

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN MANAJEMEN WAKTU SISWA KELAS X SMA KARTIKA III-1 BANYUBIRU

Oleh: Eka Wahyu Andani*, Arri Handayani** dan Agus Setiawan***
e-mail : ekawahyu215@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan siswa mengenai cara memanajemen waktu dengan baik. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan manajemen waktu siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah *true ekperimental*, sampel yang diambil sebanyak 20 siswayang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan teknik *multistage sampling*. Data dalam penelitan diperoleh melalui instrumen penelitian skala manajemen waktu dengan empat alternatif jawaban. Hasil analisis dengan menggunakan *t-test*. Penelitian yang digunakan adalah *pretest-postest control group design*. Uji validitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Product Moment*, dan dilanjutkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*. Hasil uji validitas instrumen diperoleh butir instrument yang valid 25 butir dan 25 butir tidak valid karena gugur dengan koefisiensi reliabilitas sebesar 0,349. Dari hasil pengajuan hipotesis menggunakan rumus *t-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 6,408 sementara t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% (0,05) sebesar 2,306. Karena t_{hitung} 6,408 > t_{tabel} 2,306, maka dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru”.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Metode Permainan Simulasi, Manajemen Waktu.

ABSTRACT

This research is backed by a lack of knowledge of students about how to manage time. The purpose of this research is to know the increase of time management of students through group guidance service with simulation game techniques in grade X students of SMA Kartika III-1 Banyubiru. This type of research is quantitative research. The method used is true eperimental, samples taken as many as 20 students are divided into two groups, namely the group of experiments and control groups using multistage sampling techniques. The Data in the research was obtained through a time management scale study instrument with four alternative answers. Analysis results using T-Test. The research used is pretest-postest control group design. The validity test of the research instrument uses the Product Moment formula, and continues to test the relibility using the Alpha formula. The result of the validity of the instrument is obtained by a valid instrument item 25 grains and 25 items invalid in the drop with reliability efficiency of 0.349. From the result of hypotheses apply for the T-Test formula obtained at 6.408 while this with a significant level of 5% (0.05) for 2.306. Because T - Hitung 6.408 > This 2.306, it can be concluded that "there is the influence of group guidance services with the technique of simulation games on students of grade X SMA Kartika III-1 Banyubiru".

Keywords: Group guidance, simulation game method, time management

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini, pendidikan menjadi sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan memiliki unsur-unsur penting dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah siswa. Pendidikan juga menuntut keprofesionalan seorang guru dalam mendidik siswanya, guru berkeinginan setiap siswanya memiliki hasil prestasi yang optimal. Namun kenyataannya siswa masih belum dapat mencapai hasil itu dengan optimal karena faktor pemanfaatan waktu yang kurang baik. Pemanfaatan waktu yang kurang baik misalnya dalam mengatur antara waktu belajar, kegiatan ekstrakurikuler, waktu untuk bermain, serta kegiatan-kegiatan lain dimasyarakat atau daerah tempat tinggalnya. Terkadang siswa cenderung lebih memanfaatkan waktu untuk banyak bermain daripada untuk belajar, karena usia remaja seperti yang dialami siswa saat ini adalah masa untuk bersenang-senang sehingga prestasi belajar yang dimilikinya pun rendah.

Kesulitan dalam mengatur waktu inilah yang sering dialami siswa sehingga prestasi yang diperolehnya pun kurang baik. Kurangnya motivasi belajar pada siswa akan menimbulkan berbagai macam masalah dalam tugas perkembangannya yang harus dilalui khususnya pada proses belajar. Siswa yang mengalami hal tersebut akan mengalami hambatan dalam kegiatan belajar yang sering kali alasannya

adalah karena siswa selalu kekurangan waktu untuk belajar. Sekolah yang menuntutnya untuk sekolah pagi sampai dengan sore, kemudian dilanjutkan dengan adanya ekstrakurikuler di sekolah sehingga membuat siswa merasa bahwa itu terlalu melelahkan bagi siswa dan tidak ada waktu untuk beristirahat, oleh sebab itu waktu yang seharusnya siswa gunakan untuk belajar siswa gunakan untuk beristirahat sehingga waktu belajar siswa berkurang.

