

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
DENGAN TEKNIK *SIMULATION GAMES* TERHADAP MANAJEMEN
WAKTU BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 SENTOLO
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Betty Wulandari
Dr. M. Jumarin, M.Pd.
Drs. Wagiman, M.Pd.**

Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Wates

ABSTRAK

Manajemen waktu belajar adalah kemampuan individu untuk mengatur, merencanakan, dan mengelola waktu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari terutama dalam mengelola waktu belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Games Terhadap Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sentolo Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain one group pretest-posttest. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 15 siswa dengan teknik simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji $t_{hitung} = 8084$ dan $t_{tabel} = 1761$ pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 8084 > t_{tabel} = 1761$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulation games terhadap manajemen waktu belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sentolo Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Teknik Simulation Games, Manajemen waktu Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memainkan peran krusial dalam membentuk fondasi akademis, mengembangkan keterampilan hidup, dan mempersiapkan siswa untuk tantangan masa depan. Dalam menghadapi berbagai tuntutan kurikulum, kegiatan ekstrakurikuler, dan perkembangan sosial yang pesat, siswa SMP dihadapkan pada tantangan besar untuk memahami, mengorganisir, dan mengelola waktu belajar. Manajemen waktu belajar menjadi keterampilan esensial yang tidak hanya membentuk keberhasilan akademis, tetapi juga mendukung pengembangan kapasitas individu.

Manajemen waktu belajar merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri individu yang mempengaruhi hasil belajar. Manajemen waktu belajar tidak hanya mengacu pada pengelolaan waktu tetapi lebih kepada bagaimana siswa dapat memanfaatkan waktu itu sendiri untuk menciptakan keseimbangan antara tugas-tugas dan kegiatan yang lain. Terry (dalam Simbolon 2004:36) "mengatakan bahwa perlu adanya manajemen yang berfungsi sebagai perencanaan, penggerak, pengendali atau pengawasan dan pengorganisasian". Bila manajemen waktu yang dimiliki siswa itu tinggi akan memungkinkan

hasil belajar yang dicapai akan tinggi pula, demikian dengan prestasi belajar juga akan meningkat. Namun sebaliknya, jika manajemen waktu belajar yang dimiliki siswa rendah akan memungkinkan prestasi belajarnya tidak meningkat.

Untuk itu manajemen waktu belajar yang rendah harus ditingkatkan agar tidak mengganggu siswa dalam pembelajaran di sekolah menggunakan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa. Gazda (dalam Prayitno dan Amti, 2004:309) "mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat". Selain itu dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dalam suasana kelompok juga dapat di jadikan sebagai media untuk menyampaikan informasi, membantu siswa menyusun rencana dalam menentukan keputusan yang tepat sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan manajemen waktu belajar.

Namun pada kenyataannya layanan bimbingan kelompok di sekolah belum berjalan secara optimal karena kurangnya kesadaran siswa dalam pemanfaatan layanan bimbingan kelompok. Sehubungan dengan itu perlu dikembangkan sebuah model bimbingan kelompok yang lebih variatif yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*.

Ada berbagai macam teknik yang ada pada bimbingan kelompok, di antaranya teknik *simulation games*. Menurut Romlah (2013:117) "secara umum dapat diartikan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif atau keduanya". Sedangkan menurut Majid dan Abdul (2014:206) "*simulation games* merupakan bermain peranan para siswa berkompentensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan". Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik bermain peranan dengan teknik diskusi. Situasi di dalam permainan hampir selalu dimodifikasi, apakah dibuat lebih sederhana, atau diambil sebagian atau dikeluarkan dari konteksnya. Penggunaan teknik *simulation games* dalam bimbingan kelompok memberikan sumbangan positif terhadap ketrampilan pengambilan keputusan yang dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang manajemen waktu belajar.

