

EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN *SELF REGULATED LEARNING*

Rismar Julia Utami

STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh

Email : rj_utami@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research background is lack of student self regulated learning, it has negative effects for the quality and quantity of learning. Guidance and counseling services have a duty and role in improving students self regulated learning, one of them is information service. Students will be given an understanding and knowledge to improve student self-regulated learning by information service. The research purpose to reveal the effectiveness of information services to improve student self-regulated learning. This research using quantitative research method with quasi-experimental approach by using the non equivalent control group design. The research population was 115 students XI class in SMA N 13 Kerinci and selected by purposive sampling technique. Student self regulated learning data was Likert Scale, then analyzed using the Wilcoxon Signed Ranks Test and Kolmogorov Smirnov 2 Independent Samples with SPSS version 20.00. Based on this result, guidance and counseling techers are suggested to do the information service planned by using the game to improve student self regulated learning.

Keywords: *Self regulated learning, Information Services*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan pada hakekatnya bertujuan agar para siswa dapat mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan potensi diri, kemampuan dan nilai pribadinya (Semiawan, 2000:45). Bimbingan dan konseling merupakan salah satu komponen dari sistem pendidikan, mengingat bahwa bimbingan dan konseling adalah suatu kegiatan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu pada umumnya dan pada siswa khususnya di sekolah dalam rangka meningkatkan mutunya. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling adalah layanan informasi, Hallen (dalam Zainal Abidin dan Alief Budiono, 2010:40) mengatakan bahwa layanan informasi merupakan layanan yang memungkinkan siswa menerima dan memahami berbagai informasi seperti, informasi pendidikan, jabatan dan karir yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan bagi siswa, baik di lingkungan masyarakat dan di lingkungan sekolah.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memegang peranan dan bertanggung jawab dalam menunjang keberhasilan siswa untuk menjalankan tugas-tugas perkembangannya dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut layanan informasi mempunyai fungsi utama yaitu fungsi pemahaman dan fungsi pencegahan maksudnya bahwa dengan layanan informasi tersebut, individu memiliki pemahaman yang lebih terhadap berbagai hal tentang kehidupan, sehingga dirinya dapat terhindar dari pola hidup yang tidak benar.

Setiap individu memiliki kemampuan untuk mengatur diri, hanya saja kemampuan mengatur diri setiap individu berbeda-beda. Kemampuan mengatur diri ini dikenal dengan *self regulation*. *Self regulation* ini penting bagi setiap individu terutama siswa dalam proses belajarnya, dengan *self regulation* yang baik, hidup akan lebih teratur dan terarah sehingga individu dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pengaturan diri dalam belajar disebut juga dengan *Self regulated learning* mencakup kemampuan strategi kognitif, belajar teknik pembelajaran, dan belajar sepanjang masa.

Siswa dituntut untuk dapat belajar secara optimal dan mandiri, dapat mengatur waktu dengan baik di sekolah serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang intensif sehingga siswa menjadi produktif, kreatif dan inovatif. Bekal utama yang dibutuhkan siswa untuk

