

GAMBARAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF PADA MAHASISWA PENGGEAR ANIME

DESCRIPTION OF METACOGNITIVE SKILLS OF THE ANIME FAN COLLEGE STUDENTS

Rachmadiar Perdana*, Dwi Nur Rachmah

*Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat,
Jl. A. Yani Km 36,00 Banjarbaru Kalimantan Selatan, 70714, Indonesia*

**E-mail: rachmadiar.perdana25@gmail.com*

ABSTRAK

Anime merupakan animasi khas Jepang dengan beragam jenis penonton, baik anak-anak hingga orang dewasa. Anime bukan hal asing bagi mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat. Beberapa dari mahasiswa yang menggemari anime tersebut memiliki prestasi belajar rendah ditunjukkan dalam indeks prestasi dibawah 2,5 selama empat semester berturut-turut. Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran kemampuan metakognitif pada mahasiswa penggemar anime. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Subjek penelitian yaitu dua orang mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat, masing-masing berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa yang menggemari anime cenderung memiliki efikasi diri negatif dan kurangnya kesadaran akan regulasi diri dalam belajar yang berdampak pada kurangnya kemampuan metakognitif dalam mengatasi prestasi belajar rendah yang dimiliki.

Keywords: anime, Jepang, metakognisi

ABSTRACT

Anime is a Japanese-type animation with different types of audiences, both children and adults. Anime is not a foreign thing for Psychology students of Lambung Mangkurat University. Several of the students whose are anime fans has low academic achievement as shown in GPA below 2.5 for four consecutive semesters. This study aims to know the description of metacognitive skills in the anime fan college students. This study used a qualitative approach with interviews and observation methods. This study's subjects are two students of the Department of Psychology of the Lambung Mangkurat University, each male and female. The result of this study shows that the students whose like anime has negative self-efficacy and lack of awareness for self-regulation in learning which impacted to the lack of metacognitive skills in overcoming their low academic achievement.

Keywords: anime, Japan, metacognition

Anime merupakan istilah yang dipakai untuk animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton, baik anak-anak hingga orang dewasa. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Menurut Allen (2015), kata *anime* diciptakan kritikus film Taihei Imamura pada 1948. Kata tersebut merupakan kependekan dari kata serapan dari bahasa Inggris, *animation*.

Film animasi buatan dalam negeri Jepang yang dipercaya oleh kebanyakan ahli perfilman diputar pertama kali di bioskop Jepang adalah “Imokawa Mukuzō Genkanban no maki” karya Shimokawa Ōten pada Januari

1917 (Litten, 2014). “Kujira” karya Noburo Ofuji tahun 1927 menjadi film animasi Jepang pertama yang menggunakan suara (Allen, 2015). Setelah Jepang kalah perang pada 1945, industri perfilman mengalami perkembangan pesat, salah satunya pada film animasi. *Anime* perlahan mulai menjadi konsumsi publik pada era 1950an. Menurut Allen (2015), *anime* pertama yang mencapai kepopuleran secara luas adalah serial televisi “Tetsuwan Atom”, yang dikenal secara internasional sebagai “Astro Boy”, karya Ozamu Tezuka yang ditayangkan antara tahun 1963–1966.

Saat ini *anime* sudah berkembang secara signifikan jika dibandingkan dengan *anime* zaman dulu, baik secara grafik maupun secara alur cerita. Masyarakat Jepang saat ini telah menganggap manga dan *anime* sebagai bagian

dari kehidupan dan kebudayaan mereka (Noviarina, 2013). Fenomena *anime* tidak hanya terbatas pada masyarakat Jepang, akan tetapi juga sudah menjadi fenomena yang mendunia. *Anime* sekarang berperan sebagai salah satu medium untuk mengenalkan kebudayaan Jepang, baik yang bersifat tradisional atau populer, kepada masyarakat dunia.

Anime juga bukan hal yang asing bagi mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan, terdapat lima orang mahasiswa di Angkatan 2013 Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat dari total keseluruhan 84 orang mahasiswa yang mengaku menggemari *anime*.

