

**EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
DALAM PENINGKATAN *SELF REGULATED  
LEARNING* SISWA PENGGUNA *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar**

**Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)**



Oleh:

**EKA SEPTIA WARNI**

**NIM. 16006119**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2020**

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM  
MENINGKATKAN *SELF REGULATED LEARNING* SISWA PENGGUNA  
*GAME ONLINE*

Nama : Eka Septia Warni  
NIM/TM : 16006119/2016  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling

Padang, 10 Juni 2020

Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan/Prodi



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.  
NIP.19610225 198602 1 001

Pembimbing Akademik



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons  
NIP.19610225 198602 1 001

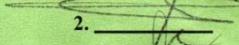
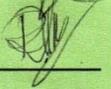
**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang*

**Judul** : Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan *Self Regulated Learning* Siswa Pengguna *Game Online*  
**Nama** : Eka Septia Warni  
**NIM/TM** : 16006119/2016  
**Jurusan/Prodi** : Bimbingan dan Konseling  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Juni 2020

**Tim Penguji**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. <b>_Ketua</b>	: Prof. Dr. Firman, M.Pd., Kons	1. 
2. <b>_Anggota</b>	: Drs. Taufik, M.Pd., Kons	2. 
3. <b>Anggota</b>	: Rahmi Dwi Febriani, S.Pd., M.Pd	3. 

## Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Septia Warni

NIM/TM : 16006119/2016

Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta/ 19 September 1997

Alamat Rumah : Jorong Kubudiateh Nagari Panyalaian Kecamatan X Koto  
Kabupaten Tanah Datar.

Judul Skripsi : Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam  
Meningkatkan *Self Regulated Learning* Siswa Pengguna  
*Game Online*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan *Self Regulated Learning* Siswa Pengguna *Game Online*” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam tradisi keilmuan. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juni 2020

Yang menyatakan,

  
**Eka Septia Warni**  
NIM. 16006119

## 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*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan petunjuk-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Peningkatan *Self Regulated Learning* Siswa Pengguna *Game Online*”**”.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan kerjasama berbagai pihak yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih pada:

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.,Kons. selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan sekaligus Pembimbing Penasehat Akademik yang telah membimbing penulis dari awal perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. Afdal, M.Pd.,Kons, selaku sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Taufik, M.Pd.,Kons dan Ibu Rahmi Dwi Febriani, S.Pd., M.Pd. selaku penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada peneliti mulai dari seminar proposal penelitian hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak/Ibu staf dosen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah banyak membantu peneliti dalam perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
5. Bapak Drs. Hakim, M.Pd, selaku kepala sekolah SMPN 1 Padang, Ibu Gusrina, S.Pd, Ibu Opila Sudirman, S.Pd.,Pg, Ibu Atik Sri Noerjanti, S.Pd, Ibu Erdawati, S.Pd selaku guru BK SMPN 1 Padang, Guru-Guru SMPN 1 Padang, Karyawan Tata Usaha dan Siswa yang telah memberikan bantuan dan kerjasama sehingga data skripsi ini dapat diperoleh.
6. Teruntuk orangtua Ayah Zainal dan Ibu Eva sebagai orangtua serta adik-adik yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi bagi peneliti, baik secara materil maupun moril sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Terimakasih kepada sahabat Meirizka Liani Putri, Dewi Aswira Putri, Annisa Fitri, Armelia Ayuni, Riyya Nelda Putri, Dian Putri Wihardi, Azzah Tahani Haura, Firsty Aufirandra, Lia Mita Syahri, Indi Amanda, Dini Fitriani, Sabila Hasanah, Ervina Rianti, Nia Febriani, Widya Aprilia, Mila yang telah memberi motivasi dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terimakasih kakak senior, adek-adek, rekan-rekan BK 16 Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan, saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, maka peneliti mengharapkan masukan, kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Juni 2020

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. <i>Game Online</i> .....	11
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	11
2. Dampak <i>Game Online</i> .....	12
B. <i>Self Regulated Learning</i> .....	14
1. Pengertian <i>Self Regulated Learning</i> .....	14
2. Aspek-aspek <i>Self regulated learning</i> .....	16
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Self regulated learning</i> .....	20
C. Layanan Bimbingan Kelompok.....	22
1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok.....	22
2. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok.....	23
3. Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok.....	25
4. Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan <i>Self Regulated Learning</i> .....	26
5. Kerangka Konseptual.....	27
6. Hipotesis.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional.....	34
D. Jenis dan Sumber Data.....	34
E. Pelaksanaan Eksperimen.....	35
F. Pengembangan Instrumen.....	38
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Deskripsi Data Penelitian.....	45

