

SUCI 1

by Brina Elsa

Submission date: 30-Jul-2023 09:33PM (UTC-0700)

Submission ID: 2139294004

File name: new_BAB_I-V_Suci_Skripsi.docx (232.27K)

Word count: 11957

Character count: 86540

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Sanjaya (2013) sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalahnya serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Proses pembelajaran merupakan yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Teknik sosiodrama ini bertujuan untuk mendidik dari pada menyembuhkan. Teknik sosiodrama adalah metode pengajaran dengan cara menunjukkan kepada siswa tentang suatu masalah, dengan cara menunjukkan kepada siswa masalah bimbingan hubungan sosial yang didramatisasi oleh siswa di bawah kepemimpinan guru.

Permasalahan yang terjadi di sekolah SMAN 2 Kediri ialah beberapa siswa masih kurang bisa memajemen waktu belajar, salah satu contohnya beberapa siswa saat pada jam pembelajaran siswa sibuk bermain game dengan begitu siswa belum bisa menejemen waktu belajar dengan baik sehingga permasalahan tersebut berdampak pada nilai mata pelajaran yang semakin menurun. Menurut Widyastuti (2004) Arti manajemen waktu yaitu kemampuan dalam memprioritaskan, menjadwalkan, dan menjalankan tanggung jawab individu demi kepuasan dari individu tersebut.

Sebagaimana yang perlu diketahui bahwa belajar yaitu peristiwa yang sangat kompleks dalam peristiwa tersebut terdapat beberapa faktor-faktor yang saling mempengaruhi dan saling menunjang, faktor tersebut adalah diantaranya terdapat dua faktor yang pertama dari guru mata pelajaran dan yang kedua dari diri peserta didiknya sendiri. Jadi secara teori dapat dipastikan bahwa ketercapainya suatu tujuan, khususnya tujuan pembelajaran diantaranya terdapat dua faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Jika metode pembelajaran yang ditetapkan oleh tenaga pendidik sudah mencapai standar tertentu berarti perlu ditanyakan atau perlu diteliti terhadap peserta didiknya itu sendiri.

Menejemen waktu belajar adalah penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar yang aktif. Rochman Natawijaya (2005) dalam Depdiknas belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar dengan menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh pemahaman tersebut sehingga membentuk siswa bisa memanaajemen waktu belajarnya.

Penulis melakukan penelitian ini tujuannya adalah membantu peserta didik dalam meningkatkan menejemen waktu belajar. Peneliti melakukan penelitian ini melalui layanan bimbingan dan konseling kelompok dengan teknik sosiodrama untuk mempermudah suatu layanan serta mempererat hubungan kekeluargaan antar peserta didik sehingga dapat memotivasi satu sama lain untuk meningkatkan menejmen waktu belajar peserta didik disekolah. Untuk itu diperlukan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dalam rangka mencapai tujuan yang optimal dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok sangat menentukan keefektifan layanan kelompok dengan suasana kelompok yang:(1) Interaksi yang dinamis; (2) Ketertarikan emosional; (3) Penerimaan; (4) Altruistik, mengutamakan kepedulian terhadap orang lain; (5) Intelektual(rasional, cerdas dan kreatif) Menambah ilmu dan wawasan individu serta dapat menumbuhkan ide-ide cemerlang; (6) Katarsis (mengemukakan

unug-unehnya, idenya dan gagasannya). Menyatakan emosinya yang lebih mengarah pada pengungkapan permasalahan yang dipendam; (7) Empati (suasana yang saling memahami tentang apa yang dipikirkan dan sehingga dapat menyesuaikan sikapnya dengan tepat). Hal ini diciptakan melalui pentahapan dan kemampuan pemimpin kelompok agar siswa lebih meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, bisa mengetahui bagaimana cara menyelesaikan masalah yang di hadapi dan memiliki solusi atas masalah tersebut, dan meningkatkan kepedulian dan kekompakan dengan teman sebayanya maupun lingkungannya, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang masalah tersebut.

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik yang kurang bisa memanajemen waktu belajar yang dirasakan oleh guru bimbingan dan konseling
2. Peserta didik yang masih bermalas-malasan dalam belajar sehingga kurangnya tanggung jawab dalam mengerjakan tugas sekolah

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah hanya mencakup metode sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar di SMAN 2 Kediri, sehingga di harapkan siswa siswi yang kurang dalam memanajemen waktu mampu mengatasi permasalahan tersebut.

D. Rumusan Masalah

Bagaimanakah efektifitas penggunaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar di SMAN 2 KEDIRI ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar di SMAN 2 KEDIRI

F. Kegunaan Penelitian

1. Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi pembaca terutama guru khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling dan dapat dikaji lebih lanjut untuk penelitian lanjutan mengenai penggunaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar

2. Segi Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam pemberian layanan BK dengan menggunakan model pembelajaran sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar

b. Manfaat bagi guru BK

Manfaat penelitian ini bagi guru BK adalah sebagai masukan mengenai layanan BK dalam meningkatkan manajemen waktu belajar siswa dengan menggunakan teknik sosiodrama.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini di gunakan untuk menerapkan teori dan pengetahuan yang di peroleh peneliti sehingga dilakukannya penelitian ini serta menambah wawasan dalam penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Teknik Sosiodrama

a. Pengertian Sosiodrama

Sosiodrama adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia Romlah (2006). Konflik-konflik sosial yang disosiodramakan adalah konflik-konflik yang tidak mendalam yang tidak menyangkut gangguan kepribadian. Sosiodrama dalam kamus besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai metode belajar yang memaknai drama kemasyarakatan sebagai media. Beberapa dari pendapat di antaranya menurut. Menurut Winkel (1993) memberi penjelasan bahwa: sosiodrama merupakan dramatisasi dari berbagai masalah yang dapat muncul dalam pergaulan dengan orang lain, termasuk konflik yang sering dialami dalam interaksi sosial. Menurut Wiryaman (2000) menjelaskan bahwa: Metode sosiodrama adalah metode pengajaran dengan menunjukkan kepada siswa masalahnya dengan menunjukkan kepada siswa masalah pembinaan hubungan sosial yang didramatisasi oleh siswa di bawah kepemimpinan guru. Menurut Roestiyah (2001) menjelaskan bahwa teknik sosiodrama adalah mendramatisasi perilaku, atau ekspresi gerak wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Bisa disimpulkan sosiodrama adalah permainan drama yang bisa memecahkan masalah dengan cara mempermainkan drama sesuai dengan naskah yang telah disediakan.

b. Tujuan sosiodrama

Pelaksanaan teknik sosiodrama dalam bimbingan kelompok dapat terlaksana apabila mempunyai tujuan yang akan dicapai, Tujuan penggunaan sosiodrama yaitu untuk melatih anak mendengarkan dan mampu menangkap peristiwa secara akurat. Bahri (2006) mengungkapkan tujuan sosiodrama sebagai berikut:

- 1) Melatih anak untuk mendengarkan dan menangkap cerita pendek dengan cermat.
- 2) Untuk menumbuhkan dan melatih keberanian. Pada awalnya semua anak berani maju untuk mendramatisir masalah, sangat sedikit yang mau menjadi sukarelawan tetapi lambat laun siswa berani untuk diri sendiri.
- 3) Untuk menumbuhkan kreativitas dengan melihat cerita tadi siswa mengutarakan pendapatnya masing-masing, hal ini sangat baik untuk menggali kreativitas berfikir siswa.
- 4) Untuk belajar menghormati dan menilai orang lain untuk mengungkapkan pendapat mereka.
- 5) Untuk menggali masalah sosial.

Tujuan sosiodrama dari kesimpulan diatas yang dapat disimpulkan bahwa siswa akan mampu mendramatisasikan kejadian yang ada di masyarakat yaitu permasalahan sosial secara mendalam dan menghayati bagaimana seseorang tersebut berperan langsung dalam menjalani kejadian tersebut. Serta bisa menumbuhkan rasa saling mengerti, bertanggung jawab terkait dengan permasalahan dan hubungan sosial.

c. Proses Bimbingan Metode Sosiodrama

Menurut Ramayuli (2005) pelaksanaan sosiodrama dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Tahap persiapan

Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada tahap persiapan ini guru juga menjelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan, bagaimana pelaksanaan sosiodrama dan tatacara pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran setelahnya. Dalam sebuah kelas tentunya terdapat jumlah anak yang tidak semuanya bisa melaksanakan sosiodrama, jadi selain menjelaskan tatacara pelaksanaan sosiodrama, guru juga harus menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh siswa yang menjadi penonton.

2) Penentuan pelaku atau pemeran.

Setelah menentukan tema pelaksanaan sosiodrama selanjutnya guru mendorong peserta didik untuk melaksanakan bermain peran, kemudian guru menentukan siapa saja yang menjadi pemain dalam sosiodrama dan yang menjadi penonton. Guru bertugas menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh pemain secara sungguh-sungguh, bagaimana pentingnya menjadi pemeran terhadap tema belajar kelas mereka kali ini.

3) Tahap permainan sosiodrama

Kemudian siswa dipersilakan untuk mendramatisasikan masalah-masalah yang telah ditentukan sebelumnya selama kurang 4-5 menit berdasarkan pendapat dan inisiatif mereka sendiri. Ahmadi dan Supriyono (2004) menambahkan dalam melaksanakan sosiodrama siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan, menggambarkan, mengungkapkan, suatu sikap yang dipikirkan seandainya ia menjadi tokoh yang diperankannya secara spontan.

4) Diskusi

Permainan dramatisasi dihentikan, kemudian para pemain dipersilakan duduk, kemudian dilanjutkan dengan diskusi di bawah pimpinan guru yang diikuti oleh semua peserta didik. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita. Diskusi tersebut berupa tanggapan, pendapat, dan beberapa kesimpulan.

5) Ulangan Permainan

Permainan drama yang telah diperankan oleh beberapa anak sebelumnya kemudian diperankan kembali oleh beberapa siswa yang menjadi penonton setelah di dapat kesimpulan dari diskusi yang dipimpin oleh guru sebelumnya.

d. Implementasi Pembelajaran Sosiodrama

Menurut Ramayuli (2005) pada pembelajaran sosiodrama guru lebih bersifat sebagai fasilitator. Fasilitator merupakan bagian yang tidak

dapat dipisahkan dari pembelajaran dengan model sosiodrama. Guru dalam pembelajaran ini bisa bertindak sebagai aktor, sutradara atau penonton. Peranan Fasilitator dalam pembelajaran ini menyampaikan sebuah prolog memperkenalkan topik yang disesuaikan dengan audiens yang spesifik. Kemudian memperkenalkan para aktor dan memberikan gambaran dari TKP. Selama aksi dan antar-tindakan, fasilitator memandu peserta dan juga mengarahkan dan mengendalikan aktor untuk memastikan semua tema dibahas.

