



**TINGKAT *STUDENT LEISURE TIME* DI LUAR JAM SEKOLAH
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI IPA DI SMA NEGERI PAKUSARI
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Oleh

FarisAfifah

NIM 150210302080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



**TINGKAT *STUDENT LEISURE TIME* DI LUAR JAM SEKOLAH
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI IPA DI SMA NEGERI PAKUSARI
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan
Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah
dan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

FarisAfifah

NIM 150210302080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu Muktiyani dan Bapak Hafid tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang, waktu, pikiran, tenaga, doa dan segalanya kepada penulis;
2. Guru sejak Taman Kanak-kanak sampai Sekolah Menengah Atas, serta Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggung jawab;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;

MOTTO

“Sukses adalah berani bertindak dan punya prinsip (Albert Einstein)”

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga (Bukhari Muslim)”

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faris Afifah

Nim : 150210302080

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Tingkat *Student Leisure Time* Di Luar Jam Sekolah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPA Di SMA Negeri Pakusari Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember,

Yang menyatakan

Faris Afifah
NIM 150210302080

SKRIPSI

**TINGKAT *STUDENT LEISURE TIME* DI LUAR JAM SEKOLAH
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI IPA DI SMA NEGERI PAKUSARI
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Oleh:

Faris Afifah

NIM 150210302080

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Sumardi, M.Hum.

Dosen Pembimbing Anggota : Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul berjudul “Tingkat *Student Leisure Time* Di Luar Jam Sekolah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPA Di SMA Negeri Pakusari Tahun Pelajaran 2019/2020” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :
tempat : Gd I/44C 104

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sumardi, M.Hum.
NIP 196005181989021001

Rully Putri Nirmala P., S.Pd., M. Ed.
NIP 199107102019032019

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.
NIP196902041993032008

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.
NIP 196603282000121001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Tingkat *Student Leisure Time* Di Luar Jam Sekolah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPA Di SMA Negeri Pakusari Tahun Pelajaran 2019/2020; Faris Afifah; 150210302080; 2020; +125 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah banyaknya *student leisure time* atau waktu luang yang dimiliki peserta didik dalam kegiatan sehari-hari. Banyaknya tingkat *student leisure time* atau waktu luang yang dimiliki peserta didik akan berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik jika dilihat dari jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana tingkat *student leisure time* atau waktu luang peserta didik di luar jam sekolah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPA DI SMA Negeri Pakusari tahun pelajaran 2019/2020; (2) Adakah perbedaan antara *student leisure time* atau waktu luang yang dimiliki peserta didik dengan jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk Mengetahui tingkat *student leisure time* atau waktu luang peserta didik. (2) Mengetahui perbedaan *student leisure time* atau waktu luang yang dimiliki peserta didik dengan jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode adalah kuantitatif yang sesuai dengan tujuan permasalahan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis tingka *student leisure time* atau waktu luang yang dimiliki peserta didik. Pengumpulan data penelitian ini digunakan beberapa teknik, diantaranya: (1) dokumentasi, (2) kuesioner/angket, dan (3) wawancara. Populasi yang digunakan adalah XI SMA Negeri Pakusari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 XI IPA 2 dan XI IPA 3 sebanyak 90 peserta didik.

Analisis data yang digunakan untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis uji *Independen Sample T-test* dan uji *One Way Anova* untuk mengetahui bagaimana tingkat *student leisure time* atau waktu

luang yang dimiliki peserta didik. Hasil uji *Independent Sample T-test* kuesioner untuk umur diperoleh t_{hitung} sebesar 0,700 dan 0,702. Nilai t_{tabel} pada derajat bebas 88 dan tariff nyata 0,05 sebesar 1,666. Apabila dilakukan perbandingan maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan leisure time berdasarkan umur. Hasil uji *Independent Sample T-test* kuesioner untuk jenis kelamin diperoleh t_{hitung} sebesar 2,517 dan 2,558. Nilai t_{tabel} pada derajat bebas 88 dan tariff nyata 0,05 sebesar 1,666. Apabila dilakukan perbandingan maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan leisure time berdasarkan jenis kelamin. Hasil uji *One Way Anova* diperoleh nilai signifikansi 0,470. Nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($0,895 < 2,47$) jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara tingkat student leisure time berdasarkan pekerjaan orang tua.

Hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan: bahwa tingkat *student leisure time* berdasarkan umur dan pekerjaan orang tua diperoleh hasil yang tidak terdapat perbedaan yang signifikan sementara *student leisure time* berdasarkan jenis kelamin terdapat perbedaan yang signifikan. Untuk tingkat *student leisure time* yang telah ada sesuai indikator yang digunakan tingkat *student leisure time* berdasarkan jenis kelamin yang tertinggi adalah indikator pada kegiatan beribadah.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tingkat *Student Leisure Time* Di Luar Jam Sekolah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPA Di SMA Negeri Pakusari Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
5. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku dosen pembimbing utama dan Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed., selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Dosen Penguji I dan Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini sehingga menjadi lebih baik;
7. Drs. Kayan Swastika, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan saran dari awal kuliah hingga selesai;
8. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan;
9. Erfan Effendi, selaku pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI IPA SMA Negeri Pakusari yang telah bersedia memberikan waktu untuk melakukan

penelitian dan seluruh peserta didik kelas XI IPA yang telah bekerja sama dalam penelitian ini;

10. Bapak Hafid, Ibu Muktiyani, kakak dan adikku, serta sanak saudara yang telah memberikan dukungan dan doa demi terselesaikannya skripsi ini;
11. Teman-teman seperjuangan Bidayatul Hidayah, Nawang Ayu Sakti Rulloh, Khusnul Khotimah, Ismi Rahmawati, Lailatul Farida, Novita Rizah Nur Cahyanti, yang telah memberikan dukungan dan semangat dimasa kuliah dan dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan dan semangat Virda Dinatul, Lisa Indah, Alif Zulfa, Tri Utami, Rizka Azizah, Endah Juwita, dan Dyah Ayuniar.
13. Helmi Triantama Putra yang selalu memberi cinta kasih dan dukungan serta semangat dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga Allah melancarkan segala rencana kita di tahun ini, aamiin.

Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
SKRIPSI	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Hipotesis Penelitian	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Leisure Time (Waktu Luang)	9
2.1.1 Pengertian <i>Leisure Time</i> (Waktu Luang).....	9
2.1.2 Indikator <i>Leisure Time</i> (Waktu Luang)	19
2.1.3 Manfaat Mengisi <i>Leisure Time</i> (Waktu Luang).....	19

2.1.4 Kegiatan <i>Leisure Time</i> (Waktu Luang).....	20
2.1.5 Permasalahan dalam Pemanfaatan <i>Leisure Time</i> (Waktu Luang)	24
2.1.6 Pemanfaatan <i>Leisure Time</i> (Waktu Luang).....	24
2.2 Penelitian Terdahulu	27
2.3 Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Jenis Penelitian.....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.3 Sampel Penelitian.....	35
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	36
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.5.1 Kuesioner	38
3.5.2 Wawancara.....	40
3.5.3 Dokumentasi	46
3.6 Instrumen Penelitian	46
3.7 Uji Instrumen Penelitian	46
3.7.1 Uji Validitas	47
3.7.2 Uji Reliabilitas	48
3.8 Teknik Pengumpulan Data	48
3.8.1 Observasi	49
3.8.2 Kuesioner	49
3.8.3 Wawancara.....	49
3.8.4 Dokumentasi	50
3.9 Prosedur Penelitian.....	50

3.9.1 Tahap Persiapan	50
3.9.2 Tahap Pelaksanaan	50
3.9.3 Tahap Akhir	51
3.10 Teknik Analisis Data.....	51
3.10.1 Uji Normalitas.....	52
3.10.2 Uji Homogenitas	52
3.10.5 Uji Hipotesis	53
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.1.1 Hasil Uji Coba Instrumen	54
4.1.2 Uji Validitas	54
4.1.3 Uji Reliabilitas	55
4.1.4 Analisis Data.....	56
4.1.5 Uji Normalitas Data	56
4.1.6 Uji Homogenitas Ragam.....	57
4.1.7 Uji Hipotesis	58
4.2 Pembahasan.....	67
BAB 5. PENUTUP.....	69
5.1 Simpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrument <i>leisure time</i> (waktu luang)	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen kuesioner <i>Student Leisure Time</i>	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara	43
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas <i>Leisure Time</i>	57
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	58
Tabel 4.3 Uji Normalitas Data	60
Tabel 4.4 Uji Homogenitas Ragam Data	61
Tabel 4.5 Uji Tingkat <i>Leisure Time</i>	62
Tabel 4.8 Hasil wawancara responden 1	64
Tabel 4.9 Hasil wawancara responden 2.....	65
Tabel 4.10 Hasil wawancara responden 3.....	67
Tabel 4.11 Hasil wawancara responden 4.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	73
Lampiran B. Kuesioner <i>Leisure Time</i>	74
Lampiran C. Kisi-Kisi Kuesioner <i>Leisure Time</i>	78
Lampiran D. Kisi-Kisi Wawancara.....	80
Lampiran E. Uji Validitas	88
Lampiran F. Uji Reliabilitas.....	91
Lampiran G. Uji Normalitas	92
Lampiran H. Uji Homogenitas.....	93
Lampiran I. Uji Statistik Tingkat <i>Leisure Time</i>	94
Lampiran J. Surat-Surat	95
Lampiran K. Dokumentasi Pelaksanaan	92

