

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MANAJEMEN WAKTU SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK TEAM GAMES TOURNAMENT

Ananda Widya Putri¹, Maghfirotul Lathifah^{2*}, Astrid Yuniar³, Dewi Masyithoh Nur Kumala⁴

¹Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: maghfirotul@unipasby.ac.id

Abstrak

Manajemen waktu merupakan keterampilan penting yang mencerminkan kemampuan individu dalam merencanakan, mengatur, dan memanfaatkan waktu secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa melalui layanan bimbingan klasikal dengan teknik Team Games Tournament (TGT). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan siswa dalam mengatur waktu, yang ditunjukkan oleh keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, kurangnya kesiapan belajar, serta dominasi aktivitas yang tidak produktif di waktu luang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik TGT diterapkan dengan bantuan media interaktif Wordwall untuk menciptakan suasana bimbingan yang menyenangkan dan partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan manajemen waktu siswa. Sebelum intervensi, 37% siswa berada dalam kategori rendah, namun setelah siklus II, jumlah tersebut menurun menjadi 6%, sementara siswa dengan kategori tinggi meningkat dari 26% menjadi 48%. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan teknik TGT dalam layanan bimbingan klasikal efektif dalam mengembangkan keterampilan manajemen waktu siswa secara optimal.

Kata Kunci: manajemen waktu, bimbingan klasikal, Team Games Tournament, siswa SMK, intervensi

Abstract

Time management is a crucial skill that reflects an individual's ability to plan, organize, and utilize time effectively to achieve specific goals. This study aims to improve students' time management skills through classical guidance services using the Team Games Tournament (TGT) technique. The research was motivated by the low time management abilities among students, as indicated by delays in completing assignments, lack of learning readiness, and excessive time spent on unproductive activities. This study employed Guidance and Counseling Action Research (GCAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The TGT technique was implemented with the help of Wordwall interactive media to create an engaging and participatory guidance experience. The results showed a significant improvement in students' time management skills. Prior to the intervention, 37% of students were in the "low" category, which decreased to 6% by the end of Cycle II, while those in the "high" category increased from 26% to 48%. These findings demonstrate that applying the TGT technique in classical guidance sessions is effective in enhancing students' time management skills.

Keywords: time management, classical guidance, Team Games Tournament, vocational students, intervention

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten di berbagai aspek kehidupan. Dalam kerangka pendidikan nasional, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur melalui penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan aspek afektif dan psikomotor, termasuk keterampilan manajerial seperti kemampuan manajemen waktu. Salah satu aspek penting yang kerap terabaikan dalam pengembangan peserta didik adalah keterampilan pengelolaan waktu dilakukan dengan efektif dan efisien. yang padahal berperan krusial dalam mendukung keberhasilan akademik dan pembentukan karakter siswa. Apalagi dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang pesat seperti saat ini, keterampilan manajemen waktu menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk peserta didik (Qolbi, 2024). Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang dengan pesatnya memiliki banyak sekali dampak yang muncul, mulai dari risiko distraksi meningkat, dapat mengganggu produktivitas dan kualitas waktu yang dihabiskan (Syahrina & Dkk, 2024). Oleh sebab itu siswa sebagai subjek utama dalam proses pendidikan formal di sekolah, dituntut untuk dapat mengatur waktu dengan efektif dan efisien agar dapat menyeimbangkan berbagai tuntutan akademik maupun non-akademik.

