

Mengkaji Dampak Penggunaan Waktu Luang yang Tidak Produktif pada Pembentukan Karakter Siswa

Riska Nabila Adzani¹, Seva Zidan Solehudin², Yandara Gapila Patihah³,
Surya Amami Pramudtya⁴

¹Pendidikan Matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Cirebon, Indonesia;
riskanbladzn23@ugj.ac.id

²Pendidikan Matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Indramayu, Indonesia;
sevazidan0@ugj.ac.id

³Pendidikan Matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Majalengka, Indonesia;
yandaragp123@ugj.ac.id

⁴Pendidikan Matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Indramayu, Indonesia;
amamisurya@ugj.ac.id

Abstrak. Pengamatan dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Cirebon selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan Satu (PLP 1). **Latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitian ini** adalah hasil dari mengobservasi kami menemukan siswa menggunakan waktu luang tidak produktif seperti menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain gadget, dan berselancar di media sosial yang berdampak negatif terhadap pembentukan karakter siswa. Berdampak negatif terhadap karakter siswa seperti kurangnya 1. disiplin, 2. tanggung jawab, dan 3. penurunan motivasi belajar. **Tujuan dari penelitian ini** adalah mengkaji faktor-faktor yang menyebabkan siswa menggunakan waktu luang tidak produktif dan dampak-dampak penggunaan waktu luang tidak produktif terhadap pembentukan karakter siswa. **Langkah-langkah dalam memperoleh data dalam penelitian ini** adalah 1. Melalui observasi datang langsung ke SMA, 2. Mewawancarai guru dan siswa, dan kami melakukan 3. Dokumentasi. Kami akan mengolah seluruh data yang diperoleh dengan suatu deskripsi konteks sehingga akan mendapatkan suatu hasil dan kesimpulan. **Hasil dari penelitian** adalah penggunaan waktu luang yang tidak produktif berdampak negatif pada pembentukan karakter siswa serta pentingnya upaya bersama dari pihak sekolah, orang tua, masyarakat, dan siswa sendiri untuk membangun karakter siswa yang positif dengan menggunakan waktu luang lebih produktif.

Kata Kunci: SMA, Siswa, Waktu Luang, Pembentukan Karakter, Disiplin, Tanggung Jawab, Motivasi Belajar, Pihak Sekolah, Orangtua, Masyarakat.

Abstract. Observations were made at one of the Senior High Schools (SMA) in Cirebon during the First School Field Introduction (PLP 1) activity. **The background to the problem raised in this research is the result of observing that we found that the use of free time was unproductive, such as many students spending their free time playing with gadgets and surfing social media which had a negative impact on the formation of students' character. Negative impacts on student character such as lack of 1. discipline, 2. responsibility, and 3. decreased motivation to learn. The aim of this research is to examine the factors that cause students to use unproductive free time and the impacts of using unproductive free time on the formation of students' character. The steps in obtaining data in this research were** 1. Through observation, coming directly to the high school, 2. Interviewing teachers and students, and we carried out 3. Documentation. We will process all the data obtained with a context description so that we can get results and conclusions. **The results of the research are that unproductive use of free time has a negative impact on the formation of students' character and the importance of joint efforts from the school, parents, community and students themselves to build positive student character by using free time more productively.**



Keywords: High School, Students, Free Time, Character Formation, Discipline, Responsibility, Learning Motivation, School, Parents, Community.

Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan gadget dan teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi para siswa. Namun, di balik manfaat yang ditawarkan, terdapat pula tantangan signifikan yang perlu dihadapi. Salah satunya adalah penggunaan waktu luang yang tidak produktif. Penggunaan waktu luang yang tidak produktif, terutama di kalangan siswa, telah menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan dan perkembangan karakter. Di era digital ini, banyak siswa yang menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain gadget, dan berselancar di media sosial. Aktivitas-aktivitas ini, meskipun menawarkan hiburan dan kenyamanan instan, sering kali tidak memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan pribadi dan akademik siswa. Kondisi ini tidak hanya mempengaruhi prestasi akademik mereka, tetapi juga berdampak pada pembentukan karakter dan kebiasaan hidup mereka. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Sukatin (2021) yaitu pendidikan karakter sangat penting bagi remaja, dengan peran orang tua, guru, dan masyarakat yang sangat penting dalam membimbing penggunaan media digital mereka.