Langkah-langkah dalam teknik sosiodrama menurut Tatiek Romlah (2006) menyatakan ada beberapa dalam pelaksanaan sosiodrama secara umum mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Persiapan. Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan di sosiodramakan, dan tujuan permainan. Kemudian diadakan Tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.
- 2) Membuat skenario sosiodrama
- 3) Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara sukarela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain, atau berdasarkan keduanya.
- 4) Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.
- 5) Sosiodrama, setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembung beberapa menit untuk menyiapkan diri bagaimana sosiodrama itu akan dimainkan. Setelah siap, dimulailah permainan.
- 6) Follow-up. Setelah selesai permainan diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton.

7) Ulangan permainan. Dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara

e. Kelebihan Dan Kekurangan Teknik Sosiodrama

a) Kelebihan

- (1) Memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berperan aktif mendramatisasikan sesuatu masalah sosial yang sekaligus melatih keberanian serta kemampuannya melakukan suatu agenda di muka orang.
- (2) Suasana kelas sangat hidup karena perhatian para murid semakin tertarik melihat adegan seperti keadaan yang sesungguhnya.
- (3) Para murid dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah memahami, membanding-banding, menganalisa serta mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
- (4) Anak-anak menjadi terlatih berpikir kritis dan sistematis.

b) Kekurangan metode sosiodrama

- (1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif
- (2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- (3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang kreatif
- (4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan

2. Manajemen Waktu Belajar

a. Pengertian Manajemen Waktu

Menurut Widyastuti (2004) arti manajemen waktu yaitu kemampuan dalam memprioritaskan, menjadwalkan, dan menjalankan tanggung jawab individu demi kepuasan dari individu tersebut.

Menejemen waktu belajar adalah penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Rochman Natawijaya (2005) dalam Depdiknas belajar aktif adalah suatu sitem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, akfektif dan psikomotor. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Jadi aktivitas belajar siswa dalam belajar dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi manajemen waktu

Menurut Hoffer, dkk. dalam Kusuma (2008) ada tiga faktor yang mempengaruhi manajemen waktu, yaitu :

1) Pengaturan diri (*Self-regulation*)

Self Regulated adalah cara belajar siswa mengelola kegiatan individu untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara pengontrolan perilaku, memotivasi diri sendiri dan menggunakan kognitifnya dalam melakukan tindakan. Dengan adanya pengaturan diri dari dalam diri, siswa dapat mengatur waktunya dengan baik.

Berikut adalah beberapa aspek penting *self regulation* menurut Very Well Mind:

a) Aspek fisik

Saat marah, biasanya kamu akan melakukan hal-hal yang berkaitan dengan fisik secara spontan. *Self regulation* penting untuk diterapkan agar kamu bisa mengontrol spontanitas untuk melakukan hal-hal yang bisa berdampak secara fisik.

b) Aspek emosional

Self regulation akan membantu kamu untuk mengendalikan diri saat marah, kesal, sedih, dan senang. Bukan hanya mengelola perasaan yang kamu rasakan, *self regulation* juga membantu menenangkan diri dan menerima apa yang kamu rasakan. Jika kamu sering merasa overwhelming, itu mungkin pertanda bahwa kamu belum bisa mengontrol emosi dengan baik.

c) Aspek mental

Dalam aspek mental, *self regulation* adalah hal yang harus dipelajari agar kamu memiliki kendali mental agar produktif. *Self regulation* yang baik akan membantu kamu lebih fokus untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

d) Aspek sosial

Peran *self regulation* dalam aspek sosial akan membantu kamu untuk menerima dan membangun hubungan dengan orang lain.

2) Memiliki motivasi

Seseorang yang bermotivasi tinggi memiliki manajemen waktu yang tinggi. Supaya manajemen waktu bisa berjalan dengan efektif, mencari motivasi diri merupakan tips yang patut untuk dilakukan. Seseorang akan menghadapi berbagai rintangan yang muncul dari faktor internal maupun eksternal.

Saat menghadapi masalah yang dapat memberi pengaruh negatif pada kinerjamu, hal yang dapat dilakukan adalah mencari motivasi dalam diri sendiri. Jika sudah dapat memotivasi diri sendiri, nantinya dapat berbagi semangat dan motivasi dengan orang-orang di sekitar. Selain itu, juga akan lebih mampu untuk menguasai dan mengendalikan diri sendiri. Saat kamu berhasil bertanggung jawab atas diri sendiri, kemampuan manajemen waktumu juga akan makin baik.

3) Pencapaian tujuan

Seseorang yang memiliki goals atau berusaha mencapai tujuannya akan dapat mengatur waktunya dengan baik, mulai dari mengatur waktu belajar sampai waktu bermain. Sehingga seseorang tersebut tidak ingin menyia-nyiakan waktunya agar tujuan yang diharapkan bisa tercapai.

c. Aspek-aspek manajemen waktu belajar

Manajemen waktu memiliki beberapa aspek yang perlu diketahui oleh setiap siswa. Tiger (1999) mengemukakan aspek-aspek dalam manajemen waktu yaitu:

1) Penetapan tujuan dan prioritas

Penetapan tujuan dan prioritas tersebut ditetapkan berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab yang dipikul siswa pada saat itu. Misalnya, dalam suatu minggu di sekolah akan dilakukan ujian, sementara siswa juga mempunyai jadwal rutin les musik, dan mengumpulkan tugas mandiri. Berkaitan dengan tiga kegiatan tersebut siswa harus memilih mana yang lebih penting untuk didahulukan antara mempersiapkan ujian, mengumpulkan tugas mandiri atau les musik. Siswa menetapkan tujuan dari masing-masing kegiatan tersebut. Mengerjakan tugas mandiri dan ujian bagian utama dari tugas perkembangan siswa, dimana tugas mandiri ikut berperan memberikan bobot penilaian yang diberikan guru di luar nilai ujian, sedangkan les musik merupakan kegiatan pengembangan hobi. Oleh karena itu, siswa harus menetapkan tujuan dari ketiga kegiatan tersebut.

2) Mekanisme manajemen waktu

Mekanisme dalam manajemen waktu adalah tata cara atau langkah-langkah yang harus dilakukan manajemen waktu dari mulai perencanaan sampai dengan evaluasi. Selanjutnya siswa harus menetapkan jadwal urutan untuk melaksanakan ketiga kegiatan tersebut. Sesuai dengan tujuan tugas perkembangan siswa,

maka hal pertama yang harus dilakukan adalah menyelesaikan tugas mandiri, belajar untuk mempersiapkan ujian, dan kemudian les musik.

3) Kontrol terhadap waktu.

Kontrol terhadap waktu dilakukan dengan melakukan pengawasan terhadap aplikasi waktu per kegiatan yang telah di rencanakan di awal. Jadi siswa dituntut untuk melakukan pengawasan terhadap alokasi waktu per kegiatan yang telah direncanakan, ditargetkan di awal, apakah alokasi menetapkan yang di targetkan untuk suatu kegiatan sudah cukup atau belum.

d. Strategi manajemen waktu belajar siswa menurut Yossy Putri Novita (2017):

1) Membiasakan siswa untuk mempersiapkan daftar/jadwal yang berisi sesuatu yang dibutuhkan siswa yang dilakukan berdasarkan kepentingan siswa.

2) Memikirkan rencana aktivitas tertentu pada waktu tertentu pula untuk meningkatkan disiplin individu.

3) Mencari waktu belajar yang efektif, waktu yang dimiliki tersebut dapat digunakan untuk mempelajari dan digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah siswa secara maksimal.

4) Mengutamakan tugas-tugas yang harus dikerjakan agar dapat selesai tepat waktu dan dapat melakukan aktivitas dihari selanjutnya tanpa ada gangguan.

5) Mengetahui dan dapat membedakan maksud dari makna “segera” dan “penting”.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian dari Seftiriyani (2017)

Judul penelitian ini adalah “Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Pada Siswa Kelas XI IPS 5 SMA 1 Gebog Kudus”. Tujuan dari peneliti ini adalah: 1. Mendeskripsikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sociodrama dalam manajemen waktu belajar sebelum dan

sesudah layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama pada siswa kelas XI SMA 1 Gebog Kudus, 2. Untuk meningkatkan manajemen waktu belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama pada siswa kelas XI SMA 1 Gebog Kudus. Manajemen waktu belajar merupakan mengatur atau merencanakan waktu belajar secara teratur sehingga dapat belajar dengan efektif dan efisien. Untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa yang baik peneliti berupaya untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama. Layanan bimbingan kelompok yang diberikan diharapkan dapat meningkatkan manajemen waktu belajar sekaligus bisa membantu siswa dalam menentukan rencana dan membuat keputusan yang tepat dan membawa dampak yang positif.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI IPS 5, sebanyak 8 siswa yang mempunyai manajemen waktu belajar rendah. Penelitian dilakukan 2 kali siklus (siklus I dan siklus II). Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan dan setiap satu kali pertemuan membahas satu materi dengan waktu 45 menit.

Berdasarkan hasil penelitian pra siklus manajemen waktu belajar menunjukkan skor rata-rata 5 dengan presentase 20% dalam kategori sangat kurang. Pada siklus I pertemuan pertama skor rata-rata 5 dengan presentase 20% dengan kategori sangat kurang, siklus I pertemuan kedua skor rata-rata 9,3 dengan presentase 36,3% dengan kategori kurang, siklus I pertemuan ketiga skor rata-rata 10 dengan presentase 40% dengan kategori kurang. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama skor rata-rata 12,5 dengan presentase 48,5% dengan kategori kurang, siklus II pertemuan kedua skor rata-rata 14,5 dengan presentase 56,5% dengan kategori cukup, siklus II pertemuan ketiga skor rata-rata 18,25 dengan presentase 72,25% dengan kategori baik. Siklus I manajemen waktu belajar menunjukkan skor rata-rata 16 dengan presentase 64% dalam kategori cukup. Siklus II manajemen waktu belajar menunjukkan skor rata-rata 20 dengan presentase 83% dalam kategori baik. Peningkatan

manajemen waktu belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dari pra siklus skor rata-rata 5 dan presentase 20% ke siklus II dengan skor rata-rata 20 dan xi presentase 83%, dengan demikian pelaksanaan bimbingan kelompok untuk meningkatkan manajemen waktu belajar terjadi peningkatan skor rata-rata 15 dan presentase 60%.

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data peneliti dapat menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dapat meningkatkan manajemen waktu belajar, dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima karena telah memenuhi indikator keberhasilan.

2. Hasil penelitian dari Novianti (2017)

Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS Mata Pelajaran Ekonomi MAN Kota Blitar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh manajemen waktu terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS mata pelajaran Ekonomi MAN Kota Blitar. Baik pengaruh secara parsial.