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Leisure class berasal dari kata *leisure* yang artinya waktu luang, dan teori *leisure class* sendiri menjelaskan tentang perilaku seseorang dalam memanfaatkan waktu luangnya namun dengan cara mengeluarkan banyak uang demi mewujudkan keinginannya. Sehingga *leisure class* menjadikan gaya hidup merupakan bagian dari diri mereka. Dengan tujuan untuk meningkatkan status sosial. Veblen menyebutkan *leisure class* sebagai kelas pemboros yang mengeluarkan banyak uang demi menghabiskan waktu luang. Menghabiskan uang dan waktu luang maka akan memunculkan suatu konsumsi yang berlebihan (*high consumption*) Thorstein Veblen (2011).

Pada hakekatnya menjalankan aktivitas waktu luang tidak terbatas pada aktivitas yang bersifat rekreatif atau menghibur diri setelah bekerja, namun bisa juga seseorang melakukan aktivitas waktu luang yang dapat menambah pengetahuan atau meningkatkan keterampilan diri, misalnya dengan mengikuti seminar, kursus, dan lain-lain. Apapun aktivitasnya asalkan yang bersangkutan memilih sebagai pilihannya sendiri secara bebas pada waktu luangnya. Pada dasarnya aktivitas waktu luang menjadi hak setiap orang.

Waktu adalah hal yang sangat berharga untuk disia-siakan. Jika kita tidak dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya maka hasil yang kita dapat tidak lain adalah kerugian bagi diri sendiri, seperti perumpamaan roda zaman yang akan menggilas kita jika kita tidak pandai-pandai memanfaatkan waktu. Sedangkan menurut istilah dalam peribahasa arab, waktu akan menebas kita seperti pedang jika kita tidak pandai menggunakan dan memanfaatkannya. (Rohmat Kurnia, 2011:2).

Waktu yang dihabiskan dalam kegiatan sukarela yang disebut sebagai 'waktu luang'. Kegiatan waktu luang dipilih secara bebas dan 'tidak wajib' yang dapat dibagi menjadi empat kategori: olahraga, kegiatan yang berhubungan dengan media seperti menonton televisi, mendengarkan musik, bermain permainan komputer dan membaca, kegiatan pertunjukan seperti musik, tarian

dan drama dan juga kegiatan pelayanan masyarakat seperti pekerjaan sukarela (Byrne et al., 2006). Dengan lain kata, waktu luang berarti kegiatan yang dipilih secara bebas dan sukarela, dilakukan dengan nyaman tanpa terikat pada kondisi dan paksaan seperti waktu yang dihabiskan selama sesi sekolah, pekerjaan rumah tangga dan pekerjaan yang dibayar.

Teori *leisure time* (waktu luang) menurut para ahli yaitu menurut George Torkildsen, yang mengatakan bahwa waktu luang terbagi dalam lima jenis yaitu; waktu luang sebagai waktu, waktu luang sebagai aktivitas, waktu luang sebagai suasana hati atau mental yang positif, waktu luang sebagai sesuatu yang memiliki arti luas, waktu luang sebagai suatu cara untuk hidup, dan waktu luang sebagai suatu cara untuk hidup. Sementara itu, menurut J. Hartoto (2001:14), waktu luang dapat diartikan dari berbagai sudut pandang yang diantaranya: dari sudut humanitis, sudut keterampilan, segi terapi, segi pendekatan kuantitatif, segi fungsi masyarakat, segi sosial, dan segi epistemologi. Menurut Soetarlinah Sukadji (Triatmoko, 2007) yang melihat arti istilah waktu luang dari 3 dimensi, yaitu; dari dimensi waktu, dari segi cara pengisian, dan dari sisi fungsi.

Proses pendidikan bisa kita dapat dari sekolah dan dirumah, namun secara keseluruhan pendidikan di dapat di sekolah. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Belajar merupakan kewajiban siswa sebagai anak didik. Belajar bukan saja terjadi dalam kelas atau disekolah, tetapi tempat belajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Belajar bisa terjadi dalam berbagai *event*, kita bisa memanfaatkan waktu di luar jam belajar formal. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh prestasi. Maka sebaiknya siswa dapat membagi waktu luangnya untuk dimanfaatkan demi penguasaan bahan pelajaran yang maksimal.

Tingkat penguasaan bahan adalah fungsi dari waktu yang digunakan secara sungguh-sungguh untuk belajar dan waktu yang benar-benar dibutuhkan untuk mempelajari suatu bahan pelajaran. Makin lama siswa menggunakan waktu secara sungguh-sungguh untuk belajar, makin tinggi tingkat penguasaan terhadap bahan yang dipelajarinya. Dalam kondisi belajar tertentu, waktu yang digunakan

untuk belajar dan waktu yang dibutuhkan untuk menguasai bahan pelajaran tidak saja dipengaruhi oleh sifat dari individu tetapi juga oleh karakteristik dari pengajaran. Namun banyak anak didik yang beranggapan, bahwa prestasi tergantung tingkat kecerdasan seseorang, mereka beranggapan tidak ada hubungan antara pemanfaatan waktu belajar terhadap prestasi (J.B. Carrol, 2003).

Pentingnya pemanfaatan waktu luang untuk belajar terutama bagi para anak didik Sekolah Menengah Atas (SMA), karena di masa SMA keperibadiannya sudah terbentuk tidak seperti di SD atau SMP. Peserta didik SMA sudah bisa berpikir logis mana yang terbaik untuknya, misalnya memanfaatkan waktu luangnya untuk belajar maka akan besar manfaatnya. Jika waktu luang dimanfaatkan atau diarahkan kepada aktivitas-aktivitas yang menunjang pelajarannya, maka akan membantu proses belajar terhadap apa yang dipelajarinya dan memudahkan dalam mencapai prestasi.

Penggunaan *leisure time* atau waktu luang yang efektif di kalangan remaja adalah penting untuk memastikan praktik gaya hidup seimbang dan tidak terlalu fokus pada karier hingga membatasi penggunaan waktu luang dalam kehidupan sehari-hari. *Leisure time* atau waktu luang adalah waktu yang dialokasikan dalam kehidupan untuk kegiatan yang bermanfaat dan produktif yang memengaruhi kesehatan, kebahagiaan, dan kepuasan dalam hidup. Dengan melakukan kegiatan di dalam waktu luang, itu dapat mempengaruhi pengembangan diri dalam aspek stabilitas emosional, peningkatan pengetahuan dan keterampilan dan memperluas jaringan sosial (Zganec, Merkas & Sverco, 2011) yang dapat meningkatkan kualitas hidup. Karenanya, aktivitas waktu luang jelas mempengaruhi kualitas hidup seseorang.

Pemanfaatan *leisure time* atau waktu luang untuk belajar diluar sekolah lebih banyak dibandingkan waktu belajar disekolah karena waktu luang yang dimiliki peserta didik terdiri dari 7 jam yaitu dari pulang sekolah sampai waktu tidur yaitu pukul 15.00 – 21.30 WIB. Sedangkan pemanfaatan waktu luang di luar pembelajaran sekolah kurang lebih 1 jam terdiri dari 2x istirahat di jam sekolah. Seharusnya sebagai seorang peserta didik yang baik, peserta didik memanfaatkan waktu luangnya lebih besar untuk belajar agar tingkat pemahaman materi di

sekolah lebih maksimal. Apabila peserta didik mampu memanfaatkan waktu luang yang ada untuk belajar dengan baik, maka dengan sendirinya peserta didik telah mampu meningkatkan kemandirian belajarnya. Memanfaatkan waktu luang untuk memperdalam atau mengkaji kembali pengetahuan yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran berdasarkan keinginan sendiri merupakan suatu proses kemandirian belajar yang positif.