menyesuaikan diri dengan tuntutan tersebut adalah memiliki kemampuan dan keterampilan untuk mengatur kegiatan belajar, mengontrol perilaku belajar, mengetahui tujuan, arah, serta sumber-sumber yang mendukung untuk belajarnya. Hasil pengamatan peneliti yang menjadi masalah adalah masih ditemukan, beberapa hal yang menunjukkan bahwa kurangnya kemandirian dalam belajar mencakup perilaku (1) rendahnya keinginan untuk mengerjakan tugas dengan usaha optimal dan tepat waktu, tidak menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan alasan tertinggal di rumah, (2) siswa tidak dapat belajar secara lebih mandiri dan sering hanya bergantung pada orang lain, hal ini terlihat pada siswa yang mencontek saat ulangan, (3) kurang memanfaatkan fasilitas perpustakaan sebagai sumber belajar, (4) rendahnya usaha dan kemauan siswa dalam meminta perbaikan (*remedial*) kepada guru mata pelajaran yang nilainya belum tuntas, (5) siswa tidak memiliki jadwal belajar rutin setiap hari, (6) serta terlambat datang ke sekolah. Peran bimbingan dan konseling sangatlah penting dalam meningkatkan pengaturan diri dalam belajar (*self regulated learning*) pada siswa. Sebagai tindak lanjut dari fenomena yang ditemui, dalam upaya meningkatkan pengaturan diri dalam belajar (*self regulated learning*) dapat dilakukan dengan berbagai macam strategi. Layanan informasi merupakan salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajarnya, serta dapat meningkatkan regulasi diri siswa.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan informasi menggunakan permainan untuk meningkatkan *self regulated learning* pada siswa dalam belajar. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut: (1) perbedaan *self regulated learning* siswa kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan layanan informasi menggunakan permainan, (2) perbedaan *self regulated learning* siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah mengikuti layanan informasi tanpa menggunakan permainan, (3) perbedaan *self regulated learning* antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan layanan informasi menggunakan permainan dengan siswa kelompok kontrol yang diberikan perlakuan layanan informasi tanpa menggunakan permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian *quasi experiment* dengan desain *The Non Equivalent Control Group*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan model skala *Likert*. Uji validitas instrumen penelitian ini menggunakan *Product Moment Correlation* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata *self regulated learning* siswa. Setelah deskripsi data tentang *self regulated learning* siswa, dihitung rentangan data atau interval sehingga diperoleh norma kategori yang diklasifikasikan dengan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1. Penetapan Kategori *Self Regulated Learning*

Skor	Kategori
≥ 193	Sangat Baik
156 s/d 192	Baik
119 s/d 155	Cukup Baik
82 s/d 118	Kurang Baik
≤ 81	Tidak Baik

Sumber: Rumus Interval (Agus, 2010:12)

Penentuan teknik analisis data dilakukan dengan melihat karakteristik data. Data penelitian untuk peningkatan *self regulated learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut: (1) berpasangan (*pretest-posttest*), (2) sampelnya kecil (subyek penelitian berjumlah 30 orang), (3) menggunakan penelitian eksperimen atau perlakuan. Karena memiliki karakteristik tersebut di atas, maka teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan

menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Kolmogorov Smirnov 2 Independent Samples*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan temuan penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara *self regulated learning* pada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, deskripsi data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Nilai Mean *Self Regulated Learning* Kelompok Eksperimen dan Kontrol pada Tahap *Pretest*.

Sampel		Mean Rank
Kelompok	N	
Eksperimen	30	110,2
Kontrol	30	108,1

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata skor *pretest* pada variabel *self regulated learning* kelompok eksperimen sebesar 110,2 dan kelompok kontrol 108,1. Hal ini berarti kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang berada pada kategori sama yaitu kurang baik.

Tabel 3. Distribusi Nilai Mean *Self Regulated Learning* Kelompok Eksperimen dan Kontrol pada Tahap *Posttest*.

Sampel		Mean Rank
Kelompok	N	
Eksperimen	30	156
Kontrol	30	114,6

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata skor *pretest* pada variabel *self regulated learning* kelompok eksperimen sebesar 156 berada pada kategori baik dan kelompok kontrol 114,6 berada pada kategori kurang baik. Hal ini berarti kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang berada pada kategori berbeda.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah diuraikan, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *self regulated learning* siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada bagian berikut dijelaskan pembahasan untuk masing-masing variabel yang dikaji dalam penelitian.

1. *Self Regulated Learning* pada Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat *pretest* kondisi *self regulated learning* siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 13 Kerinci berada pada kategori kurang baik. Setelah diberikan perlakuan yaitu dengan memberikan layanan informasi dengan menggunakan permainan pada kelompok eksperimen *self regulated learning* pada siswa mengalami peningkatan yakni berada pada kategori baik. Sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan layanan informasi biasa, *self regulated learning* pada siswa juga mengalami peningkatan. Akan tetapi peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol masih berada pada kategori yang sama yaitu kurang baik.