Salah seorang mahasiswa penggemar *anime* mengaku telah memiliki lebih dari 200 judul *anime* dimana satu judul *anime* memiliki rata-rata 10 episode. Hal itu berarti mahasiswa tersebut telah mengumpulkan 2000 lebih koleksi episode *anime* secara pribadi. Di sisi lain, mahasiswa mengalami masalah dalam prestasi akademiknya. Selama empat semester berturut-turut, Indeks Prestasi Akademik yang dimiliki mahasiswa tersebut tidak mampu mencapai angka di atas 2,5. Hal tersebut tidak hanya dialami mahasiswa tersebut, akan tetapi dialami oleh seorang mahasiswa lain yang juga mengaku sebagai penggemar berat *anime*.

Prestasi akademik yang rendah tidak semata-mata menunjukkan mahasiswa tersebut mengalami gangguan belajar tertentu atau memiliki inteligensi di bawah rata-rata, akan tetapi dapat juga dipengaruhi oleh ketidakmampuannya dalam meregulasi pemikiran dan pembelajaran untuk mendapatkan strategi belajar yang efektif serta untuk keluar dari masalah belajar yang dialami.

Metakognisi, atau dapat pula disebut sebagai kemampuan metakognitif, kemampuan dalam meregulasi pemikiran dan pembelajaran pada seorang individu (Brown, 1987; Nelson, 1996, dalam Woolfolk, 2009). Sementara, Efklides (2011) dan Fleming dan Frith (2014) secara sederhana mengartikan metakognisi sebagai “kognisi dari kognisi”. Menurut Proust (2012), definisi tersebut dapat dipahami karena metakognisi bekerja dimana satu subsistem kognitif yang bekerja diawasi atau diwakili oleh subsistem lain dalam suatu cara kerja yang sensitif secara konteks.

Menurut Bruning, Schraw, Norby, & Ronning (2004, dalam Woolfolk, 2009), metakognisi terbagi menjadi tiga macam aspek pengetahuan, yaitu: (1) pengetahuan deklaratif tentang diri sebagai pembelajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan memori, serta keterampilan, strategi dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengerjakan sebuah tugas—tahu apa yang akan dilakukan; (2) Pengetahuan prosedural atau tahu bagaimana menggunakan strategi; (3) Pengetahuan

kondisional untuk memastikan penyelesaian tugas—tahu kapan dan mengapa menerapkan prosedur dan strategi tertentu.

Sementara, Nelson (1996) membagi aspek metakognisi menjadi tiga, yaitu perencanaan (*planning*), pengawasan (*monitoring*), dan evaluasi (*evaluating*). Aspek perencanaan melibatkan bagaimana individu memilih strategi belajar apa yang akan digunakan yang sesuai dengan kemampuannya, seperti seberapa banyak waktu yang diberikan kepada sebuah tugas, bagaimana memulai belajar, apa yang perlu diberi perhatian dalam belajar, dan sebagainya. Aspek pengawasan melibatkan bagaimana individu menyadari mengenai kemampuan kognitif yang dimiliki. Proust (2012) menyebutkan bahwa metakognisi adalah sebuah sistem yang mengawasi bagaimana proses epistemik individual bekerja. Sedangkan, aspek evaluasi melibatkan bagaimana individu membuat pertimbangan tentang proses dan hasil berpikir dan belajar. Dalam melakukan evaluasi, individu akan berpikir bagaimana dirinya akan mengubah atau menyesuaikan strategi belajar yang dimiliki sesuai dengan keadaan yang ada.

Dalam penelitian yang dilakukan Komarraju dan Nadler (2013), mereka yang berprestasi dalam belajar ditemukan cenderung memiliki efikasi diri yang positif terhadap kemampuan yang dimiliki saat belajar serta memiliki regulasi diri dalam bertahan menghadapi kesukaran dalam pelajaran. Sementara, Proust (2012) menyatakan bahwa kemampuan metakognitif individu ditunjukkan dari kesadaran mengenai kemampuan kognitif yang dimilikinya, seperti memori, pengetahuan atau persepsi. Kesadaran tersebut menyadarkan individu untuk melakukan usaha untuk mengatasi kekurangan tersebut. Dari dua penelitian itu, maka dapat disimpulkan bahwa mereka yang menggunakan metakognisi dalam belajar cenderung lebih mampu dalam mencapai prestasi akademik dibandingkan yang tidak menggunakannya.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Noviarina (2013), *anime* dapat berdampak secara negatif terhadap individu, seperti semakin malas beraktivitas, pikiran menjadi kurang konsentrasi saat belajar dan lupa waktu. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa mereka yang menyukai *anime* cenderung kurang menguasai regulasi diri dalam belajar. Sementara, tidak adanya regulasi diri dalam belajar dapat mengindikasikan individu tersebut tidak melakukan strategi-strategi metakognitif dalam menghadapi pelajarannya. Pemilihan subjek yang memiliki prestasi belajar rendah dimaksudkan untuk menguji temuan Noviarina (2013) tersebut.