Penelitian ini merupakan penelitian deskripti korelasional, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang dipakai adalah metode angket (koesioner) dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS MAN Kota Blitar dengan jumlah sampel 114 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistik dan regresi linier sederhana.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) Manajemen waktu siswa kelas XII MAN Kota Blitar dinyatakan baik dengan jumlah presentase 53,5%, (2) Hasil belajar siswa kelas XII IPS Mata pelajaran Ekonomi MAM Kota Blitar dinyatakan sangat baik dengan presentase 52,6%, (3) Adanya pengaruh signifikan antara manajemen waktu terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS mata pelajaran MAN Kota dengan nilai sig. sebesar 0,001.

3. Hasil penelitian dari Lestari (2020)

Judul penelitian ini adalah “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Di

Kelas VIII SMP Negeri Jati Agung Lampung Selatan”. Layanan Bimbingan Kelompok adalah suatu langkah untuk membantu individu secara pribadi ataupun kelompok dalam menyelesaikan masalah teman sebayanya yang mencakup hubungan secara individual maupun kelompok pada semua aktivitas sosial untuk membantu teman sebayanya dalam meningkatkan kemampuan hubungan sosialnya. Menurut Anton M.Mulyono manajemen waktu belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sriyono (2000) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Manajemen belajar adalah penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Rochman Natawijaya (2005) dalam Depdiknas belajar aktif adalah suatu item belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

4. Hasil penelitian dari Juliasari dan Kusmanto (2016)

Judul penelitian ini adalah “Hubungan Antara Manajemen Waktu Belajar, Motivasi Belajar, dan Fasilitas Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII Sekecamatan Danurejan Yogyakarta” Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) kecenderungan manajemen waktu belajar, motivasi belajar, fasilitas belajar, dan prestasi belajar matematika

siswa SMP kelas VIII se-kecamatan Danurejan Yogyakarta berada pada kategori tinggi; (2) ada hubungan yang positif dan signifikan antara manajemen waktu belajar, motivasi belajar, dan fasilitas belajar dengan prestasi belajar matematika siswa SMP kelas VIII se-kecamatan Danurejan Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi ganda (R) = 0,747 dan nilai sig = 0,000 < 0,05; (3) sumbangan relatif yang diberikan oleh ketiga prediktor sebesar 100%, dan masing-masing berasal dari manajemen waktu belajar 39,67%, motivasi belajar 35,95%, dan fasilitas belajar 24,38%, sedangkan sumbangan efektif total yang diberikan oleh ketiga prediktor sebesar 55,80% dan masing-masing berasal dari manajemen waktu belajar 22,13%, motivasi belajar 20,06%, dan fasilitas belajar 13,61%.

5. Hasil penelitian dari Pratiwi (2018)

Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TANJUNG RAJA” Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah. Salah satunya adalah manajemen waktu belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh manajemen waktu belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post-facto*, dimana populasi siswa yang diteliti berjumlah 286 siswa dan sampel yang diambil berjumlah 155 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *sampling purposive*, yaitu kelas yang memiliki hasil belajar tertinggi berjumlah 155 siswa dari kelas XI. IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, dan XI. IPS 1. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan dokumentasi dan angket lalu data dianalisis dengan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis rata-rata persentase manajemen waktu belajar sebesar 86,05% dengan kategori sangat tinggi baik. Hasil menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 ($\alpha < 0,05$). Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a dapat diterima artinya terdapat pengaruh manajemen waktu belajar terhadap hasil belajar

siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Didapatkan nilai R Square sebesar 0,423 yang berarti bahwa variabel pengaruh manajemen waktu belajar tersebut sebesar 42,3% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh manajemen waktu belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja.

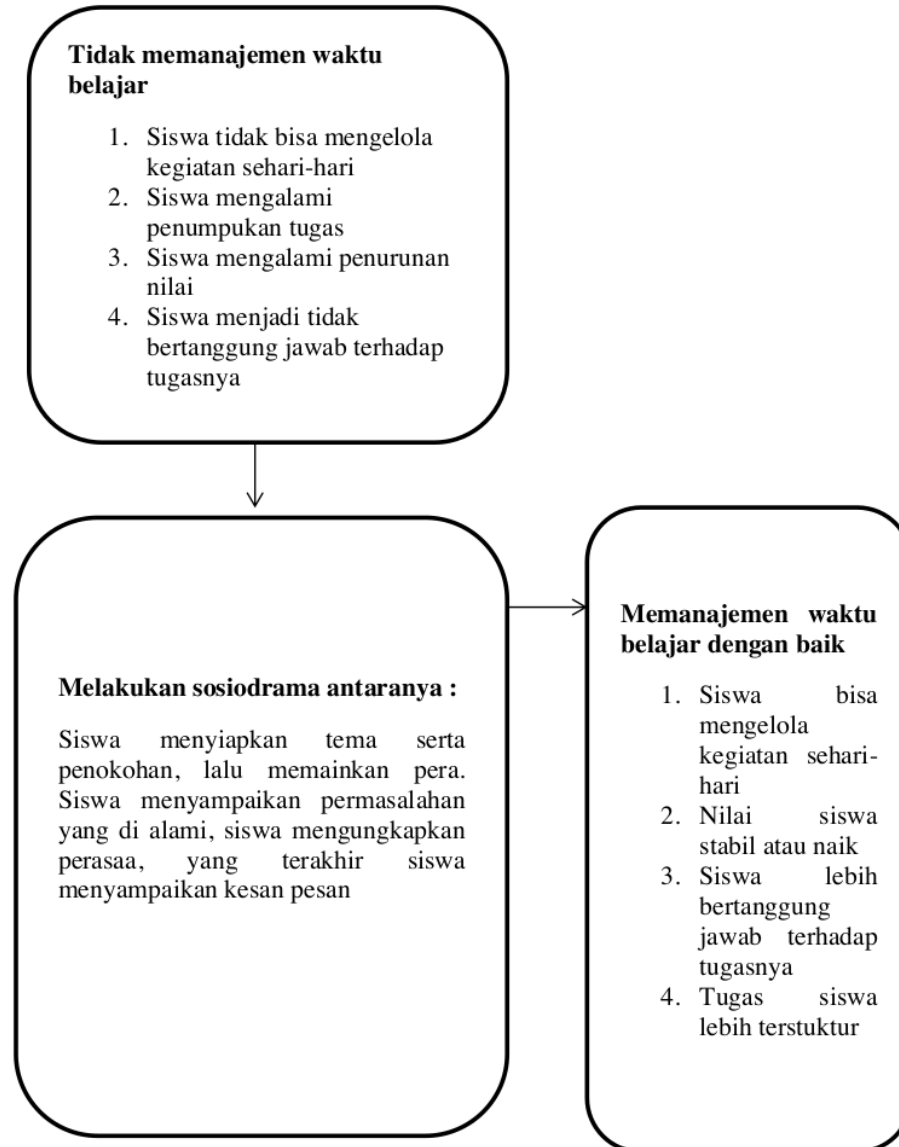
C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2017) “kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berfikir berisikan mengenai penjelasan teoritis antara variabel independent dan dependent. Dalam kerangka berfikir menghasilkan suatu komparasi maupun hubungan antara dua variabel atau lebih.

Manajemen waktu belajar menurut Atkinson dilansir pada Gramedia.com, adalah suatu jenis keterampilan yang berkaitan dengan berbagai bentuk upaya dan tindakan individu yang dilakukan dengan terencana agar seseorang mampu memanfaatkan waktu sebanyak mungkin. Manajemen waktu merupakan penjadwalan, pengelompokan, dan penilikan terhadap produktifitas waktu.

Adanya manajemen waktu akan membantu proses pengerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Efektifitas bisa diamati dari bagaimana tercapainya tujuan untuk memanfaatkan waktu sebagaimana yang telah dijadwalkan sebelumnya. Sedangkan efisiensi bisa diamati dari bagaimana sesuatu itu dilakukan dengan waktu yang lebih singkat atau boros. Manajemen waktu ini sangat penting diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. baik untuk kepemimpinan, bekerja, menjalankan bisnis, dan belajar.

Gambar 2.1
Gambar Kerangka Berfikir



D. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara dalam penelitian, sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teoretis di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik sosiodrama efektif terhadap untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa SMAN 2 Kediri maka dengan demikian.

Ha : Penggunaan Teknik Sosiodrama efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa SMAN 2 Kediri

Ho : Penggunaan Teknik Sosiodrama tidak efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa SMAN 2 Kediri

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2013) mendefinisikan variabel sebagai objek penelitian yang menjadi perhatian pada suatu titik objek penelitian. Variabel penelitian yaitu suatu faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang diteliti dan dalam bentuk apapun yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentangnya, kemudian ditarik kesimpulan Sugiyono (2014). Sedangkan menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang diolah melalui informasi tentang suatu hal dari penelitian untuk dipelajari dan mendapatkan hasil dari penelitian tersebut. Sedangkan penjelasan dari Kerlinger Sugiyono (2017) variabel adalah “konstruk (*construct*) atau sifat yang akan dipelajari, dapat dikatakan suatu sifat yakni jika sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*)”, dimana nantinya dari variabel tersebut akan ada kesimpulan dari proses penelitian. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu objek yang menjadi perhatian peneliti untuk diteliti sehingga menghasilkan kesimpulan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*). Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak.

Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan pretest dan posttest, kemudian diberikan treatment dengan teknik sosiodrama dan tanpa menggunakan teknik sosiodrama. Pada dasarnya,

kelompok kontrol ini sama dengan desain eksperimental murni pretest dan posttest kelompok kontrol kecuali penempatan subjek secara acak.

Dalam penelitian ini mengangkat judul tentang Efektifitas Penggunaan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Di SMAN 2 Kediri memiliki dua variabel yakni sosiodrama berkedudukan sebagai variabel independen atau bebas dan Meningkatkan manajemen waktu belajar sebagai variabel dependen atau terikat.

Variabel yang terlibat dalam penelitian ini meliputi :

a. Variabel Independen Atau Bebas

Variabel bebas ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab timbulnya perubahan variabel terikat Sugiyono (2014). Variabel bebas dalam penelitian ini ialah suatu bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama, (Variabel X).

b. Variabel Dependen Atau Terikat

Variabel dependen atau terikat ini merupakan suatu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya pengaruh dari variabel bebas Sugiyono (2014). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah meningkatkan manajemen waktu belajar, (Variabel Y).

2. Definisi Operasional

Manajemen waktu belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Manajemen belajar adalah penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Aspek-aspek dalam manajemen waktu belajar yang terdapat dalam penelitian ini sebagai adalah, penetapan tujuan dan prioritas, mekanisme manajemen waktu, dan kontrol terhadap waktu. Peneliti mengukur manajemen waktu belajar siswa dengan menggunakan skala peningkatan manajemen waktu belajar.