Zimmerman (dalam Winda, 2012:54) mengatakan *self regulated learning* dapat diajarkan, dipelajari dan dikontrol. Umumnya, siswa yang berhasil adalah siswa yang menggunakan strategi *self regulated learning* dan sebagian besar sukses di sekolahnya. *Self regulated learning* mampu mengatur kinerja dan prestasi akademis dan penting untuk

diteliti, mengingat siswa harus mengatur diri supaya prestasi akademisnya sesuai dengan yang diharapkan.

Siswa yang belajar dengan regulasi diri bukan hanya tahu tentang apa yang dibutuhkan oleh setiap tugas, tetapi mereka juga dapat menerapkan strategi yang dibutuhkan. Mereka dapat membaca secara sekilas ataupun secara seksama. Mereka dapat menggunakan berbagai strategi ingatan atau mengorganisasikan materinya. Ketika mereka menjadi lebih *knowledgeable* (memiliki/menunjukkan banyak pengetahuan, kesadaran, atau inteligensi) di suatu bidang, mereka menerapkan banyak strategi secara otomatis. Hasilnya mereka telah menguasai sebuah strategi dan taktik pembelajaran yang besar dan fleksibel (Wolfolk, dalam Eva 2010:113). Berdasarkan pendapat di atas jelas bahwa *self regulated learning* dibutuhkan oleh setiap siswa dalam belajar di dunia pendidikan yang muaranya sukses dalam kehidupan masa depan yang cerah.

Banyak hal yang menjadi karakter utama siswa yang mempunyai *self regulated learning* yang baik. Dalam memahami hal-hal yang melatarbelakangi penurunan prestasi atau hasil belajar siswa, maka guru BK haruslah bisa memahami semua siswa bimbingan melalui layanan informasi.

2. Perbedaan *Self Regulated Learning* Siswa pada Kelompok Eksperimen (*Pretest* dan *Posttest*)

Self regulation merupakan kemampuan untuk mengontrol perilaku sendiri. Regulasi diri merupakan penggunaan suatu proses pemikiran perilaku terhadap perilaku dan perasaan yang terus menerus dalam upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Regulasi diri yang baik juga membantu siswa dalam mengatur, merencanakan, dan mengarahkan dirinya untuk mencapai tujuan tertentu dalam hal ini pencapaian prestasi yang maksimal. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama yang berbunyi “terdapat perbedaan yang signifikan pada *self regulated learning* siswa kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberikan perlakuan berupa pemberian layanan informasi dengan menggunakan permainan”. Pengujian dilakukan dengan uji *Wilcoxon Signed Rank*.

Hal ini sesuai dengan pendapat peneliti bahwa Setelah diberikan layanan informasi dengan menggunakan permainan kepada kelompok eksperimen, *self regulated learning* siswa yang semula siswa pada saat *pretest* berada pada kategori kurang baik dengan skor 110,2 menjadi meningkat dengan rata-rata 156 dan berada pada kategori baik. Berdasarkan hal ini terjadi peningkatan *self regulated learning* siswa sebanyak 45,8% setelah diberikan perlakuan.

Hal ini menunjukkan bahwa layanan informasi dengan menggunakan permainan cukup efektif dalam memberikan berbagai pengetahuan dan wawasan yang dapat digunakan siswa untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, proses kegiatan layanan informasi dengan menggunakan permainan, siswa menjadi sangat antusias dan aktif mengikuti diskusi serta tidak membosankan sehingga kegiatan layanan ini banyak memperoleh hal yang baru yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan belajarnya.

Bermain sebagai salah satu alternatif metode komunikasi. Teknik kreativitas ini dapat mengurangi permasalahan tingkah laku, meningkatkan hasil yang menyenangkan, mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal (Pamela dalam Eva, 2012:3).

Sejalan dengan pendapat di atas Tohirin (2007:147) menjelaskan bahwa layanan informasi juga bertujuan untuk pengembangan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan individu terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan individu: (a) mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis, (b) mengambil keputusan, (c) mengarahkan diri untuk kegiatan kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil, dan (d) mengaktualisasikan secara terintegrasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa kiranya perlu adanya suatu upaya untuk melaksanakan layanan informasi dengan media khusus materi *self regulated learning*, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pengaturan diri yang baik masa depan tapi siswa juga dapat membuat pilihan.