Sebenarnya hal itu dapat saja teratasi, jika siswa tersebut mampu manajemen waktu dengan baik untuk belajar, kegiatan sekolah dan waktu bermainnya. Menurut Dale H.Schunk (dalam Nurita Juliasari, 2016: 406) manajemen waktu merupakan sebuah masalah bagi sebagian besar anak dan bagi banyak orang dewasa. Para konselor di sekolah mengetahui bahwa manajemen waktu merupakan penyebab dari banyak masalah akademis yang dialami oleh para murid. Waktu belajar yang baik dan tepat bagi setiap siswa berbeda-beda. Perbedaan ini didasari oleh adanya kesibukan, alokasi waktu yang ada, suasana belajar, dan kesiapan diri untuk belajar.

Menurut Philip E. Atkinson (dalam Ayunthara, 2016: 253) manajemen waktu didefinisikan sebagai sebuah keterampilan yang berkaitan dengan segala bentuk upaya dan tindakan seorang individu yang telah terencana sehingga individu tersebut dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-

baiknya. Membagi waktu dengan baik juga akan mampu mencapai tujuan dan hasil yang optimal. Madura (dalam Ayunthara, 2016: 253) juga menjelaskan bahwa manajemen waktu dibagi menjadi lima indikator yaitu: 1) menyusun tujuan, 2) menyusun sebuah prioritas, 3) memiliki jadwal kegiatan, 4) meminimalisasi gangguan dan, 5) mendelegasikan.

Berdasarkan hasil Daftar Cek Masalah (DCM) yang telah disebar peneliti di kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru, diperoleh hasil bahwa terdapat nilai D pada item belajar tidak teratur waktunya dengan presentase 48,9%, nilai D pada item sering merasa malas belajar dengan presentase 32,2%, dan nilai C pada item sering memperoleh nilai di bawah KKM setiap ulangan dengan presentase 10,9%. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa terlihat kesulitan mengatur waktu antara jam sekolah, ekstrakurikuler, kegiatan di masyarakat, dan kegiatan bermain dengan teman-temannya. Siswa merasakan bahwa kesulitan dalam mengatur waktu prestasi belajar siswa juga berkurang, karena siswa merasa bahwa waktu di sekolah lebih banyak kegiatan dan pulang sekolah sudah larut sore ditambah dengan adanya tugas sekolah yang menumpuk sehingga siswa merasa bahwa itu beban untuk siswa, yang harusnya siswa pulang sekolah langsung istirahat siswa harus mengerjakan tugas yang menumpuk disela-sela waktu untuk beristirahatnya. Hal ini diperkuat

oleh hasil wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling yang mengungkapkan bahwa siswa sering tidur di kelas saat jam pelajaran berlangsung dengan alasan siswa kelelahan karena mengerjakan tugas hingga larut malam, siswa sering mengerjakan PR di kelas, belajar jika ada ulangan saja, belajar tidak teratur.

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh Nurhidayati (2016) yang menunjukkan siswa masih memiliki pemahaman yang minim tentang cara memecahkan permasalahan kebiasaan belajar. Keterbatasan pemahaman siswa tentang permasalahan kebiasaan belajar ini menjadikan siswa sering kali mengerjakan tugas secara terburu-buru saat menjelang batas akhir pengumpulan tugas dan tugas yang dikumpulkannya pun asal-asalan dan tidak terselesaikan dengan tuntas.

Dari data yang didapati hasil DCM, observasi, wawancara, serta penelitian terdahulu oleh Nurhidayati (2016) dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa mengenai pengelolaan waktu siswa sangat kurang, sehingga siswa mengalami prestasi yang kurang baik. Siswa yang masih sering mengerjakan PR di sekolah, mengerjakan tugas tidak tuntas, dan mengerjakan tugas menjelang saat pengumpulan, serta tidur didalam kelas menjadi alasan prestasi belajar mereka berkurang.

Melihat fenomena tersebut menurut peneliti dapat diselesaikan dengan cara memberi Bimbingan Kelompok dengan menggunakan

teknik permainan simulasi. Bimbingan kelompok menurut Sukardi (dalam Nurhidayati, 2016: 28) adalah layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dan sumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Rusmana (dalam Melianasari, 2015: 314) bimbingan kelompok menggunakan situasi kelompok sebagai media untuk memberikan layanan bantuan kepada individu. Kegiatan proses bimbingan kelompok siswa diharapkan aktif dan mampu mengungkapkan pendapatnya masing-masing terhadap anggota bimbingan kelompok yang lainnya.