Manajemen waktu ialah salah satu upaya yang digunakan oleh seseorang dalam merancang serta memanfaatkan waktu secara sistematis guna meraih target yang telah ditetapkan dan mengoptimalkan tingkat produktivitas (Himmah & Shofiah, 2021). Selain itu manajemen waktu sebagai aspek kunci dapat berguna untuk memahami sejauh mana individu dalam mengatu pekerjaan akademiknya (Usroh, Laily, & Munir, 2022). Kemampuan manajemen waktu tidak hanya berpengaruh pada pencapaian prestasi belajar, tetapi juga berdampak pada pembentukan karakter, tanggung jawab, dan kemandirian siswa dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Anjani, 2023). Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu mengatur waktu mereka secara optimal. Hal ini tampak dari kebiasaan menunda-nunda tugas, kurangnya persiapan dalam menghadapi ujian, serta kesulitan membagi waktu antara kegiatan belajar dan aktivitas lainnya. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Dayantri dan Netrawati (2023) yang menemukan bahwa siswa dengan manajemen waktu yang rendah cenderung mengalami prokrastinasi akademik yang tinggi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Suardin dan Yusnan (2021) juga menemukan bahwa manajemen waktu memiliki pengaruh positif terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini membuktikan bahwa kemampuan mengatur waktu bukan hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada aspek psikologis siswa. Permasalahan manajemen waktu pada siswa sekolah dasar atau menengah merupakan isu penting yang harus segera diatasi melalui intervensi yang tepat. Salah satu bentuk layanan yang bisa digunakan untuk menangani permasalahan ini adalah layanan bimbingan klasikal yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling.

Layanan bimbingan klasikal adalah bentuk layanan bimbingan dan konseling yang diselenggarakan untuk kelompok siswa yang relatif besar, sekitar 30-40 siswa, yang terlibat dalam suatu kegiatan layanan yang dilakukan dalam satu kelas oleh pihak yang menyediakannya (Canida, 2023). Layanan bimbingan klasikal dianggap bersifat preventif

dan berorientasi pada pengembangan pribadi siswa dengan memberikan ruang bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan yang diperlukan dalam mengatasi permasalahan pribadi, sosial, belajar, maupun perencanaan karier mereka. Dalam konteks manajemen waktu, layanan ini dapat diarahkan untuk membantu siswa menyadari pentingnya pengelolaan waktu, mengidentifikasi penyebab ketidakefisienan dalam penggunaan waktu, serta melatih keterampilan praktis dalam menyusun jadwal dan menetapkan prioritas kegiatan. Hal ini juga di perkuat dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Anjani, (2023) yang menemukan bahwa manajemen waktu belajar memiliki dampak yang besar terhadap tingkat kedisiplinan siswa. Namun, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan sistem manajemen waktu belajar tersebut, menunjukkan perlunya pelatihan dalam menyusun jadwal dan menetapkan prioritas kegiatan. Namun demikian, efektivitas layanan bimbingan klasikal sangat bergantung pada strategi dan pendekatan yang digunakan oleh guru BK dalam penyampaian materi. Layanan yang bersifat monoton dan kurang menarik cenderung tidak mampu menggugah minat siswa untuk berpartisipasi aktif (Susanti, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal agar lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh guru BK adalah dengan penerapan teknik Team Games Tournament (TGT).

Teknik TGT merupakan sebagian contoh pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Armidi, 2022). Dalam konteks bimbingan dan konseling, teknik ini dapat dimodifikasi menjadi sebuah metode yang efektif dalam menyampaikan materi non-akademik, seperti keterampilan hidup (life skills), termasuk manajemen waktu (Fikri, 2024). Teknik Team Games Tournament yang adalah termasuk dari jenis model layanan kooperatif memiliki beberapa keunggulan yang mendukung pencapaian tujuan layanan bimbingan klasikal. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Marlita, dkk (2023) keunggulan dari penerapan layanan TGT adalah pertama, teknik ini mendorong partisipasi aktif seluruh siswa karena setiap individu memiliki peran dalam kelompoknya. Kedua, motivasi siswa untuk memahami dan menguasai materi yang diberikan dapat ditingkatkan oleh suasana kompetitif yang sehat. Ketiga, kegiatan yang bersifat menyenangkan mampu menumbuhkan atmosfer emosional yang positif, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Keempat, kerja sama dalam kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari satu sama lain, membangun rasa percaya diri, serta meningkatkan keterampilan sosial (Marlita, Masfuah, & Riswari, 2023). Dalam prakteknya penggunaan metode TGT dibagi menjadi 5 langkah, yaitu Penyajian Kelas (Class Presentation), Kelompok (Teams), Games (Permainan), Turnamen/Kompetisi (Tournament), dan Penghargaan Kelompok (Teams Recognize) (Rio, 2023). Dengan demikian, penerapan teknik TGT dalam layanan bimbingan klasikal berpotensi menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh temuan awal di lapangan yang memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi hambatan dalam mengatur waktu secara efektif. Hal ini diketahui melalui hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas serta pengisian angket awal oleh siswa kelas 10 TKJ 2 di sekolah SMKN 2 Surabaya.