Hal yang terlihat selama proses pengamatan yang dilakukan ketika siswa mengikuti layanan informasi, siswa antusias dan mulai berani mengeluarkan pendapat, serta siswa mulai memiliki ketertarikan dan fokus untuk mengetahui informasi tentang *self regulated learning* dengan bertanya bagaimana cara membagi waktu dengan baik dan mencari informasi yang cocok untuk menunjang pembelajaran.

3. Perbedaan *Self Regulated Learning* Siswa pada Kelompok Kontrol (*Pretest* dan *Posttest*)

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan *self regulated learning* pada siswa selain dengan layanan informasi menggunakan permainan, juga dilakukan melalui layanan informasi biasa yaitu diberikan pada kelompok kontrol. Setelah diberikan layanan layanan informasi tanpa menggunakan permainan terdapat perbedaan antara *self regulated learning* siswa kelompok kontrol *pretest* dan *posttest*, namun perbedaan tersebut tidak signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, perbedaan perolehan skor *self regulated learning* siswa pada *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol tidak terlalu besar. Hal ini sesuai dengan pendapat peneliti bahwa *self regulated learning* siswa yang diberikan layanan informasi tanpa menggunakan permainan cenderung menetap. Dari hasil rata-rata kelompok kontrol 108,1 menjadi 114,6 terlihat peningkatan yang sangat lambat dimana siswa hanya mampu meningkatkan *self regulated learning* sebanyak 6,5%.

Suasana belajar yang membosankan karena kurang adanya variasi akan menimbulkan kejenuhan atau kebosanan pada siswa dan akan mudah menimbulkan keletihan. Jika kondisi ini terjadi, maka siswa akan mengalami kejenuhan belajar. Pada saat seperti ini, siswa mengalami penurunan daya ingat dan tidak mampu lagi mengakomodasikan informasi atau pengalaman baru (Fanani dalam Mardiana, 2014:23).

Violet (dalam Eva, 2012:2) memandang bahwa pendekatan bermain ini sebagai salah satu alternatif metode komunikasi "*a window to our children*". Teknik permainan ini dapat mengurangi permasalahan tingkah laku, meningkatkan hasil yang menyenangkan, pada umumnya mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal.

Pelaksanaan layanan informasi dalam penelitian ini untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan berbagai hal yang terkait dengan *self regulated learning* melalui pemberian informasi dengan cara menjelaskan dan ceramah. *Self regulated learning* yang diharapkan melalui layanan informasi adalah diperolehnya pengetahuan bagi siswa tentang cara pengaturan diri yang baik dalam belajar. Setelah dilakukan layanan informasi, terjadi peningkatan *self regulated learning* siswa, namun tidak signifikan. Hal tersebut disebabkan oleh layanan informasi biasa (tanpa permainan) hanya memberikan pengetahuan-pengetahuan, namun kurang terjadi keaktifan dan interaksi yang efektif. Dalam penelitian ini kelompok kontrol hanya diberikan layanan informasi ceramah biasa, sehingga tidak banyak melibatkan keefektifan siswa dalam mengembangkan pikiran, wawasan maupun pengetahuan seperti halnya pada kegiatan layanan informasi dengan menggunakan permainan.

Erickson (dalam Eva, 2012: 3) menambahkan bahwa permainan sebagai bentuk komunikasi yang sangat signifikan dengan siswa. Piaget juga percaya bahwa permainan merupakan jalan dalam mengasimilasi informasi baru bagi dunianya dan beradaptasi pada situasi baru.

berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui pentingnya *games* (permainan) dalam Bimbingan dan Konseling (BK). Sebagai sebuah teknik yang berguna untuk mediasi dalam memberikan materi kepada siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan membuat suasana kelas tidak monoton. *Image* Bimbingan dan Konseling menjadi positif karena gurunya menguasai materi dengan teknik yang menyenangkan. Nampaknya siswa mulai merasakan fungsi BK setelah pembelajaran bermakna ini. Siswa

mempunyai kesan yang mendalam atas kegiatan yang terjadi dalam kelas. Meskipun terkesan bermain, namun sebenarnya mempunyai makna dalam pembelajaran.

