

Mengintegrasikan Teknik Manajemen Diri dan Permainan Congklak dalam Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar

Nurainah¹, Wahyu Nanda Eka Saputra²

Magister Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan

2308056008@webmail.uad.ac.id¹, wahyu.saputra@bk.uad.ac.id²

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan membuktikan efektivitas pengintegrasian manajemen diri dan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok, memberikan pendekatan baru dan lebih holistik dalam pembelajaran dan pengembangan diri siswa. Penelitian ini menggunakan teknik tinjauan literatur sistematis dengan pendekatan kualitatif. Data primer diperoleh dari penelusuran Google Scholar, antara lain jurnal, tesis, dan prosiding konferensi. Pengumpulan data melibatkan pencarian Google Cendekia dan mengidentifikasi total 26.800 literatur yang relevan. Data yang terkumpul direduksi menurut diagram alir dan diklasifikasikan untuk menentukan sumber, metode, instrumen, hasil, dan pelaksanaan setiap data. Data dianalisis dengan menggunakan metode interpretasi langsung. Temuannya menunjukkan bahwa penerapan teknik manajemen diri membekali siswa dengan kemampuan mengatur waktu, menetapkan tujuan, serta memantau dan mengevaluasi kemajuan belajarnya secara mandiri. Selain itu, permainan congklak yang interaktif dan strategis membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Implementasi temuan ini dapat dicapai dengan memasukkan pendekatan ini ke dalam kurikulum sekolah, sehingga menumbuhkan lingkungan yang mendukung kemandirian siswa dan perkembangan holistik.

Kata Kunci : *Teknik Manajemen Diri, Permainan Congklak dalam Konseling Kelompok, Kemandirian Belajar*

1. Pendahuluan

Fenomena ketidakmandirian belajar menjadi isu yang semakin banyak muncul dalam konteks pendidikan di Indonesia (Jahari, 2020). Kurangnya kemandirian ini sering terlihat pada siswa yang cenderung mengandalkan petunjuk dan dorongan dari guru, orang tua, atau lingkungan sekitar dalam melaksanakan tugas akademiknya. Kondisi ini tentu menjadi kendala bagi perkembangan potensi maksimal siswa dan kemampuannya

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

dalam menghadapi tantangan yang lebih besar di masa depan. Salah satu penyebab utama rendahnya kemandirian belajar adalah kurang efektifnya penerapan teknik manajemen diri. Teknik ini melibatkan kemampuan individu untuk mengatur dan mengendalikan perilaku, pikiran, dan emosinya guna mencapai suatu tujuan tertentu, dalam hal ini tujuan akademik (Smith et al., 2022).

Teknik manajemen diri mencakup berbagai strategi yang dirancang untuk membantu individu mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri (Peterson et al., 2021). Hal ini mencakup perencanaan, pemantauan, dan evaluasi diri. Sayangnya penerapan teknik ini dalam konteks pendidikan masih minim, baik penerapannya oleh pendidik maupun pemahaman peserta didik. Akibatnya, banyak siswa tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk belajar mandiri dan efektif. Faktanya, kemampuan mengelola diri sendiri sangat penting untuk keberhasilan akademis jangka panjang dan pengembangan pribadi (Drigas et al., 2021).

Permainan tradisional seperti congklak mempunyai potensi yang besar untuk dijadikan sebagai sarana edukasi. Congklak, salah satu permainan yang populer di kalangan anak-anak di Indonesia, selain menyenangkan, juga mengandung banyak unsur edukatif yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. Permainan ini menuntut pemainnya untuk berpikir strategis, mengambil keputusan yang tepat, dan mengelola sumber daya dengan bijak. Semua unsur tersebut sebenarnya merupakan keterampilan yang sangat relevan dengan konsep manajemen diri dalam pembelajaran (Hayati & Hibana, 2021).

Menggabungkan teknik manajemen diri dengan permainan congklak dalam setting konseling kelompok dapat menjadi pendekatan inovatif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Konseling kelompok memberikan wadah bagi siswa untuk belajar dari pengalaman dan sudut pandang teman sebaya, serta mendapatkan bimbingan dari konselor. Dalam setting ini, siswa dapat belajar dan mempraktikkan teknik manajemen diri secara lebih interaktif dan menyenangkan melalui permainan congklak. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga bermakna.

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Namun penerapan pendekatan ini tentu bukannya tanpa tantangan. Salah satu tantangan utamanya adalah memastikan bahwa permainan congklak yang digunakan benar-benar mendukung pengembangan keterampilan manajemen diri. Hal ini memerlukan desain permainan yang tepat serta fasilitasi yang efektif dari konselor. Selain itu, penting juga untuk memastikan seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif dan merasa nyaman dalam proses konseling. Interaksi positif dan kolaboratif antar anggota kelompok sangat penting untuk keberhasilan pendekatan ini.

Selain tantangan tersebut, terdapat pula potensi hambatan dari sisi institusi pendidikan dan kebudayaan. Tidak semua lembaga pendidikan terbuka terhadap pendekatan pembelajaran yang inovatif dan tidak konvensional seperti ini. Beberapa orang mungkin masih terjebak dalam paradigma tradisional yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan dan otoritas. Oleh karena itu, penting untuk mendidik dan melibatkan semua pihak terkait, termasuk guru, orang tua, dan administrator sekolah, tentang manfaat dan efektivitas pendekatan ini.

Dalam konteks budaya, ada juga kebutuhan untuk memastikan bahwa pendekatan ini sejalan dengan nilai dan norma yang berlaku. Permainan congklak sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia sebenarnya mempunyai potensi besar untuk dapat diterima dengan baik. Namun, penting untuk disadari bahwa setiap kelompok siswa mungkin memiliki latar belakang budaya yang berbeda, yang dapat memengaruhi cara mereka merespons pendekatan ini.

