

PENERAPAN BIMBINGAN KLASIKAL METODE PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MELATIH PESERTA DIDIK DALAM MENGELOLA WAKTU

Aufa Zakia Noza

Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dan aufa.21046@mhs.unesa.ac.id

Retno Tri Hariastuti

Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dan retnotri@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengelola waktu memiliki peran penting dalam kegiatan peserta didik baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji seberapa baik layanan bimbingan klasikal yang menggunakan metode permainan edukatif dapat membantu peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 3 Surabaya dalam mengelola waktu. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen dan menggunakan *one group pre-test* dan *post-test design*, serta analisis data menggunakan statistik parametrik, yaitu uji t *Paired Sample t-Test*. Instrumen angket kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Sebanyak 33 peserta didik dari kelas X-3 menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan klasikal metode permainan edukatif berhasil membantu peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 3 Surabaya dapat mengelola waktu yang lebih baik.

Kata Kunci: Kemampuan mengelola waktu, Bimbingan klasikal, Permainan edukatif.

Abstract

The ability to manage time has an important role in the activities of students both in the school environment and society. This study aims to test how well classical guidance services using educational game methods can help students in class X-3 SMA Negeri 3 Surabaya in managing time. The research method used is quantitative with the type of pre-experiment research and using one group pre-test and post-test design, and data analysis using parametric statistics, namely the Paired Sample t-Test. Questionnaire instrument was used to collect data. A total of 33 students from class X-3 became research subjects. In this study, it can be concluded that the classical guidance service of educational game method succeeded in helping students of class X-3 SMA Negeri 3 Surabaya can manage their time better.

Keywords: *Time management skills, Classical guidance, Educational games.*

PENDAHULUAN

Peserta didik perlu terus berlatih dan meningkatkan kemampuan mengelola waktu mereka, terutama bagi mereka yang masih kesulitan untuk menemukan waktu belajar. Peserta didik menghadapi tantangan dan hambatan dalam upaya mereka untuk meningkatkan hasil belajar mereka karena masalah mengatur waktu. Banyak peserta didik masih mengalami ketidaknyamanan dan sering mengeluh bahwa mereka tidak dapat mengatur waktu belajar mereka, menyia-nyiakan waktu yang harusnya digunakan untuk belajar. Dengan demikian, betapa penting bagi peserta didik untuk mengatur waktu belajar mereka (Rahmatullah & Utama, 2021). Pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dapat terjadi di berbagai lingkungan non-formal, seperti lembaga bimbingan belajar (LBB). Kehadiran LBB memberikan alternatif tambahan bagi peserta didik guna membantu meningkatkan pemahaman tentang masalah ini, terutama dalam membantu mengulang materi

yang mungkin belum sepenuhnya dimengerti di sekolah. Umumnya, kegiatan LBB dilaksanakan setelah jam sekolah berakhir. Bagi peserta didik yang mengikuti program sekolah penuh waktu, hal ini membuat jadwal harian menjadi lebih padat. Di sisi lain, kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan oleh sekolah juga menjadi bagian penting peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakat mereka, sekaligus memberikan ruang untuk menyalurkan energi secara positif di luar kegiatan akademik. Meskipun demikian, padatnya aktivitas yang dijalani dapat menimbulkan tantangan tersendiri dalam pengelolaan waktu belajar mandiri di rumah. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan manajemen waktu yang baik agar dapat menjaga keseimbangan antara belajar, beristirahat, dan mengikuti kegiatan tambahan lainnya secara optimal.

Secara umum, kita tahu bahwa peserta didik harus berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran sendiri untuk kurikulum merdeka ini. Peserta didik belajar

sendiri untuk memahami kurikulum, dengan bimbingan dari guru mata pelajaran. Agar peserta didik dapat secara bebas dan mandiri memilih pendidikan mereka berdasarkan minat dan bakat mereka, kurikulum merdeka ini mengharuskan mereka untuk menyelesaikan sebuah proyek yang akan meningkatkan profil pelajar Pancasila, atau P5 seperti yang biasa dikenal, yang telah ditentukan oleh masing-masing sekolah. Menurut Santivaliana (2024) dengan adanya kegiatan P5, peserta didik memiliki fokus yang terbelah antara Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas dan proyek P5. Tidak hanya menggunakan jam KBM di sekolah, waktu pengerjaan P5 pun masih banyak yang menggunakan waktu di luar jam sekolah sehingga banyak peserta didik yang pulang lebih lama dari waktu yang seharusnya. Keterlambatan kepulangan peserta didik tentunya berdampak pada berkurangnya waktu istirahat peserta didik. Tidak hanya itu, banyak peserta didik yang hanya sibuk mengerjakan proyek tanpa menyisihkan waktunya untuk belajar dan mengerjakan tugas. Dengan demikian sangat diperlukan manajemen waktu yang baik oleh peserta didik agar kegiatan P5 tidak mengganggu kegiatan utamanya di sekolah yaitu belajar.

