yang sudah dibuat secara konsisten dan mampu menemukan dan mengendalikan perilaku yang tidak sesuai dengan rencana tersebut.

Fase yang terakhir adalah *self-reflection*, dimana terdapat dua proses yang terkait erat dengan *self-observation*, yaitu *self-judgement* dan *self reactions* (Bandura dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). *Self-judgement* yang dilakukan para *gamer* mahasiswa di Wargame 'X' melibatkan penilaian mereka terhadap performa mereka dan atribusi penyebab pada hasil yang diperoleh, seperti apakah mereka puas dengan hasil ujian yang mereka tempuh. *Self-evaluation* merujuk pada tindakan membandingkan informasi yang didapat dari memantau diri sendiri terhadap suatu standar atau tujuan.

Ada empat kriteria yang dapat dipakai *gamer* mahasiswa di Wargame 'X' untuk mengevaluasi diri mereka adalah: *mastery*, *previous performance*, *normative*, dan *collaborative*. Kriteria *mastery* melibatkan penggunaan rangkaian tes atau hasil tes untuk menilai diri, contohnya ketika seorang mahasiswa mencoba mengikuti tes IQ. Bila seorang *gamer* mahasiswa di Wargame 'X' membandingkan hasil performanya dengan hasil yang dulu pernah diperolehnya, misalnya hasil ujian sebelumnya, ia menggunakan kriteria *previous performance* (Bandura dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000). Kriteria *normative* melibatkan perbandingan sosial dengan performa orang lain. Contohnya bila seorang *gamer* mahasiswa membandingkan hasil ujiannya dengan hasil ujian teman-teman sekelasnya. Kriteria kolaboratif digunakan biasanya dalam usaha

bersama, mengukur sejauh mana peran telah dijalankan dengan benar (Bandura dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000), contohnya dalam mengerjakan tugas kelompok.

Faktor lain dalam *self-judgement* yang terkait dengan *self-evaluation* adalah *causal attributions*. *Causal attributions* merujuk pada hal yang ditunding sebagai penyebab. Contohnya adalah bila seorang *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* tidak lulus dalam suatu mata kuliah, ia dapat mengatribusikan kegagalannya itu pada ketidakmampuan diri atau kurangnya usaha.

Self-evaluation dan *causal attribution* berkaitan erat dengan dua bentuk utama dari *self-reaction* dalam diri para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'*: *self-satisfaction* dan *adaptive inferences*. *Self satisfaction* melibatkan persepsi kepuasan atau ketidakpuasan dan afek lainnya terhadap performa. Hal ini penting karena para *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* cenderung memilih tindakan yang dapat menghasilkan kepuasan dan afek positif, serta menghindari jalan yang menghasilkan ketidakpuasan dan afek negatif (Bandura dalam Boekaerts, Pintrich & Zeidner, 2000).