Pemberian layanan bimbingan kelompok ini untuk hasil yang lebih optimal menggunakan teknik permainan simulasi. Permainan simulasi adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada kreatifitas siswa, kerja sama dalam kelompok serta bagaimana siswa tersebut bermain peran layaknya seperti situasi yang sedang dialaminya. Adam (dalam Ninda,dkk 2017: 23) mengemukakan bahwa permainan simulasi adalah suatu strategi dalam sebuah pembelajaran untuk merefleksikan situasi yang terdapat dalam suatu kehidupan nyata dan situasi tersebut selalu dimodifikasi. Tujuan dimodifikasinya permainan ini

adalah agar siswa tidak merasa bosan dan tidak terlalu sederhana. Karena jika apabila permainan ini terlalu mudah dan tidak dimodifikasi maka siswa akan merasa bosan dan enggan untuk bermain. Menurut Suyanti (2010: 79) simulasi diartikan sebagai situasi tiruan untuk memahami sebuah konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi juga dapat mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu kejadian atau peristiwa.

Penjelasan di atas menjadi acuan peneliti untuk menggunakan bimbingan kelompok sebagai teknik dalam meningkatkan manajemen waktu siswa. Oleh karena itu peneliti menjadikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan manajemen waktu siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan manajemen waktu siswa. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi adalah layanan bantuan yang diberikan kepada individu (siswa) yang berguna untuk pengembangan pribadi dan pemecahan masalah dalam bentuk kelompok dengan cara melakukan sebuah permainan, peragaan tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja agar siswa lebih mudah memahami lingkungan atau topik yang dibahas.

Menurut Tohirin (2015: 164) layanan bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan

kepada siswa dalam bentuk kelompok. Aktivitas bimbingan kelompok dilaksanakan dengan menggunakan dinamika kelompok guna untuk pengembangan pribadi serta memecahkan masalah siswa.

Menurut Prayitno (2017: 133) layanan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan pemecahan masalah yang dialami individu yang menjadi peserta dalam kegiatan kelompok. Bimbingan Kelompok membahas topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok.

Menurut Abdul Majid (2014: 205) simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura. Simulasi juga diartikan sebagai sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan sebuah situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu.

Sedangkan menurut Roestiyah (2008: 22) simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa atau berbuat sesuatu.

Manajemen waktu adalah sebuah perencanaan, pengorganisasian, penggerakan serta pengawasan terhadap keterampilan seseorang dalam mengatur waktu dan menentukan prioritas dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari agar aktivitas yang

dijalankan individu dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut Reza (2010: 23) menyatakan bahwa manajemen waktu adalah kemampuan memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan satu pekerjaan, terus berlanjut pada pekerjaan lain dan pekerjaan seterusnya.

Magety (2010: 23) menyatakan bahwa manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan serta pengawasan profuktivitas terhadap waktu. Pengelolaan terhadap waktu memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, kadang waktu selama 24 jam dalam sehari terasa kurang sedangkan disisi lain waktu terasa berlebihan sehingga waktu tidak dapat digunakan seoptimal mungkin dan dari waktu ke waktu tidak akan mendapatkan hasil apa-apa serta tertinggal dengan yang lain yang dapat mengatur dan menggunakan waktu dengan semaksimal dan seoptimal mungkin dan menurut Lakein (2007: 5) menggunakan waktu secara efektif merupakan sebuah keterampilan, jika seseorang telah berhasil memanfaatkan waktu dengan baik, maka seseorang tersebut telah berhasil mengisi hidup dengan baik.