(Dhiu & Ngura, 2023) permainan congklak yang diterapkan pada AUD dari ahli anak usia dini untuk proses pembelajaran dapat membuktikan adanya peningkatan kompetensi kognitif. (Fatimah & Sari, 2022) permainan congklak sangat efektif bila dilakukan secara berkelompok bagi siswa, meningkatkan kerjasama belajar kelompok dan layanan kelompok. (Wulansari et al, (2023) teknik pembelajaran kelompok secara signifikan menunjukkan efektivitas belajar mandiri pada siswa ketika diterapkan layanan bimbingan kelompok. (Lubis et al, 2022) teknik manajemen diri ternyata efektif dan dapat meningkatkan nilai dan pengetahuan siswa bila diterapkan dalam konsep bimbingan kelompok. (Nuraida et al, 2022) Media pembelajaran berupa permainan

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

layanan konseling siswa secara kelompok ternyata efektif agar siswa tampil lebih percaya diri. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penelitian ini menunjukkan adanya kegelisahan terhadap ruang lingkup integrasi antara manajemen diri dan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian sebelumnya belum mengetahui ada yang memadukan kedua objek tersebut yaitu manajemen diri dan permainan congklak. Maka penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas kedua objek tersebut untuk layanan konseling kelompok pada siswa.

Sedangkan kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan dua konsep yang belum pernah digabungkan sebelumnya dalam konteks layanan konseling kelompok, yaitu manajemen diri dan permainan congklak. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa manajemen diri efektif meningkatkan nilai dan pengetahuan siswa, sedangkan permainan congklak terutama jika dilakukan secara berkelompok efektif meningkatkan kerja sama dan kompetensi kognitif. Namun belum ada penelitian yang secara eksplisit mengintegrasikan kedua metode tersebut untuk melihat bagaimana sinergi antara manajemen diri dan permainan congklak dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam setting konseling kelompok. Dengan memadukan kedua pendekatan tersebut, penelitian ini mencoba menunjukkan bahwa perpaduan antara manajemen diri dan permainan congklak dapat menjadi metode yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan membuktikan efektivitas integrasi kedua konsep tersebut dalam layanan konseling kelompok, memberikan alternatif baru dan lebih holistik dalam pendekatan pembelajaran dan pengembangan diri siswa. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik di bidang pendidikan dan konseling, namun juga menawarkan solusi praktis yang dapat diterapkan oleh para pendidik dan konselor dalam upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa di Indonesia. Berfokus pada integrasi manajemen diri dan permainan congklak, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan lebih komprehensif tentang bagaimana metode pembelajaran interaktif dan berbasis permainan dapat dipadukan dengan teknik manajemen diri untuk menghasilkan hasil yang lebih optimal dalam perkembangan siswa. kemandirian belajar.

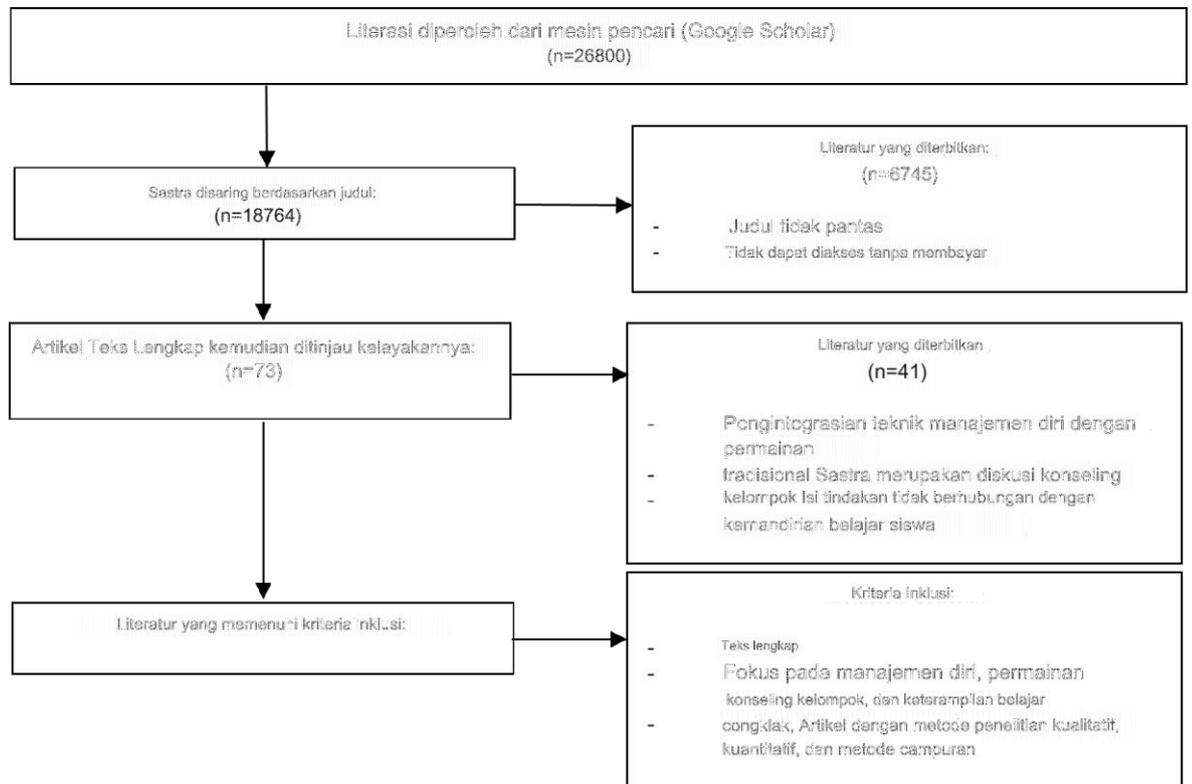
2. Metode

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk mengintegrasikan manajemen diri dan permainan congklak pada layanan konseling kelompok siswa untuk meningkatkan kemandirian belajar. Penelitian ini menggunakan teknik tinjauan literatur sistematis dengan pendekatan kualitatif. Integrasi manajemen diri dan permainan congklak sebagai objek materi penelitian ini. Data primer diperoleh dari berbagai kajian literasi berupa jurnal, tugas akhir dan prosiding konferensi. Kata kunci yang digunakan adalah permainan congklak, manajemen diri, konseling kelompok, dan belajar mandiri.