Berdasarkan dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti seperti apa kemampuan metakognitif yang dimiliki oleh mahasiswa penggemar *anime* dengan prestasi akademik rendah. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran lebih jelas terhadap kemampuan

metakognitif yang mereka miliki serta faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan metakognitif tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan metakognitif yang dimiliki oleh mahasiswa penggemar *anime* dengan prestasi akademik rendah di Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat serta juga ingin mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan metakognitif pada mahasiswa penggemar *anime*.

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sumbangan positif pada perkembangan disiplin ilmu psikologi secara umum dan psikologi pendidikan secara khusus mengenai gambaran kemampuan metakognitif pada mahasiswa penggemar *anime* dengan prestasi belajar rendah. Secara praktis, penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan informasi mengenai kemampuan metakognitif mahasiswa penggemar *anime* dengan prestasi belajar rendah baik kepada subjek penelitian, pihak perguruan tinggi dan masyarakat secara umum sehingga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar pada mahasiswa penggemar *anime*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Untuk penelitian dengan pendekatan kualitatif, terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara.

Jenis observasi yang digunakan adalah observasi tak terstruktur atau observasi yang dilakukan tanpa menggunakan guide observasi. Sementara, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur dimana pertanyaan atau kerangka pertanyaan yang akan ditanyakan sudah disiapkan sebelumnya, namun memungkinkan adanya variasi urutan penyajian pertanyaan disesuaikan dengan situasi yang ada saat proses wawancara.

Subjek yang digunakan adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat. Subjek yang digunakan berjumlah sebanyak dua orang, yaitu subjek pertama berusia 20 tahun, berjenis kelamin perempuan dan subjek kedua berusia 18 tahun, berjenis kelamin laki-laki.

Kredibilitas penelitian ini didapatkan melalui teknik triangulasi sumber. Kredibilitas tersebut menunjukkan pada seberapa akuratnya hasil penelitian dari sudut pandang peneliti, subyek dalam penelitian dan pembaca laporan (Creswell, 2003).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara yang dilakukan dengan kedua orang subjek serta hasil observasi peneliti menemukan bahwa kedua subjek penelitian memiliki kemampuan metakognitif yang rendah sehingga secara menghasilkan rendahnya prestasi belajar yang rendah juga pada masing-masing subjek.

Terkait kegemaran mereka terhadap *anime*, subyek pertama telah menyukai *anime* sejak SD. Subyek mengatakan bahwa *anime* dapat menggugah imajinasinya dan mengajaknya untuk lebih berfantasi. Mengunduh satu atau dua episode *anime* dalam sehari. Subyek pertama mengaku kini telah memiliki koleksi 154 judul *anime*. Subyek merasa bahwa *anime* berfungsi sebagai media dalam perilaku coping stres yang ia miliki dan mengaku memiliki kepuasan tersendiri saat menonton, namun membuatnya menunda-nunda mengerjakan hal lain. Hal itu dinyatakan subyek sebagai berikut:

"Kalau nonton anime itu biasanya ngilangin stres. Jadi ada kepuasannya tersendiri, kaya ngilangin stres"

Sementara, subyek kedua telah menyukai dan mengunduh *anime* sejak kelas 1 SMA. Subyek mengaku menghabiskan banyak waktu dalam kehidupannya sehari-hari untuk mengunduh dan menonton *anime*. Jumlah judul *anime* yang telah subyek kedua unduh hingga sejauh ini adalah sekitar 450 judul. Subyek mengaku menjadi malas melakukan hal-hal yang lain dan menganggap tidak penting hal-hal yang bukan *anime*, seperti yang dinyatakan subyek berikut:

"Kalau dampak positif ya bikin... gimana ya? Pertama itu, memotivasi hidup. Terus, kalau misalnya bosan banget, saya itu gampang banget tidur. Kalau dibawa nonton anime jadi seger lagi. (...) Negatifnya ya jelas malas, malas ngapa-ngapain. Terus menganggap semua hal selain anime serasa nggak penting kaya gitu?"

