

	<b>Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling</b>	<b>Vol 10 , No.1 , Mei 2023</b>
	Tersedia di <a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jkonseling/index">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jkonseling/index</a> p-ISSN 2548-4311	<b>hlm.1— 8</b>

# OPTIMALISASI PELAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL MELALUI TEKNIK PERMAINAN DALAM MANAJEMEN WAKTU SISWA SMP NEGERI 8 DENPASAR

Ni Komang Sri Yuliasitini<sup>1\*</sup>, Putu Agus Semara Putra Giri<sup>2</sup>, Selviana Deliman.<sup>3</sup>  
Ni Komang Wirsiasih<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Bimbingan dan Konseling , FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Provinsi Bali, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG), Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Provinsi Bali, Indonesia

<sup>3</sup>Program Bimbingan dan Konseling , FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Provinsi Bali, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG),Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Provinsi Bali, Indonesia

*e-mail:* yuliasitini@mahadewa.ac.id. No. HP : 085935000335

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the improvement of students' time management through classical services with game techniques for class VII B SMP Negeri 8 Denpasar. This research method uses classroom action research. The research procedures consisted of planning, action, observation and reflection which were carried out in 3 cycles. The population of this study were all 132 students of class VII SMP Negeri 8 Denpasar using the purposive random sampling technique. The subjects of this study were 28 students in class VIII B of SMP Negeri 8 Denpasar. This research data collection technique uses observation and questionnaires. While the data analysis in this study used descriptive qualitative. The results of this study indicate that there is an increase in time management through optimizing classical guidance services. Improved time management can be seen from the results of observations during the action process in classical guidance activities, namely there are demands to manage study time, extracurricular activities, play time and other activities in the neighborhood. As supporting data to determine the increase in time management is through observations made by counseling teachers and subject teachers as a comparison. The result of the class is that there is an increase in the habit of asking in the learning process gradually from cycles 1, 2 and 3. In cycle 1 the frequency of asking is 40%, cycle II is 60% and in cycle III there is 80%. Thus by optimizing classical guidance services through game techniques can improve student time management.

**Keywords:** classical tutoring, games, time management

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan manajemen waktu siswa melalui layanan klasikal dengan teknik permainan kelas VII B SMP Negeri 8 Denpasar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Adapun prosedur penelitian ini terdiri perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan dalam 3 siklus. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 8 Denpasar sejumlah 132 siswa dengan Teknik pengambilan sample yaitu teknik purposive random sampling. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 8 Denpasar sebanyak 28 orang siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan pengamatan dan angket. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan manajemen waktu melalui optimalisasi layanan bimbingan klasikal. Peningkatan manajemen waktu dapat dilihat dari hasil observasi selama proses tindakan dalam kegiatan bimbingan klasikal yaitu adanya tuntutan untuk mengatur waktu belajar, kegiatan ekstrakurikuler, waktu bermain dan kegiatan lain di lingkungan tempat tinggal. Sebagai data pendukung untuk mengetahui peningkatan

manajemen waktu adalah melalui observasi yang dilakukan oleh guru BK dan guru mata pelajaran sebagai pembanding. Hasilnya kelas yaitu ada peningkatan kebiasaan bertanya dalam proses pembelajaran secara bertahap dari siklus 1, 2 dan 3. Pada siklus 1 frekuensi bertanya 40%, siklus II 60% dan pada siklus III ada 80%. Dengan demikian melalui optimalisasi layanan bimbingan klasikal melalui teknik permainan dapat meningkatkan manajemen waktu siswa.

**Kata kunci:** Bimbingan Klasikal, Permainan, Manajemen Waktu

## **PENDAHULUAN**

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini, pendidikan menjadi sangat penting bagi setiap orang (Yayan Alpian et al., 2019). 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 (Dalyono & Agustina, 2016). 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 (Aini & Heni, 2018). 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 (Said, 2021). 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. Manajemen waktu merupakan sebuah masalah bagi sebagian besar anak dan bagi banyak orang dewasa (Nafisah et al., 2021). 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.