1.2 Peserta

Kata kunci yang digunakan dalam pencarian data adalah permainan congklak, manajemen diri, konseling kelompok, dan belajar mandiri. Data berupa literatur yang digunakan adalah dari tahun 2020-2024 atau 5 tahun terakhir. Pada pencarian ini diperoleh 9155 data dengan pencarian dalam bahasa Indonesia dan 17645 dengan pencarian kata kunci dalam bahasa Inggris. Jadi total data yang diperoleh adalah 26800 data. Dalam penelitian ini penulis mereduksi atau mengurutkan data sesuai diagram alir untuk memberikan hasil reduksi data yang akan dilakukan pada langkah penelitian selanjutnya.



Gambar 1. Diagram alir pembelajaran

1.3 Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah Google Scholar (<https://scholar.google.com/>). Penelusuran dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti permainan congklak, manajemen diri, konseling kelompok, dan belajar mandiri. Pencarian data dilakukan dengan menggunakan pencarian sistematis. Kriteria pengumpulan data tersebut antara lain: (1) memfokuskan pada konsep pengelolaan diri dan permainan congklak untuk pembelajaran dan pengabdian, (2) menjelaskan keefektifan permainan pengelolaan diri dan congklak untuk pembelajaran dan pelayanan, (3) mendeskripsikan efektivitas pengelolaan diri dan permainan congklak untuk pembelajaran dan pelayanan. efektivitas permainan manajemen diri dan congklak terhadap pembelajaran dan pengabdian, (4) penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, (5) teks diketahui secara lengkap.

1.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk menjamin keakuratan dan relevansi data yang diperoleh. Pertama, penentuan topik dan tujuan penelitian dilakukan sebagai langkah awal. Peneliti mengidentifikasi fokus utama penelitian yaitu pengintegrasian manajemen diri dan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Tujuan-tujuan tersebut dirumuskan dengan jelas untuk menjamin arah penelitian yang terfokus dan spesifik.

Kedua , kata kunci ditentukan untuk memudahkan proses pencarian literatur. Kata kunci yang digunakan adalah permainan congklak, manajemen diri, konseling kelompok, dan belajar mandiri. Kata kunci ini dipilih karena relevan dengan topik penelitian dan mampu mencakup berbagai aspek penting yang ingin diteliti. Dengan menentukan kata kunci yang tepat, peneliti dapat memperoleh literatur yang sesuai dan mendukung tujuan penelitian.

Ketiga , penentuan situs pencarian dilakukan untuk memilih sumber literatur yang kredibel dan terpercaya. Peneliti memilih situs akademis terkemuka seperti Google Scholar, PubMed, dan database jurnal ilmiah lainnya. Memilih situs pencarian yang tepat sangat penting untuk menjamin kualitas dan validitas data yang diperoleh. Situs-situs tersebut dipilih karena memiliki reputasi yang baik dan menyediakan akses terhadap berbagai jurnal akademik yang relevan.

Keempat , pemilihan artikel yang akan digunakan merupakan tahapan penting dalam pengumpulan data. Peneliti mencari artikel berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan, kemudian memilih artikel yang relevan dan berkualitas. Artikel yang dipilih adalah artikel yang terbit pada periode waktu 2020-2024 untuk memastikan data yang digunakan merupakan data terkini dan relevan. Proses seleksi dilakukan secara cermat, termasuk memeriksa abstrak, metode penelitian, hasil dan kesimpulan untuk memastikan artikel yang dipilih benar-benar mendukung topik dan tujuan penelitian.

1.5 Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh dan berlapis untuk menjamin validitas dan relevansi data yang diolah. *Pertama*, data yang telah dikumpulkan direduksi sesuai ketentuan pada diagram alir. Proses ini melibatkan pemilihan data yang relevan dan menghilangkan data yang tidak sesuai dengan fokus penelitian. *Kedua*, data yang dipilih dibaca dengan cermat dan hal-hal penting seperti latar belakang penelitian, metode yang digunakan, dan hasil penelitian dicatat. Langkah ini penting untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang konteks dan temuan setiap penelitian. *Ketiga*, data yang telah dicatat kemudian diklasifikasikan dalam tabel terstruktur. Tabel ini memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola, persamaan, dan perbedaan antar penelitian. *Keempat*, metode membaca dan mencatat diulangi untuk memastikan tidak ada data penting yang terlewat dan untuk memperkuat validitas temuan. Langkah ini dilakukan secara hati-hati untuk memastikan konsistensi dan keakuratan data rahasia. *Kelima*, interpretasi langsung dilakukan terhadap data yang sudah diklasifikasi, yaitu dengan menghubungkan temuan dengan tujuan penelitian dan hipotesis. Proses ini melibatkan analisis kritis untuk mengidentifikasi implikasi dan relevansi setiap temuan terhadap integrasi manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok. *Terakhir*, kesimpulan diambil berdasarkan interpretasi data. Kesimpulan ini mencakup penilaian terhadap efektivitas pendekatan yang diusulkan dan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut. Dengan melalui langkah-langkah tersebut diharapkan analisis data dapat memberikan wawasan yang mendalam dan akurat mengenai topik penelitian, serta mendukung pengembangan teori dan praktik di bidang pendidikan dan konseling.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini pada akhirnya mengidentifikasi sepuluh literatur relevan yang sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu mengintegrasikan manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok untuk menumbuhkan pembelajaran mandiri. Setelah melalui berbagai proses seleksi, sepuluh literatur tersebut dipilih dan akan disajikan pada Tabel 1. Tabel ini mencakup komponen-komponen utama seperti sumber literatur, desain

penelitian, instrumen yang digunakan, hasil yang diperoleh, dan implikasi. Pemaparannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik artikel yang dianalisis