Ditemukan beberapa indikator ketidakefisienan manajemen waktu yang muncul antara lain keterlambatan mengumpulkan tugas, kurangnya kesiapan dalam mengikuti pelajaran, serta dominasi waktu luang untuk aktivitas yang tidak produktif. Selain itu menggunakan metode layanan yang konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif juga membuat siswa menjadi tidak produktif dan bahkan bosan dengan proses layanan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu melakukan sebuah intervensi yang terencana dan terstruktur melalui layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik TGT.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana layanan bimbingan klasikal dengan teknik Team Games Tournament dapat meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa. Melalui pendekatan tindakan kelas, peneliti akan melaksanakan intervensi dalam beberapa siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus akan memberikan data empiris yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi serta melakukan perbaikan untuk siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga bersifat aplikatif dalam memberikan solusi terhadap permasalahan nyata yang dihadapi oleh siswa di lingkungan sekolah.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya dalam hal peningkatan keterampilan hidup siswa yang berkaitan dengan manajemen waktu. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi inspirasi bagi para guru BK untuk mengadopsi pendekatan-pendekatan inovatif dalam memberikan layanan kepada siswa, sehingga peran bimbingan dan konseling semakin dirasakan manfaatnya dalam mendukung keberhasilan belajar dan perkembangan pribadi peserta didik secara holistik.

METODE

Telaah pada artikel ini disajikan dalam bentuk *library research* yaitu upaya investigasi

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilakukan dalam dua tahap siklus. Keberhasilan PTBK tergantung pada keterlibatan aktif guru dalam menganalisis dan mengevaluasi setiap tahap yang dilakukan untuk terus memperbaiki kualitas pendidikan secara berkelanjutan (Hasanah, 2024).

Subjek dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas X TKJ 2 SMKN 1 Surabaya, yang terdiri dari 29 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru BK, serta angket awal yang menunjukkan adanya masalah dalam pengelolaan waktu. Kriteria yang digunakan antara lain: keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, kurangnya kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan dominasi waktu luang untuk aktivitas yang tidak produktif.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu: (1) angket manajemen waktu, (2) lembar observasi, (3) pedoman wawancara, dan (4) lembar respon siswa. Keberhasilan tindakan diukur melalui peningkatan skor angket manajemen waktu yang diberikan pada tiga tahap, yaitu sebelum intervensi (pra-siklus), setelah siklus I, dan setelah siklus II. Kemudian, data di analisis dengan metode deskriptif kuantitatif, yaitu untuk menilai perubahan tingkat manajemen waktu siswa pada setiap siklus. Skor dari

angket diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi atau berdasarkan rentang skor yang telah ditentukan. Hasil evaluasi ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik persentase untuk menggambarkan perkembangan dari pra-siklus hingga siklus II.

Penelitian ini mengadopsi model PTBK yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart, yang melibatkan empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Action*), (3) Pengamatan (*Observation*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*), sebagai berikut.

Siklus I

Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPL) yang berbasis pada model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan memanfaatkan media Wordwall. Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mendukung layanan bimbingan klasikal, seperti presentasi PowerPoint (PPT) dan permainan Wordwall. Di samping itu, peneliti menyusun instrumen penelitian yang berkaitan dengan aspek manajemen waktu.

Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap pelaksanaan tindakan (*action*) dilakukan dengan cara guru menjelaskan aturan serta mekanisme model pembelajaran TGT menggunakan media Wordwall kepada siswa. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari anggota dengan tingkat keterampilan yang beragam. Proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan game Wordwall sebagai media untuk membantu meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa. Setelah kegiatan selesai, guru bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap kegiatan TGT yang telah dilakukan, serta guru memberikan refleksi dan penguatan mengenai pelaksanaan layanan.