Terkait pengetahuan deklaratif yang dimiliki, subyek pertama subyek mengaku bahwa dirinya masih memiliki kekurangan. Hal tersebut dikarenakan subyek menganggap pelajaran atau materi kuliah yang ada susah sekali untuk dicerna atau dipahami. Subyek mengaku kecewa dengan dirinya sendiri terkait dengan prestasi belajar yang diperoleh. Kekecewaan tersebut dapat berwujud dengan mengurung diri sendiri di kamar dan bahkan hingga menangis sendiri. Subyek merasa bahwa nilai yang ia dapatkan lebih rendah daripada teman-temannya dan ia sendiri merasa tidak mampu untuk mengejar ketertinggalan prestasi belajarnya tersebut.

"Ya karena nilainya lebih rendah daripada yang lain, dari temen-temen. Temen-temen IP-nya bisa 3

koma, saya paling dapat 2 koma berapa.”

Senada dengan subyek pertama, subyek kedua cenderung menilai dirinya sendiri sebagai seorang mahasiswa, subyek mengakui dirinya sebagai seseorang yang pemalas. Kemudian, subyek juga merasakan kecewa dengan hasil belajar yang diperolehnya. Kekecewaan tersebut timbul karena subyek merasa bahwa dirinya tidak mampu mengontrol dirinya terhadap kegemarannya terhadap anime yang mengganggu perannya sebagai seorang mahasiswa.

“Sebenarnya kalau saya sendiri sih merasa saya itu malas ya, jujur (...) saya itu ibaratnya tidak bisa mengontrol diri saya dan hobi saya terhadap peran saya sebagai mahasiswa.”

Kedua subyek cenderung memilih belajar sesuai *mood* yang dimiliki. Subyek pertama cenderung untuk menunda belajar dan lebih memilih untuk belajar ketika memiliki *mood* yang mendukung dan saat memiliki ketertarikan pada suatu mata kuliah. Subyek pertama juga berpikir bahwa beban pembelajaran yang didapatkannya di universitas terlalu berat. Akan tetapi, subyek tidak mengetahui alasannya sendiri mengapa ia berpikiran seperti itu.

“Kaya nunda-nunda waktu untuk belajar, semacam itu. Kadang mood. Mempengaruhi kan mood? Kadang nggak mau belajar, kadang mau belajar.”

Seperti halnya subyek pertama, subyek kedua juga mengatakan bahwa *mood* dan motivasi berpengaruh besar dalam prestasi belajar yang diraihinya. Subyek kedua juga cenderung untuk menunda-nunda belajarnya saat di rumah. Hal itu dikarenakan subyek lebih memilih untuk belajar hanya saat perkuliahan saja di kampus dibandingkan untuk belajar di rumah. Di sisi lain, subyek juga tidak memiliki buku-buku yang cukup menunjang di rumahnya. Subyek lebih memilih internet sebagai media untuk belajar dan mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dipelajari nantinya di perkuliahan.

“Kalau memahami ya, saya itu lebih mudah kalau mendengarkan, pas presentasi atau saat dosen kasih feedback. Jadi saya itu ya belajar ya di kampus. Kalau di rumah ya pasti males bawaannya.”

“Kalau buku ya nggak terlalu saya yah. Saya lebih suka jurnal yang ada di internet saja.”

Dalam aspek pengetahuan prosedural, subyek pertama mengaku tidak memiliki strategi apapun yang dapat digunakannya untuk memahami materi kuliah yang diberikan pendidik. Subyek pertama lebih memilih untuk

belajar saat berada di kampus atau saat perkuliahan saja dengan memperhatikan presentasi mata kuliah yang diberikan pendidik. Subyek pertama mengaku lebih memilih untuk mencoba menghafal materi kuliah ketika mendekati ujian tengah semester atau pun ujian akhir semester, meski pun subyek mengaku memiliki kesulitan dalam menghafal itu sendiri. Saat subyek ditanya lebih lanjut mengenai bagaimana subyek meningkatkan prestasi belajarnya sendiri, subyek mengaku malas untuk memperbaiki prestasi yang diraih dan berkata tidak peduli pada hasil yang ia dapatkan.