4. Perbedaan *Self Regulated Learning* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan *self regulated learning* siswa kelompok eksperimen yang diberi layanan informasi menggunakan permainan dengan kelompok kontrol yang diber layanan informasi biasa (tanpa permainan). Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *posttest* kelompok eksperimen 156 dan kelompok kontrol 114,6. Dari hal ini dapat dilihat perbedaan sebanyak 41,4% antara *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari jumlah ini terlihat jelas perbedaan hasil *posttest* yang signifikan. Hal ini tentunya memang terdapat perbedaan antara keduanya, layanan informasi dengan menggunakan permainan lebih efektif daripada layanan informasi biasa (tanpa permainan).

Penyampaian informasi dapat dilakukan melalui berbagai media yang dapat menunjang pelaksanaan layanan informasi tersebut. Media yang digunakan dalam penyampaian informasi harus sesuai dilihat dari berbagai aspek. Penggunaan media yang digunakan juga dapat dipertimbangkan dari segi efektifitas dan efisiensinya.

Permainan dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Pamela (dalam Agus A, 2010:5) menjelaskan media permainan berfungsi dalam layanan bimbingan dan konseling, karena: (1) siswa biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, bermain salah satu cara berkomunikasi dengan siswa; (2) permainan merupakan salah satu metode untuk membantu siswa mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; dan (4) adanya keterbatasan tipe tingkah laku.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka terjadinya perbedaan *self regulated learning* kelompok yang diberi layanan informasi dengan menggunakan permainan dan kelompok yang diberikan layanan informasi biasa (tanpa menggunakan permainan) disebabkan layanan informasi menggunakan permainan bukan sekedar memberikan informasi, namun siswa juga terlibat aktif dalam diskusi, sehingga siswa memperoleh wawasan, pengetahuan dari siswa yang lain.

Hasil analisis data mengungkapkan bahwa layanan informasi dengan menggunakan permainan efektif untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa. Keefektifan ini terlibat dari jumlah keseluruhan analisis yang dilakukan di mana skor hasil *self regulated learning* siswa kelompok eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang tidak signifikan dalam kenaikan skor *self regulated learning* siswa. Hendaknya guru BK semakin cerdas dalam memberikan pelayanan bimbingan dan konseling khususnya dalam memberikan layanan informasi dengan menggunakan media.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis hasil penelitian mengenai *self regulated learning* pada siswa dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan skor rata-rata *self regulated learning* siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelompok eksperimen pada saat *pretest* berada pada kategori kurang baik dan saat *posttest* setelah diberi perlakuan berupa layanan informasi dengan menggunakan permainan berada pada kategori baik.
2. Terdapat peningkatan skor rata-rata *self regulated learning* siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelompok kontrol yang diberikan layanan informasi tanpa menggunakan permainan pada *pretest* dan *posttest*, namun peningkatan tersebut masih berada pada kategori yang sama yaitu kurang baik.
3. Terdapat perbedaan peningkatan skor rata-rata *self regulated learning* siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelompok eksperimen yang diberikan layanan informasi dengan menggunakan

permainan dengan siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelompok kontrol yang diberikan layanan informasi tanpa menggunakan permainan.

IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka dapat diajukan implikasi diantaranya:

1. Implikasi Teoritis

Hasil yang diperoleh melalui penelitian eksperimen ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi konselor sekolah dan personil sekolah lainnya dalam menyikapi rendahnya *self regulated learning* siswa, sehingga dapat memberikan pelayanan yang tepat untuk diberikan kepada siswa. Melalui layanan informasi menggunakan permainan yang mampu menjangkau jumlah siswa lebih banyak dapat mengembangkan berbagai potensi siswa secara optimal dan memecahkan berbagai permasalahan yang mereka alami.