Observasi (*Observation*)

Saat layanan dimulai, guru mengamati sejauh mana keterlibatan siswa dalam proses pemberian layanan bimbingan klasikal. Guru juga mencatat berbagai peningkatan ataupun kendala yang muncul selama pelaksanaan layanan, mengevaluasi kemampuan manajemen waktu siswa, dan mengumpulkan lembar evaluasi dari siswa terhadap model pembelajaran yang telah diterapkan.

Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi yang telah dikumpulkan. Berdasarkan analisis tersebut, guru menentukan apakah terdapat aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan di siklus berikutnya. Apabila masih ditemukan kendala, maka perbaikan akan dilakukan pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan Ulang (*Re-Planning*)

Pada tahap perencanaan ulang ini, peneliti melakukan revisi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPL) berbasis model TGT dengan menggunakan media Wordwall, yang disesuaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Strategi penerapan game Wordwall juga diperbarui agar lebih efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa. Selain itu, dilakukan modifikasi pada

desain permainan untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, aturan permainan Wordwall disesuaikan agar menjadi lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Peneliti juga meningkatkan pendampingan terhadap siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, guna memberikan dukungan yang lebih maksimal. Dalam pelaksanaannya, diadakan turnamen TGT dengan format yang lebih kompetitif, namun tetap mempertahankan suasana yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Observasi (*Observation*)

Selama observasi, peneliti mengamati perubahan dalam partisipasi siswa selama kegiatan bimbingan klasikal berlangsung. Evaluasi hasil pelaksanaan pada siklus II dikumpulkan dan dibandingkan dengan hasil pada siklus sebelumnya. Selain itu, tanggapan atau respons siswa terhadap perbaikan yang telah dilakukan juga dihimpun sebagai bahan pertimbangan evaluasi lebih lanjut.

Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti menganalisis hasil perbaikan yang telah diterapkan dalam siklus II. Apabila hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan manajemen waktu siswa dan efektivitas model pembelajaran, maka proses penelitian dianggap selesai. Namun, jika masih ditemukan kendala dalam pelaksanaan, maka dilakukan perbaikan lanjutan atau disusun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

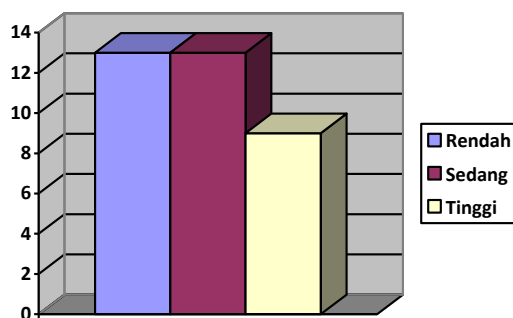
HASIL

Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan intervensi, siswa diberikan pretest menggunakan instrumen manajemen waktu peserta didik berbasis skala Likert yang terdiri dari 30 butir pernyataan. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat manajemen waktu setiap siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa yang memperoleh skor rendah dalam aspek kemampuan manajemen waktu. Data ini menjadi dasar untuk menentukan kategori tingkat manajemen waktu siswa secara lebih lanjut.

Tabel 1. Evaluasi Manajemen waktu

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Rendah	13	37%
2.	Sedang	13	37%
3.	Tinggi	9	26%
Jumlah		35	100%



Grafik 1. Hasil Evaluasi Manajemen Waktu

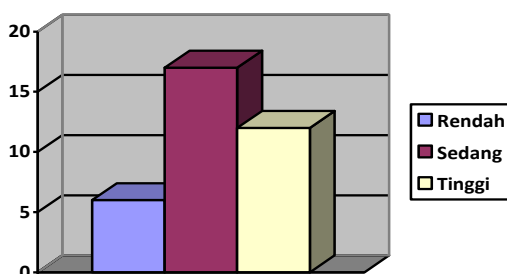
Berdasarkan Tabel dan Grafik 1, terlihat distribusi tingkat komunikasi interpersonal siswa sebelum intervensi dilaksanakan. Data menunjukkan bahwa sebanyak 37,00% siswa berada pada kategori "rendah", pada prosentase yang sama yaitu 37,00% siswa tergolong dalam kategori "sedang", serta 26,00% siswa yang termasuk dalam kategori "tinggi". Temuan ini memberikan gambaran awal kondisi manajemen waktu siswa dan menjadi acuan dalam mengevaluasi efektivitas intervensi yang akan diberikan.