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat dilakukan dimana saja, salah satunya di sekolah. Masalah yang dihadapi siswa sangatlah beragam, yaitu mengumpulkan PR tidak tepat waktu, sulit mengatur waktu antara

bermain dan kegiatan belajar, belajar saat ada ulangan saja, dan lain sebagainya. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana cara mengatur waktu dengan baik untuk para siswa, agar prestasi yang dimiliki siswa pun juga baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan manajemen waktu dilaksanakan dengan mengambil lokasi di SMA Kartika III-1 Banyubiru, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret – Mei 2019 Semester II tahun pelajaran 2018/2019.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *True Eksperimental design* (eksperimen yang betul-betul). Menurut Sugiyono (2017: 112) ciri utama dari metode ini adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu. Alasan penggunaan metode ini adalah untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap kelompok eksperimen yang dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 172 siswa, sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 20 siswa, 10 untuk dijadikan kelompok eksperimen dan 10 untuk dijadikan

kelompok kontrol. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan *multistage sampling* yaitu menggunakan dua teknik untuk pengambilan sampel. Teknik pertama yang digunakan yaitu teknik *cluster random sampling* untuk mengundi kelas yang akan dijadikan sampel, kemudian teknik berikutnya adalah *simple random sampling* untuk menentukan siswa yang akan dijadikan sampel penelitian.

HASIL PENELITIAN

Data deskripsi *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan rentang interval, sebagai berikut :

Rentang kelas interval =

$$\frac{\text{Jumlah Skor Maksimum} - \text{Jumlah Skor Minimum}}{4 \text{ Kategori}}$$

$$\text{Rentang} = \frac{1 - 2}{4} = \frac{7}{4} = 18,75 = 19.$$

Berikut adalah distribusi bergolong yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel I

Kategori Distribusi Bergolong

Kelas Interval	Kategori
82-100	Sangat Tinggi
63-81	Tinggi
44-62	Rendah
25-43	Sangat Rendah

Berikut perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru, sebagai berikut :

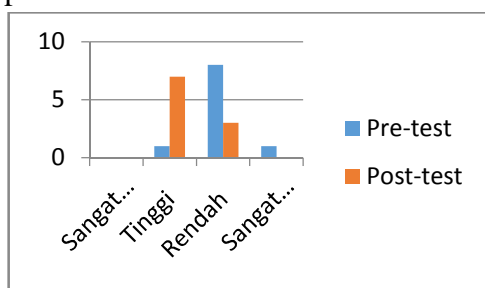
Tabel II

Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Skor		Kategori	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	58	67	R	T
2	41	75	SR	T

3	47	57	R	R
4	58	60	R	R
5	47	72	R	T
6	58	73	R	T
7	54	72	R	T
8	55	64	R	T
9	54	63	R	T
10	64	62	T	R
Jml	536	665		
\bar{x}	53,6	66,5	R	T

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang berjumlah 10 responden diketahui bahwa ada peningkatan setelah diberikannya treatment dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi.



Gambar 1
Grafik Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tabel III
Uji Hipotesis *t Test*

No	\bar{X}_K	\bar{X}_e	\bar{X}_K^2	\bar{X}_e^2
1	60	67	3600	4489
2	57	75	3249	5625
3	58	57	3364	3249
4	59	60	3481	3600
5	69	72	4761	5184
6	75	73	5625	5329
7	56	72	3136	5184
8	56	64	3136	4096
9	51	63	2601	3969
10	61	62	3721	3844
Jml	602	665	36674	44569
Kode	\bar{X}_K	\bar{X}_e	$\sum_{\bar{X}_K}^2$	$\sum_{\bar{X}_e}^2$

Perhitungan dengan $t_{hitung} = 6,408$. Selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel db = $N-2 = 10-2 = 8$ dan taraf signifikan 5 % dengan $t_{tabel} = 2,306$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, $6,408 > 2,306$. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan keputusan uji hipotesis, $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu hipotesisnya berbunyi bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan manajemen waktu siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Analisis hasil *pre-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata manajemen waktu siswa kelompok eksperimen sebesar 53,6 dan untuk kelompok kontrol sebesar 56,7. Selisih antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah 3,1 yang dapat dikatakan tidak ada perbedaan yang signifikan.

Setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada kelompok eksperimen manajemen waktu siswa meningkat dari 53,6 dan menjadi 66,5, terjadi peningkatan sebesar 12,9. Sedangkan pada kelompok kontrol dari 56,7 menjadi 60,2, terjadi peningkatan sebesar 3,5. Selisih antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 9,4. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan antara

kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

Analisis hasil data rata-rata per indikator dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan. Hasil yang diperoleh kelompok eksperimen perindikator adalah “tinggi” dengan skor rata-rata 13,3, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah “rendah” dengan skor rata-rata 12,04. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan jumlah selisih keduanya sebesar 1,26.