Sumber	Desain	Instrumen	Hasil	Implikasi
(Ahmad et al., 2024)	Studi Kasus-kualitatif deskriptif	Wawancara, observasi, dan dokumentasi	Penelitian menemukan bahwa setelah intervensi, gejala gangguan interaksi sosial yang dialami klien berkurang, sehingga interaksi dengan orang lain menjadi lebih sering dan penggunaan gadget menurun.	Penerapan intervensi ini menyebabkan klien bermain gadget kurang dari 3 jam sehari, meningkatkan kontrol emosi, dan meningkatkan interaksi dengan teman sebaya dan orang lain di sekitarnya.
(Dhiu & Ngura, 2023)	Metode campuran pengembangan	Wawancara, observasi, dan dokumentasi	Media uji coba permainan congklak merupakan media yang layak sesuai dengan pernyataan para ahli anak usia dini dan mampu meningkatkan kompetensi kognitif.	Penerapan media permainan dalam proses pembelajaran PAUD untuk meningkatkan kompetensi belajar.
(Fatimah & Sari, 2022)	Eksperimen kuantitatif	Tidak dikenal	Secara signifikan perlakuan pembelajaran dalam rangka layanan bimbingan kelompok melalui media permainan congklak efektif meningkatkan kinerja tim.	Penerapan media pembelajaran berupa permainan congklak secara maksimal untuk pembelajaran kelompok/layanan.
(Kusuma & Iswinarti, 2024)	Metode campuran kuasi-eksperimental	Pra tes dan pasca tes	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak lidi dan sumbar suru efektif meningkatkan konsentrasi siswa kelas 3 SD, dan kedua permainan tersebut mempunyai dampak yang sama.	Implikasinya adalah otoritas pendidikan dan guru harus memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum untuk meningkatkan perkembangan siswa dan melestarikan nilai-nilai budaya, sementara para peneliti harus mengeksplorasi lebih jauh efektivitas permainan tradisional lainnya untuk potensi kolaborasi penelitian global.
(Wulan & Wathon, 2024)	Eksperimental kualitatif	Pra tes dan pasca tes	Hasil yang signifikan pengaruh permainan congklak terhadap kompetensi berhitung pemula yaitu anak usia 4-5 tahun dengan teknik belajar kelompok.	Kontribusi yang diberikan adalah pengembangan metode pembelajaran kompetensi numerasi.
(Anwar et al., 2020)	Desain pra eksperimental	Pra tes dan pasca tes	Terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan manajemen diri pada objek belajar antara sebelum dan sesudah tes pada kelompok belajar.	Penerapan manajemen diri membantu pembelajaran kelompok cenderung lebih efektif.
(Asrori, 2023)	Kuantitatif pra-eksperimental	Tidak dikenal	Teknik manajemen diri berdasarkan hasil uji T dinyatakan signifikan bahwa pembelajaran dengan teknik ini tidak dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.	Terlaksananya penelitian ini untuk membuktikan bahwa dengan skala dan tingkat kemandirian belajar siswa tertentu dalam mempelajari teknik manajemen diri secara akurat tidak meningkatkan hasil belajar siswa.
(Khasanah & Mufidah, 2023)	Desain kuantitatif satu kelompok	Pra tes dan pasca tes	Keefektifan pembelajaran dengan teknik manajemen diri terbukti terdapat peningkatan kemandirian belajar siswa pada bimbingan kelompok.	Penerapannya pada manajemen diri dapat dilakukan untuk konseling kelompok dalam

(Lubis et al., 2022)	Kualitatif-deskriptif	Wawancara, observasi, dan dokumentasi	Pembelajaran kelompok yang menggunakan teknik manajemen diri dalam perlakuan siswa menghasilkan efektivitas yang diharapkan guna meningkatkan prestasi belajar siswa.	meningkatkan kemandirian siswa. Penggunaan manajemen diri untuk pembelajaran kelompok merupakan kegiatan yang dapat dilakukan untuk konsultasi dalam meningkatkan pembelajaran siswa yang lebih intens.
(Nurhidayah & Kurniawan, 2021)	Eksperimental kuantitatif	Pra tes dan pasca tes	Manajemen diri yang diterapkan dalam dunia pendidikan ternyata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap siswa berdasarkan hasil pre dan post test.	Pembelajaran dengan inovasi berupa manajemen diri dapat terlaksana dengan baik karena penelitian ini membuktikan keabsahan teknik tersebut.