B. Pengujian Hipotesis. ....	52
C. Pembahasan. ....	55
D. Keterbatasan Penelitian. ....	58
<b>BAB IV PENUTUP. ....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan. ....	60
B. Saran. ....	61
<b>KEPUSTAKAAN. ....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pengguna <i>Game Online</i> . .....	33
2. Rancangan Materi Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan <i>Self Regulated Learning</i> Siswa Pengguna <i>Game Online</i> . .....	36
3. Kisi-kisi Angket <i>Self Regulated Learning</i> . .....	39
4. Skor Jawaban Responden. ....	41
5. Kriteria Pengelolaan Data Deskriptif Hasil Penelitian. ....	43
6. Hasil <i>Pretest Self Regulated Learning</i> . ....	46
7. Hasil <i>Posttest Self Regulated Learning</i> . ....	47
8. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self Regulated Learning</i> Siswa. ....	48
9. Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> dan <i>posttest Self Regulated Learning</i> siswa. ....	49
10. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self Regulated Learning</i> Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol. ....	51
11. Hasil Analisis <i>Wilcoxon's Signed Rank Test</i> Perbedaan <i>Self Regulated Learning</i> Siswa Pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> . ....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	68
2. Angket Penelitian. ....	69
3. Rencana Pelaksanaan Layanan.....	70
4. Absensi Kegiatan Bimbingan Kelompok. ....	71
5. Tabulasi Data Penelitian. ....	72
6. Analisis SPSS.....	73
7. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan Bimbingan Dan Konseling.....	74
8. Surat Izin Penelitian Dari Kantor Dinas Pendidikan Kota Padang.....	75
9. Surat Izin Penelitian Dari SMPN 1 Padang. ....	76

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga kegiatan yang dilakukan lebih efektif dan efisien. Hal tersebut juga termasuk pada aktivitas dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Media yang sering digunakan untuk pencarian informasi tersebut salah satunya yaitu internet. Hal tersebut dikarenakan pada internet dapat mengakses beragam hal menarik yang mendunia.

Dewasa ini internet sudah bisa diakses oleh siapapun mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berdasarkan data yang ada sebagian pengguna internet merupakan kalangan remaja. Menggunakan internet merupakan salah satu aktivitas yang banyak disukai remaja terutama dalam mencari informasi dan menjalin hubungan dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia dan bermain *game online* (Frischa, M.Y., 2013).

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII: 2018) ditemukan bahwa pengguna internet di Indonesia ada sekitar 171 juta orang. Sumatera Barat merupakan pengguna internet nomor dua terbanyak di pulau Sumatera dengan persentase 84,2%. Persentase dari umur ada sekitar 91% dari pengguna internet berusia 15-19 tahun, dengan tingkat pendidikan rata-rata pengguna 90,2% sedang berada di sekolah menengah. Pengguna internet diantaranya menggunakan internet 7,8% bermain *game online*.

Dadwal (2018) menjelaskan jumlah pengguna *game online* di Indonesia sekitar 60 juta yang akan mengalami pertumbuhan amat pesat dan diperkirakan pada tahun 2020 meningkat hingga 100 juta pengguna. Dasar pengguna *game online* di Indonesia terdiri dari 49 % pengguna ponsel laki-laki dan 51 % pengguna ponsel perempuan.

Kehadiran internet memiliki berbagai manfaat, namun penggunaan yang kurang bijak dalam hal mengakses menyebabkan kecanduan (Hur, 2006). Pengguna internet dapat mengakses berbagai layanan yang berpotensi menjadi penyalahgunaan yang merugikan diri sendiri secara fisik, sosial dan psikologis (Kuss dan Mark, 2011). Disisi lain kemudahan pada penggunaan internet akan mempermudah kegiatan pembelajaran. Sebagian besar tugas-tugas yang diberikan guru menggunakan internet, mulai dari guru mengirimkan soal, tugas-tugas, bahan-bahan ajar.

Diwaktu mengerjakan tugas yang menggunakan internet, tidak jarang ditemukan sebagian siswa tertarik dengan fitur-fitur *game online*. Mereka juga bergabung dengan grup/kelompok/komunitas *game online* yang menawarkan berbagai jenis *game* menarik dengan hadiah yang menggiurkan.

Remaja pengguna *game online* melakukan aktivitas sepanjang waktu. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan lima belas orang siswa di SMP Negeri 1 Padang pada tanggal 28 Oktober 2019 bahwa siswa merasakan tidak bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan *game online*, mereka bisa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai 6 jam dalam sehari. Hal tersebut menyebabkan mereka lupa waktu untuk makan, mandi,

istirahat dan belajar. Hal lain pun membuat dirinya tidur larut malam yang mengakibatkan terlambat bangun tidur dan datang terlambat ke sekolah.