Leisure time atau waktu luang bagi peserta didik merupakan waktu bebas yang tersisa dari serangkaian kegiatan yang menjadi kewajiban peserta didik di sekolah, seperti masuk ke dalam kelas dan menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan waktu luang yang digunakan untuk belajar sendiri ataupun kelompok bagi peserta didik diharapkan dapat memberikan efek positif bagi kemandirian belajar mereka, karena dengan memanfaatkan waktu luang yang ada untuk belajar tanpa harus ada campur tangan dari orang lain, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya serta mampu memandirikan dirinya dalam hal belajar. Winkel (dalam Wahyono 2013:4) secara rinci menjelaskan bahwa “pemanfaatan waktu luang dengan hal-hal yang positif untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan, baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial”. Hembing (dalam Davista, M.K; 2013:3) menyatakan bahwa “waktu luang bukanlah sekedar waktu dimana kita tidak melakukan sesuatu, melainkan saat dimana kita dapat mengendalikan waktu tersebut dengan berbagai pilihan yang kita tetapkan”.

Namun, peserta didik menganggap belajar hanyalah pada saat terjadinya proses belajar mengajar dikelas sehingga tidak memanfaatkan waktu luangnya dirumah untuk belajar. Namun ada juga sebagian kecil peserta didik yang memanfaatkan waktunya untuk belajar seperti kegiatan les, mengulangi pelajaran dirumah, belajar kelompok dan ikut kegiatan keagamaan. Tetapi ada juga siswa yang melakukan kegiatan negatif yang tidak menunjang prestasinya seperti menonton tv terlalu lama, nongkrong bersama teman, bermain game online di warnet, dan ada juga yang bermalas-malasan dengan tidur yang berlebihan. Peneliti ingin menggali lebih jauh lagi mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan

peserta didik di waktu luang diluar jam sekolah dan faktor apa saja yang mempengaruhi mereka melakukan kegiatan tersebut.

Peserta didik sebagai individu yang dinamis dan berada dalam proses perkembangan, memiliki kebutuhan dan dinamika interaksi dengan lingkungannya (Syamsu Yusuf & Juntika Nurihsan, 2006: 157). Peserta didik dalam proses perkembangannya memerlukan bantuan dalam mengadakan aktivitas atau kegiatan mengisi waktu luang yang positif di lingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat.

Peserta didik sebagai seorang pelajar seharusnya dalam setiap kesempatan senantiasa memanfaatkan waktu untuk belajar baik di rumah maupun di sekolah. Untuk itu, perlu diperhatikan waktu yang tersedia agar digunakan secara efektif dan efisien. Usaha tersebut merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk mendapat hasil belajar yang memuaskan, seperti tenaga dan pikiran, waktu, peralatan belajar, dan lain-lain hal yang relevan dengan kegiatan belajar. Menurut Sukmadinata (2009: 166), “salah satu prinsip belajar adalah kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu”. Kegiatan belajar tidak hanya dilakukan di sekolah pada jam pelajaran saja, tetapi dapat dilakukan di rumah untuk mengisi waktu luang. Selain itu, kegiatan belajar juga tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun dapat dilakukan dimana saja. Perpustakaan merupakan salah satu tempat yang bisa digunakan untuk belajar. Di setiap daerah terdapat perpustakaan yang bisa dikunjungi untuk menambah pengetahuan. Peserta didik yang mampu memanfaatkan waktu luang di luar sekolah berarti dapat memaksimalkan waktunya untuk menambah pengetahuannya.

Penelitian mengenai *Leisure Time* (waktu luang) telah dilakukan oleh Muhammad Naqib (2016) dengan judul “*Student Participation In The Leisure Activities And The Relationship Between Individuals Social Wellbeing*” penelitian yang dilakukan ini menunjukkan bahwa waktu luang dapat dikaitkan dengan perubahan dalam kesejahteraan sosial peserta didik sekolah menengah individu. Keterlibatan dalam waktu luang dengan kegiatan dapat membantu mengembangkan kesejahteraan sosial individu yang tepat yang memiliki dampak positif di masyarakat. Tujuan utama dari terlibat dalam kegiatan rekreasi adalah

untuk memberikan kesenangan dan kesenangan agar aktif dan positif pada gilirannya berdampak pada kualitas kesejahteraan sosial individu. Penelitian lain juga dilakukan oleh Nurul Hidayati (2016) dengan judul “*The Effect Of Leisure Time Activities On Life Quality Of Youth In Malaysia*” penelitian yang dilakukan ini memaparkan kegiatan waktu luang membantu kaum muda mengurangi stres dan membantu meningkatkan kesejahteraan fisik, emosi, spiritual, dan pengembangan diri. Manfaat lain dari aktivitas waktu luang yang berkualitas dapat membantu mengembangkan modal manusia dalam hal pengembangan sosial, spiritual, psikologi, dan intelektual. Mentalitas masyarakat yang buta terhadap aktivitas waktu luang yang berkualitas dan bertujuan untuk bersenang-senang hanya harus diganti dengan pemahaman tentang pentingnya penggunaan aktivitas waktu senggang yang melibatkan keseimbangan dalam kesejahteraan fisik, emosi, dan jiwa.

Studi terbaru menunjukkan bahwa peran latihan dan aktivitas fisik telah minimal pada waktu luang peserta didik. Astrid dan Sjlje (2002) melakukan penelitian pada 88 peserta didik Norwegia di berbagai sekolah perkotaan dan pedesaan. Mereka menemukan bahwa subjek mereka melewati waktu luang mereka menonton televisi, video dan permainan komputer dan kurang memperhatikan aktivitas fisik. Mc kenzie et al (2002) mencatat bahwa sejumlah kecil peserta didik melakukan aktivitas fisik selama waktu luang mereka. Mereka juga menunjukkan bahwa beberapa perubahan lingkungan harus diperhitungkan sehingga dapat menarik peserta didik, terutama anak perempuan, ke aktivitas fisik di sekolah.

Menurut Syahra (Novi Nurrakhmat, 2009), pemanfaatan waktu luang di luar jam sekolah ini secara umum diisi dengan kegiatan yang dapat memberikan manfaat besar atau tidak bermanfaat sama sekali terhadap pengembangan diri peserta didik. Besarnya pemanfaatan ini tergantung pada jenis kegiatan yang dilakukan oleh siswa tersebut. Ada kegiatan yang memberikan nilai tambah yang tinggi bagi pengembangan diri, sementara itu ada pula kegiatan yang sebaliknya yaitu kegiatan yang tidak memberikan manfaat apa-apa, bahkan merugikan bagi pengembangan diri peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dipahami bahwa waktu luang untuk kegiatan belajar merupakan hal yang sangat penting, baik itu waktu belajar di sekolah, maupun waktu luang diluar sekolah. Dalam penelitian ini, penulis mengkhususkan pembahasan pada waktu luang diluar sekolah.

Luar sekolah adalah setiap kesempatan di mana terdapat komunikasi yang teratur dan terarah di luar sekolah dan seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan maupun bimbingan sesuai dengan usia dan kebutuhan kehidupan, dengan tujuan mengembangkan tingkat ketrampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan baginya menjadi peserta-peserta didik yang efisien dan efektif dalam lingkungan keluarga, pekerjaan bahkan lingkungan masyarakat dan negaranya (Sulaiman Joesoef:50).

Berdasarkan hal diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti masalah dengan judul : **Tingkat *Student Leisure Time* Di Luar Jam Sekolah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPA Di SMA Negeri Pakusari Tahun Pelajaran 2019/2020.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat *student leisure time* atau waktu luang peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yakni sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat *student leisure time* atau waktu luang peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya adalah:

1. Bagi Peserta didik

Peserta didik akan menambah pengetahuan tersendiri, tentang bagaimana *leisure time* atau waktu luang di luar jam sekolah.

2. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui tentang hubungan waktu luang atau *student leisure time* di luar jam sekolahpeserta didik SMA.

3. Bagi Lembaga

Bagi lembaga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rekomendasi untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan tingkat *student leisure time* atau waktu luang yang dimiliki peserta didik di luar jam sekolah.