“Memperhatikan saja. Nanti kalau mau ujian, baru agak mempelajari dan nanti kalau ujian ya sebisanya aja”

Untuk subyek kedua, subyek cenderung untuk tidak terlalu mengingat materi yang ia dapatkan pada perkuliahan saat berada di rumah. Namun subyek tetap memberikan prioritas tertentu pada materi-materi yang ia rasa penting dan sulit untuk dipahami. Subyek kedua juga cenderung memilih untuk belajar sendiri, tanpa membutuhkan bantuan dari teman-teman di sekitarnya.

Dalam aspek pengetahuan kondisional, subyek pertama mengaku menghabiskan waktu di luar perkuliahan untuk hal-hal yang lain, seperti anime, dibandingkan untuk belajar. Namun, saat mendapatkan tugas kuliah yang dirasanya memiliki beban yang cukup berat, subyek akan memilih untuk mengerjakan tugas tersebut lebih cepat dari biasanya meski pun tidak memiliki *mood* yang mendukung. Di sisi lain, subyek mengaku pernah memiliki pikiran untuk mengubah strategi belajar yang ia lakukan. Namun, subyek terkadang tidak mampu untuk mewujudkan hal tersebut. Untuk subyek kedua, Subyek lebih memilih untuk belajar hanya saat berada di kampus dibandingkan saat berada di rumah. Subyek hanya belajar saat di rumah ketika pada waktu-waktu tertentu, seperti ketika mendekati ujian. Sementara di waktu-waktu biasa, subyek lebih memilih menghabiskan waktu untuk melakukan hal-hal lain, seperti menonton anime, mengurus blog serta menggunakan media sosial.

Terkait pandangan subyek mengenai belajar, subyek pertama mengaku bahwa belajar sebagai hal yang bertentangan dengan pemenuhan kebutuhan psikologisnya. Hal tersebut dikarenakan keluarganya bersikap menentang kebiasaannya menonton anime dan lebih menyuruhnya untuk fokus belajar. Subyek pertama juga mengaku dirinya sebagai seseorang yang kreatif dengan mengaktualisasikan dirinya dengan menggambar, membaca buku dan hal-hal yang lain. Sementara, terkait motivasi belajar, subyek pertama merasa tidak memiliki motivasi apapun dalam mengikuti perkuliahan dan melakukan pembelajaran secara mandiri di luar perkuliahan.

Ketika subyek ditanyakan mengenai seperti apa keyakinan yang dimiliki subyek ketika dihadapkan dengan situasi tertentu atau efikasi diri, subyek pertama mengaku mudah merasakan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan pendidik. Subyek mengaku memiliki gambaran bahwa tugas yang akan dikerjakannya tersebut berat meski pun belum mencoba untuk mengerjakannya.

Subyek pertama juga mengaku mudah mendapatkan stres apabila mendapatkan suatu tugas atau saat hendak menghadapi ujian. Stres tersebut bersifat somatis dimana subyek akan mengalami sakit tukak lambung dan merasakan pusing. Hal tersebut akan mengganggu konsentrasi subyek dalam proses belajarnya. Subyek pertama cenderung untuk menyendiri ketika menghadapi stres yang dimilikinya serta menghabiskan waktu untuk menonton anime untuk menghilangkan stres tersebut.

Gambaran yang serupa akan persepsi subyek terhadap belajar juga ditemukan hampir serupa pada subyek kedua. Subyek kedua memandang dirinya sebagai seseorang yang memiliki kesulitan dalam belajar. Kesulitan dalam belajar tersebut diakui subyek dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti faktor keluarga dan faktor diri sendiri. Subyek tidak menceritakan lebih lanjut apa yang dimaksudkan sebagai faktor keluarga tersebut. Hal tersebut mengindikasikan bahwa subyek menutupi kemungkinan adanya permasalahan dalam hubungannya dengan keluarganya. Subyek mendapatkan motivasinya untuk berkuliah di program studi Psikologi karena faktor kedekatan dengan tempat tinggal dan karena kakaknya pernah kuliah di kampus yang sama dan di fakultas yang sama. Namun, peneliti tidak menafsirkan hal tersebut sebagai motivasi, melainkan lebih sebagai pernyataan tidak langsung bahwa subyek berkuliah di Program Studi Psikologi karena tuntutan dari kedua orang tuanya dan bukan dari dorongan dari dalam dirinya sendiri.

