

## ABSTRAK

Eka Septia Warni. 2020. “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan *Self Regulated Learning* Siswa Pengguna *Game Online*”. Skripsi. Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pengguna *game online* dikalangan remaja dewasa ini cenderung meningkat dan tidak jarang kondisi ini membuat pengaturan diri dalam belajar mulai terganggu. Bimbingan kelompok sudah berlangsung di sekolah dan jarang digunakan untuk peningkatan *self regulated learning*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan *self regulated learning* siswa pengguna *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Experiment *The Non Equivalent Control Group*. Siswa pengguna *game online* merupakan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner *self regulated learning*, data dianalisis dengan menggunakan *Wilcoxon Signde Ranks Test*.

Hasil Penelitian menunjukkan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan *self regulated learning* siswa pengguna *game online*. Secara khusus temuan dari penelitian ini yaitu: Terdapat perbedaan yang signifikan *self regulated learning* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa pengguna *game online*. Temuan ini membawa implikasi bagi guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan *self regulated learning* siswa pengguna *game online* melalui layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci : Layanan Bimbingan Kelompok, *Self Regulated Learning*, Pengguna *Game Online*