Pertama, (Ahmad et al, 2024) mengungkapkan bahwa setelah penerapan teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok terjadi penurunan gejala gangguan interaksi sosial pada klien. Hal ini terlihat dari meningkatnya frekuensi interaksi sosial dan berkurangnya penggunaan gadget. Pengintegrasian kedua konsep tersebut dalam layanan konseling kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Teknik manajemen diri membantu siswa mengendalikan perilaku dan emosinya, sedangkan permainan congklak yang interaktif dan kolaboratif mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam interaksi sosial. Perpaduan ini menciptakan pendekatan holistik yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, namun juga pada pengembangan diri dan keterampilan sosial siswa. Peningkatan kemandirian belajar ditandai dengan kemampuan siswa dalam mengatur waktu, menetapkan tujuan belajar, dan mencari bantuan bila diperlukan tanpa bergantung pada orang lain. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan (Ismail et al, 2022) yang menyatakan bahwa pendekatan pendidikan holistik dapat meningkatkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, penelitian (Adipat et al, 2021) juga mendukung bahwa penggunaan permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan keterampilan interpersonal mereka. Integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok memberikan alternatif baru yang lebih komprehensif dalam pendekatan pembelajaran dan pengembangan diri siswa, serta memberikan solusi praktis dalam mengatasi permasalahan interaksi sosial di era digital.

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Kedua , (Dhiu & Ngura, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan congklak dalam konseling kelompok efektif dalam meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Melalui integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak, siswa dapat lebih mandiri dalam belajar dan mengembangkan diri. Permainan congklak yang telah diuji terbukti layak digunakan menurut pendapat para ahli pendidikan anak usia dini. Teknik manajemen diri memberikan kerangka bagi siswa untuk mengatur perilaku dan emosinya, sedangkan permainan congklak interaktif memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan mendalam. Pengintegrasian kedua konsep ini dalam konseling kelompok menciptakan pendekatan holistik yang tidak hanya memperhatikan aspek akademik, namun juga aspek sosial dan emosional siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program ini menunjukkan peningkatan kompetensi kognitif yang signifikan. Selain itu, mereka juga menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran, mampu mengatur waktu dengan lebih baik, menetapkan tujuan pembelajaran, dan lebih proaktif dalam mencari bantuan. Penelitian ini sejalan dengan temuan (Holbrey, 2020) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang memasukkan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta penelitian (Cha et al, 2022) yang menekankan pentingnya manajemen diri dalam pengembangan kemandirian belajar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok, namun juga menawarkan alternatif holistik baru dalam pendekatan pembelajaran dan pengembangan diri siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara seimbang, yang sangat penting dalam konteks pendidikan modern yang menuntut kemampuan beradaptasi dan kemandirian yang tinggi.

Ketiga , (Fatimah & Sari, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok secara signifikan meningkatkan kinerja tim. Melalui integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak, siswa tidak hanya belajar mengelola diri sendiri tetapi juga bekerja sama secara lebih efektif dalam kelompok. Permainan congklak yang melibatkan strategi dan kolaborasi mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lebih baik

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

sehingga meningkatkan kemampuannya dalam bekerja dalam tim. Teknik manajemen diri yang diterapkan membantu siswa mengatur emosi dan perilakunya, yang pada akhirnya mendukung kinerja tim yang lebih baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kerja tim dan koordinasi. Selain itu, mereka juga menunjukkan peningkatan kemandirian belajar yang terlihat dari kemampuan mereka mengatur waktu, menetapkan tujuan, dan mencari solusi secara mandiri. Integrasi kedua konsep ini dalam konseling kelompok memberikan pendekatan pendidikan yang lebih holistik, yang tidak hanya berfokus pada prestasi akademik tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ghavifekr, 2020) yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa. Selain itu, penelitian (Khoirudin et al., 2022) mendukung bahwa teknik manajemen diri efektif meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam bimbingan kelompok merupakan pendekatan yang efektif dan holistik untuk meningkatkan kinerja tim dan kemandirian belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa berkembang secara individu namun juga memperkuat dinamika dan kinerja kelompok, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran modern yang menuntut kolaborasi dan keterampilan interpersonal yang kuat.

Keempat, (Kusuma & Iswinarti, 2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak lidi dan sumbar suru efektif meningkatkan konsentrasi siswa kelas 3 SD, dengan kedua permainan tersebut mempunyai dampak yang sama. Pengintegrasian teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok merupakan strategi inovatif untuk meningkatkan kemandirian belajar dan pengembangan diri siswa. Teknik manajemen diri membantu siswa mengatur waktu dan emosi, sedangkan congklak lidi dan sumbar suru yang memerlukan strategi dan perhatian penuh, melatih siswa untuk tetap fokus dan konsentrasi sepanjang proses pembelajaran. Studi tersebut menemukan bahwa setelah menerapkan pendekatan ini, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka berkonsentrasi pada tugas-tugas belajar, yang pada

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

akhirnya meningkatkan kinerja akademik mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam konteks pendidikan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif penting seperti konsentrasi. Integrasi ini menciptakan pendekatan pendidikan yang lebih holistik, yang menekankan tidak hanya pada aspek akademik tetapi juga pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hamutoglu et al, 2021) yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian (Matulesy & Muhid, 2022) mendukung bahwa teknik manajemen diri berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemandirian dan tanggung jawab belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok merupakan pendekatan yang efektif dan holistik untuk meningkatkan konsentrasi dan kemandirian belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa meningkatkan kemampuan akademik mereka tetapi juga membangun keterampilan penting yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan sehari-hari.