Siklus 1

Intervensi pada siklus I dilaksanakan melalui pemberian layanan bimbingan klasikal dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* dengan media interaktif *wordwall* berupa permainan teka-teki silang dan tebak gambar sesuai prioritas. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, terlihat adanya dampak positif dari intervensi yang diberikan, ditandai dengan peningkatan manajemen waktu peserta didik. Peningkatan tersebut dapat diamati melalui hasil kategorisasi yang disajikan dalam tabel analisis berikut.

Tabel 2. Evaluasi Siklus 1 Manajemen Waktu

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Rendah	6	17%
2.	Sedang	17	49%
3.	Tinggi	12	34%
Jumlah		35	100%



Grafik 2. Hasil Evaluasi Siklus 1

Grafik 2 menyajikan hasil evaluasi pada siklus I, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam manajemen waktu siswa. Sebesar 17% siswa masih berada pada kategori "rendah", sementara 49% termasuk dalam kategori "sedang", dan 34% telah mencapai

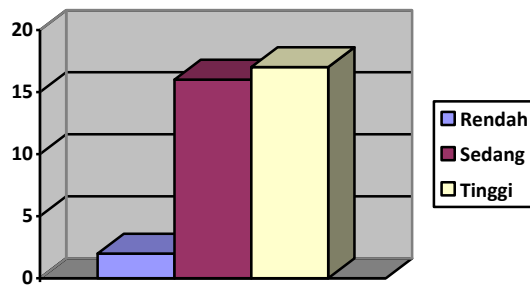
kategori "tinggi". Untuk mendorong peningkatan yang lebih optimal, peneliti berencana memaksimalkan pelaksanaan layanan pada siklus II.

Siklus 2

Intervensi pada siklus II dilaksanakan melalui pemberian layanan bimbingan klasikal dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* dengan media interaktif *wordwall* berupa permainan menyusun daftar prioritas kegiatan. Intervensi pada siklus II didasarkan pada perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, terlihat adanya dampak positif dari intervensi yang diberikan, ditandai dengan peningkatan manajemen waktu peserta didik. Peningkatan tersebut dapat diamati melalui hasil kategorisasi yang disajikan dalam tabel analisis berikut.

Tabel 3. Evaluasi Siklus 2 Manajemen Waktu

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Rendah	2	6%
2.	Sedang	16	46%
3.	Tinggi	17	48%
Jumlah		35	100%

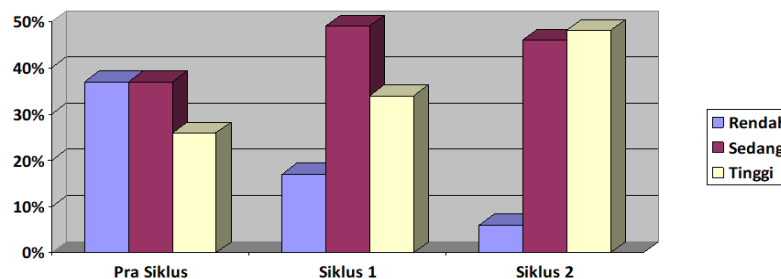


Grafik 3. Hasil Evaluasi Siklus 2

Grafik 3 menyajikan hasil evaluasi pada siklus II, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam manajemen waktu siswa. Sebesar 6% siswa masih berada pada kategori "rendah", sementara 46% termasuk dalam kategori "sedang", dan 48% telah mencapai kategori "tinggi". Setelah diperoleh hasil evaluasi pada siklus I dan II, langkah selanjutnya adalah melakukan perbandingan antara hasil evaluasi dalam kelompok yang sama guna menilai sejauh mana efektivitas intervensi yang telah dilaksanakan.