1.5 Hipotesis Penelitian

- a. 1. (H01) tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat *student leisure time*

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Leisure Time* (Waktu Luang)

2.1.1 Pengertian *Leisure Time* (Waktu Luang)

Dalam bahasa Inggris waktu luang dikenal dengan sebutan *leisure*. Sedangkan kata *leisure* berasal dari bahasa Latin *licere*, yang mempunyai arti diizinkan (*to be permitted*) atau menjadi bebas (*to be free*). *Loisir* yang berasal dari bahasa Perancis juga mengandung arti waktu luang (*free time*). (George, dikutip dalam “Definisi waktu luang”, 2011:35). Waktu sangat berharga untuk disia-siakan. Peribahasa Barat yang tidak asing lagi bagi kita mengatakan “*time is money*”. Peribahasa tersebut berarti waktu adalah uang, yang artinya waktu itu sangat berharga sehingga setiap detiknya jika kita menyia-nyiakannya maka kita akan mendapatkan uang yang artinya kita merugi. Jika kita tidak dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya maka hasil yang kita dapat tidak lain adalah kerugian bagi diri sendiri, seperti perumpamaan roda zaman yang akan menggilas kita jika kita tidak pandai-pandai memanfaatkan waktu. Sedangkan menurut istilah peribahasa Arab, waktu akan menebas kita seperti pedang jika kita tidak pandai menggunakannya dan memanfaatkannya (Rohmat Kurnia, 2011:2).

Leisure time (waktu luang) adalah waktu diluar kegiatan yang dilakukan setiap hari. Waktu luang dapat dimanfaatkan dengan hal-hal positif seperti berjualan jika kamu memiliki bakat berdagang, berkarya, seperti membuat gambar, puisi, cerpen, dan membuat karya lainnya. Dengan mengisi waktu luang seperti kegiatan tersebut, kamu juga dapat mengasah hobimu atau kegiatan yang kamu minati (Rohmat Kurnia, 2011:6).

Bermain, istirahat, kegiatan waktu luang yang berorientasi hiburan penting dalam setiap bagian kehidupan. Karena itu, penting untuk mengemukakan bagaimana orang menghabiskan waktu luang mereka. Waktu luang telah menemukan tempat tidak hanya dalam olahraga tetapi juga dalam banyak sains seperti sosiologi, psikologi dan ekonomi. Menurut French Sociolog Dumazedier, deskripsi waktu luang adalah “suatu kegiatan di mana seorang individu mendorong kapasitas kreatifnya sendiri untuk bersantai dan meningkatkan

pengetahuan dan partisipasinya ke dalam komunitas di luar pekerjaan, keluarga dan kewajiban sosial (TelveKöksalan, 2008). Waktu luang dikenal sebagai gagasan yang digunakan untuk kegiatan yang berkaitan dengan rekreasi, budaya, olahraga dan istirahat (Kooijman, 2002). Seiring dengan peningkatan teknologi, individu memiliki lebih banyak waktu luang, berpartisipasi dalam kegiatan waktu luang lebih tergantung pada tingkat pendapatan mereka dan lebih banyak kegiatan waktu luang dalam arti bersosialisasi telah menjadi elemen penting. Di sisi lain, waktu luang penting dalam hal kepuasan individu. Karena, dengan kegiatan waktu luang yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan manusia secara sosial, psikologis, budaya, adalah mungkin bahwa orang berkontribusi pada masyarakat secara ekonomi dan sosial (Erkal, 1998).

Leisure time atau waktu luang adalah waktu yang dimiliki oleh siswa yang tidak atau belum terpakai diluar kegiatan-kegiatan yang telah ditentukan atau yang telah ada. Konsep waktu luang bervariasi tergantung pada pandangan dan pendapat orang yang menilai dan memanfaatkannya. Banyak pendapat mengenai definisi dan konsep waktu luang, namun pada intinya adalah waktu luang yang dimiliki oleh siswa selain waktu yang dimanfaatkan oleh mereka sebagai pelajar.

Pengertian *leisure time* atau waktu luang seringkali diasosiasikan dengan tidak melakukan apa-apa dan juga bermalasan-malasan, padahal tidak seperti itu. Arti istilah waktu luang terbagi atas 3 dimensi. Berdasarkan dari dimensi waktu, waktu luang dilihat sebagai waktu yang tidak digunakan untuk “bekerja”; mencari nafkah, melaksanakan kewajiban, dan mempertahankan hidup. Berdasarkan segi cara pengisian, waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati. Berdasarkan sisi fungsi, waktu luang adalah waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan potensi, meningkatkan mutu pribadi, kegiatan terapeutik bagi yang mengalami gangguan emosi, sebagai selingan dan hiburan, sarana rekreasi, sebagai kompensasi pekerjaan yang kurang menyenangkan, atau sebagai kegiatan menghindari sesuatu (Sukadji dalam Popsy, 2007).

Penggunaan *leisure time* atau waktu luang dapat dikategorikan menjadi rekreasi aktif dan rekreasi pasif. Dari segi kualitas hidup untuk penggunaan waktu

luang dapat diamati dari aspek penggunaan dan bagaimana hal itu berdampak positif bagi individu. Penggunaan waktu luang yang berkualitas dapat secara langsung meningkatkan pengembangan diri dalam hal pengetahuan, keterampilan, kompetensi dan kinerja dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Leisure time atau waktu luang tanpa diisi dengan kegiatan yang positif akan menimbulkan berbagai persoalan lingkungan dapat terganggu. Pengisian waktu luang dengan baik dan cara yang sesuai dengan umur remaja, masih merupakan masalah bagi kebanyakan remaja, misalnya; timbulnya rasa bosan dan segan untuk melakukan apa saja merupakan fenomena yang sering kita jumpai (Monks, Knoers, dan Haditono, 2002:285). Terkait dengan pemanfaatan waktu, hasil penelitian Muhajir (2007:1, 31, 32, dan 63) menemukan bahwa pemanfaatan waktu dipengaruhi oleh faktor instrinsik dan ekstrinsik. Faktor instrinsik antara lain dipengaruhi oleh minat perhatian dan kemauan, motivasi, dan cita-cita. Faktor ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor oleh faktor keluarga atau orang tua.

Leisure time atau waktu luang dapat dipahami melalui tiga cara. Pertama, waktu luang didefinisikan sebagai 'waktu sisa' (*leisure as residual time*) dari waktu untuk subsisten dan eksisten. Kedua, waktu luang sebagai aktivitas (*leisure as activities*) dimana terdapat tahapan-tahapan psikis yang mempengaruhi seorang aktor dalam berkegiatan. Ketiga, waktu luang sebagai keadaan pikiran (*leisure as state of mind*). Oposisi dari waktu luang adalah tanggung jawab dan bukannya kerja, sehingga amat berbeda dengan waktu luang yang dimaknai sebagai waktu sisa (Cordes dan Ibrahim, 2008).

Berdasarkan teori dari George Torkildsen dalam bukunya yang berjudul *leisure and recreation management* (Januaris Anggoa, 2011) definisi berkaitan dengan *leisure* antara lain:

a. Waktu luang sebagai waktu (*leisure as time*)

Waktu luang yang digambarkan sebagai waktu senggang setelah segala kebutuhan yang mudah telah dilakukan. Yang mana ada waktu lebih yang dimiliki untuk melakukan segala hal sesuai dengan keinginan yang bersifat positif. Dalam hal ini, waktu luang merupakan sisa waktu yang tersedia setelah individu tersebut menyelesaikan segala kewajiban dan tanggung jawab. Pernyataan ini didukung

oleh Brightbill yang beranggapan bahwa waktu luang erat kaitannya dengan kategori *diacretonary time*, yaitu waktu yang digunakan menurut pemilihan dan penilaian kita sendiri (Alan Lakein, 2007: 21).

b. Waktu luang sebagai aktivitas (*leisure as activity*)

Waktu luang terbentuk dari segala kegiatan bersifat mengajar dan menghibur, pernyataan ini didasarkan pada pengakuan dari pihak *The Group of the Social Science of Leisure*, menyatakan bahwa: “waktu luang berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat”.

c. Waktu luang sebagai suasana hati atau mental yang positif (*leisure time as an end in itself or a state of being*)

Pieper beranggapan bahwa: “waktu luang harus dimengerti sebagai hal yang berhubungan dengan kejiwaan dan sikap yang berhubungan dengan hal-hal keagamaan, hal ini bukan dikarenakan oleh faktor-faktor yang datang dari luar. Hal ini juga bukan merupakan hasil dari waktu senggang, liburan, akhir pekan, atau libur panjang”. Dalam hal ini waktu luang dapat diartikan sebagai kesempatan yang dimiliki individu untuk menenangkan hati dan pikirannya.

d. Waktu luang sebagai sesuatu yang memiliki arti luas (*leisure as an all embracing*)