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 (Fadhilah & Cahyawulan, 2020). Membagi waktu dengan

baik juga akan mampu mencapai tujuan dan hasil yang optimal. Manajemen waktu dibagi menjadi lima indikator yaitu: 1) menyusun tujuan, 2) menyusun sebuah prioritas, 3) memiliki jadwal kegiatan, 4) meminimalisasi gangguan dan, 5) mendelegasikan (Anastasya et al., 2021).

Berdasarkan hasil Daftar Cek Masalah (DCM) yang telah disebar peneliti di kelas VIII B SMP Negeri 8 Denpasar, 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 dikelas, belajar jika ada ulangan saja, belajar tidak teratur.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lase, 2018 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 (Rahmatia & Hasbahuddin, 2020) 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 Klasikal dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Bimbingan klasikal merupakan layanan yang diberikan kepada semua siswa di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses bimbingan sudah disusun secara baik dan siap untuk diberikan kepada siswa secara terjadwal, kegiatan ini berisikan informasi yang diberikan oleh seorang pembimbing kepada siswa secara kontak langsung guna membantu pertumbuhan anak dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya (Fatimah, 2017). Layanan bimbingan klasikal merupakan cara yang paling efektif dalam mengidentifikasi siswa yang membutuhkan perhatian ekstra (Mukhtar et al., 2016).

Pemberian layanan bimbingan klasikal 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 (Jannah et al., 2016). Permainan simulasi menuntut peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi serta membantu peserta didik memahami faktor-faktor penting di kehidupan nyata, apa yang harus dimiliki dan bagaimana cara memiliki agar bisa menjalankan kehidupan pada lingkungan (Setya & Rosada, 2021) permainan 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. Simulasi diartikan sebagai situasi tiruan untuk memahami sebuah konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu (Salmiati & Amiruddin, 2017). Simulasi juga dapat mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu kejadian atau peristiwa.

Penjelasan di atas menjadi acuan peneliti untuk menggunakan bimbingan klasikal sebagai teknik dalam meningkatkan manajemen waktu siswa. Oleh karena itu peneliti menjadikan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan manajemen waktu siswa kelas VII SMP Negeri 8 Denpasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan manajemen waktu siswa melalui layanan klasikal dengan teknik permainan kelas VII B SMP Negeri 8 Denpasar. Bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi adalah layanan bantuan yang diberikan kepada individu (siswa) yang berguna untuk pengembangan pribadi dan pemecahan masalah dalam bentuk situasi kelas 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 layanan bimbingan klasikal 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 klasikal dengan teknik permainan memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana cara mengatur waktu dengan baik untuk para siswa, agar prestasi yang dimiliki siswa pun juga baik.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan bimbingan konseling. PTBK adalah penelitian mengenai suatu tindakan yang dilakukan pada sebuah kelas/ tempat khusus dengan tujuan memperbaiki mutu layanan. Guru pembimbing atau konselor menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan, dan perubahan pelayanan yang lebih baik agar tujuan pelayanan dapat dicapai secara optimal. Adapun prosedur penelitian ini terdiri perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan dalam 3 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dengan topik yang berbeda, siklus 1 menggunakan topik bebas, siklus 2 menggunakan topik tugas, dan siklus 3 menggunakan topik campuran yaitu topik bebas dan tugas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 8 Denpasar sebanyak 28 orang siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan pengamatan dan angket. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket manajemen waktu yang telah dilakukan uji validitas, dari 40 butir pernyataan yang disebarakan menghasilkan

pernyataan valid sebanyak 36 butir. Adapun teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dengan prosentase. Selanjutnya dari hasil analisis tersebut dideskripsikan dalam tindakan: (1) ada tidaknya peningkatan kualitas manajemen waktu siswa dalam layanan bimbingan klasikal; (2) ada tidaknya peningkatan kuantitas siswa dalam pemahaman manajemen waktu ketika bimbingan klasikal; dan (3) ada tidaknya kuantitas manajemen waktu ketika melaksanakan simulasi permainan manajemen waktu. Secara garis besar analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan langkah-langkah prosedur yang diambil adalah Pengolahan dan telaah data .