Dalam berbagai studi terdahulu, ada beberapa sumber yang memberikan hasil penelitian yang menunjukkan pengelolaan waktu belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian Aini & Nanda (2021) menunjukkan bahwa 67% peserta didik kelas VII-A di SMP IT Al-Ukhuwah kesulitan untuk menyeimbangkan waktu belajar dan bermain. Peserta didik kelas VII di SMP IT Al-Ukhuwah sering mengalami masalah seperti ketinggalan buku pelajaran, terlambat masuk kelas, tidak mengerjakan tugas, bangun kesiangan, dan melewatkan persiapan pagi hari seperti sarapan dan mandi. Beberapa peserta didik lebih mementingkan kegiatan sosial yang tidak berguna daripada memenuhi tanggung jawab mereka. Bermain di waktu luang dan mengobrol saat istirahat membuat peserta didik tidak memiliki cukup waktu untuk bersantai dan belajar sendiri untuk mengerjakan PR. Kurangnya waktu tidur menyebabkan mereka tertidur setelah belajar di pagi hari dan datang terlambat ke sekolah. Kemampuan mengelola waktu adalah kunci dari masalah yang terjadi.

Penelitian lainnya dari Andani, Handayani, & Setiawan (2019) diperoleh peneliti di kelas X SMA Kartika III-1 Banyu Biru membagikan daftar cek masalah, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase nilai D pada indikator belajar dengan waktu yang tidak teratur sebesar 48,9%, nilai D pada indikator merasa malas belajar sebesar 32,2%, serta nilai C pada indikator sering memperoleh nilai di bawah KKM pada setiap ulangan sebesar 10,9%. Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara, diketahui bahwa sejumlah anak mengalami kendala dalam membagi waktu antara kegiatan

ekstrakurikuler, kerja bakti, waktu sekolah, dan bermain dengan teman-temannya.

Layanan bimbingan dan konseling dapat mendukung peserta didik dalam mengatasi masalah mengelola waktu ini. Secara lebih spesifik, menawarkan layanan bimbingan klasikal kepada para peserta didik dapat membantu menghindari masalah ini. Peserta didik dapat berhasil membangun identitas mereka dalam aktivitas sehari-hari di rumah maupun di sekolah dengan bantuan layanan bimbingan klasikal. Menurut Wibawaningsih et al., (2022) bimbingan klasikal ini perlu diberikan kepada peserta didik yang tidak dapat menentukan waktu belajar mereka. Bagi peserta didik, bimbingan klasikal sangat penting karena memungkinkan penyelesaian yang tepat untuk masalah mereka. Masalah pengelolaan waktu belajar akan ditangani dengan metode bimbingan klasikal.

Guru bimbingan dan konseling seharusnya menggunakan pendekatan yang menarik dan kreatif ketika memberikan bantuan klasikal untuk memastikan bahwa peserta didik terlibat dan tidak bosan. Namun, dalam praktiknya instruksi lisan atau ceramah biasanya digunakan untuk menerapkan bimbingan klasikal. Namun demikian, metode ini dianggap kurang berhasil karena menyebabkan peserta didik menjadi tidak fokus selama penyampaian bimbingan klasikal, sehingga sulit bagi peserta didik untuk memahami apa yang dikatakan guru bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, peneliti menggunakan faktor pendukung yaitu permainan edukatif. Salah satu teknik yang dapat diterapkan pada layanan bimbingan klasikal. Qolbi (2024) menegaskan bahwa permainan edukatif merupakan salah satu strategi pengajaran yang menarik dan sukses untuk membantu peserta didik memperoleh berbagai kemampuan, seperti mengelola waktu. Dengan cara yang menghibur dan menarik, permainan edukatif dapat mendukung peserta didik dalam memahami gagasan mengelola waktu.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Bimbingan Klasikal Metode Permainan Edukatif untuk Melatih Peserta Didik dalam Mengelola Waktu”.

METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental, menggunakan desain *one group pre-test dan post-test*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok dan tidak menggunakan kelompok pembandingan.

Berdasarkan saran guru bimbingan konseling SMA Negeri 3 Surabaya, diambilnya kelas X-3 dengan 33 peserta didik sebagai subjek yang akan diberikan perlakuan. Dengan pemenuhan kriteria berupa kesulitan

mengelola waktu dan pada skala kemampuan mengelola waktu diperoleh skor rendah/ tinggi.

Setelah itu peneliti menguji hipotesis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Dalam menguji data normalitas ini menggunakan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Lalu uji homogenitas menggunakan uji *Levene* dan pengujian *Paired Sample t-Test* sebagai teknik analisa *statistic parametic* yang digunakan untuk mengetahui perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan layanan. Hal tersebut bisa dilihat melalui perbedaan pre-test dan post-test dalam masing-masing layanan.

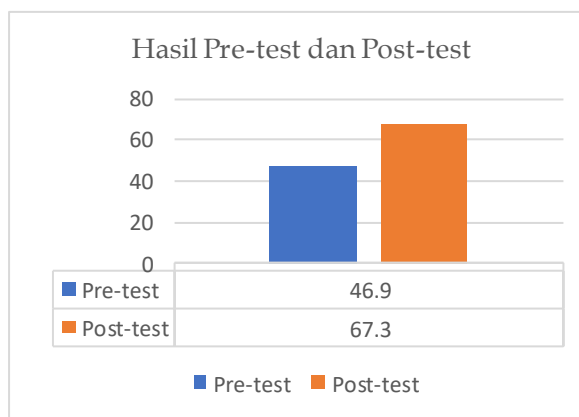
HASIL

Dalam menentukan subjek, berdasarkan diskusi awal dengan guru Bimbingan dan Konseling, direkomendasikan untuk mengambil data peserta didik kelas X-3 karena memiliki problematika mengenai mengenai kurangnya mengelola waktu dikarenakan perbedaan dari masa SMP ke SMA. Peserta didik kelas X-3 cenderung kurang bisa mengelola waktu antara kegiatan prioritas dan non-prioritas. Fokus penelitian ini yaitu peserta didik kelas X-3 yang cenderung kurang bisa mengelola waktu.

Sebanyak 33 peserta didik diberikan pre-test dengan menggunakan instrumen kemampuan mengelola waktu sebagai bagian dari proses pengukuran. Sebanyak 8 peserta didik tergolong dalam kategori rendah, 21 peserta didik berada dalam kategori sedang, dan 4 peserta didik termasuk dalam kategori tinggi., berdasarkan hasil pre-test kemampuan mengelola waktu. Berdasarkan informasi ini, peserta didik akan menerima 4 sesi layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode permainan edukatif.

Tiap pertemuan memiliki fokus dan capaian yang berbeda-beda. Pertemuan pertama mencakup pemahaman peserta didik pemahaman peserta didik terkait kemampuan mengelola waktu dan gambaran singkat proses layanan bimbingan klasikal teknik permainan edukatif. Pertemuan kedua dengan topik bahasan mengenai penetapan tujuan dan prioritas. Pertemuan ketiga dengan topik bahasan mekanisme dari manajemen waktu. Pertemuan keempat dengan topik bahasan kontrol terhadap waktu.

Pemberian layanan dilaksanakan mulai dari tanggal 19 Februari sampai 26 Februari 2025. Diketahui bahwa 33 subjek mengalami peningkatan skor kemampuan mengelola waktu. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan dalam mengelola waktu yang lebih matang setelah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan metode permainan edukatif. Berikut adalah data perbandingan rata-rata nilai pre-test dan post-test peserta didik:



Gambar 1.1 Hasil Pre-test dan Post-test

Pada tahap selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 22 For Windows. Berikut merupakan hasil perhitungan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	46.88	67.30
	Std. Deviation	4.129	6.738
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.151
	Positive	.124	.098
	Negative	-.148	-.151
Test Statistic		.148	.151
Asymp. Sig. (2-tailed)		.064 ^c	.055 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 1.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Pada output test statistics gambar 1.2, diketahui penilaian *Asymp.Sig (2-tailed)* yakni 0,064 dan 0,055 yang lebih besar apabila dibandingkan taraf signifikansi 0,05. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa data probabilitas sudah berdistribusi dengan normal.