Peneliti menggunakan teknik sosiodrama dalam bermain peran yang dilakukan oleh kelompok untuk memecahkan dalam permasalahan sosial serta untuk mengetahui gambaran siswa yang bisa memanajemen waktu belajar atau siswa yang masih kurang dalam memanajemen waktu belajarnya. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Tahap persiapan; 2) Penentuan pelaku pemeranan; 3) Tahap permainan sosiodrama; 4) Diskusi; 5) Ulangan permainan. Penggunaan teknik sosiodrama ini dilakukan berdasarkan dengan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar SMAN 2 Kediri

B. Pendekatan dan Teknik Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik Sugiyono (2015). Jadi pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori).

Teknik yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah menggunakan strategi penelitian eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik. Karena itu dalam penelitian ini tentang efektifitas penggunaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa SMA menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan karena variabel yang diteliti memiliki hubungan yang fungsional, artinya ada pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

2. Teknik Penelitian

Menurut Sugiyono (2015) teknik penelitian merupakan proses yang ada dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Penelitian ini menggunakan observasi dimana peneliti langsung mengamati suatu kegiatan secara langsung dengan bertujuan mengumpulkan data sehingga

menjadi informasi baru yang akan disampaikan melalui teks hasil observasi.

Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*) ini terdiri atas dua kelompok yang telah ditentukan dengan memenuhi ciri-ciri yang sudah ditentukan. Di dalam penelitian ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut pretest dan sesudah perlakuan disebut pascates. Adapun pola dalam penelitian metode pretest-posttest menurut Sugiyono (2013) sebagai berikut:

Tabel 3.1

Tabel Rancangan Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O1	X	O2
K	O3		O4

Keterangan :

E = Kelompok eksperimen (Kelompok yang diberi perlakuan dengan teknik sosiodrama)

K = Kelompok kontrol (Kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan teknik sosiodrama)

O1 = Pretest manajemen waktu belajar kelompok eksperimen

O2 = Posttest manajemen waktu belajar kelompok eksperimen

O3 = Pretest manajemen waktu belajar kelompok kontrol

O4 = Posttest manajemen waktu belajar kelompok kontrol

X = Penggunaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Kediri yang beralamatkan Jl. Veteran No. 7 Kota Kediri. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut menjadi tempat penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Masalah kurangnya manajemen waktu belajar di SMAN 2 Kediri cukup menjadi perhatian, hal tersebut didukung dengan pernyataan salah satu Guru Bimbingan dan Konseling mengatakan bahwa masih sangat perlu adanya pimbingan atau arahan mengenai manajemen waktu belajarnya.
- 2) Peneliti merupakan salah satu mahasiswa yang melakukan PLP tugas kuliah yang ditempatkan di SMAN 2 Kediri selama kurang lebih dua bulan sehingga peneliti menemukan permasalahan tentang manajemen waktu belajar yang ada di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Untuk mempermudah dalam penulisan laporan penelitian perlu beberapa hal yang dilakukan peneliti, mulai dari pembuatan alat ukur berupa skala atau angket. Pembuatan jadwal tidak kalah penting guna memenuhi target dalam penelitian, ini lah tabel rencana jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan peneliti.

Tabel 3.2

Rencana Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Maret 2022	Juni 2022	Agt 2022	Sept 2022	Mei 2023	Juni 2023	Juli 2023
1	Pengajuan masalah dan judul							
2	Penyusunan BAB I							
3.	Penyusunan BAB II							
4	Penyusunan BAB III							

5	Penyusunan dan validitas instrumen						
6	Perizinan						
7	Pelaksanaan penelitian						
8	Pengelolaan data						
9	Penyusunan BAB IV						
10	Penyusunan BAB V						
11	Penyusunan laporan akhir						
12	Pendaftaran ujian skripsi						
13	Pelaksanaan ujian skripsi						

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam setiap penelitian ilmiah, peneliti pasti harus menentukan terlebih dahulu mengenai daerah/objek penelitian. Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi SMAN 2 Kediri dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.3
Populasi SMAN 2 Kediri

Tingkat	Jumlah Siswa
10	431
11	427
12	403

Total	1261
--------------	------

2. Sampel

Menurut Arikunto (2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan sampel adalah bagian populasi yang hendak diteliti dan mewakili karakteristik populasi. Selain itu menurut Sugiyono (2017) mengatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian yang diangkat dan sesuai dengan rekomendasi dari Guru BK yang sebelumnya telah dilakukan asesmen sehingga menghasilkan data siswa yang memiliki manajemen waktu belajar yang rendah. Peneliti menggunakan teknik sampling ini dikarenakan peneliti akan fokus terhadap siswa yang kurang dalam memanajemen waktu belajarnya.

Siswa yang memiliki ciri-ciri diantaranya yaitu :

- 1) Siswa-siswi kelas SMAN 2 Kediri
- 2) Siswa-siwa kelas yang kurang memanajemen waktu belajarnya

Ciri-ciri sebagai berikut :

- Kurangnya tanggung jawab terhadap tugas
- Kurangnya mengetahui waktu belajar yang baik
- Siswa kurang memahami mata pelajaran
- Siswa mengalami penurunan nilai mata pelajaran

Jadi pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel *purposive* dimana sampel yang digunakan tidak banyak, hanya siswa-siswi yang mengalami kurangnya manajemen waktu belajar yang digunakan sebagai sample. Berdasarkan penjelasan tersebut, sampel diambil sejumlah 28 siswa yang memenuhi kriteria untuk dijadikan sample dari hasil pretest yang diberikan kepada siswa SMAN 2 Kediri.

E. Instrumen Penelitian

1. Pengembangan Instrumen

Pada prinsipnya penelitian memerlukan pengukuran alat ukur dalam penelitian, maka harus ada suatu alat ukur yang bisa digunakan, Alat ukur dalam suatu penelitian biasanya dinamakan instrumen yang menggunakan skala tertentu contoh angket, observasi dsb.

Menurut Sugiyono (2012) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur seberapa besar masalah ataupun variabel yang diamati/diteliti. Instrumen penelitian di gunakan sebagai alat untuk mengukur suatu nilai variabel yang diteliti dengan tujuan memperoleh data yang akurat, efisien dan komunikatif. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan bergantung berapa jumlah variabel yang akan diteliti.

a. Instrumen Teknik Sosiodrama

1) Buku Panduan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama

Peneliti membuat buku panduan ini sebagai acuan dalam melakukan kegiatan sosiodrama dan nantinya akan mempermudah Guru BK pada saat menerapkan teknik tersebut.

2) Rubik Permainan Sosiodrama

Tabel 3.4

Rubik Permainan Sosiodrama

Variabel	Definisi operasional	Tahapan teknik sosiodrama	Alat ukur
Bimbingan kelompok teknik sosiodrama	Merupakan salah satu teknik yang ada dalam bimbingan kelompok yang digunakan untuk membantu individu dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan sosialnya dengan cara bermain peran sehingga individu dapat merefleksikan dirinya	a) Persiapan penentuan tokoh b) Penentuan tema c) Menyiapkan panggung permainan d) Pemimpin sosiodrama e) Peran utama	Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama

	sesuai dengan tokoh yang akan diperankannya.	f) Penonton g) Pengakhiran h) Refleksi	
--	--	--	--

3) Uji Kelayakan

Buku panduan ini sebelum di gunakan sudah melalui tahap analisis. Sehingga peneliti mengetahui keseluruhan buku panduan ini telah sesuai dengan standar kelayakan isi buku panduan.

Tabel 3.5
Total Uji Kelayakan

No	Aspek yang dinilai	Total nilai
1	Aspek ketepatan	20
2	Aspek kesesuaian	14
3	Aspek kejelasan	16
Total		50

b. Instrumen Manajemen Waktu Belajar

1) Skala Manajemen Waktu Belajar

Sebelum membuat instrumen perlu membuat kisi-kisi terlebih dahulu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa skala. Selanjutnya manajemen waktu belajar siswa akan diukur dengan mengadopsi alat-alat satuan skala pengukuran likert.

Dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur di kembangkan menjadi indicator variabel. Kemudian indikator tersebut digunakan sebagai syarat untuk menyusun butir-butir instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

20
2) Kisi-kisi Manajemen Waktu Belajar

Tabel 3.6

Kisi-kisi Sebelum Validasi Manajemen Waktu Belajar

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item		Jumlah
			Favorabel (+)	Unfavorabel (-)	
Manajemen Waktu Belajar	1. Pengaturan diri (Self-regulation)	Mengetahui cara pengontrolan perilaku dalam kegiatan sehari-hari	1,2,	3,4	4
		Menggunakan kognitifnya dalam melakukan tindakan	5,6	7,8	4
	2. Memiliki motivasi	Memiliki motivasi yang tinggi dalam diri sendiri	9,10	11,12	4
		Adanya motivasi dari lingkungan sosial	13,14	15,16	4
	3. Pencapaian tujuan	Mampu menyusun pencapaian tujuan jangka pendek dan jangka	17,18	19,20	4

		panjang			
		Mampu mencari alternatif lain apabila tujuan yang diinginkan tidak sesuai	21,22	23,24	4

2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas instrumen

Validitas yaitu suatu alat ukuran yang digunakan untuk menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Menurut Arikunto (2014) bahwa suatu instrumen yang valid jika memiliki validitas tinggi, dan sebaliknya, instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah.

Dalam Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa terdapat dua macam uji validitas yaitu validitas konstruk (*construk validity*) dan validitas isi (*content validity*). Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi karena instrumen penelitian ini disusun berdasarkan teori yang relevan dan dirancang menggunakan kisi-kisi instrumen yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian di uji cobakan dan dianalisis dengan analisis butir. Setelah dikonsultasikan dan mendapat persetujuan dari ahli, kemudian diadakan pengujian instrumen di lapangan.

Uji validitas pada instrument ini menggunakan rumus korelasi product moment menggunakan bantuan SPSS 23.0. Adapun langkah-langkah dalam mengukur validitas instrumen adalah sebagai berikut:

- Menyebarkan instrumen yang akan diuji validitasnya kepada responden.

- Mengumpulkan data hasil uji coba responden.
- Memeriksa kelengkapan pengisian instrumen
- Membuat tabel bantu dan memasukkan kedalam dalam microsoft excel untuk mempermudah pengolahan data dan pemberian skor.
- Kemudian masukkan semua data hasil penelitian yang akan di uji validitasnya ke dalam SPSS 23.0.
- Lalu pilih menu *analyse – correlate – bivariate*
- Kemudian masukkan semua variabel ke dalam kotak dialog lalu *centang person – two-tailed – flag significant correlations* dan klik OK.

Setiap butir instrumen dikatakan valid dapat diuji dengan menggunakan skor-skor yang ada pada setiap item dikorelasikan dengan skor total. Skor setiap item dinilai sebagai nilai X dan skor total dinilai sebagai nilai Y. Dengan diperolehnya indeks validitas setiap item dapat diketahui dengan pasti item-item manakah yang tidak memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya. Pada uji validitas angket menggunakan suatu rumus *Person Product Moment*.