## **HASIL**

Kondisi awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling, peneliti melakukan proses pembimbingan awal kepada siswa kelas VIII B, terbukti masih banyak muncul perilaku siswa yang menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki manajemen waktu yang rendah seperti : mengatur antara waktu belajar, kegiatan ekstrakurikuler, waktu untuk bermain, serta kegiatan- kegiatan lain dimasyarakat atau daerah tempat tinggalnya. Siklus I Layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi pada siklus I ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dalam bentuk permainan tanpa menggunakan media dan dilaksanakan secara individu di dalam kelas. Pertemuan kedua dalam bentuk permainan dengan menggunakan media dan dilaksanakan secara individu. Pertemuan ketiga dalam bentuk permainan dengan menggunakan media dan dilaksanakan secara individual Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam proses layanan informasi sebagai data penunjang yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, terdapat presentase siswa yang memiliki manajemen waktu masih 0% yang paling tinggi adalah dalam kategori cukup 40% sedangkan manajemen waktu kategori baik ada 10%.

Tindakan siklus 2 dilakukan berdasarkan kelemahan /kekurangan yang ditemukan pada siklus 1. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam bimbingan kelompok siklus 2 ini hampir sama dengan kegiatan siklus 1. Bimbingan klasikal dengan teknik permainan edukatif pada siklus II dilaksanakan untuk memberikan layanan kepada 28 siswa, termasuk 3 siswa yang pada siklus I manajemen waktu masih pada kategori sangat rendah, 5 siswa dalam kategori rendah dan 11 siswa dalam kategori cukup, dalam bentuk permainan monopoli dengan menggunakan media yang dilaksanakan secara kelompok.

Tahap III, pada saat ini peneliti sekaligus guru pembimbing berusaha mengajak siswa untuk mengemukakan masalah yang dialami atau yang mengganggu perasaan peserta, sesuai dengan topik yang dibahas adalah topik bebas dengan membentuk kelompok-kelompok dengan media permainan simulasi monopoli. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah; (1) terungkapnya masalah yang dirasakan, dipikirkan dan yang dialami oleh siswa; (2) Terbahasnya masalah dan topik yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas; (3) ikut sertanya seluruh anggota kelompok secara aktif, dinamis dalam membahas masalah, baik yang menyangkut tingkah laku, pemikiran atau perasaan. Penyelenggaraan kegiatan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi pada siklus III dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan manajemen waktu siswa, hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya antusias siswa dalam

proses pelaksanaan kegiatan layanan dan meningkatnya perilaku manajemen waktu siswa sebagaimana ditujukan dalam hasil observasi di lapangan.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengamatan dan angket kepada siswa siswa setelah diberikanya layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi pada siklus I menunjukkan bahwa 10 siswa yang memiliki manajemen waktu yang sangat rendah, 3 siswa manajemen waktu masih berada pada kategori sangat rendah namun skornya meningkat dan 5 siswa berada pada posisi/ kategori rendah dan 4 siswa meningkat berada pada kategori cukup serta 6 siswa yang dalam kategori rendah meningkat menjadi pada kategori cukup. Dari hasil observasi guru mata pelajaran saat mengikuti pelajaran menunjukkan bahwa siswa –siswa yang menunjukkan perilaku memiliki manajemen waktu yang rendah makin berkurang dan berubah menjadi perilaku yang menunjukkan meningkatnya penyesuaian diri yang semakin baik. 3 siswa menunjukkan perilaku penyesuaian diri yang sangat rendah, 5 siswa menunjukkan perilaku penyesuaian diri yang rendah dan 4 siswa sudah menunjukkan manajemen waktu yang cukup. Ketidak munculan itu mencapai rata- rata 6 dari 13 perilaku yang menunjukkan manajemen waktu yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa setelah dilaksanakanya layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi, 12 siswa yang manajemen waktu sangat rendah meningkat manajemen waktu menjadi rendah dan cukup. Pada hasil observasi saat kegiatan layanan berlangsung diperoleh data bahwa siswa yang pada awal kegiatan masih tampak kaku dan ragu setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi menjadi lebih kondusif, bersemangat antusias mengikuti kegiatan, bahkan ada rasa enggan untuk mengakhiri kegiatan. Pada kegiatan bimbingan klasikal siklus II, diketahui bahwa dari hasil analisa skala penyesuaian diri diperoleh data dari 3 siswa yang penyesuaian dirinya kategori sangat rendah, 1 orang masih berada pada kategori sangat rendah dan 2 siswa meningkat menjadi rendah dan 5 siswa pada kategori rendah 2 siswa meningkat menjadi cukup dan 3 orang menjadi kategori baik, sedangkan 4 siswa yang pada siklus 1 berada dalam kategori cukup meningkat menjadi baik. Hasil observasi dari guru mata pelajaran setelah dilaksanakanya layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi didapatkan bahwa 8 siswa menunjukkan manajemen waktu yang baik, 20 siswa menunjukkan perilaku manajemen waktu baik,.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah dengan mengoptimalkan layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan manajemen waktu siswa melalui Teknik permainan simulasi baik dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pelaksanaan layanan bimbingan klasikal, menunjukkan ada peningkatan keterlibatan siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal di lihat dari aspek pemahaman baru, perasaan positif, rencana kegiatan dan sikap yang antusias, sehingga dapat diamati peningkatan kebiasaan bertanya siswa selama mengikuti tindakan dari siklus 1, 2, dan 3 semakin meningkat. Hasil observasi guru pembimbing kepada seluruh siswa ketika mengikuti bimbingan klasikal membuktikan sebagai berikut: pada siklus pemahaman tentang manajemen yang muncul dari siswa