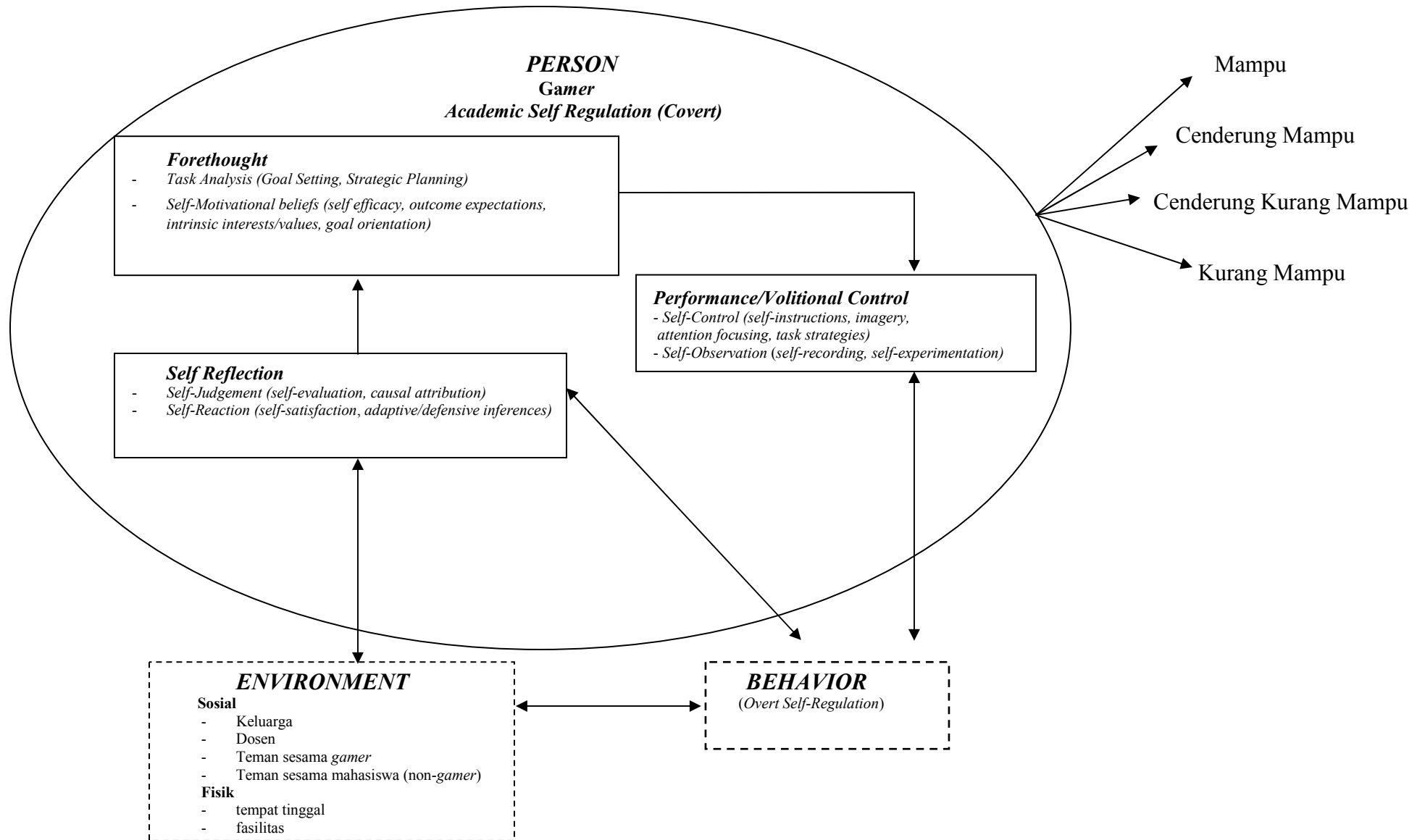
Sebagai tahap akhir dan kesimpulan tentang bagaimana seorang *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* perlu mengubah perilakunya dalam belajar dan bekerja, ada yang disebut *adaptive/defensive inferences*. Penyimpulan adaptif penting karena dapat mengarahkan pada bentuk baru *self-regulation* yang mungkin lebih baik. Penyimpulan yang bersifat defensif lebih berfungsi melindungi diri sang *gamer* mahasiswa di *Wargame 'X'* dari ketidakpuasan di masa depan. Reaksi defensif ini meliputi ketidakberdayaan, penundaan,

penghindaran, dan apatisme. Afek dari *self-reaction* mempengaruhi secara siklis proses-proses dalam tahap *forethought* berikutnya para mahasiswa *gamer di Wargame 'X'* dan dapat berdampak besar pada tindakan mereka di masa depan.

Faktor eksternal, di antaranya keluarga, dosen, teman sesama mahasiswa dan teman sesama *gamer di Wargame 'X'* merupakan faktor yang berpengaruh terhadap penilaian terhadap pelaksanaan rencana yang disesuaikan dengan tujuan kuliah, dan dalam menetapkan perencanaan selanjutnya. Faktor eksternal memberikan umpan balik berupa saran, kritik, masukan-masukan mengenai tindakan-tindakan yang dilakukan mahasiswa *gamer di Wargame 'X'* selama menjalani perkuliahan. Faktor-faktor eksternal dapat dianggap sebagai pendukung atau penghambat selama proses perkuliahan tergantung dari persepsi para mahasiswa *gamer di Wargame 'X'*.

Mahasiswa *gamer di Wargame 'X'* dikatakan mampu, cenderung mampu, cenderung kurang mampu, atau kurang mampu melakukan *self-regulation*, berdasarkan variasi yang terjadi dalam tiap-tiap aspek, *forethought*, *performance/volitional control*, dan *self-reflection*.

Secara skematis, kerangka pemikiran ini dapat dilihat pada skema 1.1.



Skema 1.1 Skema Kerangka Pikir

1.6 Asumsi Penelitian

1. Setiap *gamer* mahasiswa di Wargame 'X' memiliki kemampuan self-regulation yang berbeda-beda.
2. Faktor eksternal seperti orang tua, teman, dan lingkungan pendidikan terkait dengan pembentukan *self-regulation* para *gamer* mahasiswa di Wargame 'X'.