Dengan demikian, diketahui bahwa semua nilai rhitung lebih kecil atau lebih besar dari nilai rtabel. Jika nilai rhitung > dari nilai rtabel, maka kuesioner tersebut dinyatakan valid. Jika nilai rhitung < dari nilai rtabel maka dapat diketahui bahwa kuesioner tersebut dinyatakan tidak valid.

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N} \cdot \frac{\left\{ \frac{\sqrt{\sum x^2 - (\sum x)^2}}{N} \right\} \left\{ \frac{\sqrt{\sum y^2 - (\sum y)^2}}{N} \right\}}$$

Keterangan

R_{xy} : Koefesien korelasi antara x dan y

N : Jumlah subyek

X : Skor item

- Y : Skor total
 $\sum x$: Jumlah skor item
 $\sum y$: Jumlah skor total
 $\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor item
 $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Tabel 3.7
Uji Validitas

No. Item	Rhitung	Tanda	Rtabel	Keterangan
1	0,334	<	0,374	Tidak Valid
2	0,616	>	0,374	Valid
3	0,733	>	0,374	Valid
4	0,283	<	0,374	Tidak Valid
5	0,220	<	0,374	Tidak Valid
6	0,504	>	0,374	Valid
7	0,596	>	0,374	Valid
8	0,546	>	0,374	Valid
9	0,514	>	0,374	Valid
10	0,530	>	0,374	Valid
11	0,478	>	0,374	Valid
12	0,483	>	0,374	Valid
13	0,423	>	0,374	Valid
14	0,247	<	0,374	Tidak Valid
15	0,450	>	0,374	Valid
16	0,462	>	0,374	Valid
17	0,408	>	0,374	Valid
18	0,588	>	0,374	Valid
19	0,484	>	0,374	Valid
20	0,404	>	0,374	Valid
21	0,613	>	0,374	Valid
22	0,666	>	0,374	Valid
23	0,608	>	0,374	Valid
24	0,571	>	0,374	Valid
Jumlah	Valid			20
	Tidak Valid			4

b. Reliabilitas instrumen.

Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran Syaodih (2008). Reliabilitas yaitu suatu alat ukur pengukuran adalah derajat keterpercayaan, kestabilan atau keterdalaman alat tersebut dalam mengukur apa yang akan diukur.

- 1) Menyebarkan instrument yang akan diuji kepada responden.
- 2) Mengumpulkan data dari responden.
- 3) Tabulasi data ke Ms. Excel.
- 4) Input data ke aplikasi spss yang akan digunakan untuk menguji instrument.
- 5) Setelah data selesai diinput, langkah selanjutnya adalah klik *analyze – scale – reliability analysis*.
- 6) Lalu masukan semua item yang sudah valid ke kota dialog item lalu klik

Selain uji validitas dalam menguji instrumen juga diperlukan uji reliabilitas. Suatu instrumen angket dikatakan memiliki daya keterpercayaan (reliabilitas) yang tinggi atau belum, maka alat ukur yang digunakan adalah *alpha Cronboach* dengan bantuan SPSS 23.0. Adapun langkah-langkah untuk menguji reliabilitas sebagai berikut: *statistics – scale if item detected – continue*.

Rumus:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas alpha

k = Jumlah item

S_j = varians responden untuk item

S_x = Jumlah varians skor total

29
Tabel 3.8

Tingkat Nilai Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

Alpha	Tingkat Reliabel
0,00 -0,20	Kurang Reliabel
>0,20-0,40	Agak Reliabel
>0,40-0,60	Cukup Reliabel
>0,60-0,80	Reliabel
>0,80-1,00	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel maka pengujian reliabilitas instrumen ini diperoleh hasil sebagai berikut :

Variabel	Contibusi Alpha	Keterangan
Manajemen Waktu Belajar	0,721	Reliabel

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

a. Sumber Data

Disini peneliti mendapatkan sumber data yaitu data primer. Data primer adalah jenis data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utamanya seperti melalui angket, maupun mendapatkan data langsung dari guru BK yang ada di sekolah SMAN 2 Kediri.

b. Langkah-langkah Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan skala untuk pengumpulan data, skala merupakan suatu teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dengan memperhatikan kriteria bobot penilaian. Namun sebelum penyebaran angket, peneliti mengembangkan instrumen terlebih dahulu setelahnya bisa di sebarakan kepada responden. Setelah selesai peneliti memberikan penilaian. Contoh dengan kritria nilai jawaban STS (sangat tidak sesuai) 1, TS (tidak sesuai) 2, S (sesuai) 3, SS (sangat sesuai) 4

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Deskriptif

Tes statistik banyak digunakan dalam penelitian untuk menguji hipotesis melalui analisis data, yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain Sugiyono (2014).

2. Uji Prasyarat

Uji prasyarat ini terbagi menjadi dua, yaitu

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui kenormalan distribusi sebaran skor variabel apabila terjadi penyimpangan sejauh mana penyimpangan tersebut. Apabila signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ maka dikatakan berdistribusi tidak normal Azwar (2013). Data dari variabel penelitian diuji normalitas sebarannya dengan menggunakan program SPSS. Uji normalitas data Kolmogorov cocok digunakan untuk penelitian kuantitatif yang memiliki banyak sampel. Dengan begitu, data dapat terinci dengan baik dan dihitung secara sempurna menggunakan rumus yang dimiliki.

Penggunaan metode Kolmogorov Smirnov ini memiliki 3 syarat sampel data, yaitu :

- 1) Data sampel flexibel, yakni bisa untuk n besar maupun n kecil.
- 2) Data berskala interval atau ratio (kuantitatif)
- 3) Data tunggal/ belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi

b. Uji Homogenitas

Uji homogen digunakan untuk menunjukkan bahwa dua kelompok atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui homogen adalah jika signifikansi > 0,05 maka dikatakan homogen, jika signifikansi < 0,05 maka tidak homogen. Data dari variabel penelitian diuji linieritas sebarannya dengan menggunakan program SPSS 23 for windows.

3. Uji Hipotesis

Didalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan uji-t, uji-t digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data untuk menilai apakah keduanya berbeda secara signifikan. Dengan kata lain, apakah mereka memiliki mean (rata-rata), deviasi standar, dan kemiringan yang berbeda secara signifikan. maka analisis data dapat digunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2_1}{n_1} + \frac{S^2_2}{n_2}}}$$

(Sugiyono,2015)

keterangan :

t = Luas Daerah Yang Dicapai

n_1 = Banyaknya Siswa Pada Sampel Kelompok Eksperimen

n_2 = Banyaknya Sampel Pada Kelompok Kontrol

s_1^2 = Simpangan Baku P1 ada Kelas Eksperimen

s_2^2 = Simpangan Baku Pada Kelas Kontrol

\bar{x}_1 = Rata-Rata Skor Siswa Kelas Eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-Rata Skor Siswa Kelas Kontrol.

Alasan peneliti menggunakan uji t tersebut di karenakan uji t di gunakan untuk membandingkan rata-rata dari hasil dan postetantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. uji yang di gunakan uji t atau uji independen sampel test.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Variabel

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa-siswi SMAN 2 Kediri. Dalam penelitian ini peneliti memberikan instrumen penelitian yang berjumlah 24 item pernyataan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan bimbingan kelompok teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada masing-masing empat belas siswa-siswi sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan pemberian perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama pada kelas eksperimen dan bimbingan kelompok teknik diskusi untuk kelas kontrol.

1. Deskripsi Data Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama.

Pemberian Perlakuan pada penelitian ini dilakukan pada tanggal, 13 Juni 2023, 15 Juni 2023, 19 Juni 2023, 22 Juni 2023. Setiap pertemuan berdurasi 45 menit yang diberikan kepada siswa sebagai kelompok eksperimen yang termasuk kedalam sampel penelitian dengan jumlah empat belas siswa di SMAN 2 Kediri. Dan kelompok kontrol penelitian dilakukan pada tanggal, 13 Juni 2023, 15 Juni 2023, 19 Juni 2023, 22 Juni 2023. Setiap pertemuan berdurasi 45 menit yang diberikan kepada siswa sebagai kelompok kontrol.

a. Kelompok Eksperimen

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan disekolah pada pukul 11.00 wib sampai pukul 11.45 wib pada tanggal 13 juni 2023 pada siswa-siswi SMAN 2 Kediri sebagai kelompok eksperimen bimbingan kelompok teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar. Siswa diminta untuk berdoa terlebih dahulu. Kegiatan pada pertemuan pertama yaitu memberikan pengajaran

siswa-siswi berdiskusi mengenai “Manajemen Waktu Belajar”. Dalam kegiatan ini langkah pertama peneliti membuka kelas, memperkenalkan diri, memberikan ice breaking, setelah itu menyampaikan tujuan, memberikan lembar kontrak kepada siswa, setelah itu mengajak siswa berdiskusi mengenai manajemen waktu belajar, lalu memberikan lembar pre-test. Pada akhir kegiatan peneliti bersama siswa menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan, serta yang terakhir memberikan lembar refleksi kepada siswa.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan di dalam kelas pukul 09.00 wib sampai 09.45 wib, pada tanggal 15 Juni 2023 dengan durasi 45 menit. Pertemuan kedua di kelas eksperimen dengan melanjutkan pertemuan sebelumnya yaitu membentuk kelompok untuk melakukan sosiodrama sesuai dengan pemeran yang ada pada naskah. Dan selanjutnya mulai melakukan pemeranan sesuai naskah. Setelah selesai peneliti mengajak kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen untuk mereview dan menarik kesimpulan kegiatan yang sudah dilakukan. Setelah itu ditutup dengan pemberian refleksi kepada siswa.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan di dalam kelas pada pukul 09.00 wib sampai 09.45 wib, pada tanggal 19 Juni 2023 dengan durasi 45 menit. Pertemuan ketiga ini melanjutkan pertemuan sebelumnya yaitu melanjutkan bermain peran sesuai naskah yang telah disiapkan. Setelah itu mengajak kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mereview dan menarik kesimpulan dari isi sosiodrama yang telah diperankan untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dan ditutup dengan pemberian refleksi kepada seluruh siswa.

4) Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat dilaksanakan di dalam kelas pada pukul 09.15 wib sampai 10.10 wib, pada tanggal 22 Juni 2023. Kegiatan ini merupakan kegiatan terakhir, pada kegiatan ini memberikan lembar post-test kepada siswa. Selanjutnya mengajak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen membahas selama pertemuan ini, dan menarik kesimpulan. Dan di akhiri dengan pemberian lembar refleksi kepada siswa dan pengakhiran pertemuan serta berpamitan kepada siswa.

b. Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol penelitian ini dilaksanakan pada tanggal, 13 Juni 2023, 15 Juni 2023, 19 Juni 2023, 22 Juni 2023. Setiap pertemuan berdurasi 45 menit yang diberikan kepada empat belas siswa sebagai kelompok kontrol. Di setiap pertemuan melakukan kegiatan yang sama dengan kelompok eksperimen yaitu sebelum memulai kegiatan diawali dengan membaca doa dan di akhiri dengan pemberian lembar refleksi. Pada pertemuan pertama siswa diberikan lembar pre-test. Pada pertemuan kedua kelompok kontrol memperhatikan cerita kelompok eksperimen bermain peran dan mencatat guna bahan diskusi. Pertemuan ketiga sama halnya pada pertemuan kedua memperhatikan dan mendiskusikan apa isi cerita dalam adegan sosiodrama. Pada pertemuan keempat, peneliti mengajak siswa menarik kesimpulan yang telah dilaksanakan dan memberikan lembar post-test.

2. Deskripsi Data Manajemen Waktu Belajar

Dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yaitu empat belas siswa skala manajemen waktu belajar dengan menggunakan tiga tingkatan, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Proses pengambilan data penelitian dimulai dari peneliti memberikan pretest dan posttest kepada siswa. Data dikumpulkan melalui instrument yang berjumlah 24 item. Peneliti menggunakan pre-post control grup design. Dua kelompok yang diberi pre-test, kemudian diberikan perlakuan dan terakhir diberikan post-

test. Tujuannya agar diperoleh data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah bimbingan kelompok teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar. Untuk mempermudah menganalisis data, maka dibuat interval pengelompokan kategori atau kriteria hasil antara nilai pre-test dan post-test. kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun cara untuk mencari interval sebagai berikut :

1) Pengkategorian :

$$\text{Skor tertinggi} : 4 \times 24 = 96$$

$$\text{Skor terendah} : 1 \times 24 = 24$$

2) Rentang skor :

$$\text{ST-SR} = 96 - 24 = 72$$

3) Jumlah interval : 3 (Tinggi, Sedang, Rendah)

$$4) \text{ Lebar interval} = (\text{rentang skor} : \text{jumlah interval}) = 72 : 3 = 24$$

Kriteria skala manajemen waktu belajar disusun berdasarkan skor tertinggi dan skor terendah sebagai berikut :

Tabel 4.1

Kriteria Skala Manajemen Waktu Belajar

Interval	Kriteria
75 – 96	Tinggi
49 – 73	Sedang
24 – 48	Rendah

- a. Deskripsi data variabel Manajemen Waktu Belajar siswa kelompok eksperimen.

Adapun data hasil rekapitulasi sebelum dan sesudah di berikan perlakuan kelompok eksperimen setelah diberikan bimbingan kelompok Teknik sosiodrama, sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data sebelum dan sesudah perlakuan Manajemen Waktu Belajar
Kelompok Eksperimen

Responden	Sebelum	Sesudah	Gain Score
ALCR	53	66	13.00
CAR	52	69	17.00
SANM	52	59	07.00
APA	49	61	12.00
AST	49	58	09.00
LZZF	48	64	16.00
SPD	48	67	19.00
AMN	47	72	25.00
GGZ	47	66	19.00
HD	47	67	20.00
TA	45	67	22.00
IRD	45	51	06.00
F	45	66	21.00
DBK	44	69	25.00

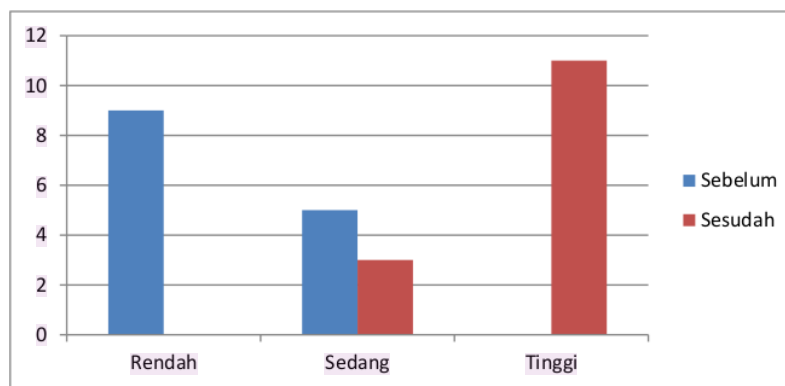
Selanjutnya masing-masing skor pada setiap responden dimasukkan dalam kelas interval yang dapat disusun dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Manajemen Waktu Belajar Kelompok
Eksperimen

Kategori	Interval	Kelompok Eksperimen			
		Sebelum		Sesudah	
		Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	75 – 96	0	0%	11	78,60%
Sedang	49 – 73	5	35,70%	3	21,40%
Rendah	24 – 48	9	64,30%	0	0%

Berdasarkan data Distribusi Frekuensi Manajemen Waktu Belajar Kelompok Eksperimen diketahui bahwa yang termasuk kategori rendah sebelum perlakuan kelompok eksperimen sebesar 64,30% dan

sesudah perlakuan kelompok eksperimen 0%, untuk kategori sedang sebelum perlakuan kelompok eksperimen sebesar 35,70% dan sesudah perlakuan kelompok eksperimen sebesar 21,40%, dan pada kategori tinggi sebelum perlakuan kelompok eksperimen sebesar 0% dan sesudah perlakuan kelompok eksperimen sebesar 78,60%. Berikut grafik perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Eksperimen Manajemen Waktu Belajar.



Grafik 4.1

Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Eksperimen
Manajemen Waktu Belajar

- b. Deskripsi Data Variabel Manajemen Waktu Belajar Kelompok Kontrol
Adapun data hasil rekapitulasi pre-test dan post-test kelompok kontrol setelah diberikan bimbingan kelompok dengan diskusi, sebagai berikut.

Tabel 4.4

Data sebelum dan sesudah perlakuan Manajemen Waktu Belajar
Kelompok Kontrol

Responden	Sebelum	Sesudah	Gain Score
CATS	90	91	01.00
MFAY	89	90	01.00

QRPW	87	89	02.00
RF	86	90	04.00
SZ	86	88	02.00
ARF	85	90	05.00
AGM	84	89	05.00
YA	83	87	04.00
FAM	81	83	02.00
SA	73	78	04.00
RR	72	75	03.00
SUD	68	74	06.00
RSFP	55	63	08.00
NSP	54	64	10.00

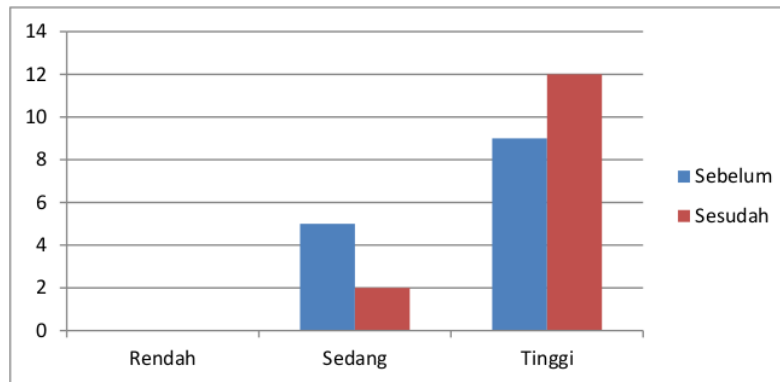
Selanjutnya ¹⁴ masing-masing skor pada setiap responden dimasukkan dalam kelas interval yang dapat disusun dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi Manajemen Waktu Belajar Kelompok Kontrol

Kategori	Interval	Kelompok Kontrol			
		Sebelum		Sesudah	
		Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	75 – 96	9	64,30%	12	85,70%
Sedang	49 – 73	5	35,70%	2	14,30%
Rendah	24 – 48	0	0%	0	0%

Berdasarkan data Distribusi Frekuensi Manajemen Waktu Belajar Kelompok Kontrol diketahui bahwa yang termasuk kategori rendah sebelum perlakuan kelompok kontrol sebesar 0% dan sesudah perlakuan kelompok kontrol 0%, untuk kategori sedang sebelum perlakuan kelompok kontrol sebesar 35,70% dan sesudah kelompok kontrol sebesar 14,30%, dan pada kategori tinggi sebelum perlakuan kelompok kontrol sebesar 64,30% dan sesudah perlakuan kelompok kontrol sebesar 85,70%. Berikut grafik perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Kontrol Manajemen Waktu Belajar.



Grafik 4.2

Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Kontrol Manajemen Waktu Belajar

c. Manajemen Waktu Belajar, Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol Setelah Diberikan Perlakuan

Adapun hasil post-test yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka data yang terkumpul dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut :

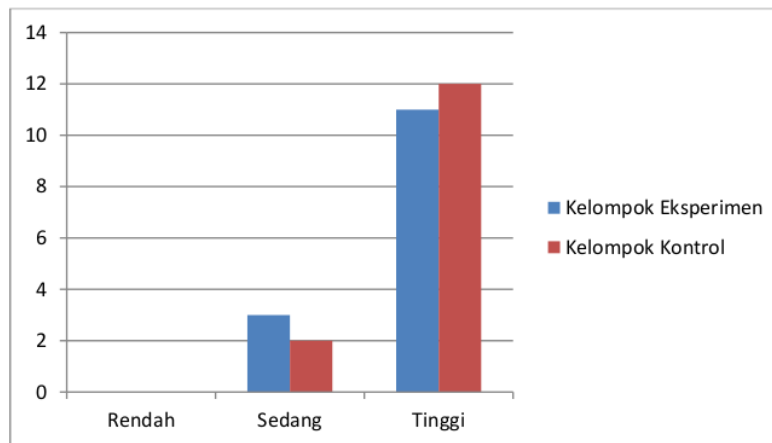
Tabel 4.6

Perbandingan Peningkatan Manajemen Waktu Belajar Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Kategori	Kelompok Eksperimen	0%	Kelompok Kontrol	0%
Rendah	0	0%	0	0%
Sedang	3	21,40%	2	14,30%
Tinggi	11	78,60%	12	85,70%

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa perbandingan peningkatan perilaku manajemen waktu belajar eksperimen dengan kelompok kontrol dimana pada kategori rendah kelompok eksperimen

sejumlah 0% dan kelompok kontrol sejumlah 0%, untuk kategori sedang kelompok eksperimen berjumlah 21,40% dan kelompok kontrol berjumlah 14,30%, dan untuk kategori tinggi kelompok eksperimen sejumlah 78,60% sedangkan kelompok kontrol sebesar 85,70%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan manajemen waktu belajar setelah perlakuan kelompok eksperimen yang cukup signifikan dari kelompok kontrol. Berikut grafik perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol manajemen waktu belajar.