2. Implikasi Praktis

- a. Penyampaian informasi hendaknya sesuai materi dan menggunakan teknik yang menarik. Guru BK sebaiknya menyelenggarakan layanan informasi menggunakan teknik yang dilaksanakan secara berkelanjutan dan dengan perencanaan yang matang.
- b. Guru BK hendaknya mampu menentukan materi layanan informasi yang tepat sesuai dengan permasalahan siswa. Agar layanan informasi lebih efektif dalam meningkatkan *self regulated learning* siswa, guru BK hendaknya dapat melakukan identifikasi masalah terkait *self regulated learning* siswa secara tepat, sehingga akan mempermudah guru BK dalam menentukan materi layanan yang sesuai dengan masalah siswa.
- c. Guru BK hendaknya memberikan layanan informasi dari pada menyelenggarakan layanan lainnya. Melalui layanan informasi dapat menjangkau siswa secara keseluruhan (klasikal) sehingga siswa memahami cara meningkatkan *self regulated learning*, membantu memandirikan siswa, serta dapat mencegah dan mengentaskan masalah siswa terkait dengan *self regulated learning*.

SARAN

Berdasarkan hasil-hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai tindak lanjut penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru BK

Guru BK disarankan lebih meningkatkan *self regulated learning* siswa khususnya terkait penggunaan pendekatan dalam belajar dan cara mencari informasi yang diperlukan dalam belajar melalui layanan informasi menggunakan permainan serta membuat program terkait upaya meningkatkan *self regulated learning* siswa.

2. MGBK

Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK) hendaknya dalam upaya meningkatkan kegiatan layanan informasi khususnya terkait pengaturan diri dalam belajar pada siswa diharapkan memberikan materi atau diskusi melalui *workshop* terkait *self regulated learning* ataupun layanan informasi menggunakan permainan.

3. Kepala Sekolah

Sebagai pimpinan di sekolah, kepala sekolah hendaknya memberikan kesempatan pada guru bimbingan dan konseling untuk aktif mengikuti pelatihan-pelatihan yang bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan menyelenggarakan layanan informasi menggunakan permainan.

4. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling

Sebagai bahan untuk dapat menghasilkan mahasiswa dan alumni Bimbingan dan Konseling yang profesional dalam melaksanakan praktek di lapangan khususnya praktek layanan Informasi dengan menggunakan media yang lebih menarik.

5. Bagi Kepala Dinas

Bagi Bapak/ibu Kepala Dinas Pendidikan agar memberikan dorongan, perhatian, fasilitas, sarana dan prasarana serta membantu mengintensifkan *self regulated learning* pada siswa yang akan berdampak langsung pada prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, A. 2010. *Game dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. Materi Diklat Teknis Fungsional Peningkatan Kompetensi Guru Pertama BK MA, (Online), (<http://himcyoo.files.wordpress.com/2012/04.pdf>, diakses 09 Juli 2014).
- Agus, I. 2010. *Statistik: Konsep dasar dan aplikasinya*. Jakarta: Predana Media.
- Eva, L. 2010. "Strategi *Self Regulated Learning* dan Prestasi Belajar: Kajian meta analisis". *Jurnal Psikologi*. Vol. 37, No. 1, hal: 110 – 129. <http://eprints.uin-suska.ac.id/4691/1/10179110910441.pdf>, diakses 25 Januari 2015).
- Eva, I. 2012. Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling. Materi Seminar Internasional dan Workshop MGBK Nasional, (Online), (<http://himcyo.wordpress.com/2012/04.pdf>, diakses 12 juli 2014).
- Mardiana, N. 2014. "Pengaruh Penggunaan Teknik *Ice Breaking* dalam Bimbingan Klasikal terhadap Penguasaan Materi Bimbingan Sosial pada Siswa Kelas X IPA SMA N 2 Kota Bengkulu". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Semiawan, C. 2000. *Membuka Masa Depan Anak-anak Kita: Mencari kurikulum pendidikan abad XXI*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Winda, A. 2012. "Perbedaan *Self Regulated Learning* Ditinjau dari Status Kelas pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bukittinggi". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, (Online), (<http://jurnal.pendidikan/pdf>, diakses 28 Januari 2015).
- Zainal Abidin dan Alief Budiono. 2010. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.