Pengamatan awal selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 1 di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Cirebon telah mengungkapkan fenomena yang menarik terkait penggunaan waktu luang siswa. Diantara banyaknya aktivitas yang dilakukan siswa, terdapat kecenderungan signifikan untuk menghabiskan waktu luang dengan menggunakan perangkat teknologi seperti gadget dan akses media sosial. Meskipun teknologi ini memberikan akses mudah ke informasi dan hiburan, namun juga menimbulkan kekhawatiran tentang penggunaannya yang berlebihan dan tidak produktif.

Pengamatan ini menginspirasi kami untuk mengangkat masalah ini dalam sebuah penelitian lebih mendalam, dengan fokus pada penggunaan waktu luang yang tidak produktif dan dampaknya terhadap pembentukan karakter siswa.

Waktu luang didefinisikan sebagai periode di luar kegiatan akademis yang dapat diisi dengan berbagai aktivitas, baik yang mendukung perkembangan positif maupun sebaliknya. Penggunaan waktu luang yang tidak produktif merujuk pada kegiatan yang tidak memberikan nilai tambah signifikan terhadap pembelajaran atau perkembangan pribadi siswa. Pembentukan



" karakter, sebagai aspek inti dari pendidikan, mencakup nilai-nilai, keterampilan, dan sikap yang membentuk identitas moral dan sosial seseorang (Setiawati, 2017). Maka peran lembaga pendidikan dalam pembentukan karakter ditekankan, dengan fokus pada kebutuhan akan karakter yang kuat dan positif (Saleh, 2017)

Karakter siswa, yang mencakup nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan kerja keras, merupakan fondasi penting dalam pembentukan individu yang sukses dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Waktu luang yang dihabiskan secara produktif dapat memperkuat karakter ini melalui kegiatan yang merangsang pikiran, mengembangkan keterampilan sosial, dan mendorong kreativitas (Suradi, 2017). Sebaliknya, waktu luang yang dihabiskan dengan cara yang tidak produktif dapat menghambat perkembangan karakter ini, mengurangi keterlibatan siswa dalam aktivitas yang bermanfaat, dan bahkan memicu kebiasaan negatif. Penerapan peraturan dan disiplin sekolah merupakan metode utama dalam pembentukan karakter (Suradi, 2017; Faizah, 2019). Peran pemimpin sekolah dan guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter di semua mata pelajaran, mendorong perilaku positif, dan pemantauan yang berkelanjutan sangat penting (Baginda, 2018). Pentingnya pendidikan karakter dalam proses belajar-mengajar ditekankan, dengan perlunya pengajaran, pembelajaran, dan praktik yang berkelanjutan (Muflihah, 2023).

Data menunjukkan bahwa siswa semakin cenderung menghabiskan waktu luang mereka dengan menggunakan gadget, mengakses media sosial, dan terlibat dalam aktivitas digital lainnya. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan perubahan pola perilaku, tetapi juga memperlihatkan pengaruh teknologi yang semakin besar dalam kehidupan sehari-hari mereka (Aswandi, 2023). Penggunaan gadget, yang awalnya ditujukan untuk membantu pembelajaran, telah menyebabkan perubahan karakter, ketidakjujuran, pemborosan, dan berkurangnya kemampuan bersosialisasi (Aswandi, 2023). Ketergantungan pada gadget ini telah terbukti berdampak negatif pada interaksi sosial dan perkembangan siswa sekolah (Witarsa, 2018). Dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa mempunyai dampak positif maupun negatif, jadi perlunya bimbingan dan kontrol dari guru dan orang tua (Wulandari, 2016).

Dampak waktu luang yang tidak produktif terhadap pembentukan karakter siswa merupakan masalah penting dalam pendidikan (Shidiq, 2018). Hal ini terutama terlihat pada dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, yang dapat mengarah pada sikap individualis, berkurangnya



interaksi sosial, pengabaian tanggung jawab, dan kemalasan (Sauri, 2022). Namun, pembentukan karakter dapat dipengaruhi secara positif oleh disiplin dan tanggung jawab di sekolah (Faizah, 2019). Temuan-temuan ini menggarisbawahi perlunya strategi yang efektif untuk mengatasi dampak negatif dari waktu luang yang tidak produktif terhadap pembentukan karakter siswa. Maka pengawasan orang tua dan penetapan batas waktu penggunaan gadget juga sangat penting untuk mengurangi dampak negatif ini (Saputri, 2022). Di lingkungan pendidikan formal, pembentukan karakter dipengaruhi oleh berbagai faktor dan kegiatan, termasuk kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler (Alwi, 2023). Oleh karena itu, mempromosikan kegiatan waktu luang yang bermanfaat dan mengimplementasikan program pendidikan karakter sangat penting untuk mengatasi dampak negatif dari waktu luang yang tidak produktif terhadap pembentukan karakter siswa.

Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak negatif dan faktor yang ditimbulkan oleh penggunaan waktu luang yang tidak produktif pada pembentukan karakter siswa. Selain itu, artikel ini juga akan mengusulkan solusi atau alternatif untuk mempromosikan penggunaan waktu luang yang lebih bermanfaat bagi perkembangan karakter siswa.

Metode

Langkah – langkah yang kami lakukan untuk penelitian ini yaitu melalui observasi ke salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Cirebon selama dua minggu dalam kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP 1), selanjutnya wawancara dengan guru dan siswa, dan studi dokumentasi. Peneliti mencatat perilaku siswa selama waktu luang, termasuk penggunaan gadget, interaksi sosial, dan aktivitas lainnya. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa, guru memberikan wawasan tentang perilaku siswa dan dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa, siswa memberikan informasi tentang kebiasaan mereka dalam menggunakan waktu luangnya. Dan studi dokumentasi dengan mendokumentasikan kegiatan siswa selama waktu luangnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, ditemukan bahwa siswa cenderung menghabiskan waktu luang dengan aktivitas yang tidak produktif seperti bermain bermain gadget, game online, berinteraksi di media sosial dan menghabiskan waktu tanpa tujuan yang jelas.



Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak negatif dari penggunaan waktu luang yang tidak produktif terhadap pembentukan karakter siswa. Siswa yang menghabiskan waktu luang dengan aktivitas yang tidak produktif mengalami berbagai dampak negatif bagi siswa, antara lain:

1. **Penurunan Prestasi Akademik:** Siswa yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain gadget seringkali mengalami penurunan dalam prestasi akademik karena waktu belajar yang berkurang.
2. **Gangguan Kesehatan:** Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan mata, gangguan tidur, dan penurunan aktivitas fisik yang bisa berdampak pada obesitas.
3. **Penurunan Keterampilan Sosial:** Siswa yang terlalu sering bermain gadget dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya, yang bisa menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka.
4. **Kecanduan Gadget:** Penggunaan gadget yang berlebihan bisa menyebabkan kecanduan, sehingga siswa menjadi sulit untuk fokus pada kegiatan lain yang lebih produktif dan penting.
5. **Penurunan Konsentrasi dan Fokus:** Terlalu sering bermain gadget bisa membuat siswa sulit untuk berkonsentrasi dan fokus pada tugas-tugas sekolah karena terbiasa dengan stimulasi yang cepat dan instan dari gadget.
6. **Pengabaian Kewajiban:** Siswa mungkin mengabaikan tugas-tugas sekolah, pekerjaan rumah, dan tanggung jawab lainnya karena lebih tertarik bermain gadget.
7. **Peningkatan Risiko Bullying dan Konten Negatif:** Penggunaan gadget yang tidak diawasi dapat membuat siswa terpapar pada bullying daring, konten negatif, atau informasi yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Dibandingkan dengan siswa yang menghabiskan waktu luang dengan kegiatan yang lebih produktif seperti membaca, berolahraga, atau terlibat dalam kegiatan sosial, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswa ini



"

memiliki produktivitas belajar yang lebih tinggi. Mereka juga menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik, dan mereka mampu berinteraksi secara positif dengan teman sebaya dan orang dewasa. Selain itu, siswa-siswa yang aktif dalam kegiatan produktif ini cenderung mengalami perkembangan kepribadian yang lebih sehat.