Tahap selanjutnya dilakukan analisis uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 22 For Windows. Berikut merupakan hasil perhitungan *Levene test*:

Test of Homogeneity of Variances

Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.273	7	21	.310

Gambar 1.3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Pada *output test statistics* gambar 1.3, diketahui penilaian *Asymp.Sig (2-tailed)* yakni 0,310 yang lebih besar apabila dibandingkan taraf signifikansi 0,05. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa varian data homogen terpenuhi. Setelah itu, SPSS 22 For Windows digunakan

untuk melakukan analisis *Paired Sample t-Test*. Hasil perhitungan *Paired Sample t-Test* adalah sebagai berikut:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	46.88	33	4.129	.719
	Posttest	67.30	33	6.738	1.173

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	33	.241	.177

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-20.424	7.005	1.219	-22.908	-17.941	-16.750	32	.000

Gambar 1.4 Hasil Perhitungan Uji *Paired Sample t-Test*

Diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada statistik uji gambar 1.4 adalah 0.000, yang mana lebih kecil apabila dibandingkan taraf signifikansi 0.05. Dapat dikatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dengan penggunaan bimbingan klasikal metode permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan mengelola waktu peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pre-test kemampuan mengelola waktu yang sudah dilakukan sebelumnya didapatkan rata-rata total skor peserta didik adalah 46,90. Akan tetapi, setelah pelaksanaan 4 sesi layanan rata-rata total skor peserta didik mengalami peningkatan yakni 67,30.

Pada pertemuan pertama topik bahasan yang merupakan materi pada bimbingan klasikal ialah tujuan pelaksanaan dan gambaran singkat proses layanan bimbingan klasikal teknik permainan edukatif, serta pengenalan singkat peneliti dengan peserta didik. Capaian dari materi ini adalah pemahaman terhadap layanan bimbingan klasikal metode permainan edukatif dan diharapkan pada pertemuan pertama dan selanjutnya dapat menciptakan suasana yang baik agar proses layanan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Pada tahap ini, pendekatan yang digunakan menekankan pentingnya membangun rasa percaya dan kenyamanan agar peserta didik lebih terbuka mengikuti kegiatan selanjutnya. Berdasarkan observasi, suasana yang akrab berhasil tercipta, ditandai dengan antusiasme peserta didik dalam merespons instruksi dan tanya jawab. Pada pertemuan kedua topik bahasan yang merupakan materi pada bimbingan klasikal adalah mengenai penetapan tujuan dan prioritas. Capaian dari materi ini adalah kemampuan peserta didik untuk dapat memfokuskan kegiatan prioritas mereka selama sehari-hari. Pada pertemuan ketiga topik bahasan yang merupakan materi pada bimbingan klasikal yakni mekanisme dari manajemen waktu. Capaian dari materi ini adalah agar peserta didik dapat menilai

efektivitas dalam mengatur, merencanakan, dan menggunakan waktu secara optimal. Pada pertemuan keempat topik bahasan yang merupakan materi pada bimbingan klasikal yaitu kontrol terhadap waktu. Capaian dari materi ini adalah agar peserta didik dapat mengelola dan mengendalikan penggunaan waktunya secara efektif.

Sebanyak 33 peserta didik dalam kategori tinggi kategori tinggi, dan tidak ada peserta didik yang berada dalam kategori sedang maupun rendah di post-test pada pertemuan keempat. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi kenaikan yang signifikan dalam penelitian ini. Dari hasil peningkatan yang signifikan tersebut, indikator 3 di pertemuan keempat yaitu pada permainan toples waktu yang paling mengalami kenaikan. Melihat semua peserta didik yang mengalami perubahan kenaikan dapat dilihat dari poin instrumen nomor 2, 7, 10, 16. Sedangkan peserta didik yang paling mengalami kenaikan yang signifikan pada post-test yaitu dapat dilihat pada subjek 2, subjek 18, subjek 19. Ketiga subjek tersebut yang mengalami perubahan signifikan di permainan toples waktu dibandingkan permainan kertas waktu kuadrat dan kotak waktu.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata kemampuan mengelola waktu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode permainan edukatif. Perbedaan tersebut terlihat jelas dari perbandingan nilai maksimum rata-rata kemampuan mengelola waktu pada pre-test dan post-test. Berdasarkan uji normalitas menggunakan SPSS *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,064 pada pre-test dan 0,55 pada post-test, yang berarti $\geq 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Selanjutnya, pada uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene*, nilai signifikansi pada post-test sebesar 0,310 yang berarti $\geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian yang homogen. Kemudian, hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$, yang mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan pada skor kemampuan mengelola waktu peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa bimbingan klasikal dengan metode permainan edukatif. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal melalui metode permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan mengelola waktu peserta didik kelas X-3 di SMA Negeri 3 Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Merujuk pada temuan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Surabaya terhadap 33 peserta didik dari kelas X-3 dapat disimpulkan bahwa bimbingan