Manajemen waktu memiliki lima indikator, dari kelima indikator tersebut yang masuk dalam skor perubahan tertinggi adalah pada indikator ke IV (meminimalisasi gangguan), hal ini seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puji (2014: 7) yang menjelaskan bahwa individu yang mampu meminimalisir gangguan adalah dapat mengurangi pembuangan waktu yang berasal dari lingkungan dan diri sendiri. Selain itu dalam melakukan pekerjaan siswa dapat mengelolaya dengan baik dan fokus, tidak terpengaruh dengan adanya keinginan untuk bermalasan yang berasal dari diri sendiri dan tidak juga terpengaruh ajakan teman untuk bermain.

Sedangkan indikator yang skor perubahannya terendah adalah pada

indikator ke V (mendelegasikan), hal ini seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puji (2014: 7) yang menjelaskan bahwa sebagian besar dari siswa lebih cenderung untuk mengerjakan pekerjaannya sendiri padahal seharusnya pekerjaan tersebut adalah pekerjaan kelompok. Siswa yang demikian bertanggung jika hasil pekerjaan teman-temannya itu kurang sempurna, maka dari itu siswa yang demikian, akan merasa puas jika semuanya adalah hasil dari pekerjaannya sendiri.

Dalam pelaksanaan *treatment* yang dilakukan oleh peneliti selama lima kali pertemuan sudah menunjukkan adanya perubahan yang terjadi pada siswa. Contohnya dalam hal komunikasi dan kepercayaan diri siswa. Pada saat pertemuan pertama siswa masih merasa malu untuk menyampaikan pendapat dan masih harus terus dibimbing oleh peneliti, bahkan untuk memberikan tanggapan pada pendapat temannya siswa masih merasa malu dan takut, namun saat pertemuan kedua hingga kelima siswa sudah mulai tumbuh rasa keberaniannya untuk menyampaikan pendapat dan menjalin komunikasi yang baik dengan anggota kelompok lain.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 6,408$. Selanjutnya dikonsultasikan dengan $db = 8$ dan taraf signifikan 5%, diketahui $t_{tabel} = 2,306$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, $6,408 > 2,306$. Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu hipotesis

yang berbunyi “ada pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan manajemen waktu siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru” diterima kebenarannya.

Penelitian ini membahas mengenai manajemen waktu siswa, hal ini ditunjukkan dengan adanya permasalahan mengenai pengumpulan tugas siswa yang tidak tepat waktu, mengerjakan tugas dengan sistem kebut semalam, bahkan siswa sulit mengatur antara kegiatan akademik dan non akademik. Permasalahan tersebut membuat siswa merasa bingung bagaimana cara mengatur waktunya sehingga nilai akademik siswa bisa membaik dan jadwal kegiatan siswa menjadi teratur. Untuk meningkatkan manajemen waktu siswa maka digunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Dalam pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi membuat siswa memiliki pemahaman, wawasan tentang manajemen waktu, dan juga membuat siswa lebih terampil dan bisa berpikir kritis dalam memajemen waktu. Menurut Tohirin (2015: 164) layanan bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan kepada siswa dalam bentuk kelompok. Aktivitas bimbingan kelompok dilaksanakan dengan menggunakan dinamika kelompok guna untuk pengembangan pribadi serta memecahkan masalah siswa.

Menurut Roestiyah (2008: 22) simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa atau berbuat sesuatu. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi adalah layanan bantuan yang diberikan kepada individu (siswa) yang berguna untuk pengembangan pribadi dan pemecahan masalah dalam bentuk kelompok dengan cara melakukan sebuah permainan, peragaan tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja agar siswa lebih mudah memahami lingkungan atau topik yang dibahas. Pemberian *treatment* dilaksanakan sebanyak 5 pertemuan sesuai dengan kesepakatan bersama. Dalam *treatment* anggota kelompok bermain simulasi dengan peralatan yang sudah disediakan oleh peneliti sesuai dengan topik yang dibahas, kemudian berdiskusi bersama untuk membahas makna dari permainan simulasi yang dimainkan serta menyimpulkan hasil yang didapat dari topik yang dibahas dengan menggunakan teknik permainan simulasi.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu oleh Nurhidayati (2016), bahwa terjadi peningkatan pemahaman manajemen waktu pada siswa SMP melalui bimbingan kelompok.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan

simulasi dapat meningkatkan manajemen waktu siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut : dalam hasil uji hipotesis (uji t) diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 6,408 t_{tabel} sebesar 2,306 pada signifikan 5% berarti $t_{hitung}(6,408) > t_{tabel}(2,306)$. Hal ini berarti ada perbedaan layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan simulasi dapat meningkatkan manajemen waktu siswa, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi berpengaruh terhadap manajemen waktu siswa kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru” dan dapat diterima pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan simulasi dapat meningkatkan manajemen waktu pada siswa.

Melihat hasil penelitian, saran-saran yang diajukan oleh peneliti adalah :

1. Bagi Siswa

Memanfaatkan bimbingan kelompok dengan permainan simulasi dalam menghadapi suatu masalah pribadi maupun sosial pada lingkungan disekelilingnya sehingga dapat menyelesaikan tujuannya dengan kemampuan yang dimilikinya.

2. Bagi Guru Pembimbing

Bagi guru pembimbing agar lebih baik dalam mengaktifkan pelaksanaan layanan BK walaupun

hanya diluar jam pelajaran, khususnya layanan bimbingan kelompok dengan permainan simulasi untuk membantu permasalahan yang dihadapi siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Pelaksanaan BK disekolah tidak hanya berperan untuk mengajar siswa didalam kelas saja. Pemberian layanan BK juga dapat dilaksanakan di luar jam pelajaran, seperti halnya layanan bimbingan kelompok. .

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, s. (2013). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayunthara, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi, Lingkungan Sekolah dan Manajemen Waktu terhadap Prestasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 5 (3), 253. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/ekonomi/article/view/4088/3741>. Diunduh pada 21 November 2018
- Haynes, M. E. (2010). *Manajemen Waktu*. Jakarta: Indeks.
- Lakein, A. (2007). *Manajemen Waktu*. Jakarta: PT. Buku Kita.
- Magety, A. N. (2010). *Tips Terpenting Manajemen Waktu (Cara Cepat dan Mudah Meraih Kesuksesan dan Kekayaan)*. Yogyakarta: Moncer Publisher.

- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Manktelow, J. (2006). *Manage Your Time (Raih Keberhasilan dengan Mengelola Waktu Anda)*. Surabaya : Liris.
- Martono, N. (2014). *Metode Peneliiian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Melianasari, D. (2015). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan Simulasi dan untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 314. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/ekonomi/article/view/4088/3741>
Diunduh pada 21 November 2018
- Moedjiono, H. &. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Ninda Ayu Putri Cahyani, K. B. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi Game *Jurnal Pendidikan Matematika*,4(3), 406.
- Periantalo, Jelpa. (2016). *Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil (Layanan dan Kegiatan Pendukung)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Prayitno, A. I. (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling kelompok (Dasar dengan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo*. *Jurnal Konseling Indonesia* , 3(1), 23. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI/article/view/1975>
- Nurhidayati, D. D. (2016). Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Problem Solving pada Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 26, 28, 30. https://scholar.google.co.id/scholar?q=related:N9Ilfr8rImcJ:scholar.google.com/&hl=en&as_sdt=0,5
- Nurita Juliasari, d. B. (2016). Hubungan antara Manajemen Waktu Belajar, Motivasi Belajar, dan Fasilitas Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII Se-Kecamatan Danurrejan Yogyakarta. <http://www.jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/union/article/view/435>
dan Profil). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Reza, J. (2010). *Manage Your Time for Success (Cerdas Mengelola Waktu untuk Mencapai Sukses)*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Risfandi, B. L. (2014). Pengaruh Manajemen Waktru terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII SMPS Kartika XX-6 Kendari. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan Matematika, 2(1), 128.*<http://ojs.uho.ac.id/index.php/JPPM/article/view/3081>
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, Anton. 2008. *Statistik Lanjut*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Suyanti, R. D. (2010). *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Konseling Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tukiran Taniredja, E. M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.
- Widodo. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN Populer & Praktis*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.