Berdasarkan data awal yang dilakukan peneliti pada 24 Februari 2020 diberikan pertanyaan kepada siswa kelas VII dan VIII yang berjumlah 512 siswa bahwa ada sekitar 263 atau 51,4 % siswa menggunakan *game online* dengan rentang waktu menggunakan *game online* rata-rata 2 sampai 7 jam.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru BK pada tanggal 25 Oktober 2019 beberapa siswa yang sering terlambat datang ke sekolah kebanyakan alasannya yaitu karena malamnya bergadang yang disebabkan bermain *game online* atau menggunakan sosial media. Ini juga mengakibatkan siswa sering tertidur di kelas dan kurang fokus belajar akibat kurang istirahat, kurang motivasi dalam belajar, minat terhadap belajar berkurang, sulit mengatur waktu belajarnya, sehingga kurang bisa menguasai pelajaran. Keterbatasan guru BK dalam menangani permasalahan ini yaitu ketersediaan waktu yang kurang dalam pelayanan dan tidak semua guru BK yang mampu melaksanakan layanan yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

Yovanka (2008) menjelaskan bahwa pada kelompok siswa pengguna *game online* memiliki motivasi berprestasi yang lebih rendah. Selain itu, sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikannya menyebabkan banyak pemain *game online* yang memilih untuk tidak masuk sekolah (bolos) dan menghindari pekerjaan, seperti tugas-tugas sekolah. Yang sering terjadi pada remaja yang menggunakan *game online* sering bermasalah

kepada akademiknya, maka dari itu siswa sulit untuk mengatur dirinya dalam melaksanakan pembelajaran yang disebut dengan *self regulated learning*.

*Self regulated learning* menurut Winne (Santrock, 2008) adalah kemampuan untuk memunculkan dan memonitor sendiri pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai suatu tujuan. Senada dengan itu Hidayat, H., Nirwana, H., & Syahniar, S. (2016) menyatakan *self regulated learning* adalah proses aktif dan konstruktif siswa dalam menetapkan tujuan untuk proses belajarnya dan usaha untuk memonitor, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi dan perilaku, yang kemudian semuanya diarahkan dan didorong oleh tujuan dan mengutamakan konteks lingkungan. Selanjutnya Yulianti, P., Sano, A., & Ifdil, I. (2016) mengemukakan siswa yang memiliki *self regulated learning* dalam belajar merupakan siswa yang aktif secara metakognitif, motivasi, dan perilakunya dalam proses belajar.

Hasil penelitian Saputra, M (2019) dengan judul “Pengaruh Regulasi Diri, Pola Asuh Permisif, Durasi Bermain *Game Online*, Intensitas Bermain *Game Online*, Dan Demografi terhadap Adiksi *Game Online*” menunjukkan siswa memiliki *self regulated learning* rendah pada pengguna *game online*. Kemudian penelitian Maulya (2017) dengan judul Regulasi Diri Dalam Belajar (*Self Regulated Learning*) Pada Remaja pengguna *Game Online* menunjukkan siswa memiliki *self regulated learning* dengan kategori rendah. Selanjutnya, hasil penelitian Ikhsan (2018) Studi Deskriptif Mengenai *Self Regulation* pada *Gamers Game Online Dota* mengemukakan 60% dari 25 siswa memiliki *self regulated learning* yang termasuk kategori rendah.

Selanjutnya penelitian Sindi (2011) yang berjudul hubungan *self regulated learning* pada pemain *game online* siswa SMPN 15 Padang menyatakan bahwa semakin rendah *self regulated learning* remaja maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dialami siswa tersebut.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan *self regulated learning* bisa dengan meningkatkan pemahaman siswa akan manfaat belajar untuk masa depan, serta memberikan pemahaman terhadap cara merencanakan dan mengelola jadwal belajar secara konsisten dan evaluatif. Setiap siswa harus memiliki *self regulated learning* dan perlu peningkatan dalam dirinya, karena siswa yang memiliki *self regulated learning* tahu bagaimana cara mengatur dirinya dalam belajar, tujuan belajarnya, belajar lebih efektif, menyelesaikan soal-soal yang rumit menjadi langkah-langkah yang sederhana, memperoleh pemahaman materi secara mendalam, dan tahu bagaimana cara meraih prestasi belajar yang lebih tinggi (Firman, 2018). Dalam bimbingan dan konseling, upaya yang dapat memberikan pemahaman dan juga pemeliharaan terhadap kondisi siswa salah satunya dalam meningkatkan *self regulated learning* dapat dilakukan dengan bimbingan kelompok.

Menurut Sukardi (2010) ada tiga fungsi bimbingan kelompok yaitu: fungsi informasi, fungsi pengembangan, dan fungsi preventif dan kreatif. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok diharapkan siswa dapat memahami berbagai informasi akan pentingnya belajar, pentingnya mengatur jadwal belajar untuk masa depannya, dan secara sadar dan mandiri merubah perilaku yang tidak teratur belajar menjadi belajar yang berkesinambungan,

penuh komitmen dan konsisten. Bimbingan kelompok memiliki potensi yang mampu meningkatkan *self regulated leaning* siswa.

