

ABSTRAK

Yannuar Setyo Prayogo. 2017. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Manajemen Waktu Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Tempel Melalui Bimbingan Kelompok Berbantuan Media Permainan “Go Time: How to Beats Your Time”*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Pendidikan. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Erlin Fitria, M.Pd.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di kelas X SMK Negeri 1 Tempel yang menunjukkan tingkat pemahaman manajemen waktu siswa rendah. Melalui layanan bimbingan kelompok berbantuan media permainan “*Go Time: How to Beats Your Time*” diharapkan pemahaman manajemen waktu siswa dapat ditingkatkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok berbantuan media permainan “*Go Time: How to Beats Your Time*” untuk meningkatkan pemahaman manajemen waktu.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan melaksanakan dua siklus. Subyek penelitian ini yaitu 8 siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Tempel yang memiliki tingkat pemahaman manajemen waktu rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu daftar cek masalah (DCM), observasi dan angket. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan uji t (*t-test*).

Hasil uji t diperoleh $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ maka terdapat peningkatan yang signifikan. Simpulan dalam penelitian ini adalah pemahaman manajemen waktu siswa kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Tempel dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok berbantuan media permainan “*Go Time: How to Beats Your Time*”. Saran yang diberikan adalah hendaknya di SMK Negeri 1 Tempel memiliki jam masuk kelas untuk guru bimbingan dan konseling agar mengintensifkan layanan bimbingan kelompok kepada siswa sebagai alternatif untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman manajemen waktu.

Kata kunci: *Pemahaman Manajemen Waktu, Bimbingan Kelompok, Media Permainan “Go Time: How to Beats Your Time”*