Menurut Dumadezirer, waktu luang adalah relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri. Dalam ketiga aspek tersebut, mereka akan menemukan kesembuhan dari rasa lelah, pelepasan dari rasa bosan, dan kebebasan dari hal-hal yang bersifat menghasilkan. Dengan kata lain waktu luang merupakan ekspresi dari seluruh aspirasi manusia dalam mencari kebahagiaan, berhubungan dengan tugas baru, etnik baru, kebijakan baru, dan kebudayaan baru. Waktu luang sebagai sesuatu yang memiliki arti luas dalam pemanfaatannya, tidak hanya terbatas dalam kegiatan-kegiatan tertentu saja, karena disini waktu luang mencakup berbagai aspek, mulai dari relaksasi diri, menghibur diri dan pengembangan

potensi diri. Tidak ada batasan dalam mendefinisikan waktu luang sebagai sesuatu yang memiliki arti luas.

e. Waktu luang sebagai suatu cara untuk hidup (*leisure as a way of living*)

Seperti yang dijelaskan oleh Goodale dan Godbye dalam buku *The Evolution of leisure* : “waktu luang adalah suatu kehidupan yang bebas dari tekanan-tekanan yang berasal dari luar kebudayaan seseorang dan lingkungannya sehingga mampu untuk bertindak sesuai rasa kasih yang tak terelakkan yang bersifat menyenangkan, pantas, dan menyediakan sebuah dasar keyakinan”. Waktu luang sebagai suatu cara untuk hidup dapat dikatakan sebagai waktu yang digunakan sesuai keinginan hati, yang nantinya memberikan kepuasan dan ketenangan hati pada sang pemilik waktu luang tersebut.

Soetarlinah Sukadji (Triatmoko, 2007) yang melihat arti istilah waktu luang dari 3 dimensi, yaitu:

- a. Dilihat dari dimensi waktu, waktu luang dilihat sebagai waktu yang tidak digunakan untuk bekerja mencari nafkah, melaksanakan kewajiban, dan mempertahankan hidup.
- b. Dilihat dari segi cara pengisian, waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati.
- c. Dilihat dari sisi fungsi, waktu luang adalah waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan potensi, meningkatkan mutu pribadi, kegiatan terapeutik bagi yang mengalami gangguan emosi, sebagai selingan hiburan, sarana rekreasi, sebagai kompensasi pekerjaan yang kurang menyenangkan, atau sebagai kegiatan menghindari sesuatu.

Leisure time atau waktu luang adalah studi tentang bagaimana manusia mengisi dan mengatur waktu luang mereka (Mahzan dan Razaq 2013). Kenyamanan dapat didefinisikan juga dengan penggunaan waktu luang untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepada individu. Ini karena waktu luang adalah kali, yaitu waktu menghentikan orang dari pekerjaan rutin atau digunakan untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan seperti bermain musik, olahraga, memancing, hiburan dan lain-

lain. Menurut Rusimah dan Zakiyah (2002) ada bagian dari waktu luang dalam kehidupan setiap manusia. Ini menunjukkan bahwa setiap manusia harus memiliki waktu untuk melakukan kegiatan sesuai dengan minat dan peluang waktu dan juga kesempatan untuk menjernihkan pikiran dan menenangkan diri. Menurut Rusimah Sugianto dan Zakiyah Jamaluddin (2002) *leisure time* atau waktu luang adalah salah satu indikator dalam penggunaan waktu. Seseorang harus memiliki waktu luang untuk diri sendiri karena waktu luang adalah hak setiap manusia untuk mengatur waktu dalam rutinitas sehari-hari atau kehidupan mereka.

Leisure time atau waktu luang termasuk berbagai kegiatan seperti olahraga, perjalanan dan bermain (Awang Mahzan dan Razaq Ahmad, 2015). Waktu luang juga dibagi menjadi dua jenis waktu luang aktif dan waktu luang pasif. Berbagai waktu luang baik untuk melakukan waktu luang aktif seperti olahraga dan rekreasi atau waktu luang secara pasif, seperti berbelanja atau menjelajahi internet (Mohd Salleh, 2004). Mengisi waktu luang dengan kegiatan yang tepat berdampak besar pada kehidupan manusia itu sendiri. Ini dapat dikaitkan dengan perilaku manusia. Inilah saatnya untuk menemukan kembali, memfokuskan kembali, memperbarui dan mengubah atau diubah menjadi eksplorasi individu (Nur Ain 2015). Hobi juga bisa dikaitkan dengan waktu luang. Ini karena ketika waktu luang atau waktu itu sendiri, individu dapat melakukan kegiatan yang menarik bagi mereka selalu mereka lakukan. Manfaat yang dapat diambil oleh individu juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan memberikan kepuasan maksimal kepada pribadi. Menurut Nur Hadi, Ngo Jian Yee, Yap Seng Wing dan Mohd Mahzan (2015), pengelolaan waktu luang dalam kehidupan umat manusia sangat penting, terutama ketika berada di universitas karena merupakan penentu keberhasilan akademik suatu siswa yang tergantung pada manajemen waktu.

Leisure time atau waktu luang adalah waktu yang mempunyai posisi bebas penggunaannya dan waktu tersebut berada diluar kegiatan rutin sehari-hari sehingga dapat dimanfaatkan secara positif guna meningkatkan produktifitas hidup yang efektif dan pengisian waktu luang dapat diisi dengan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk

beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif.

Mengisi waktu luang bagi remaja terutama peserta didik waktu yang terdapat pada peserta didik diluar jam pelajaran sekolah dan dapat diisi dengan kegiatan relaksasi atau istirahat, kegiatan hiburan atau rekreasi, dan kegiatan pengembangan diri sesuai dengan pilihan sehingga akan timbul suatu kesembuhan dari rasa capek dan melepaskan dari rasa bosan. Pada hakekatnya menjalankan aktivitas waktu luang tidak terbatas pada aktivitas yang bersifat rekreatif atau menghibur diri setelah bekerja, namun bisa juga seseorang melakukan aktivitas waktu luang yang dapat menambah pengetahuan atau meningkatkan keterampilan diri, misalnya dengan mengikuti seminar, kursus, dan lain-lain. Apapun aktivitasnya asalkan yang bersangkutan memilih sebagai pilihannya sendiri secara bebas pada waktu luangnya. Pada dasarnya aktivitas waktu luang menjadi hak setiap orang.

2.1.1.1 Waktu Luang sebagai Aktivitas Mengembangkan Potensi Diri

Waktu luang sebagai aktivitas (*leisure as activity*) terbentuk dari segala kegiatan bersifat mengajar dan menghibur, pernyataan ini didasarkan pada pengakuan dari pihak *The Group of the Social Science of Leisure*, menyatakan bahwa: “waktu luang berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat”.

Potensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dapat dikembangkan (KBBI 1989:697). Potensi adalah merupakan kemampuan dasar yang belum terungkap. Setiap manusia mempunyai potensi untuk mengembangkan dirinya secara berbeda. Untuk pengungkapan itu diperlukan suatu kondisi di luar dirinya. Lembaga pendidikan adalah merupakan suatu lembaga formal yang mempunyai tugas utama untuk mengungkap dan mengembangkan potensi diri setiap peserta didik, karenanya dalam pembinaan dan evaluasi peserta didik seharusnya menggunakan pendekatan individu, tidak general. Pola pendekatan semacam ini adalah

merupakan pola pendekatan yang manusiawi, sebab setiap peserta didik adalah merupakan subyek, bukan obyek. Berbeda dengan pendekatan general yang mekanistik, yang memahami manusia (dalam hal ini peserta didik) sebagai obyek yang harus tunduk pada kekuasaan-kekuasaan di luar dirinya, yang mana mereka digiring ke arah tertentu dengan kekuatan yang mungkin saja di luar kemampuan dirinya atau mungkin tiada disukainya, dan segala ukuran keberhasilan pun tunduk pada ukuran-ukuran yang ditentukan di luar dirinya, yang terkadang diluar kendali individu itu sendiri.

Potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang baik fisik maupun mental yang dimiliki seseorang dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik, sedangkan diri adalah seperangkat proses atau ciri-ciri proses fisik, perilaku dan psikologis yang dimiliki. Kekhasan potensi diri yang dimiliki oleh seseorang berpengaruh besar pada pembentukan pemahaman diri dan konsep diri. Ini juga terkait erat dengan prestasi yang hendak diraih didalam hidupnya kelak. Kekurangan dan kelebihan yang dimiliki dalam konteks potensi diri adalah jika terolah dengan baik akan memperkembangkan baik secara fisik maupun mental. Aspek diri yang dimiliki seseorang yang patut untuk diperkembangkan antara lain:

- a. Diri fisik : meliputi tubuh dan anggotanya beserta prosesnya.
- b. Proses diri : merupakan alur atau arus pikiran, emosi dan tingkahlaku yang konstan.
- c. Diri sosial : adalah bentuk fikiran dan perilaku yang diadopsi saat merespon orang lain dan masyarakat sebagai satu kesatuan yang utuh.
- d. Konsep diri : adalah gambaran mental atau keseluruhan pandangan seseorang tentang dirinya.