Grafik 4.3

Grafik Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
Manajemen Waktu Belajar

B. Analisis Data

1. Prosedur Analisis Data

a) Uji Deskriptif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan uji deskriptif untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh dari dokumentasi yang dimiliki guru BK sebelumnya. Selanjutnya peneliti menganalisis data yang digunakan untuk di analisa adalah hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tujuan dari hasil ini yaitu untuk mengetahui hasil kelompok eksperimen yang diberi perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dengan hasil kelompok kontrol yang diberi konseling konvensional. Syarat uji statistik parametrik yaitu data harus berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji statistik deskriptif selanjutnya dilakukan uji normalitas, setelah itu dilakukan Uji T agar mengetahui apakah data dari dua kelompok memiliki perbedaan secara signifikan. Berikut pemaparan data tersebut:

Untuk mengetahui data penelitian secara lebih rinci, maka dilakukan uji statistik deskriptif agar memperjelas data penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7
Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	14	44	53	47,93	2,841
Postes Eksperimen	14	51	72	64,43	5,473
Pretes Kontrol	14	54	90	78,07	11,958
Postest Kontrol	14	63	91	82,21	9,792
Valid N (listwise)	14				

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif diatas diketahui bahwa data kelompok eksperimen pada nilai pretest terdapat nilai minimal sebesar 44 dan nilai maksimal 53 dengan nilai mean sebesar 47,93 dan Standar Deviasi sebesar 2,841. Pada kelompok eksperimen nilai postes terdapat nilai minimum sebesar 51 dan maksimum 72 dengan nilai mean 64,43 dan Standar Deviasi sebesar 5,473. Pada data kelompok kontrol nilai pretest terdapat nilai minimum sebesar 54 dan maksimum 90 dengan mean 78,07 dan Standar Deviasi sebesar 11,958. Untuk

kelompok kontrol nilai posttest terdapat nilai minimum sebesar 63 dan maksimum 91 dengan nilai mean 82,21 dan Standar Deviasi sebesar 9,792.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui kenormalan distribusi sebaran skor variabel apabila terjadi penyimpangan sejauh mana penyimpangan tersebut. Apabila signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ maka dikatakan berdistribusi tidak normal Azwar (2013). Data dari variabel penelitian diuji normalitas sebarannya dengan menggunakan program SPSS. Uji normalitas data Kolmogorov cocok digunakan untuk penelitian kuantitatif yang memiliki banyak sampel. Dengan begitu, data dapat terinci dengan baik dan terhitung secara sempurna menggunakan rumus yang dimiliki.

Tabel 4.8

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Pre Tes Eksperimen	,139	14	,200*	,922	14	,233
Nilai bimbingan kelompok	Pos Test Eksperimen	,256	14	,014	,894	14	,093
	Pre Test Kontrol	,240	14	,029	,831	14	,012
	Pos Test Kontrol	,259	14	,012	,811	14	,007

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui bahwa nilai signifikansi baik menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov atau Shapiro- Wilk menunjukkan lebih besar dari 0,05. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji normalitas yaitu jika nilai Sig. > 0,05 maka data terdistribusi normal. Maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa data penelitian sudah terdistribusi normal, dan dapat dilanjutkan pada uji selanjutnya.

c) Uji Homogenitas

Tabel 4.9
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	6,246	1	26	,019
Nilai bimbingankelompok	Based on Median	2,175	1	26	,152
	Based on Median and with adjusted df	2,175	1	19,383	,156
	Based on trimmed mean	5,404	1	26	,028

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas diketahui bahwa nilai signifikansi Based on Mean lebih besar dari 0,05. Dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu apabila nilai sig.0,019 > 0,05 maka data dikatakan homogen. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian kelas eksperimen dan kelas control ini dikatakan homogen.

d) Hasil Analisis Data

Jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik parametrik dengan rumus independen sampel t-test menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 For Windows. Tujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol manajemen waktu belajar

dengan bimbingan kelompok teknik sosiodrama menggunakan analisis data, adapun hasil analisisnya dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.10

Uji Independen Sampel Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Nilai bimbingan kelompok	Equal variances assumed	6,264	,019	-5,933	26	<,001	-17,786	2,998	-23,948	-11,623
	Equal variances not assumed			-5,933	20,401	<,001	-17,786	2,998	-24,031	-11,540

e) Interpretasi Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data tentang efektifitas penggunaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar. Dapat diketahui bahwa hasil uji *Independen Sampel Test* diatas diketahui bahwa hasil pada kolom Equal variances assumed memperoleh nilai hasil perhitungan pada nilai Sig. (2- tailed) $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah di berikan treatment maka H_0 ditolak.

Selain itu hasil dari uji Statistik Deskriptif dalam uji Independen Sampel Test tersebut diketahui bahwa nilai post test kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,43, sedangkan nilai post test kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,21. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki peningkatan, namun pada kelas kontrol mengalami

peningkatan yang sedikit dibandingkan dengan kelas eksperimen, dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil penelitian dengan pemberian perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan manajemen waktu belajar daripada bimbingan kelompok teknik diskusi, hal tersebut sekaligus menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian pada bab sebelumnya.

C. Pengujian Hipotesis

Ha : Penggunaan Teknik Sosiodrama efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa SMAN 2 Kediri

Ho : Penggunaan Teknik Sosiodrama tidak efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa SMAN 2 Kediri

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- 1) Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, maka H_0 di tolak H_a diterima
- 2) Jika $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ maka H_0 di terima H_a ditolak

Berdasarkan teknik analisis thitung 5,933 dengan ttabel pada taraf signifikan 5% sebesar 2,048 karena nilai $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 di tolak H_a diterima.

D. Pembahasan

Penerapan layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama dilaksanakan di SMAN 2 Kediri. Kelompok eksperimen penelitian dilakukan pada tanggal, 13 Juni 2023, 15 Juni 2023, 19 Juni 2023, 22 Juni 2023 . Kelompok kontrol penelitian dilakukan pada tanggal, 13 Juni 2023, 15 Juni 2023, 19 Juni 2023, 22 Juni 2023. Setiap pertemuan berdurasi 45 menit yang diberikan kepada empat belas siswa sebagai kelompok eksperimen dan kepada empat belas siswa sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar , dengan menggunakan tiga tingkatan penilaian yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Dalam kegiatan ini langkah pertama peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam layanan bimbingan kelompok, selain itu juga menentukan tema dan pemain yang menjadi pemeran, dan kelompok penonton yang bertugas untuk mengobservasi dari kegiatan yang berlangsung. Kelompok tersebut diberikan layanan yang sama namun berbeda teknik yang di gunakan di dalam penelitian ini lebih di fokuskan pada ke efektifan atau tidaknya treatment yang di berikan kepada kelompok eksperimen, dengan cara mengukur melalui pretest dan di berikan perlakuan berupa sosiodrama setelah berakhir di berikan posttest untuk melihat keberhasilan treatment yang di berikan. Pada akhir kegiatan peneliti bersama siswa menyimpulkan dari pesan yang tersampaikan dalam isi sosiodrama. Sesuai masalah yang di perankan dapat menemukan ide dan pikiran baru, tidak mudah bosan dalam kegiatan layanan bk, dan lebih menyenangkan.

²⁸ Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang membantu siswa dalam pengembangan diri, keterampilan hubungan sosial, kegiatan belajar, dan pengambilan keputusan, serta melaksanakan kegiatan tertentu dalam sesuai dengan tuntutan karakter terpuji melalui dinamika kelompok, Daryanto dan Farid (2015). Dengan adanya ³⁰ bimbingan kelompok maka dapat bermanfaat bagi siswa karena dengan bimbingan kelompok siswa akan mendapatkan informasi sehingga dapat memudahkan dalam mengambil

keputusan tentang bagaimana berperilaku dalam keluarga, sekolah dan masyarakat, dan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dapat mengarah pada interaksi dengan anggota kelompoknya untuk memenuhi kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk bertukar pikiran dan berbagi perasaan, kebutuhan untuk menemukan nilai-nilai kehidupan yang dipegang, dan kebutuhan untuk lebih mandiri dan mampu beradaptasi.

Sosiodrama dapat digunakan sebagai cara bimbingan kelompok untuk membantu menyelesaikan masalah siswa melalui drama. Permasalahan yang di mainkan merupakan permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat secara langsung mendramatisasi permasalahan sosial tersebut. Teknik sosiodrama di dalam penerapannya melibatkan beberapa siswa yang mampu memainkan drama melawan suatu tokoh, dan dalam memainkan drama tersebut siswa tidak perlu menghafal naskah, mempersiapkan diri dan lain sebagainya, tetapi pemain hanya melihat judul dan garis besarnya saja. isi skenario, dan apa yang dikatakannya. Hal tersebut sesuai dengan konsep pembelajaran yang terdapat dalam Psikologi Gestalt yang sering disebut pembelajaran Insight Full, bahwa pembelajaran membutuhkan pemahaman. Menurut psikolog Gestalt, penerapan teknik sosiodrama dapat membuat siswa lebih memahami suatu masalah sosial. Manfaat yang diperoleh dalam menggunakan teknik sosiodrama dalam penelitian ini yaitu dapat meningkatkan manajemen waktu belajar, dimana salah satu yang menentukan perilaku tersebut selain dari dalam keluarga adalah dari sekolah. Melalui bimbingan kelompok sosiodrama siswa dibimbing dengan lebih mendalam, dimana cara bimbingan kelompok tersebut membantu menyelesaikan masalah siswa melalui drama, seperti permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan bisa mendramatisasi dan mendapatkan informasi yang dapat memudahkan dalam mengambil keputusan tentang bagaimana berperilaku dalam keluarga, sekolah dan masyarakat, dan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dapat mengarah pada interaksi.

Berdasarkan hasil analisis data bimbingan kelompok sebelumnya menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama dengan bimbingan kelompok teknik diskusi yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Melihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan rata-rata dan signifikan hasil yang diperoleh antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dimana kelompok kontrol memperoleh hasil yang lebih tinggi dari kelompok eksperimen dan setelah dilakukan treatment memiliki perbedaan yang signifikan, artinya pemberian perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama lebih efektif dalam meningkatkan manajemen waktu belajar dari pada bimbingan kelompok teknik diskusi yang di buktikan dengan perolehan uji Independen Sampel Test dengan nilai Sig. (2-tailed $0,000 < 0,05$ dan nilai PostTest kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,43, sedangkan nilai PosTest kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,21. Selain itu melihat dari hasil uji independen sampel test menunjukkan hasil hipotesis melalui teknik analisis didapat thitung 5,933 dengan ttabel pada taraf signifikan 5% sebesar 2,056 karena nilai t hutung $>$ t tabel maka H_0 di tolak H_a diterima yang artinya teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar SMAN 2 Kediri.