Kelima, (Wulan & Wathon, 2024) menunjukkan hasil yang signifikan mengenai pengaruh permainan congklak terhadap kompetensi berhitung anak usia 4-5 tahun dengan teknik pembelajaran kelompok. Pengintegrasian teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar dan pengembangan kompetensi akademik dini pada anak usia dini. Permainan congklak yang mengandung unsur strategi dan perhitungan tidak hanya membangun keterampilan berhitung tetapi juga memperkuat kolaborasi dan interaksi sosial dalam kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan ini mengalami peningkatan kemampuan berhitung yang signifikan yang tercermin dari peningkatan kompetensi berhitung dan pemahaman konsep dasar matematika. Integrasi teknik manajemen diri juga membantu anak mengatur emosinya dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan holistiknya. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Alieksieieva et al, 2021) yang menemukan bahwa permainan tradisional seperti

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

congklak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis anak. Selain itu, penelitian (Rohita et al, 2023) mendukung bahwa teknik manajemen diri dapat memperkuat kemandirian belajar dan kemampuan beradaptasi sosial pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konteks konseling kelompok merupakan pendekatan yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi berhitung dan pengembangan diri anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya mempersiapkan mereka secara akademis tetapi juga membantu pembentukan keterampilan sosial dan emosional yang penting di tahun-tahun awal perkembangan mereka.

Keenam, (Anwar et al, 2020) mengungkapkan terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan teknik manajemen diri pada subjek penelitian sebelum dan sesudah uji coba pada kelompok belajar. Pengintegrasian teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok terbukti efektif meningkatkan kemandirian belajar dan pengembangan diri siswa. Studi tersebut menyoroti bahwa setelah berpartisipasi dalam program ini, subjek penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka mengatur waktu, mengatur emosi, dan mengambil tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menegaskan bahwa pendekatan holistik yang memadukan teknik manajemen diri dengan permainan tradisional seperti congklak tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan kemandiriannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Zeng et al, 2020) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mendorong kemandirian siswa dapat meningkatkan hasil akademik dan kesiapan mereka menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, penelitian (Saptono et al, 2020) menyoroti pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial di kalangan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konteks konseling kelompok, namun juga menawarkan pendekatan pendidikan baru yang lebih menyeluruh, yang menghargai perkembangan sosial siswa, keterampilan emosional, dan kognitif. Pendekatan ini memberikan landasan yang kuat bagi pendidikan modern yang menekankan kemandirian dan peningkatan pembelajaran siswa, serta

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

relevan untuk mempersiapkan generasi masa depan menghadapi tantangan global yang kompleks.

Ketujuh, (Asrori, 2023) menyimpulkan bahwa teknik manajemen diri berdasarkan hasil uji T menunjukkan signifikansi yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan teknik ini dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Pengintegrasian teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok terbukti efektif dalam memperkuat kemampuan belajar mandiri dan pengembangan diri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik manajemen diri membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan mengatur waktu, mengatasi tantangan belajar, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Temuan ini penting dalam konteks pendidikan modern yang menekankan kemandirian siswa dan memperkuat aspek pengembangan diri secara keseluruhan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Haqiqi & Darmawan, 2023) mendukung bahwa pendekatan kemandirian belajar dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Abidah & Sari, 2023) menunjukkan bahwa pengintegrasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memvalidasi efektivitas teknik manajemen diri dalam konteks konseling kelompok, tetapi juga memberikan landasan empiris terhadap pendekatan holistik yang memadukan aspek psikologis, sosial, dan emosional dalam pendidikan. Pendekatan ini tidak hanya mempersiapkan siswa secara akademis tetapi juga secara pribadi untuk menghadapi tantangan masa depan dengan lebih percaya diri dan mandiri.

Kedelapan, (Khasanah & Mufidah, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknik manajemen diri dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam konteks konseling kelompok. Pengintegrasian teknik manajemen diri dengan permainan congklak memberikan pendekatan holistik dalam meningkatkan tidak hanya aspek akademik tetapi juga pengembangan diri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka mengatur waktu, mengatasi tantangan belajar, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif secara mandiri. Teknik manajemen

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

diri memberikan kerangka bagi siswa untuk mengelola emosi mereka dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran kelompok, yang memperkuat keterampilan sosial dan emosional mereka secara keseluruhan. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan Allam et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pendekatan kemandirian belajar dapat meningkatkan hasil akademik dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan masa depan. Selain itu penelitian Putri et al. (2024) menyoroti bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan bukti kuat mengenai efektivitas integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok, namun juga menawarkan pendekatan berkelanjutan dan holistik dalam mempersiapkan siswa meraih kesuksesan baik secara akademis maupun pribadi. Pendekatan ini relevan dalam menghadapi tuntutan pendidikan modern yang menekankan pada pengembangan kemandirian, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi peserta didik di era yang selalu berubah.

Kesembilan, (Lubis et al, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknik manajemen diri dalam pembelajaran kelompok menghasilkan efektivitas yang diharapkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Pengintegrasian teknik manajemen diri dengan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok terbukti efektif memperkuat kemandirian belajar siswa dan pengembangan diri secara holistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, terutama dalam hal prestasi akademik. Teknik manajemen diri memberi siswa alat untuk mengatur diri mereka sendiri, mengatur waktu dan emosi, yang berkontribusi terhadap kemandirian mereka dalam proses pembelajaran. Partisipasi dalam permainan congklak juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan imersif, sehingga membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan (Herdianti et al, 2024) yang menemukan bahwa integrasi teknik manajemen diri dalam pendidikan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, serta penelitian (Azis & Clefoto, 2024) yang menyoroti bahwa permainan tradisional dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan kolaboratif antar siswa. Dengan demikian,

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konteks konseling kelompok merupakan pendekatan yang bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar dan pengembangan diri siswa. Pendekatan ini tidak hanya mempersiapkan siswa secara akademis tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif yang penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan menghadapi tantangan masa depan.