Beberapa faktor yang menyebabkan siswa menghabiskan waktu luang dengan tidak produktif yaitu :

1. Kurangnya Pengawasan dan Pembatasan: Jika sekolah atau orang tua tidak menetapkan batasan yang jelas tentang penggunaan gadget, siswa cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain.
2. Akses Mudah ke Gadget: Kemudahan akses ke gadget, baik di sekolah maupun di rumah, membuat siswa lebih mungkin menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain game atau menggunakan media sosial.
3. Kebosanan atau Kurangnya Aktivitas Alternatif: Jika siswa tidak memiliki kegiatan menarik atau bermanfaat untuk dilakukan selama waktu luang, mereka lebih mungkin beralih ke gadget sebagai sumber hiburan.
4. Pengaruh Teman Sebaya: Jika banyak teman sebaya mereka menggunakan gadget untuk bermain, siswa mungkin merasa terpengaruh untuk melakukan hal yang sama agar tidak merasa tertinggal atau terisolasi.
5. Ketidakmampuan Mengelola Waktu: Beberapa siswa mungkin belum memiliki keterampilan manajemen waktu yang baik, sehingga mereka lebih memilih aktivitas yang memberikan kepuasan instan, seperti bermain gadget.
6. Stress atau Tekanan Akademik: Siswa mungkin menggunakan gadget sebagai cara untuk mengatasi stres atau melarikan diri dari tekanan akademik, sehingga mengalihkannya dari kegiatan yang lebih produktif.
7. Kurangnya Kesadaran tentang Dampak Negatif: Siswa mungkin tidak menyadari dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan,



"

seperti berkurangnya waktu belajar, masalah kesehatan, atau gangguan tidur.

8. Kurangnya Motivasi untuk Belajar: Jika siswa tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar atau terlibat dalam kegiatan produktif, mereka mungkin lebih memilih untuk menggunakan gadget.
9. Ketergantungan pada Teknologi: Ketergantungan pada teknologi dan kesenangan instan yang didapat dari bermain gadget bisa membuat siswa sulit untuk beralih ke aktivitas yang lebih produktif

Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya kerjasama antara sekolah, orang tua, masyarakat, dan siswa itu sendiri dalam menetapkan batasan penggunaan gadget serta menyediakan alternatif kegiatan yang menarik dan bermanfaat.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini meneliti dampak dari penggunaan gadget salah satunya game online dan penggunaan media sosial yang berlebihan terhadap karakter dan prestasi akademik siswa. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan penurunan disiplin, berkurangnya empati, dan anti sosial (M. Amin, 2021; Nurul Ismi & Akmal Akmal, 2020). Siswa yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game seperti Free Fire menunjukkan berkurangnya tanggung jawab, motivasi akademik yang lebih rendah, dan manajemen waktu yang buruk (Ady Abdul Azis & Syarip Hidayat, 2022). Sebuah studi kuantitatif menemukan bahwa game online secara signifikan memengaruhi moral dan motivasi belajar siswa, menjelaskan 37,9% dan 38,3% dari varians, masing-masing (Wahid Waham et al., 2022). Meskipun bermain game dapat memberikan beberapa dampak positif, seperti memperluas jaringan sosial, konsekuensi negatifnya sering kali lebih besar daripada manfaatnya. Untuk mengatasi masalah ini, sekolah dan orang tua menerapkan strategi seperti penyitaan ponsel, peningkatan pekerjaan rumah, dan konseling yang perlahan (M. Amin, 2021; Nurul Ismi & Akmal Akmal, 2020). Namun, efektivitas intervensi ini masih terbatas tanpa keterlibatan orang tua yang konsisten.

Penggunaan ponsel pintar yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kualitas dan kuantitas komunikasi tatap muka (Retalia, 2020; Munisa, 2020). Meskipun gadget dapat memfasilitasi pembelajaran dan memperluas jaringan



sosial, gadget juga dapat menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial di antara siswa (Munisa, 2020). Bagi siswa sekolah menengah, ponsel pintar dapat meningkatkan dan menghambat interaksi sosial dan kinerja akademik (Jamun et al., 2019). Di ruang virtual, platform media sosial seperti TikTok dan Instagram banyak digunakan oleh siswa, menawarkan dampak positif (misalnya, memperluas jaringan, dan personal branding) dan negatif (misalnya, mengurangi interaksi langsung, dan potensi masalah kesehatan) (Putri et al., 2023). Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menyoroti perlunya penggunaan gadget yang seimbang untuk menjaga interaksi sosial yang sehat dan perkembangan, terutama di kalangan siswa.

Penggunaan waktu luang yang tidak produktif dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial, kemandirian, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Maka dari itu dibutuhkan tindakan - tindakan yang dapat diambil oleh berbagai pihak untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan waktu luang yang tidak produktif. Dari itu peneliti memberikan saran untuk sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam upaya untuk mempromosikan penggunaan waktu luang yang lebih bermanfaat secara produktif.