Hasil penelitian ini sejalan juga dengan penelitian terdahulu sehingga menguatkan teori bahwa bimbingan kelompok dengan sosiodrama sangat efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar. Penelitian tersebut yaitu yang dilakukan oleh Rina Seftiriyani (2017) dimana kelompok dengan teknik sosiodrama mengalami peningkatan dari Siklus I manajemen waktu belajar menunjukkan skor rata-rata 16 dengan presentase 64% dalam kategori cukup. Siklus II manajemen waktu belajar menunjukkan skor rata-rata 20 dengan presentase 83% dalam kategori baik. Peningkatan manajemen waktu belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dari pra siklus skor rata-rata 5 dan presentase 20% ke siklus II dengan skor rata-rata 20 dan xi presentase 83%, dengan demikian pelaksanaan bimbingan kelompok untuk meningkatkan manajemen waktu belajar terjadi peningkatan

skor rata-rata 15 dan presentase 60%. Yossy Putri Novianti (2017), Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) Manajemen waktu siswa kelas XII MAN Kota Blitar dinyatakan baik dengan jumlah presentase 53,5%, (2) Hasil belajar siswa kelas XII IPS Mata pelajaran Ekonomi MAM Kota Blitar dinyatakan sangat baik dengan presentase 52,6%, (3) Adanya pengaruh signifikan antara manajemen waktu terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS mata pelajaran MAN Kota dengan nilai sig. sebesar 0,001. Desi Sri Lestari (2020), Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Di Kelas VIII SMP Negeri Jati Agung Lampung Selatan dimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dapat meningkatkan Manajemen Waktu Belajar. Nurita Juliasari dan Benedictus Kusmanto (2016) Judul penelitian ini adalah “Hubungan Antara Manajemen Waktu Belajar, Motivasi Belajar, dan Fasilitas Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII Sekecamatan Danurejan Yogyakarta” Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) kecenderungan manajemen waktu belajar, motivasi belajar, fasilitas belajar, dan prestasi belajar matematika siswa SMP kelas VIII se-kecamatan Danurejan Yogyakarta berada pada kategori tinggi; (2) ada hubungan yang positif dan signifikan antara manajemen waktu belajar, motivasi belajar, dan fasilitas belajar dengan prestasi belajar matematika siswa SMP kelas VIII se-kecamatan Danurejan Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi ganda (R) = 0,747 dan nilai sig = 0,000 < 0,05; (3) sumbangan relatif yang diberikan oleh ketiga prediktor sebesar 100%, dan masing-masing berasal dari manajemen waktu belajar 39,67%, motivasi belajar 35,95%, dan fasilitas belajar 24,38%, sedangkan sumbangan efektif total yang diberikan oleh ketiga prediktor sebesar 55,80% dan masing-masing berasal dari manajemen waktu belajar 22,13%, motivasi belajar 20,06%, dan fasilitas belajar 13,61%. Shinta Pratiwi (2018) “Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TANJUNG RAJA” Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah. Salah satunya adalah

manajemen waktu belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh manajemen waktu belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *expost-facto*, dimana populasi siswa yang diteliti berjumlah 286 siswa dan sampel yang diambil berjumlah 155 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *sampling purposive*, yaitu kelas yang memiliki hasil belajar tertinggi berjumlah 155 siswa dari kelas XI. IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, dan XI. IPS 1. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan dokumentasi dan angket lalu data dianalisis dengan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis rata-rata persentase manajemen waktu belajar sebesar 86,05% dengan kategori sangat tinggi baik. Hasil menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 ($\alpha < 0,05$). Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a dapat diterima artinya terdapat pengaruh manajemen waktu belajar terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Didapatkan nilai R Square sebesar 0,423 yang berarti bahwa variabel pengaruh manajemen waktu belajar tersebut sebesar 42,3% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh manajemen waktu belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja.

Kelemahan penelitian disini yaitu pada saat peneliti terjun ke lapangan kurangnya waktu yang digunakan untuk pengambilan data. Karena pada saat itu berdekatan dengan jadwal siswa yang sedang melaksanakan ujian PAS dan di SMAN 2 Kediri mempunyai kegiatan SMADA CUP sehingga terbatasnya waktu peneliti untuk melakukan penelitiannya.

BAB V**KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN****A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini yaitu bahwa terdapat perbedaan rata-rata dan signifikan hasil yang diperoleh antara kelas eksperimen dengan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi dari kelompok kontrol, perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama efektif dalam meningkatkan manajemen waktu belajar dari pada bimbingan kelompok teknik diskusi yang dibuktikan dengan perolehan Uji *Independen Sampel Test* dengan nilai *Sig. 2-tailed* $0,001 < 0,05$ diperoleh nilai *Post Test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 64,43, sedangkan nilai *Pos Test* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 82,21. Hasil penelitian ini sekaligus menjawab rumusan masalah bahwa nilai teknik analisis thitung 5,933 dengan ttabel pada taraf signifikan 5% sebesar 2,048 karena nilai t hutung $>$ t tabel maka H_0 di tolak H_a diterima. Maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan manajemen waktu belajar di SMAN 2 Kediri.

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini dapat meliputi implikasi teoritis dan implikasi praktis dari hasil penelitian yang di peroleh. Berikut dijelaskan masing-masing implikasi:

a. Implikasi Teoritis

Secara teoritis bimbingan kelompok teknik sosiodrama permainan peran ditunjukkan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Tujuan bimbingan kelompok teknik sosiodrama dapat membantu siswa membuka diri

terhadap orang lain melalui komunikasi, interaksi dan umpan balik yang didapatkan dari orang lain. Selain itu dalam teknik sosiodrama dapat menemukan ide dan pikiran baru, tidak bosan, dan lebih menyenangkan,.

b. Implikasi Praktis.

Hasil ketika mengadakan penelitian terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan bimbingan kelompok teknik sosiodrama terhadap manajemen waktu belajar. Yang artinya semakin baik penerapan bimbingan kelompok teknik sosiodrama terhadap siswa dan peran siswa, maka semakin meningkat pula manajemen waktu belajar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah penulis paparkan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa yang telah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama agar bisa menerapkannya manajemen waktu belajar dalam kehidupan di sekolah dan juga dirumah atau masyarakat.

2. Guru BK

Guru BK terus meningkatkan layanan bimbingan kelompok terutama dalam bidang sosial yang berkaitan langsung dengan aktivitas siswa baik di sekolah atau di masyarakat. Guru BK lebih mengidentifikasi waktu yang lebih tepat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan untuk lebih intens menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama agar siswa dapat terbentuk manajemen waktu belajar yang baik.

4. Peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan peneliti lanjutan dengan memperluas variabel dan subyek

penelitian mengenai efektifitas penggunaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan manajemen waktu belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. Teknik belajar yang efektif. Cet I.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azwar, S. (2013). Reliabilitas dan Validitas Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bredley T. Erford, *40 Teknik yang harus diketahui oleh konselor*, celean timur, yogyakarta :2015
- Daryanto dan Farid, Mohammad. 2015. Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum. Yogyakarta: Gava Media.
- Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, CV. Toha Putra, Semarang: 1993
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Elhamwirda, *Konseling Sebaya: Alternatif Kreatif Layanan Bimbingan konseling Disekolah*, Media Akademika, Yogyakarta: 2015
- Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, Karsih, *Teori dan Teknik Konseling*, Permata Putri media, Jakarta: 201
- Gumilang, G.A. 2018 *Panduan Pelaksanaan Model Sosiodrama Wayang Orang*. Kediri: Adjie Media Nusantara
- Juliasari, Nurita dan Benedictus Kusmanto. 2016. Hubungan Antara Manajemen Waktu Belajar, Motivasi Belajar, Dan Fasilitas Belajar Dengan Prestasi Matematika Siswa SMP Kelas VIII Sekecamatan Danurejan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika* 4(3): 405-412.

- Kusuma, K, P. 2008. *Manajemen Waktu ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Bekerja*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata
- Lestari, D.S 2020 *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Di Kelas VIII SMP Negeri Jati Agung Lampung Selatan*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Nandy, Manajemen Waktu: Pengertian, Karakteristik, dan Caranya, <https://www.gramedia.com/literasi/manajemen-waktu/>, 21 Februari, 19.30
- Natawijaya,Rochman. 2005.Aktivitas Belajar. Jakarta: Depdiknas
- Pratiwi, Shinta 2018 “*Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TANJUNG RAJA*”. Universitas Sriwijaya
- Ramayulis. 2005. Metodologi Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- Riyani, R.S. 2017 “*Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas XI Ips 5 SMA 1 Gebog Kudus*”. Kudus: Universitas Muria Kudus
- Roestiyah. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Romlah, Tatiek. 2006. Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok. Malang: UNM.
- Sanjaya, Wina. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Sugiyono, 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cetakan Ke- 25*, Bandung: Alfabeta
- Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja

Rosdakarya

Tiger, Therese Hoff. (1999). Time Management: Test of Proses Model. *Jurnal of appliet psychologi*, 79(3): 381-391.

Widyastuti.2004. "Manajemen Waktu Menurut Para Ahli". *Personality.blogspot.com*. diunduh pada tanggal 9 desember 2012. Pukul 11.30 wib.

Novita. Y,P. (2017). Pengaruh Manajemen Waktu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas xii ips Mata Pelajaran Ekonomi MAN Kota Blitar. *Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Has il Belajar Siswa Kelas XII IPS Mata Pelajaran Ekonomi*, 12(1), 21–29.

Winkel, W.S. 2005. Bimbingan dan Konseling di institusi Pendidikan: Edisi Revisi. Jakarta : PT.Gramedia.

Wiryanan. 2000. Teknik Bimbingan Konseling.Jakarta.Rineka Cipta.

Lampiran- Lampiran

SUCI 1

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.umk.ac.id Internet Source	1%
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
3	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Regis University Student Paper	1%
5	core.ac.uk Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	1%
7	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1%
9	Submitted to Universitas Muria Kudus	

<1 %

10

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

<1 %

11

repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

12

docplayer.info

Internet Source

<1 %

13

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

<1 %

14

simki.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

15

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

16

Azmi Rahmatullah, Sutama Sutama.
"Pengelolaan Waktu Belajar Siswa Berprestasi
Berbasis Smartphone di Masa Pandemi Covid-
19", Manajemen Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

17

Submitted to Universitas Bengkulu

Student Paper

<1 %

18

repository.iainbengkulu.ac.id

Internet Source

<1 %

19	Usep Mudani Karim Abdullah, Abdul Azis. "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 2019 Publication	<1 %
20	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
21	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
23	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
25	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
26	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
27	hdl.handle.net Internet Source	<1 %
28	id.m.wikipedia.org Internet Source	<1 %

29

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

30

Evi Soekarno Putri, Rizal Adicita. "Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Layanan Bimbingan Kelompok", PHILANTHROPY: Journal of Psychology, 2018

Publication

<1 %

31

repository.upnvj.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

SUCI 1

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64