Kesepuluh, (Nurhidayah & Kurniawan, 2021) menunjukkan bahwa penerapan teknik manajemen diri dalam pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap siswa berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah intervensi. Pengintegrasian teknik manajemen diri dengan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok terbukti efektif meningkatkan kemandirian belajar dan pengembangan diri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program ini mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengatur waktu, mengelola emosi, dan meningkatkan kemampuan belajar mandiri. Teknik manajemen diri memberikan kerangka yang kuat bagi siswa untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, merencanakan strategi, dan secara mandiri memantau dan mengevaluasi kemajuan mereka. Sementara itu, permainan congklak yang interaktif dan menyenangkan membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memperkuat kemandirian dan motivasi belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zhao et al. (2024) yang menemukan bahwa teknik manajemen diri dapat meningkatkan prestasi akademik dan kemandirian belajar siswa. Selain itu penelitian Dewi et al. (2024) juga mendukung bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok, namun juga menawarkan pendekatan holistik yang mencakup aspek akademik, sosial, dan emosional dalam pendidikan. Pendekatan ini relevan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan yang lebih utuh dan mandiri, sehingga mampu beradaptasi dan berkembang dalam berbagai situasi. Integrasi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung,

dimana siswa tidak hanya belajar secara akademis tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup yang penting untuk kesuksesan jangka panjang.

4. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam layanan konseling kelompok secara signifikan meningkatkan kemandirian belajar siswa. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penerapan teknik manajemen diri membekali siswa dengan kemampuan mengatur waktu, menetapkan tujuan, serta memantau dan mengevaluasi kemajuannya secara mandiri. Selain itu, sifat permainan congklak yang interaktif dan strategis membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Jika digabungkan dalam sesi konseling kelompok, kedua pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif siswa tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan emosional mereka. Studi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam program ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja akademik dan kemampuan belajar mandiri. Oleh karena itu, integrasi teknik manajemen diri dan permainan congklak dalam konseling kelompok memberikan pendekatan pendidikan holistik yang komprehensif, tidak hanya berfokus pada aspek akademik tetapi juga pada pengembangan pribadi siswa secara keseluruhan. Implementasi temuan penelitian ini dapat dicapai dengan mengadopsi pendekatan ini ke dalam kurikulum sekolah, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kemandirian dan perkembangan siswa secara holistik.

Daftar Pustaka

- [1] Abidah, F. H. F., & Sari, A. D. I. (2023). Mengintegrasikan Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Pembelajaran Metamorfosis di Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(3), 41–50. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/1591>
- [2] Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students In The Learning Process With Game-Based Learning: The

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

- Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1311472>
- [3] Ahmad, N., Firmansyah, A., & Setiawan, H. (2024). A Case Study of Congklak Playing Therapy in Children to Improve Social Interaction Due to Gadget Addiction. *Jurnal Kesehatan STIKes Muhammadiyah Ciamis*, 11(1), 18–27. <https://ojs.stikesmucis.ac.id/index.php/jurkes/article/view/560>
- [4] Alieksieieva, S., Yershova, L., Kravets, S., Lapshyna, O., & Odnoroh, H. (2021). Self-Education and Self-Management To Develop Entrepreneurship Competence In Future Professionals. *SHS Web of Conferences*, 104, 03002. https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/abs/2021/15/shsconf_ichtml2021_03002/shsconf_ichtml2021_03002.html
- [5] Allam, S. N. S., Hassan, M. S., Mohideen, R. S., Ramlan, A. F., & Kamal, R. M. (2020). Online distance Learning Readiness During Covid-19 Outbreak Among Undergraduate Students. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(5), 642–657. <https://www.academia.edu/download/111927720/online-distance-learning-readiness-during-covid-19-outbreak-among-undergraduate-students.pdf>
- [6] Anwar, K., Aminah, A., & Nuraini, R. S. R. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management di SMP Negeri 4 Murung Pudak. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6(1), 19–25. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR/article/view/2495>
- [7] Asrori, F. (2023). Penggunaan Teknik Self-Management dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *PD Abkin Jatim Open Journal System*, 3(2), 53–59. <https://www.ojs.abkinjatim.org/index.php/ojspdabkin/article/view/151>
- [8] Azis, I., & Clefoto, M. (2024). Improving Learning Discipline: The Effect of Self-Management Ability on Students in Mathematics Subjects. *Interval: Indonesian Journal of Mathematical Education*, 2(1), 8–14. <https://cahaya-ic.com/index.php/IJoME/article/view/982>
- [9] Cha, Y. J., Saxena, A., Wou, A., Lee, J., Newman, M. W., & Park, S. Y. (2022). Transitioning Toward Independence: Enhancing Collaborative Self-Management of Children with Type 1 Diabetes. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–17. <https://doi.org/10.1145/3491102.3502055>
- [10] Dewi, F. S., Dhafiana, N., Rohmah, S. R. U., & Rustini, T. (2024). Mengasah Keterampilan Sosial Peserta Didik: Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Kelas. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(7), 1–10. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/3404>
- [11] Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) Pada Anak

Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 3(1), 14–22.
<http://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPMWidina/article/view/221>