Berikut adalah beberapa kegiatan siswa untuk penggunaan waktu luang lebih produktif:

1. Mengikuti ekstrakurikuler

Dalam menggunakan waktu luang nya siswa bisa mengikuti berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang tersedia seperti pramuka, Palang Merah Remaja, dan program seni ini memainkan peran penting dalam menumbuhkan disiplin siswa dan pengembangan karakter (Syakir Syakir & Hasmin Hasmin, 2017). Siswa bisa menyalurkan minat dan bakatnya dengan mengikuti beragam ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Sehingga siswa dapat mengisi waktu luang dengan kegiatan produktif yang dapat membantu mengembangkan keterampilan, meningkatkan kesehatan fisik dan mental, serta membentuk karakter yang baik.

2. Membaca Buku



"

Membaca buku baik fiksi maupun non-fiksi untuk memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan membaca. Membaca buku yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah untuk memperdalam pemahaman materi. Siswa dapat mengisi waktu luangnya dengan lebih produktif dengan berliterasi membaca yang akan memperkaya pengetahuannya. Sebuah studi terhadap siswa menemukan bahwa membaca meningkatkan pengetahuan dan kosa kata, dengan penjadwalan dan pemanfaatan waktu luang sebagai strategi yang efektif untuk membangun kebiasaan membaca (Pradita, 2022). Penerapan program literasi sekolah dan kegiatan membaca kritis dapat menumbuhkan kecintaan membaca dan menumbuhkan karakter positif pada siswa sekolah dasar dan menengah (Yulianti et al., 2021 ; Suarni et al., 2019 ; Pujaning Ati & Widiyanto, 2019).

3. Mengikuti kegiatan sosial

Terlibat dalam kegiatan lingkungan seperti pembersihan taman, penanaman pohon, atau kampanye daur ulang bermanfaat mengembangkan empati pada siswa. Kegiatan sukarelawan ekstrakurikuler, termasuk pelatihan rutin, pengabdian masyarakat, dan upaya bantuan bencana, secara signifikan memperkuat sikap peduli siswa terhadap orang lain (Muhamadi & Hasanah, 2019).

Pendidikan karakter harus diajarkan tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah dan di lingkungan sosial, karena karakter yang baik tidak terbentuk secara otomatis tetapi memerlukan pengajaran, pembelajaran, dan praktik yang berkelanjutan (Muflihah et al., 2023). Tujuannya adalah untuk menghasilkan peserta didik yang dapat membuat keputusan dan bertanggung jawab atas tindakan mereka, menunjukkan kualitas-kualitas seperti religiusitas, toleransi, kejujuran, disiplin, kreativitas, dan rasa hormat terhadap orang lain (Suradi, 2017 ; Nofijantie, 2012).



Berikut adalah beberapa solusi/saran untuk sekolah, orang tua, dan masyarakat:

1. Sekolah:

- a. Pengembangan Program Ekstrakurikuler: Kegiatan ekstrakurikuler mampu meningkatkan minat, bakat, dan kualitas sekolah secara keseluruhan. Program ekstrakurikuler memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi minat mereka, mengembangkan bakat, dan menumbuhkan kreativitas di luar jam pelajaran reguler (Jurnal Manajemen et al., 2023). Sehingga dengan adanya ekstrakurikuler yang menarik memungkinkan siswa untuk mengikuti ekstrakurikuler dan membantu untuk meningkatkan penggunaan waktu luang yang produktif bagi siswa. Misalnya ekstrakurikuler olahraga, seni, kegiatan sosial, dan keterampilan praktis untuk memberikan alternatif yang menarik dan bermanfaat selama waktu luang. Dengan mengikuti ekstrakurikuler siswa tidak hanya menggunakan waktu luangnya dengan lebih produktif, tetapi akan meningkatkan prestasi, disiplin dan mampu manajemen waktunya dengan lebih baik (Inriyani Y, et al., 2017; Syakir and Hasmin 2017; Mukh Lisin and Cecep Sumarna 2018).
- b. Pendidikan tentang Penggunaan Teknologi: Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan atau workshop untuk siswa dan orang tua tentang penggunaan yang aman dan bermanfaat dari teknologi. Anjarwani dkk. (2022) melaporkan penggunaan internet yang tinggi di kalangan anak muda Indonesia, dan menyarankan perlunya panduan tentang pemanfaatan yang tepat. Sejalan dengan pendapat Ratna dkk. (2024) menyatakan pentingnya mempromosikan penggunaan internet yang sehat dalam dunia pendidikan, dengan menekankan pengawasan orang tua dan perlunya memaksimalkan dampak positif sambil meminimalkan dampak negatif. Hal ini membantu mengurangi ketergantungan pada media sosial dan permainan online. Secara keseluruhan, penelitian ini menggarisbawahi peran penting sekolah dalam memberikan pendidikan teknologi, mendorong literasi digital, dan mempromosikan penggunaan waktu luang



secara produktif melalui lokakarya, program pelatihan, dan integrasi ke dalam kegiatan sekolah.