Table 4. Analisis Komparatif Manajemen Waktu

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Rendah	13	37%	6	17%	2	6%
Sedang	13	37%	17	49%	16	46%
Tinggi	9	26%	12	34%	17	48%



Grafik 4. Analisis Komparatif Manajemen Waktu

Grafik 4 menggambarkan hasil analisis komparatif manajemen waktu siswa. Berdasarkan tabel dan Grafik 4 diatas secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan berbasis permainan dalam layanan bimbingan klasikal mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami pentingnya manajemen waktu. Teknik *Team Games Tournament* yang memadukan aspek kompetisi dan kerjasama antar siswa terbukti menjadi metode yang efektif dan menyenangkan dalam membentuk kebiasaan pengelolaan waktu yang lebih baik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa kelas X TKJ 2 SMKN 1 Surabaya melalui layanan bimbingan klasikal yang menggunakan teknik *Team Games Tournament* (TGT). Tahapan-tahapan ini dirancang agar proses intervensi dapat dilakukan secara sistematis, terukur, dan dapat disesuaikan berdasarkan hasil refleksi tiap siklus.

Pada tahap pra-siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal serta wawancara dengan guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling, serta membagikan angket kemampuan manajemen waktu kepada seluruh siswa. Hasil dari angket tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 13 siswa (37%) tergolong dalam kategori rendah, 13 siswa (37%) berada dalam kategori sedang, dan hanya 9 siswa (26%) yang masuk dalam kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterampilan manajemen waktu yang kurang memadai. Permasalahan yang teridentifikasi meliputi keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, kurangnya kesiapan belajar, serta kecenderungan menghabiskan waktu luang untuk aktivitas yang tidak produktif. Kondisi ini menegaskan perlunya dilakukan intervensi melalui pendekatan bimbingan yang mampu menggugah kesadaran dan partisipasi aktif siswa.

Memasuki siklus I, peneliti mulai melaksanakan intervensi berdasarkan rencana yang telah disusun. Pada tahap perencanaan, dibuatlah perangkat layanan klasikal berbasis teknik TGT dengan memanfaatkan media Wordwall yang berisi permainan teka-teki silang

dan tebak gambar bertema prioritas waktu. Tindakan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok yang beragam tingkat kemampuannya, kemudian diberikan sesi layanan yang interaktif dan kompetitif. Selama proses ini, guru menjelaskan aturan permainan serta mendampingi siswa dalam menyelesaikan tantangan yang disediakan melalui Wordwall. Hasil evaluasi dari siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hanya 6 siswa (17%) yang masih berada di kategori rendah, 17 siswa (49%) berpindah ke kategori sedang, dan 12 siswa (34%) telah mencapai kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa pendekatan TGT mulai memberikan dampak positif, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan peningkatan maksimal, terutama dalam hal partisipasi aktif.