Setiap individu memiliki potensi diri, dan tentu berbeda setiap apa yang dimiliki antara satu orang dengan orang lain. Potensi diri dibedakan menjadi dua bentuk yaitu pertama, potensi diri fisik adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan apabila dilatih dengan baik. Kemampuan yang terlatih ini akan menjadi suatu kecakapan, keahlian, dan

keampilan dalam bidang tertentu. Potensi diri fisik akan semakin berkembang bila secara intens dilatih dan dipelihara. Kedua, potensi diri psikis adalah bentuk kekuatan diri secara kejiwaan yang dimiliki seseorang dan memungkinkan untuk ditingkatkan dan dikembangkan apabila dipelajari dan dilatih dengan baik. Bentuk potensi diri psikis yang dimiliki setiap orang adalah :

1) *Intelligent Quotient (IQ)* atau kecerdasan intelektual

Kecerdasan intelektual adalah bentuk kemampuan individu untuk berfikir, mengolah dan berusaha untuk menguasai lingkungannya secara maksimal secara terarah.

2) *Emotional Quotient (EQ)* atau kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali, mengendalikan, dan menata perasaan sendiri dan orang lain secara mendalam sehingga kehadirannya menyenangkan dan didambakan oleh orang lain.

3) *Adversity quotient (AQ)* atau kecerdasan dalam menghadapi kesulitan

Adalah bentuk kecerdasan seseorang untuk dapat bertahan dalam menghadapi kesulitan-kesulitan dan mampu mengatasi tantangan hidup.

4) *Spiritual Quotient (SQ)* atau kecerdasan spiritual

Adalah sumber yang mengilhami dan melambungkan semangat seseorang dengan mengikatkan diri pada nilai-nilai kebenaran tanpa batas waktu (Agus Nggermanto, Quantum Quotient, 2001).

Pendapat lain mengenai potensi manusia terdiri dari empat pokok utama yaitu: pertama, potensi berfikir artinya manusia memiliki potensi berfikir, karena manusia memiliki kemampuan dan potensi otaknya untuk berfikir. Logikanya bahwa manusia setiap manusia memiliki kemampuan untuk belajar informasi-informasi serta hal baru, menghubungkan berbagai informasi, serta menghasilkan pemikiran baru. Setiap manusia memiliki potensi berbeda dalam kemampuan berfikirnya, semakin besar potensinya maka semakin besar kemampuannya untuk menyerap dan mengembangkan pengetahuannya. Manusia yang memiliki kemampuan besar dalam potensi ini cenderung akan memiliki kemampuan ilmiah yang tinggi, mampu membaca lebih cepat dari rata-rata, memiliki kemampuan

yang bagus dalam belajar, mampu berfikir abstrak, mampu berkomunikasi verbal yang baik.

Kedua, potensi emosi artinya setiap manusia memiliki potensi cita rasa, artinya manusia mampu untuk memahami perasaan orang lain, memahami perasaan makhluk lain, memahami suara alam, ingin mencintai dan dicintai, memperhatikan, menghargai dan dihargai, cenderung menyukai keindahan. Ketiga, potensi fisik adalah potensi yang terkait dengan raga manusia, dalam realitanya banyak manusia yang mempunyai potensi fisik yang luar biasa sehingga manusia mampu untuk melakukan hal-hal diluar kemampuan rata-rata manusia umumnya. Manusia yang memiliki potensi bagus dalam fisik biasanya unggul dalam kegiatan yang berhubungan dengan fisik semisal olahraga. Keempat, potensi sosial adalah kemampuan penyesuaian diri dan mempengaruhi orang lain. Kemampuan ini didasari dengan kemampuannya belajar dalam ketrampilan dan pengetahuannya. Dalam bidang kepemimpinan seseorang yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan sangat mudah untuk beradaptasi serta mampu mempengaruhi orang lain untuk mengikutinya (Fuad, 2003:89).

Proses pengembangan diri adalah proses berubahnya konsep diri menjadi memenuhi fungsinya dalam terbatasnya panggung ruang waktu yang ada. Berarti manusia dapat mengoptimalkan seluruh potensi fisik, mental, emosional dan spiritual untuk memenuhi fungsinya sebagai duta atau hamba. Misalnya sebagai hamba manusia dituntut untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dengan menggunakan potensi mentalnya. Proses itulah disebut kreativitas, dan kreativitas disebut *lifskill* pengembangan diri.

Manusia merupakan makhluk yang tidak bisa terlepas dari pendidikan, yaitu sebagai pelaku pendidikan itu. Manusia adalah makhluk yang senantiasa terlibat dalam proses pendidikan, baik yang dilakukan terhadap orang lain maupun terhadap dirinya sendiri (Sukardjo, 2009:1).

Peran peserta didik dalam proses belajar-mengajar ialah berusaha secara aktif untuk mengembangkan dirinya di bawah bimbingan guru dalam kegiatan belajar. Guru hanya menciptakan situasi yang memaksimalkan kegiatan belajar peserta didik. Kegiatan pendidikan akan mengalami kegagalan kalau kegiatan

mengajar tidak menghasilkan kegiatan belajar. Fungsi belajar siswa sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Peserta didik bukanlah objek pendidikan, sebagai manusia ia adalah subjek dalam segala modalitas. Peserta didik harus diperlakukan dan memperlakukan dirinya bukan sebagai objek, tetapi sebagai subjek yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang mengalami proses perubahan untuk menjadikan dirinya sebagai seorang individu dan personal yang mempunyai kepribadian dan dengan kemampuan tertentu. Bantuan guru, orang tua, dan masyarakat sangat menentukan.

2.1.2 Indikator *Leisure Time* (Waktu Luang)

Indikator *leisure time* (waktu luang) yang digunakan dalam penelitian ini adalah menurut Sandra L. Hofferth and Sally C. Curtin (2003):

1. Penggunaan komputer, televisi, dan media sosial
2. Olahraga dan kegiatan luar ruangan
3. Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar
4. Hobi dan kegiatan seni
5. Pekerjaan dan belanja rumah tangga
6. Bermain
7. Kegiatan beribadah

2.1.3 Manfaat Mengisi *Leisure Time* (Waktu Luang)

Berdasarkan laporan Departemen Hubungan Ekonomi dan Sosial Perserikatan Bangsa-Bangsa (2006), pentingnya mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat dapat memengaruhi perkembangan psikologis, kognitif, dan fisik yang telah diakui oleh banyak pihak, tetapi hanya diadopsi sebagai idealisme tanpa implementasi yang sistematis. Kegiatan waktu luang seperti berkebun, menjahit, merajut, menggambar, memasak, memanggang, dan lainnya adalah beberapa kegiatan bermanfaat yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seorang individu.

Orang yang menggunakan waktu secara efisien akan memperoleh banyak keuntungan, misalnya mereka dapat menyelesaikan pekerjaannya tepat waktu, sehingga ada waktu untuk memulihkan kebugaran fisik dan mental, rekreasi, dan interaksi sosial.

Manfaat mengisi waktu luang yaitu menurut Soetarlinah Sukadji (Triatmoko, 2007) yaitu:

- a. Bisa meningkatkan kesejahteraan jasmani.
- b. Meningkatkan kesegaran mental dan emosional.
- c. Membuat kita mengenali kemampuan diri sendiri.
- d. Mendukung konsep diri serta harga diri.
- e. Sarana belajar dan pengembangan kemampuan.
- f. Pelampiasan ekspresi dan keseimbangan jasmani, mental, intelektual, spiritual, maupun estetika.
- g. Melakukan penghayatan terhadap apa yang anda sukai tanpa tidak memepedulikan segi materi.

Manfaat mengisi waktu luang bisa dirasakan bila pemanfaatan waktu luang sesuai dengan kebutuhan.