2. Orang Tua:

- a. Pengawasan dan Pembimbingan: Orang tua perlu terlibat aktif dalam mengawasi aktivitas anak-anak mereka di luar jam sekolah, terutama dalam penggunaan gadget dan akses ke media digital. Pendapat ini dikuatkan oleh pernyataan Isdiyantoro dan Maftuhah (2023) yaitu pentingnya orang tua dalam pengawasan penggunaan teknologi yang sehat di kalangan anak-anak. Sugiarti dan Andyanto (2022) juga membahas dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perkembangan dan sosialisasi anak, dan menggarisbawahi tanggung jawab orang tua dalam menetapkan batasan. Siregar dkk. (2023) menekankan pentingnya promosi literasi dan keterlibatan orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget, dengan menyarankan metode seperti menetapkan batas waktu dan mendorong kegiatan alternatif. Saran dari peneliti orang tua harus menetapkan batas waktu, memantau konten, mendorong aplikasi pendidikan, mendorong interaksi di dunia nyata, dan menjaga komunikasi terbuka dengan anak-anak tentang penggunaan teknologi Dengan memberikan batasan yang jelas dan bimbingan yang positif, dapat membantu anak-anak mengalokasikan waktu luang mereka secara lebih produktif. Fatimah dan Effendi (2022) menekankan pada pengawasan dan bimbingan orang tua dalam penggunaan gadget, yang berdampak pada menurunnya minat gadget di kalangan anak-anak.
- b. Model Perilaku: Orang tua juga dapat menjadi contoh yang baik dengan menunjukkan kegiatan yang bermanfaat selama waktu luang mereka sendiri, sehingga anak-anak dapat mengadopsi kebiasaan yang sama. Mencontohkan perilaku positif ditekankan sebagai strategi yang efektif, dengan orang tua berperan sebagai panutan bagi anak-anak mereka (Setyorini & Kurnaedi, 2018). Orang tua berperan sebagai pendidik, motivator, dan fasilitator (Khairunnisa & Fidesrinur, 2021). Pendapat-pendapat tersebut menunjukkan bahwa orang tua dapat mendorong penggunaan waktu luang secara produktif dengan menunjukkan kegiatan yang bermanfaat bagi mereka sendiri, mendorong anak-anak untuk menerapkan kebiasaan



yang sama, dan mendorong pendekatan yang seimbang antara penggunaan teknologi dan pengembangan diri

3. Masyarakat:

- a. Dukungan terhadap Inisiatif Sosial dan Komunitas: salah satu cara agar siswa menggunakan waktu luangnya adalah peran Masyarakat yaitu mendukung berbagai kegiatan sosial dan komunitas yang dirancang khusus untuk remaja. Hal ini dapat mencakup klub sukarelawan, kelompok olahraga lokal, atau kegiatan seni budaya yang membangun keterampilan dan kepribadian positif.
- b. Kampanye Kesadaran: Melalui kampanye publik atau seminar, masyarakat dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan waktu luang yang produktif bagi pembentukan karakter dan perkembangan generasi muda. Kampanye dan seminar publik dapat meningkatkan kesadaran tentang isu-isu ini (Wardhani et al., 2019; Irsan et al., 2022). Pendidikan karakter sangat penting untuk mencegah kenakalan remaja dan menumbuhkan nilai-nilai positif (Shidiq & Raharjo, 2018). Dibutuhkan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk menumbuhkan karakter yang baik pada anak muda (Irsan et al., 2022). Selain itu, mempromosikan literasi kewirausahaan di kalangan anak muda dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang peluang bisnis dan prospek wirausaha (Firman et al., 2023). Pendekatan-pendekatan ini secara kolektif berkontribusi dalam mengembangkan generasi muda yang berkualitas dan berkarakter kuat, yang sangat penting untuk pembangunan nasional dan mengatasi tantangan masyarakat (Shidiq & Raharjo, 2018; Irsan et al., 2022).