Peran bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self regulated leaning* dapat terlihat dari definisi yang diungkapkan Rusmana (2009) bahwa bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi.

Berdasarkan hasil penelitian Khafidhoh, I., & Purwanto, E. (2015) pada probabilitas tingkat signifikansi 5% hasil uji statistik melalui Uji T diperoleh t hitung sebesar -7,693. Dengan pengujian dua sisi menggunakan signifikansi 0,025 sisi diperoleh t tabel sebesar +/-2,262. Karena t hitung > t tabel yaitu  $7,693 > 2,262$  maka  $H_0$  ditolak artinya ada perbedaan antara sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dan sesudah diberikan bimbingan kelompok. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik modeling efektif untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Rinjani, Y. R. (2019) diperoleh kesimpulan bahwa bimbingan kelompok teknik *mind mapping* efektif dalam meningkatkan *self regulated learning* pada siswa di SMP N 4 Ngaglik dibuktikan dari hasil perhitungan melalui analisis *univariat* dan uji *wilcoxon* yang menunjukkan adanya peningkatan. Pada Analisis *univariat*, tingkat *self regulated learning* siswa pada kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* sebesar 50% (kategori sedang) dan 50% (kategori rendah),

meningkat menjadi 80% (kategori tinggi) dan 20% (kategori sedang) sesudah diberikannya *treatment*. Kemudian pada uji *wilcoxon* diperoleh hasil nilai Z sebesar -2,803 dan signifikansi *p-value* sebesar 0,005 maka  $sig < \alpha$  (0,05) dan hasil nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* sebesar 117,50 meningkat menjadi 159,20 pada saat *posttest*.

Bertitik tolak dari penjelasan tersebut *self regulated learning* siswa perlu untuk ditingkatkan demi keberhasilan dalam belajarnya. Dengan demikian guru BK memiliki peran penting dalam hal tersebut. Salah satu layanan BK yang dapat dilakukan yaitu layanan bimbingan kelompok dengan topik tugas untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Siswa belum mampu mengelola waktu dalam belajar.
2. Pelaksanaan kegiatan belajar siswa belum terjadwal.
3. Siswa tidak percaya diri terhadap kemampuan sendiri untuk mengatur waktu belajar.
4. Siswa belum mampu memanfaatkan waktu dengan hal berguna.
5. Kurangnya pengetahuan siswa akan pentingnya *self regulated learning*.
6. Layanan yang dilaksanakan guru BK disekolah kurang maksimal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada *self regulated learning* dan layanan bimbingan kelompok.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan *self regulated learning* siswa pengguna *game online* kelompok eksperimen sebelum dan sesudah melaksanakan layanan bimbingan kelompok?
2. Apakah terdapat perbedaan *self regulated learning* siswa pengguna *game online* kelompok kontrol tanpa perlakuan bimbingan kelompok?
3. Apakah terdapat perbedaan *self regulated learning* siswa pengguna *game online* kelompok eksperimen yang diberi perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk hal sebagai berikut :

1. Menguji perbedaan *self regulated learning* siswa pengguna *game online* kelompok eksperimen sebelum dan sesudah melaksanakan bimbingan kelompok.
2. Menguji perbedaan *self regulated learning* siswa pengguna *game online* kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan bimbingan kelompok.
3. Menguji perbedaan *self regulated learning* siswa pengguna *game online* kelompok eksperimen yang diberi layanan bimbingan kelompok

dengan siswa kelompok kontrol tanpa melaksanakan bimbingan kelompok.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dipergunakan untuk:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian pengetahuan di bidang bimbingan konseling, dan membantu siswa dalam meningkatkan *self regulated learning* siswa yang menggunakan *game online* melalui layanan bimbingan kelompok.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Dinas Pendidikan, penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk meningkatkan kemampuan guru BK dalam membimbing siswa di sekolah.
- b. Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP), hasil penelitian ini dapat digunakan untuk melaksanakan pelatihan kepada guru BK dalam meningkatkan kemampuan menggunakan layanan Bimbingan Konseling di sekolah .
- c. Musyawarah Guru Bimbingan Dan Konseling (MGBK), dapat menambah kajian pengetahuan bimbingan dan konseling, juga menjadi pedoman dalam memberikan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa pada pengguna *game online*.

- d. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, hasil penelitian ini berguna untuk peningkatan kualitas layanan Bimbingan Konseling.
- e. Siswa, hasil penelitian ini dapat membantu siswa pengguna *game online* dalam meningkatkan *self regulated learning* dengan layanan bimbingan kelompok.