Refleksi terhadap siklus I menjadi dasar dalam menyusun perencanaan untuk siklus II. Peneliti mengidentifikasi bahwa sebagian siswa masih kurang aktif karena kurangnya variasi dan tantangan dalam permainan. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan revisi strategi pelaksanaan, termasuk memodifikasi konten Wordwall menjadi lebih menantang dengan jenis permainan yang melatih penyusunan prioritas kegiatan. Selain itu, diberikan pula pendampingan yang lebih intensif bagi siswa yang mengalami kesulitan. Pelaksanaan siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih optimal. Jumlah siswa dalam kategori rendah turun menjadi hanya 2 orang (6%), sementara 16 siswa (46%) berada di kategori sedang, dan 17 siswa (48%) berhasil mencapai kategori tinggi. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan teknik TGT yang telah dimodifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai pentingnya pengelolaan waktu secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil komparatif dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis TGT mampu secara signifikan meningkatkan keterampilan manajemen waktu siswa. Jika dibandingkan, terdapat penurunan siswa pada kategori rendah dari 37% di pra-siklus menjadi hanya 6% di akhir siklus II. Sebaliknya, kategori tinggi meningkat dari 26% menjadi 48%. Hasil ini sejalan dengan temuan Marlita, Masfuah, dan Riswari (2023), yang menunjukkan bahwa teknik TGT meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa melalui suasana pembelajaran yang kompetitif namun menyenangkan. Penelitian ini juga memperkuat hasil dari Anjani (2023), yang menyatakan bahwa manajemen waktu sangat berkaitan dengan kedisiplinan siswa, serta dari Suardin dan Yusnan (2021) yang menemukan hubungan positif antara manajemen waktu, efikasi diri, dan motivasi belajar siswa. Media interaktif seperti Wordwall dalam penelitian ini terbukti mendukung proses belajar yang tidak monoton, sejalan dengan pendapat Susanti dkk (2024) mengenai dampak negatif metode konvensional terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan layanan bimbingan klasikal yang mengintegrasikan teknik *Team Games Tournament* merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter, meningkatkan motivasi, serta membangun keterampilan sosial dan tanggung jawab siswa dalam mengelola waktu secara mandiri dan produktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus intervensi, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa kelas X TKJ 2 SMKN 1 Surabaya. Perubahan signifikan terlihat dari penurunan jumlah siswa pada kategori “rendah” serta peningkatan pada kategori “tinggi” dalam penguasaan manajemen waktu. Teknik TGT yang bersifat kolaboratif dan kompetitif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif, serta membantu siswa dalam memahami dan menerapkan strategi manajemen waktu secara lebih optimal dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pelaksanaan layanan bimbingan di sekolah.

SARAN

Guru BK disarankan untuk mengintegrasikan teknik TGT sebagai alternatif dalam pelaksanaan layanan klasikal, terutama dalam topik-topik yang berkaitan dengan keterampilan hidup (life skills), seperti manajemen waktu, disiplin, dan pengambilan keputusan. Teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa. Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan satu sekolah. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas dan variatif, serta menguji efektivitas teknik TGT pada topik layanan BK lainnya, seperti pengendalian emosi, motivasi belajar, atau keterampilan sosial.

REFERENCE

- Anjani, E. T. (2023). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar dalam Peningkatan Kedisiplinan dan Prestasi pada Siswa SMA/SMK. *Karimah Tauhid*, 2 (5), 1447-1454.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Canida, R. (2023). Upaya Meningkatkan Konsep Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Layanan Bimbingan Klasikal. *JIRK: Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2 (12), 4529-4537.
- Dayantri, S., & Netrawati. (2023). Manajemen Waktu dan Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (3), 1-10.
- Fikri, H., (2024) *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung*. Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Hasanah, N. (2024). "Action Research in Classroom: A Strategy to Improve Learning Outcomes in Higher Education." *Journal of Educational Innovation and Research*, 3(2), 134-145
- Himmah, A. F., & Shofiah, N. (2021). Pengaruh Self efficacy dan Manajemen Waktu Terhadap Stres Akademik Pada Siswa. *JIPS: Journal Of Indonesian Psychological Science*, 1 (1), 31-38.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7 (4), 1646-1631.

- Qolbi, S. S. (2024). Keefektifan “Toples Waktu” Dalam Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Manajemen Waktu Siswa Di Sma Brawijaya Smart School. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* , 4 (3), 1-6.
- Rio, A. R., (2023) dengan judul penelitian “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu terhadap Efikasi Diri dan Motivasi Belajar. *JEC (Jurna Edukasi Cendekia)*, 1(1) 1-12
- Susanti, S., & Dkk. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* , 2 (2), 86-93.
- Syahrina, N. P., & Dkk. (2024). PerandanManajemenWaktudalamPenggunaan Smartphone. *urnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat Indonesia* , 3 (4), 187-194.
- Usroh, L., Laily, N., & Munir, F. (2022). Manajemen Waktu dan Self Regulated Learning pada Siswa. *JURNAL PSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi* , 9 (1), 47-63.