Dengan menerapkan saran-saran ini, sekolah, orang tua, dan masyarakat dapat bersama-sama menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong penggunaan waktu luang siswa yang lebih bermanfaat. Hal ini tidak hanya akan membantu meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka dengan keterampilan sosial dan kehidupan yang diperlukan untuk masa depan yang sukses dan berarti.

Keterbatasan penelitian ini termasuk penggunaan sampel yang mungkin tidak representatif secara nasional dan metode pengumpulan data yang terbatas pada survei self-reporting. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam serta kombinasi



metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan waktu luang yang tidak produktif berpotensi merusak pembentukan karakter siswa. Langkah-langkah untuk mempromosikan penggunaan waktu luang yang lebih produktif dapat membantu meningkatkan kualitas pembentukan karakter siswa di masa depan.

Simpulan

Penelitian ini menemukan beberapa faktor penyebab siswa menghabiskan waktu luang dengan tidak produktif, seperti kurangnya pengawasan dan pembatasan dari orang tua dan sekolah, akses mudah ke gadget, kebosanan atau kurangnya aktivitas alternatif, pengaruh teman sebaya, ketidakmampuan mengelola waktu, stres atau tekanan akademik, kurangnya kesadaran tentang dampak negatif, kurangnya motivasi untuk belajar, dan ketergantungan pada teknologi.

Dibandingkan dengan siswa yang menghabiskan waktu luang mereka dengan kegiatan produktif seperti membaca, berolahraga, atau terlibat dalam kegiatan sosial, siswa yang aktif dalam kegiatan produktif menunjukkan prestasi belajar yang lebih tinggi, keterampilan sosial yang lebih baik, dan perkembangan kepribadian yang lebih sehat.

Untuk mengatasi masalah ini, penelitian menyarankan langkah-langkah yang melibatkan kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat:

1. Sekolah:

- Mengembangkan program ekstrakurikuler yang menarik dan bermanfaat.
- Menyediakan pendidikan tentang penggunaan teknologi yang aman dan bermanfaat.

2. Orang Tua:

- Melakukan pengawasan dan pembimbingan yang aktif terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak.
- Menjadi contoh yang baik dengan menunjukkan perilaku yang bermanfaat selama waktu luang.

3. Masyarakat:

- Mendukung berbagai inisiatif sosial dan komunitas yang dirancang untuk remaja.



- Melaksanakan kampanye kesadaran untuk pemahaman pentingnya penggunaan waktu luang yang produktif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan waktu luang yang produktif dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa, termasuk peningkatan prestasi akademik, keterampilan sosial, dan perkembangan karakter yang lebih baik. Oleh karena itu, langkah-langkah yang tepat perlu diambil oleh sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk mempromosikan penggunaan waktu luang yang lebih bermanfaat dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih besar dan metode pengumpulan data yang lebih beragam untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Alwi, A., Mansur, M., & Untarti, D.P. (2023). Pembentukan Karakter Siswa Di Lembaga Pendidikan Formal. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*.
- Amin, M.A. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*.
- Anjarwani, S.E., Jatmika, A.H., Agitha, N., Albar, M.A., & Afwani, R. (2022). Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Yang Bijak Bagi Remaja Pada Era Globalisasi. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*.
- Aswandi, R., Iskandar, I., & Burchanuddin, A. (2023). Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*.
- Azis, A.A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Faizah, N. (2019). PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA MELALUI DISIPLIN TATA TERTIB SEKOLAH DI SMA NEGERI 2 KLATEN.
- Firman, A., Mansyur, M.K., Latief, F., Z, N., Hidayat, A., & Baharuddin, I. (2023). MEMBANGUN



LITERASI KEWIRAUSAHAAN BAGI GENERASI MUDA. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri).

Inriyani, Y., Wahjoedi, W., & Sudarmiatin, S. (2017). PERAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS.

Irsan, I., Nurmaya, A.L., & Armin, A. (2022). Sosialisasi Pendidikan Karakter Demi Terwujudnya Generasi Muda yang Berkualitas. Jurnal Abdidas.

Isdiyantoro, M.J., & Maftuhah, A. (2023). PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI ANAK USIA DINI SAAT PENGGUNAAN GADGET DI RA MASYITHOH XV PANGENJURUTENGAH. Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini.

Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang.

Jamun, Y.M., Ngalu, R., & Wejang, H.E. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong.

Manajemen, J., Islam, P., Kurikulum, P., Dalam, E., Minat, M., Siswa, D.B., Idris, M.I., Luqman, S., Hakim, A.R., & Surabaya (2023). PENGEMBANGAN KURIKULUM EKSTRAKURIKULER DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN BAKAT SISWA. Ta'dibi : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam.

Muflihah, L., Lumenta, H., & Ulfawaty, U. (2023). The Importance of Characters Education for Students in Teaching Learning Process. EDUKASI.

Muhamadi, S., & Hasanah, A. (2019). Penguatan pendidikan karakter peduli sesama melalui kegiatan ekstrakurikuler relawan. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 16(1), 95-114.

Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan.

Nofijantie, L. (2012). Peran lembaga pendidikan formal sebagai modal utama membangun karakter siswa.



Nurjannah, I., & Binasar, S.S. (2020). PERBANDINGAN KEMAMPUAN MANAJEMEN WAKTU

ANTARA SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DENGAN SISWA YANG TIDAK MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER.

Pradita, A. A. (2022). Budaya Membaca Di Kalangan Mahasiswa Pgsd (Sebuah Studi Kasus Di Kabupaten Sumedang). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 341-351.

Putri, N.A., Hardati, P., Atmaja, H.T., & Banowati, E. (2023). REALITAS SOSIAL CYBER COMMUNITY

DALAM RUANG VIRTUAL MEDIA SOSIAL. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*.

Ratna, A., Rahmatiani, L., Mudzakir, T.A., & Pratama, A.R. (2024). PEMANFAATAN PENGGUNAAN

TEKNOLOGI INTERNET SEHAT UNTUK PENDIDIKAN. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*.

Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial.

Safitri, K. (2020). Pentingnya pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar dalam menghadapi era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 264-271.

Saleh, S. (2017). PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER BANGSA.

Saputri, R.D., & Setyawan, A.C. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter

pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*.

Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A.R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap

Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*.

Setiawati, N.A. (2017). PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI PILAR PEMBENTUKAN KARAKTER

BANGSA.

Shidiq, A.F., & Raharjo, S.T. (2018). PERAN PENDIDIKAN KARAKTER DI MASA REMAJA SEBAGAI

PENCEGAHAN KENAKALAN REMAJA. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*.

Siregar, R.K., Sibuea, E.R., & Siregar, S. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi dalam Rangka



Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak. KALANDRA Jurnal Pengabdian
Kepada
Masyarakat.

Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). PEMBATASAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
ANAK
DIBAWAH UMUR OLEH ORANG TUA. Jurnal Jendela Hukum.

Sukatin, Ma'ruf, A.K., Putri, D.M., Karomah, D.G., & Hania, I. (2021). Urgensi Pendidikan
Karakter
Bagi Remaja di Era Digital. Jurnal Sosial Sains.

Syagir, S., & Hasmin, H. (2017). ANALISIS KEGIATAN PENDIDIKAN EKSTRAKURIKULER
UNTUK
PEMBENTUKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA DI SMA NEGERI 1 SINJAI
BORONG.

Waham, W., Z.A, M., Utami, R.N., Wardana Putra, A., Rahayu, S.S., Sirajuddin, & Aisyah, S.
(2022).

Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online terhadap Akhlak dan Motivasi Belajar
Siswa SMA
Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. EDUCASIA: Jurnal Pendidikan,
Pengajaran, dan Pembelajaran.

Wardhani, N.W., Arumsari, N., & Wijayanti, T.F. (2019). Pemahaman Pentingnya Kesadaran
Akan

Pendidikan Karakter Anak melalui Sinergi Lingkungan Pendidikan di Kecamatan
Gunungpati. Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran.

Witarsa, R., Hadi, R.S., Nurhananik, N., & Haerani, N.R. (2018). PENGARUH
PENGGUNAAN

GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH
DASAR.

Wulandari, C. (2016). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI GADGET
TERHADAP

PERILAKU SISWADI SD MUHAMMADIYAH 4 BATU.

Yulianti, Y., Andriana, E., & Suparno, S. (2021). Penanaman Karakter Gemar Membaca
Melalui

Kegiatan Literasi Sekolah pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Indonesian Values and
Character
Education Journal, 4(1), 7-14.