klasikal metode permainan edukatif berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengelola waktu peserta didik. Sebelum diberikan *treatment* bimbingan klasikal dengan metode permainan edukatif, dari 33 peserta didik berada dikategori rendah hingga sedang dan setelah diberikan *treatment* 33 peserta didik tersebut berada dikategori tinggi. Hal ini didukung oleh rata-rata skor yang diperoleh pada pre-test dan post-test peserta didik, yang menunjukkan bahwa kemampuan mereka dalam mengelola waktu masing-masing adalah 46,90 pada pre-test dan 67,30 pada post-test. Hasil analisis uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan perbedaan pengaruh dari kemampuan mengelola waktu. Nilai pre-test dan post-test yang diperoleh pada kemampuan mengelola waktu menunjukkan nilai signifikansi $0.000 \leq 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini memperlihatkan bahwa pengaruh kemampuan mengelola waktu pada metode permainan edukatif berbeda sebelum dan sesudah peserta didik menerima perlakuan dengan menggunakan bimbingan klasikal. Analisis dari masing-masing indikator menunjukkan bahwa adanya perubahan dalam kemampuan mengelola waktu yang dimulai dari dapat memilah kegiatan produktif dan non-produktif, kemampuan mengontrol waktu, dan keinginan untuk dapat mengendalikan waktunya dengan efektif.

Saran

Mengacu pada kesimpulan tersebut, peneliti memberikan sejumlah saran kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling
Guru BK ini disarankan guna menggunakan teknik permainan edukatif secara berkelanjutan dalam layanan bimbingan klasikal dengan merancang program layanan yang lebih menyenangkan, seperti menggunakan pendekatan kreatif dan dapat berpartisipasi secara aktif.
2. Bagi Peserta Didik
Diharapkan para peserta didik dapat untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan bimbingan klasikal yang menyertakan pendekatan permainan edukatif ke dalam kehidupan sehari-hari. Agar dapat mengatur waktu belajar dan bermain secara efektif, membedakan antara kegiatan prioritas dan non-prioritas, serta terlibat dalam kegiatan yang lebih produktif.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Bagi peneliti berikutnya, dianjurkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan subjek yang berbeda, melakukan intervensi dengan jangka waktu yang lebih panjang, ataupun bisa mengkombinasikan teknik permainan edukatif dengan pendekatan yang

lainnya agar dapat melihat efektivitas yang lebih meluas dan lebih mendalam

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Wafi Qurrotul, & Nanda, Wahyu. (2021). Peningkatan Kemampuan Manajemen Waktu Belajar Siswa Melalui Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Think , Pair and Share. *1*(1), 1077–1082.
- Andani, Eka Wahyu, Handayani, Arri, & Setiawan, Agus. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Siswa Kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, *14*(2), 8–19. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i2.1030>
- Qolbi, Silvi Sofiatul. (2024). Keefektifan “Toples Waktu” Dalam Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Manajemen Waktu Siswa Di Sma Brawijaya Smart School. *4*(3). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i3.2024.8>
- Rahmatullah, Azmi, & Sutarna, Sutarna. (2021). Pengelolaan Waktu Belajar Siswa Berprestasi Berbasis Smartphone di Masa Pandemi Covid-19. *Manajemen Pendidikan*, *16*(1), 46–56. <https://doi.org/10.23917/jmp.v16i1.11357>
- Santivaliana, Putri. (2024). *Kegiatan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) dalam Meningkatkan Manajemen Waktu Siswa SMA Avicenna Cinere*. Depok.
- Wibawaningsih, Yeni Dwi, Hartanto, Dody, Fauziah, Mufied, & Kuswindarti, Kuswindarti. (2022). Upaya Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Melalui Bimbingan Klasikal Dengan Metode Project Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Smp N 2 Pace. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, *3*(2), 324–330. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i2.151>