Berdasarkan pengamatan selama menjalankan kegiatan magang III, di SMP Negeri 3 Sentolo terdapat siswa yang memiliki masalah dalam mengatur waktu belajar. Bentuk manajemen waktu belajar tidak sesuai dengan keadaan yang seharusnya. Contohnya masih banyak siswa yang tidak memprioritaskan belajar, tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru tidak diselesaikan, lebih memilih bermain daripada belajar dan menunda mengumpulkan tugas. Selain itu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 3 Sentolo masih kurang optimal, siswa juga belum memiliki kesadaran akan pentingnya manfaat layanan bimbingan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok masih terbatas pada diskusi maupun ceramah belum dimaksimalkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* dalam mengatasi masalah manajemen waktu belajar.

Di lihat dari latar belakang masalah di atas, maka penulis mengambil judul "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Terhadap Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sentolo Tahun Ajaran 2023/2024".

Bimbingan Kelompok

Sukardi (2002:48) menjelaskan layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Prayitno (2001:87-89) menyatakan layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah siswa secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan/atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan tertentu.

Menurut Wibowo (2005:17) menjelaskan layanan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok di mana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu bentuk layanan bimbingan dengan memanfaatkan dinamika kelompok dan membahas pokok bahasan atau topik tertentu yang dilaksanakan secara kelompok terhadap beberapa siswa yang bertujuan untuk membantu menyusun rencana dan keputusan untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Teknik *Simulation Games*

Menurut Adams (dalam Romlah 2006:118) "permainan simulasi adalah sebuah permainan yang merefleksikan situasi yang terdapat dalam kehidupan nyata dan situasi tersebut selalu dimodifikasi".

Samani dan Hariyanto (2012:128) "permainan simulasi adalah suatu kelompok memperoleh suatu informasi baru dan kesadaran akan keadaan lingkungannya melalui permainan".

Sedangkan menurut Majid dan Abdul (2014:206) "*simulation games* merupakan bermain peranan para siswa berkompetensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan".

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknik *simulation games* merupakan cara belajar yang dilakukan oleh sekelompok individu melalui model-model terperinci atau melalui permainan yang dimaksudkan atau dirancang untuk menggambarkan suatu situasi dalam kehidupan nyata agar individu dapat bekerja sama dengan anggota kelompok dan saling bekerja sama dalam memecahkan masalah.

Manajemen Waktu Belajar

Menurut Fajhriani (2020:300) "manajemen waktu belajar adalah tindakan dan proses perencanaan dan pelaksanaan kontrol sadar atas sejumlah waktu yang akan digunakan untuk aktivitas belajar".

Sedangkan menurut Barutu, dkk (2023:3) "manajemen waktu belajar adalah suatu proses untuk merencanakan serta menerapkan kontrol sadar waktu yang digunakan dalam kegiatan pendidikan".

Luthfiyanti, Supardi dan Setiawan (2020:23) menyatakan bahwa manajemen waktu belajar adalah kemampuan diri seseorang dalam mengelola waktu, merencanakan dan mengatur waktu untuk menentukan prioritas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dengan efektif dan efisien terutama dalam mengelola waktu belajar agar aktivitas yang dijalankan bisa tercapai dan berjalan sesuai yang diinginkan individu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manajemen waktu belajar adalah kemampuan individu untuk mengatur, merencanakan, dan mengelola waktu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari terutama dalam mengelola waktu belajar sehingga dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan diinginkan individu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sentolo. Waktu penelitian pada bulan Mei-Juni 2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan *pretest* dengan menggunakan angket manajemen waktu belajar untuk mengetahui tingkat manajemen waktu belajar siswa sebelum diberikan *treatment* (perlakuan).
2. Melaksanakan *treatment* (perlakuan) melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*.
3. Melaksanakan *posttest* dengan menggunakan angket manajemen waktu belajar untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* yang telah diberikan dapat meningkatkan manajemen waktu belajar siswa.
4. Melakukan analisis data hasil kegiatan eksperimen dengan analisis deskriptif presentase dan uji-t untuk memperoleh kesimpulan.