Sama seperti subyek pertama, subyek kedua juga mengaku memiliki perasaan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan pendidik. Subyek mengaku memiliki gambaran bahwa tugas yang akan dikerjakannya tersebut berat meski pun belum mencoba untuk mengerjakannya. Terlebih lagi, subyek mengaku bahwa dirinya memiliki perilaku menghindar saat menghadapi suatu hal yang dapat menimbulkan stres. Berbeda dengan subyek pertama, dalam hal ini subyek kedua memiliki sikap menghindar yang mengindikasikan kurangnya perasaan efikasi diri dalam belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efikasi diri yang dimiliki subyek kedua terhadap belajar tidak bersifat negatif seperti yang terdapat pada subyek pertama, namun justru hampir mendekati tidak ada.

Subyek kedua juga mengaku mudah mendapatkan stres apabila mendapatkan suatu tugas atau saat hendak

menghadapi ujian. Seperti yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya bahwa sikap subyek kedua dalam menghadapi suatu permasalahan lebih ke arah menghindar. Saat subyek dihadapkan oleh sesuatu yang tidak ia sukai, maka akan memunculkan stres pada dirinya. Sama halnya dengan subyek pertama, subyek kedua cenderung untuk menghabiskan waktu untuk menonton anime sebagai upaya untuk menghilangkan stres yang ia rasakan tersebut.

Berdasarkan data yang didapatkan dari dua hasil wawancara dan observasi pada kedua subyek penelitian, ditemukan beberapa persamaan jawaban pada kedua subyek mengenai kegemaran mereka pada anime, kemampuan metakognitif mereka serta faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajarnya.

Kedua subyek sama-sama menyukai anime semenjak menginjak masa Sekolah Menengah Atas. Mereka mengaku bahwa anime berperan penting dalam menggugah imajinasi, mengembangkan fantasi serta menjadi media untuk melarikan diri dari realita kehidupan yang mereka hadapi. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, hal tersebut mengindikasikan bahwa para subyek merasakan ketidakpuasan terhadap kehidupan yang mereka miliki serta lingkungan yang berada di sekitar mereka. Karena mereka mengakui bahwa anime berfungsi sebagai media untuk menghilangkan stres yang mereka hadapi, maka peneliti menyimpulkan bahwa kedua subyek tidak merasakan adanya kepuasan secara psikologis, tidak hanya terdapat pembelajaran, namun juga terdapat kehidupannya. Kehidupan yang mereka jalani dapat menimbulkan stres dengan mudahnya pada diri mereka. Karena itulah kedua subyek lebih memilih menonton anime sebagai upaya koping terhadap stres yang mereka dapatkan akibat kehidupan yang tidak mereka rasa memuaskan tersebut. Dalam hal ini, anime tidak hanya dipandang sebagai suatu kegemaran atau hobi belaka, namun juga sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan kedua subyek.

Kemampuan metakognitif pada diri individu sendiri terdiri atas tiga elemen pengetahuan di dalamnya, yaitu pengetahuan deklaratif, pengetahuan prosedural dan pengetahuan kondisional. Secara sederhana, ketiga pengetahuan itu dapat diartikan masing-masing sebagai “apakah individu mengetahui seberapa banyak pengetahuan yang ia miliki sendiri?”, “bagaimana cara individu mengatasi keterbatasan pengetahuan yang ia miliki?”, dan “kapan individu mengatasi keterbatasan pengetahuan yang dimilikinya?”. Kedua hasil wawancara yang tertera dalam penelitian ini mengungkap bagaimana kedua subyek menjawab ketiga pertanyaan introspektif tersebut.