- [12] Drigas, A., Papoutsis, C., & Skianis, C. (2021). Metacognitive and Metaemotional Training Strategies Through The Nine-Layer Pyramid Model of Emotional Intelligence. *International Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT (iJES)*, 9(4), 58–76. https://www.researchgate.net/profile/Chara-Papoutsis/publication/356749554_Metacognitive_and_Metaemotional_Training_Strategies_through_the_Nine-layer_Pyramid_Model_of_Emotional_Intelligence/links/61a9f078ca2d401f27bf23c88/Metacognitive-and-Metaemotional-Training-Strategies-through-the-Nine-layer-Pyramid-Model-of-Emotional-Intelligence.pdf
- [13] Fatimah, D., & Sari, N. P. (2022). Effectiveness Of The Traditional Congklak Game Through Group Guidance To Increase The Cooperation of Class Viii Students At SMPN 31 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 139–150. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/view/10877>
- [14] Ghavifekr, S. (2020). Collaborative Learning: A Key To Enhance Students’ social Interaction Skills. *MOJES: Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 8(4), 9–21. <http://ojie.um.edu.my/index.php/MOJES/article/view/26394>
- [15] Hamutoglu, N., Unveren-Bilgic, E., Salar, H., & Sahin, Y. (2021). The Effect of E-Learning Experience on Readiness, Attitude, and Self-Control/Self-Management. *Journal Of Information Technology Education-Innovations In Practice*, 20, 93–120. <https://avesis.anadolu.edu.tr/yayin/b57664b0-b931-4e07-9497-cd53dd411176/the-effect-of-e-learning-experience-on-readiness-attitude-and-self-control-self-management>
- [16] Haqiqi, M. F., & Darmawan, D. (2023). School Environment and Independence: Effects on Academic Achievement in MTs Nahdlatul Athfal Gersempal Omben Sampang Students. *Kabillah: Journal of Social Community*, 8(2), 171–180. <https://ejournal.iainata.ac.id/index.php/kabilah/article/view/307>
- [17] Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/1344>
- [18] Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7393>
- [19] Holbrey, C. E. (2020). Kahoot! Using A Game-Based Approach To Blended Learning To Support Effective Learning Environments and Student Engagement in Traditional Lecture Theatres. *Technology, Pedagogy and Education*, 29(2), 191–202. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1737568>

- [20] Ismail, I., Ali, H., & Us, K. A. (2022). Factors Affecting Critical and Holistic Thinking in Islamic Education in Indonesia: Self-Concept, System, Tradition, Culture. (Literature Review of Islamic Education Management). *Dinasti International Journal of Management Science*, 3(3), 407–437. <https://dinastipub.org/DIJMS/article/download/1088/732>
- [21] Jahari, J. (2020). Preparing teachers in The Era of "Independence Learning" in Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 3990–3998. <https://etheses.uinsgd.ac.id/30448/>
- [22] Khasanah, N., & Mufidah, E. F. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Self-Management untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning Siswa di SMP Negeri 2 Sukodono. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, 1(3), 129–134. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/JBKF/article/view/13050>
- [23] Khoirudin, M., Darminto, E., & Hariastuti, R. T. (2022). Teknik Self-Regulated Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Self-Regulated Learning dan Kemandirian Belajar Siswa dalam Situasi Belajar Online Covid 19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 987–992. <https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/897>
- [24] Kusuma, T. Y. S. S., & Iswinarti. (2024). The Effect of Traditional Games Congklak Lidi and Sumbar Suru on the Concentration Level of Grade 3 SD Student. *International Conference of Applied Psychology, 2024*, 407–422. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/15191>
- [25] Lubis, L., Daulay, N., & Zainuddin, Z. (2022). Improving Student Achievement Through Group Guidance Services with Self-Management Techniques. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 201–216. <https://e-journal.uac.ac.id/index.php/nidhomulhaq/article/view/2031>
- [26] Matulesy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/8834>
- [27] Nuraida, S. A. P., KRISPHIANTI, Y. D., & Setyawati, S. P. (2022). Layanan BK Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Jamuran Terhadap Percaya Diri Siswa. *Seminar Nasional Virtual Konseling Kearifan Nusantara (KKN) 2 dan Call Paper*, 2, 211–221. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/4772>
- [28] Nurhidayah, E. W., & Kurniawan, D. E. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 1(4), 195–201. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/37>
- [29] Peterson, S. M., Aljadeff-Abergel, E., Eldridge, R. R., VanderWeele, N. J., & Acker, N. S. (2021). Conceptualizing Self-determination from a Behavioral

- Perspective: The Role of Choice, Self-control, and Self-management. *Journal of Behavioral Education*, 30(2), 299–318. <https://doi.org/10.1007/s10864-020-09368-4>
- [30] Putri, A. H., Chahyadi, M., Sujannah, T., & Santoso, G. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(1), 1–9. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/1145>
- [31] Rohita, R., Yetti, E., & Sumadi, T. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Anak: Analisis pada Pengenalan Budaya Lebak dalam Pembelajaran di TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6566–6578. <https://scholar.archive.org/work/xdk3vmuh2rfv7fcqv76paohg44/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/5326/pdf>
- [32] Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., & Wahyono, H. (2020). Role-Playing Model: Is It Effective To Improve Students' Accounting Learning Motivation and Learning Achievements. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143. <https://pdfs.semanticscholar.org/59dc/6a5bfe807ed6879b84cc2404369fdf1e296d.pdf>
- [33] Smith, T. E., Thompson, A. M., & Maynard, B. R. (2022). Self-management Interventions For Reducing Challenging Behaviors Among School-Age Students: A Systematic Review. *Campbell Systematic Reviews*, 18(1), e1223. <https://doi.org/10.1002/cl2.1223>
- [34] Wulan, W., & Wathon, A. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Sistim Informasi Manajemen*, 7(2), 587–613. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/225>
- [35] Wulansari, R. R., Azizah, N., & Basuki, A. (2023). Effectiveness of Group Guidance on Modeling Techniques to Increase the Learning Independence. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9644–9651. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/5857>
- [36] Zeng, J., Parks, S., & Shang, J. (2020). To learn Scientifically, Effectively, and Enjoyably: A Review of Educational Games. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 186–195. <https://doi.org/10.1002/hbe2.188>
- [37] Zhao, Z., Ren, P., & Yang, Q. (2024). *Student self-Management, Academic Achievement: Exploring The Mediating Role of Self-Efficacy and The Moderating Influence of Gender Insights From A Survey Conducted in 3 Universities in America* (arXiv:2404.11029). arXiv. <http://arxiv.org/abs/2404.11029>