Populasinya adalah siswa kelas VII Sekolah Menengah Negeri 3 Sentolo Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 192 siswa dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 15 siswa, teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner (angket), dengan terlebih uji validitas instrumen menggunakan analisis butir dengan menggunakan rumus *product moment*. Dan uji reliabilitas angket dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,901. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dengan Uji t-test menunjukkan siswa yang di beri layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* menunjukkan adanya peningkatan dalam manajemen waktu belajar dilihat dari uji t yang dilakukan, diperoleh hasil sig 2-tailed yang diperoleh 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis (Ho) yang menyatakan "Tidak ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Terhadap Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sentolo Tahun Ajaran 2023/2024" akan ditolak

kebenarannya, dan hipotesis (H_a) yang menyatakan "Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Terhadap Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sentolo Tahun Ajaran 2023/2024" diterima kebenarannya.

Dalam layanan bimbingan kelompok, diberikan pengenalan dan pemahaman efektivitas penggunaan waktu belajar, menentukan prioritas dalam manajemen waktu, mengatasi hal-hal yang mengganggu belajar serta bagaimana cara menyusun jadwal belajar. Dengan demikian layanan bimbingan kelompok memungkinkan siswa memiliki kecakapan yang berkaitan dengan manajemen waktu belajar.

Selain itu agar lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa, dalam layanan bimbingan kelompok ditambahkan dengan teknik *simulation games* untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa. Alasan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* dikarenakan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan manajemen waktu. Dalam teknik *simulation games* mengandung nilai-nilai implementasi kehidupan sehari-hari yang dituangkan dalam permainan dan mengembangkan sikap disiplin waktu.

Teknik *simulation games* memiliki manfaat seperti yang di jelaskan oleh Syam Mahfud (dalam Saputra dan Rahmi, 2021:9689) permainan simulasi adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bermanfaat agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya dan tidak merasa asing dalam suatu kegiatan.

Pendapat di atas menguatkan hasil penelitian yang membuktikan bahwa teknik *simulation games* efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang terlihat dengan jelas bahwa ada peningkatan nilai. Hal itu terjadi karena teknik *simulation games* merupakan penerapan kegiatan dalam sebuah permainan sehingga realistis terhadap kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* mempunyai pengaruh terhadap manajemen waktu belajar siswa dilihat dari hasil peningkatan manajemen waktu belajar setelah diberikan perlakuan. Hal ini dapat terjadi karena dengan mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* siswa memperoleh banyak manfaat kegiatan melalui permainan, memahami dan mengambil kesimpulan dari apa yang dipelajari, mampu memilah kegiatan dan mengatur waktu dengan baik, sehingga manajemen waktu menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap manajemen waktu belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Negeri 3 Sentolo tahun ajaran 2023/2024 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap manajemen waktu belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Negeri 3 Sentolo tahun ajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan hasil *mean* (rata-rata) *pretest* sebesar 77,27 dan meningkatnya hasil *posttest* sebesar 96,27. Jika dilihat dari uji t yang dilakukan, diperoleh hasil sig 2-tailed yang diperoleh 0,00 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian hipotesis (H_a) yang diajukan diterima, atau dengan kata lain terbukti ada Pengaruh Layanan Bimbingan

Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Terhadap Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Negeri 3 Sentolo Tahun Ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Barutu, H., dkk., (2023). Hubungan Manajemen Waktu Belajar Dengan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5 (1)
- Fajhriani. N. D., (2020). Manajemen Waktu Belajar di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Islamic Educational Management*, 1(3), 298–309.
- Luthfiyanti, U., dkk., (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Semarang. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 27–35.
- Majid & Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prayitno. (2001). *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno & Amti, E. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Realis. (2013). *Penerapan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab*.
- Romlah. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- _____. (2013). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Samani., dkk., (2012). *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputra, H., & Rahmi, A. (2021). Penerapan Teknik *Siulation Games* dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mnegembangkan Konsentrasi Belajar Remaja di Nagari Sungai Daerah Kecamatan Pulau Punjung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 5 N.
- Simbolon. (2004). *Dasar-Dasar Adminitrasi dan Manajemen*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sukardi, D. K. (2002). *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibowo, M. E. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.