Kedua subyek menyatakan bahwa diri mereka tidak mampu secara maksimal untuk melaksanakan tugas mereka sebagai mahasiswa, yakni adanya

ketidakmampuan untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut menunjukkan kedua subyek memiliki pengetahuan deklaratif terhadap dirinya sendiri. Menurut teori yang dinyatakan oleh Efklides (2011), ketika seorang individu memiliki pengetahuan deklaratif, yakni menyadari bahwa dirinya kurang mampu untuk belajar, maka pengetahuan yang individu dapatkan saat mengawasi dirinya sendiri dalam melakukan perilaku akan menciptakan suatu pemikiran bahwa individu tersebut memiliki keterbatasan untuk melaksanakan fungsi kognitifnya. Kemudian, untuk memecahkan keterbatasan tersebut, kognisi manusia akan berusaha menciptakan strategi-strategi dalam pikirannya sehingga individu tersebut masih memiliki kendali atas kognisi yang ia lakukan. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan kedua subyek tidak mampu dalam menyusun strategi dalam belajar yang mengindikasikan kurangnya kemampuan metakognitif pada keduanya.

Peneliti melihat bahwa kedua subyek memiliki efikasi diri yang negatif. Hal tersebut dapat tercermin dari sikap kedua subyek terhadap pelajaran. Alih-alih mencari cara untuk menyikapi kesukaran belajar yang ada, keduanya menggunakan anime sebagai suatu bentuk pelarian dari masalah. Hal itu menunjukkan keduanya lebih kedua subyek justru lebih memilih untuk menghindari dan melarikan diri (*flight*) daripada menghadapi masalah secara langsung (*fight*). Koping yang dilakukan kedua subyek merupakan bersifat negatif karena tidak menyelesaikan masalah yang dihadapi dan hanya bersifat sementara. Bentuk koping tersebut adalah bersifat penghindaran (*avoidance*). Menurut Taylor (2015), mereka yang menggunakan jenis koping tersebut cenderung mengatasi stres hanya dalam sewaktu periode singkat, namun tidak menyelesaikannya secara jangka panjang.

Maka, dalam hubungannya terhadap metakognisi, kegemaran menonton anime pada kedua subyek dapat menjadi indikasi efikasi diri yang negatif dalam belajar yang dapat juga memprediksi kurangnya kemampuan regulasi diri dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan temuan Komarraju dan Nadler (2013) yang menyebutkan bahwa efikasi diri yang bersifat negatif memprediksi rendahnya kemampuan metakognitif pada individu. Secara tidak langsung, hal itu akan berpengaruh pada prestasi belajar yang didapatkannya. Temuan tersebut juga dapat menjelaskan temuan yang didapatkan Noviarina (2013) bahwa kegemaran menonton anime dapat mempengaruhi perilaku belajar secara negatif.

Dari temuan yang didapatkan Komarraju dan Nadler (2013), Noviarina (2013) serta dari data-data yang didapatkan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa kegemaran menonton anime pada subyek penelitian menjadi prediktor efikasi diri yang negatif yang menunjukkan kekurangan kemampuan mereka dalam

menggunakan kemampuan metakognitif dalam belajar. Kegemaran tersebut bertindak sebagai suatu bentuk koping stres negatif pada individu yang menyebabkan subyek menjauhi dibandingkan menghadapi masalah. Selain itu, peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa mereka yang menggunakan bentuk-bentuk koping stres lain yang bersifat negatif lebih sukar untuk menggunakan strategi-strategi metakognitif. Hal ini dapat terjadi karena individu cenderung untuk menjauhi masalah dibandingkan mencari pemasalahan terhadap kesukaran yang dihadapi dalam belajar.

Untuk mengatasi masalah prestasi belajar yang rendah pada mahasiswa kurang memiliki kemampuan metakognitif, pendidik dapat mengajarkan strategi-strategi metakognitif kepada setiap mahasiswa. Hal itu ditujukan agar mahasiswa tidak hanya menerima materi kuliah saja, namun juga mendapatkan cara untuk bagaimana memahami kembali materi kuliah tersebut. Hal tersebut perlu dilakukan karena tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan metakognitif.

Kemampuan metakognitif pada hakikatnya tumbuh dari pengalaman belajar individu itu sendiri. Akan tetapi, tidak semua individu memiliki pengetahuan akan pengalaman belajar tersebut seperti yang ditunjukkan pada penelitian ini. Untuk itu lah, pendidik harus berperan dalam membimbing mahasiswanya untuk dapat menggunakan strategi belajar tertentu yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa tersebut sehingga prestasi belajar diharapkan akan dapat dicapai secara maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan metakognitif memiliki peran yang sangat signifikan dalam membantu mahasiswa dalam belajar. Untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan, mahasiswa perlu memiliki kemampuan metakognitif untuk dapat melepaskan diri dari keterbatasan kognitif yang dimilikinya, seperti inteligensi atau pun motivasi belajar.