2.1.4 Kegiatan *Leisure Time* (Waktu Luang)

Kegunaan waktu dalam kehidupan sangatlah berpengaruh dan penting. Dengan waktu manusia bisa menunjukkan berbagai aktivitas dalam kesehariannya, sering kali waktu luang dipergunakan untuk menyalurkan bakatnya baik dimanfaatkan untuk menjaga kesehatannya maupun untuk mengasah keterampilan yang dimiliki ada juga yang digunakan hanya untuk bermain sebagai pelepas penat dari kesibukan yang dimilikinya. Mengisi waktu luang dengan hal-hal yang positif dan secara produktif akan dapat mempengaruhi pola hidup seseorang, dan mengatasi ketidakmampuan untuk dapat bersantai-santai karena "untuk melakukan sesuatu" menggunakan waktu luang dengan cara yang terasa lebih bermanfaat bagi orang yang menjalankan akan memastikan bahwa seseorang akan merasa lebih baik, terlibat penuh dalam kehidupan. Menurut Ismail Jalili (2015:68), barang siapa yang menggunakan waktunya dalam sehari semalam, tidak untuk melakukan sesuatu kebaikan(hal-hal yang tidak bermanfaat) atau tidak untuk memperoleh kemuliaan dalam hidupnya atau tidak untuk menuntut ilmu yang berguna bagi dirinya, sehingga akan membuat kerugian yang besar. Waktu yang tidak bisa diputar kembali seperti yang diharapkan seseorang tersebut hanya bisa menyiapkan sedemikian rupa aktivitas yang akan dilalui untuk mengisi waktu

luang yang ada, sehingga waktu yang dimiliki akan bermanfaat bagi dirinya dan tidak akan terbuang dengan sia-sia.

Berdasarkan definisi teori waktu luang yaitu waktu luang sebagai aktivitas yaitu waktu yang berisikan berbagai macam kegiatan baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan serta menggunakan keterampilan secara objektif untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat setelah melepaskan diri dari segala pekerjaan rutinnnya, keluarga, dan lingkungan sosial dan waktu luang sebagai relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri. Beberapa kegiatan mengisi waktu luang diantaranya:

a. *Relaxation Activity* (Kegiatan Relaksasi)

Menurut Soetarlinah Sukadji (Triatmoko, 2007) kegiatan relaksasi diantaranya kegiatan relaksasi aktif misalnya: membetulkan alat rumah tangga atau berbedah rumah, memperbaiki sepeda motor. Kegiatan tersebut sifatnya produktif cenderung meningkatkan keterampilan dan harga diri. Selain itu bisa melakukan relaksasi pasif dengan cara menonton televisi, mendengarkan musik, dan membaca tulisan ringan. Namun terlalu banyak melakukan kegiatan relaksasi pasif akan membuat kehilangan waktu untuk kegiatan yang lebih produktif.

b. *Entertainment Activity* (Kegiatan Hiburan)

Fine, Mortimer, & Robert (Broderick & Blewitt, 2006), menyebutkan bahwa kegiatan hiburan atau rekreasi dapat mempromosikan penguasaan keterampilan, seperti olahraga partisipasi, hobi, dan kesenian atau mungkin lebih murni rekreasi seperti bermain video game, melamun atau nongkrong dengan teman-teman.

Kegiatan olahraga termasuk dalam salah satu kegiatan yang positif dan terarah. Karena dengan berolahraga, remaja dapat menjaga kondisi tubuhnya agar selalu sehat dan dapat melakukan segala aktivitasnya (Ahmad H. Kanzun, 2002: 68).

Selanjutnya menurut penggolongan ahli pengetahuan hobi, Margaret E. Mulac *Hobbies: The Creative Use of Leisure* (1959), (The Liang Gie, 1996: 99-100), ada empat macam hobi, yaitu:

1. *Making Hobbies* (Membikin)

Ini meliputi berbagai seni kerajinan seperti misalnya kegiatan pahat, ukir, kerajinan emas-perak, keramik, tenun, dan fotografi.

2. *Learning Hobbies* (Belajar)

Ini meliputi segala macam bentuk belajar seperti misalnya mempelajari sejarah, karang-mengarang, atau bahasa asing.

3. *Doing Hobbies* (Melakukan)

Ini meliputi segala macam bentuk melakukan sesuatu hal, misalnya menyanyi, menari, memainkan alat musik, berkebun, dan aneka hobi alam (misalnya mengamati burung atau memelihara ikan hias).

4. *Collecting Hobbies* (Mengumpulkan)

Ini meliputi kegiatan mengumpulkan bermacam-macam benda seperti perangko, mata uang, buku antik, dan batu-batuan.

c. *Personal Development Activity* (Kegiatan Pengembangan Diri)

Pengembangan diri termasuk kegiatan yang meningkatkan kesadaran dan identitas, mengembangkan bakat dan potensi, membangun modal manusia, dan memfasilitasi kerja, meningkatkan kualitas hidup dan berkontribusi pada realisasi mimpi dan aspirasi serta rohani pengembangan (Anonim, 2009).

Menurut Soetarlinah Sukadji (Triatmoko, 2007), mengikuti kursus musik, kelompok teater, kursus bahasa asing, melukis, mengarang, membuat sajak, memasak, menata musik, membuat patung. Kegiatan ini selain meningkatkan keterampilan, juga menimbulkan perasaan kesuksesan.

Menurut Nana Sudjana, ada beberapa cara memanfaatkan waktu luang diluar sekolah yaitu:

- a. Buka dan pelajari kembali catatan singkat hasil belajar di sekolah yang anda catat pada kertas lepas. Baca pula buku sumber yang berkenaan dengan materi tersebut. Kemudian anda membuat catatan lengkap dari bahan tersebut dengan gaya dan bahasa sendiri. Lakukan hal tersebut setiap hari setelah anda belajar di sekolah.
- b. Pada akhir catatan yang anda buat rumuskan pertanyaan-pertanyaan dari bahan tersebut. Pertanyaan mencakup pertanyaan ingatan misalnya mengenai

batasan, dalil, rumus, istilah nama dan sebagainya. Sedangkan pertanyaan pikiran misalnya bertanya dengan kata apa, mengapa, bagaimana.

- c. Setiap pertanyaan yang anda buat, tulis pula pokok-pokok jawabannya dibalik halaman tersebut.
- d. Cara belajar berikutnya anda tinggal melatih pertanyaan tersebut sampai anda menguasainya. Bila belum menguasai pertanyaan yang anda buat baca kembali catatan anda sehingga jawabannya betul-betul anda kuasai.
- e. Apabila anda ragu akan jawabannya, sebaiknya ajukan pertanyaan tersebut kepada guru pada saat pelajaran berlangsung.
- f. Belajarlah pada saat tertentu yang paling memungkinkan bagi anda, tergantung pada diri anda, apa yang paling cocok.
- g. Jangan sekali-kali anda memforsir belajar terus-menerus dalam waktu lama, istirahatlah dahulu beberapa menit agar pikiran tidak lelah.
- h. Sebelum anda tidur bacalah pertanyaan yang anda buat lalu jawablah dalam hati, jangan lupa ingatlah kepada Tuhan sebelum tidur dengan membaca do'a atau ayat/firman sesuai dengan agama anda.

Memanfaatkan waktu luang yaitu mengikuti kegiatan kemasyarakatan membentuk remaja sebagai generasi muda yang berkualitas, sangat diharapkan untuk dapat ikut berpartisipasi aktif dalam mengikuti segala kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dengan niat dan semangat yang positif. Dengan kegiatan tersebut diharapkan dapat mempererat tali persaudaraan antar sesama dan menumbuhkan rasa solidaritas (Ahmad H. Kanzun, 2002:59).

Kenyataannya dikalangan remaja menunjukkan adanya pemanfaatan waktu luang secara serampangan saja, tanpa adanya perencanaan yang matang, pengawasan maupun pengarahan. Hal itu yang menyebabkan fenomena negatif jarang nya siswa aktif dalam kegiatan-kegiatan kesiswaan yang teratur dan terarah adalah lemahnya upaya penyadaran akan urgensi kegiatan tersebut dan dampak pendidikannya dalam membentuk kepribadian dan perilaku peserta didik, disamping faktor-faktor ini seperti buruknya pengelolaan sebagian pengembangan misi pendidikan, monotonnya kegiatan ataupun minimnya hal-hal yang mendukung.

Ahmad H. Kanzun (2002: 76-84) mengumpulkan beberapa kegiatan yang tidak terarah yang banyak dilakukan oleh remaja dalam mengisi waktu luangnya antara lain:

- a. Tamasya bersama kawan-kawan yang berakhlak buruk di tempat-tempat tujuan wisata tanpa kontrol.
- b. Menghabiskan malam dengan begadang di tempat-tempat hiburan seperti bar, diskotik, dan lain-lain.
- c. Terjerumus dalam permainan yang mengesampingkan aspek pendidikan maupun waktu.
- d. Bermain dadu, kartu ataupun sejenis judi lainnya.
- e. Keluyuran di jalan-jalan besar ataupun pasar-pasar tanpa alasan dan tujuan yang bermanfaat.
- f. Nongkrong di kedai-kedai minuman atau dipingir jalan sambil merokok.