anggota kelompok sebanyak 40%. Sedangkan pada siklus ke dua ada 60% dari siswa. Terdapat 80 % pemahaman dan penerapan manajemen waktu yang teratur pada siklus ke tiga. Dengan demikian jika dibandingkan dengan layanan pasca siklus ke dua maka terdapat 20% kenaikan, dan 40 % kenaikan dari layanan pasca siklus pertama. Jadi dengan demikian terbukti bahwa dengan adanya optimalisasi layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan manajemen waktu yang baik melalui permainan simulasi yang diadakan guru BK.

## SARAN

Adapun saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah agar guru untuk terus konsisten menerapkan layanan bimbingan klasikal ini agar memiliki manajemen waktu siswa semakin meningkat. Selain itu diharapkan penerapan layanan bimbingan klasikal ini juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Z., & Heni, R. (2018). PENTINGNYA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENGURANGI PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA. *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.22373/taujih.v1i2.7202>
- Anastasya, Y. A., Safarina, N. A., & Safuwana, S. (2021). Hubungan antara Manajemen Waktu dengan Kecenderungan FoMO selama Pandemi COVID-19 pada Ibu Bekerja. *JURNAL DIVERSITA*, 7(1). <https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.4530>
- Dalyono, B., & Agustina, D. A. (2016). Guru profesional sebagai faktor penentu pendidikan bermutu. *Polines*, 2.
- Fadhilah, R. N., & Cahyawulan, W. (2020). Pengembangan Media Buku Bantuan Diri (Self-Help Book) dengan Teknik Self Modification Untuk Meningkatkan Keterampilan Manajemen Waktu Peserta Didik Kelas X di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 9(1). <https://doi.org/10.21009/insight.091.07>
- Fatimah, D. N. (2017). LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN SELF CONTROL SISWA SMP NEGERI 5 YOGYAKARTA. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-03>
- Jannah, R., Zen, E., & Muslihati, M. (2016). PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI KETERBUKAAN DIRI UNTUK SISWA SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(2). <https://doi.org/10.17977/um001v1i22016p074>
- lase, sadiana. (2018). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP. *Warta Dharmawangsa*, 1(56).
- Mukhtar, M., Yusuf, S., & Budiamin, A. (2016). Program Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Self-Control Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1). <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4473>
- Nafisah, L., Nugraha, A., Hartini, S., & Muyana, S. (2021). PENGEMBANGAN MODUL PELATIHAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PROBLEM SOLVING TENTANG MANAJEMEN WAKTU

BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 4 SEWON. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, 3(2).  
<https://doi.org/10.35334/jbkb.v3i2.2344>

Rahmatia, & Hasbahuddin, H. (2020). Penerapan Teknik Pengelolaan Diri Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengelolaan Waktu Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1). <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.589>

Said, M. S. (2021). KURANGNYA MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SELAMA PEMBELAJARAN DARING DI MAN 2 KEBUMEN. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2).  
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1047>

Salmiati, & Amiruddin. (2017). Penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk menyelesaikan konflik. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(3).

Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1).  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1418>

Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 1(1).  
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>