Mahasiswa yang memiliki kegemaran menonton anime dapat diprediksi untuk bersifat menghindari terhadap permasalahan dalam belajar. Sikap penghindaran ini lah yang membuat individu lebih kurang mampu dalam melakukan kemampuan dan strategi metakognitif. Sehingga, secara tidak langsung kegemaran tersebut akan mempengaruhi performansi individu dalam belajar yang turut berkontribusi pada rendahnya prestasi belajar yang dimiliki. Maka, peneliti juga menyimpulkan bahwa strategi koping yang dimiliki individu juga akan ikut mempengaruhi strategi metakognitif dalam belajar. Hasil temuan penelitian ini dapat juga menguatkan temuan yang didapatkan Noviarina pada 2013.

Saran yang diberikan berdasarkan temuan penelitian untuk subyek adalah peneliti menyarankan subyek menggunakan waktu di luar perkuliahan secara lebih bermanfaat. Kemampuan untuk mengatur waktu secara serius dipercaya dapat membantu subyek untuk meningkat prestasi belajar yang dimiliki. Sementara itu untuk pendidik, peneliti menyarankan agar pihak pendidik, terutama di Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat, untuk lebih melihat faktor-faktor internal mahasiswa, dibandingkan hanya pada faktor-faktor eksternal yang nampak saat perkuliahan atau penelitian. Pihak pendidik disarankan untuk mengajarkan mahasiswanya cara yang baik untuk mengatur waktunya dan memberikan strategi belajar sesuai dengan kapasitas dan karakteristik individual setiap mahasiswa.

Terkait penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya nanti untuk melakukan asesmen secara lebih mendalam. Hal dikarenakan peneliti saat ini menganggap data yang digali dari subyek penelitian saat ini masih dirasakan belum maksimal. Diharapkan dengan melakukan asesmen secara lebih mendalam, peneliti yang selanjutnya dapat memberikan gambaran lebih luas mengenai hubungan kemampuan metakognitif terhadap prestasi belajar pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, J. (2015). *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press Inc.
- Anggo, M. (2011). Pemecahan Masalah Matematika Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa. *Edumatica*, 1 (2), 35-42.
- Colman, A. M. (2009). *Dictionary of Psychology*, edisi 3. New York: Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, Third Edition*. Thousand Oaks: Sage Publication, Inc.
- Efklides, A. (2011). Interactions of Metacognition With Motivation and Affect in Self-Regulated Learning: The MASRL Model. *Educational Psychologist*, 46 (2), 6-25.
- Fleming, S. M., & Frith, C. D. (2014). Metacognitive Neuroscience: An Introduction. Dalam *The Cognitive Neuroscience of Metacognition* (pp. 1-6). Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Komaraju, M., & Nadler, D. (2013). Self-efficacy and academic achievement: Why do implicit beliefs, goals, and effort regulation matter?. *Learning and Individual Differences*, 25, 67-72.
- Litten, F. S. (2014). *Some remarks on the first Japanese animation films in 1917*. Catatan Penelitian.
- Noviarina, H. (2013). *Pengaruh Menonton Anime (Kartun Jepang) terhadap Perilaku*. Artikel Ilmiah Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru: tidak diterbitkan.
- Proust, J. (2013). *The Philosophy of Metacognition: Mental Agency and Self-Awareness*. Oxford: Oxford University Press.
- Rachmah, D. N. (2013). Hubungan *Self Efficacy*, Koping Stress dan Prestasi Akademik. *Jurnal Ecopsy*, 1 (1), 6-12
- Smith, J. D., Beran, M. J., Couchman, J. J., & Coutinho, M. V. C. (2008). The comparative study of metacognition: Sharper paradigms, safer inferences. *Psychonomic Bulletin & Review*, 15 (4), 679-691.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, S.E. (2015). *Health Psychology, Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology: Active Learning Edition, Edisi 10 (terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.