2.1.5 Permasalahan dalam Pemanfaatan *Leisure Time* (Waktu Luang)

Permasalahan yang biasa ditemukan dalam pemanfaatan waktu luang ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya:

- a. Remaja cenderung tidak menyukai pemanfaatan waktu luang dengan sesuatu yang menurutnya menuntut pemikiran dan beban target.
- b. Waktu luang dianggap remaja sebagai waktu luang untuk melakukan apapun yang disenanginya semata.
- c. Bagi orang tua waktu luang adalah waktu yang harus dimanfaatkan untuk sesuatu yang bermanfaat dan produktif dari sudut pandang orang tua, bukan dari sudut pandang anak.
- d. Orang tua menganggap bahwa waktu luang adalah waktu sia-sia sehingga rehatnya anak di waktu luang dianggap tidak memanfaatkan waktu secara maksimal. Ketika anak selonjoran di tempat tidur dengan membaca buku komik atau novel, sedang main game, jalan-jalan atau sekedar menonton televisi, maka cenderung kita menganggap mereka telah membuang waktu (Anonim, 2009).

2.1.6 Pemanfaatan *Leisure Time* (Waktu Luang)

Pemanfaatan *leisure time* (waktu luang) yang dimiliki oleh peserta didik dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok, yaitu waktu luang di sekolah meliputi waktu pada jam istirahat (dua kali istirahat) dan sebelum dan sesudah jam pelajaran dimulai, sedangkan waktu luang di luar sekolah seperti pada waktu pulang sekolah sampai dengan jam tidur, weekend dan hari libur nasional, dan libur sekolah. Pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan belajar merupakan hal yang sangat penting, baik itu pemanfaatan waktu belajar di sekolah, maupun pemanfaatan waktu luang diluar sekolah. Penelitian ini mengkhususkan pembahasan padapemanfaatan waktu luang diluar sekolah.

Luar sekolah adalah setiap kesempatan di mana terdapat komunikasi yang teratur dan terarah di luar sekolah dan seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan maupun bimbingan sesuai dengan usia dan kebutuhan kehidupan, dengan tujuan mengembangkan tingkat ketrampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan baginya menjadi peserta-peserta yang efisien dan efektif dalam lingkungan keluarga, pekerjaan bahkan lingkungan masyarakat dan negaranya (Sulaiman Joesoef, 2003:50).

Waktu yang dimiliki setiap orang akan terus bergerak maju. Pada prinsipnya waktu luang yang bergerak maju ini akan mengikis habis waktu yang anda miliki. Kenyataan yang sering kita hadapi ternyata mengeluh dengan waktu yang tiba-tiba berlalu begitu saja, sementara anda tidak berbuat apapun (Frans M. Royan, 2011: 88). Pemanfaatan waktu luang atau *leisure time* dan makna yang dimilikinya Mingo dan Montecolle menyebutkan bahwa waktu luang atau *leisure time* memiliki makna yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan setiap orang mengartikan waktu luang dengan berbagai macam makna.

Leisure time (waktu luang) yang digunakan untuk dirinya sendiri (*me time*) kegiatan yang dilakukan biasanya hanya beristirahat di rumah dan merelaksasikan diri setelah penat akan urusan kantor atau tugas sekolah.

a. *The Self Determined*

Lebih dimaksudkan seperti “*time to finally be alone*” sehingga dapat melakukan kegiatan sesuka hati sebagai pelampiasan akan kesibukan rutinitas pekerjaan atau tugas yang bersifat menekan.

b. *The Family Centred*

Waktu luang yang digunakan bersama dengan keluarga atau teman dekat yang sudah dianggap seperti keluarga sendiri sebagai penebusan atas kesibukan yang dimiliki akan urusan pekerjaan atau tugas. Biasanya waktu luang tersebut digunakan untuk rekreasi atau kegiatan lainnya yang melibatkan keluarga (baik keluarga inti atau keluarga besar).

c. *The Pelasure Seekers*

Waktu luang yang digunakan untuk *playfulness* karena waktu luang merupakan waktu untuk keluar dan bermain bersama teman-teman, kategori ini biasanya lebih banyak dialami oleh laki-laki.

d. *The Isolated*

Waktu luang yang tidak digunakan untuk apapun, seseorang yang termasuk kategori ini adalah orang yang waktu luang sebagai waktu yang *useless* sehingga terkadang tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam mengisi waktu luang tersebut hingga akhirnya merasa bosan dan terisolasi.

Mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat membantu mengurangi stres dan memberikan kelegaan. Selain itu, waktu luang yang berkualitas juga mencakup jejaring sosial di masyarakat seperti layanan sosial di lingkungan sekitar, aktivitas keagamaan, atau aktivitas sosial seperti sukarelawan. Mengisi waktu luang dengan kegiatan aktif dan sosial dapat meningkatkan efisiensi diri dan keterampilan komunikasi. Berbagi minat dan pengetahuan yang sama tentang kegiatan yang dilakukan secara tidak langsung menambah pengetahuan dan keterampilan. Mengisi waktu pelajaran dengan kegiatan berkualitas dapat meningkatkan pengembangan diri secara langsung terutama bagi kaum muda karena mereka adalah pemimpin bagi generasi.

Pemanfaatan waktu belajar bisa juga diartikan dengan pengisian atau pengaturan yang telah terencana dan terprogramkan pada saat tertentu dengan belajar. Belajar di waktu luang itu bisa dilakukan dengan berbagai cara diantaranya, membaca, memperhatikan, menyatakan, bertanya, mendengarkan, menulis, menganalisis, mengingat, dan kegiatan lainnya.

Pemanfaatan waktu di luar jam belajar identik dengan belajar diluar jam

belajar formal dikelas. Sebagai seorang siswa telah mampu memikirkan betapa pentingnya waktu. Belajardiluar jam belajar formal akan memperkecil peluang bagi siswa melakukan hal-hal yang negatif. Bimo Walgito (2001) mengatakan pengisian waktuluang merupakan persoalan penting, terutama pada masa remaja. Bila waktu luang tidak diisi sebaik-baiknya, maka ini dapat mendorong perbuatan-perbuatan yang tercela. Djumhur dan Moh mengatakan ketidakmampuan menggunakan waktu luang kadang-kadang dapat menimbulkan masalah-masalah yang besar seperti gejala kenakalan anak, mengganggu ketertiban, pelanggaran disiplin, melamun dan sebagainya. Setengah waktu di luar sekolah dianggap sebagai waktu luang bagi remaja. Waktu luang adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan penuh semangat setelah keluar dari pekerjaan, pekerjaan rumah, dan komitmen keluarga dan masyarakat. Tujuannya adalah untuk beristirahat, menghibur, dan mengembangkan kemampuan dan bakat terpendam. Waktu luang terdiri dari kegiatan tanpa tujuan formal yang disebut sebagai tanpa syarat (Haywood, 2001; diterjemahkan oleh Ehsani).

Siswa sebagai seorang pelajar seharusnya dalam setiap kesempatan senantiasa dapat memanfaatkan waktu belajar dengan efektif dan efisien, baik di rumah maupun di sekolah. The Liang Gie (2002:168) menyatakan bahwa pengertian waktu sebagai kesempatan lengang yang tersedia dalam alam semesta untuk manusia berprestasi, alam semesta menyediakan waktu yang sangat banyak untuk manusia dapat belajar dan mencapai apa yang diinginkan demi meraih sebuah prestasi. Syaiful Sagala (2010:58) menyatakan bahwa secara umum salah satu kebiasaan belajar yang baik dapat dideskripsikan dengan belajar secara efisien (mantap) yang ditampakan pada komitmen yang tinggi untuk memanfaatkan waktu yang telah diatur.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut paparan mengenai penelitin terdahulu berkaitan tentang *Student Leisure Time*. Penelitian yang dilakukan oleh Desmi Hasana (2017) dengan judul *Utilization of Student Learning Time is Outside Hours Learning School at Students SMA Negeri 1 Bangkinang*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan waktu luang diluar sekolah dengan kegiatan belajar pada siswa SMA

Negeri 1 Bangkinang. Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif, dimana dalam penelitian ini penulis menguraikan data yang diperoleh dalam bentuk tabel-tabel dan mendeskripsikan kedalam kalimat, dalam pembahasan masalah yang diteliti hal ini bertujuan untuk mempermudah memahami isi dari penelitian ini (Arikunto, 2006). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan *Utilization of Student Learning Time is Outside Hours Learning School at Students SMA Negeri 1 Bangkinang* yang diteliti yaitu berdasarkan hasil dari penyebaran kuisioner dapat kita lihat bagaimana siswa memanfaatkan waktu luangnya diluar sekolah, disini menjelaskan tentang akademik dan non akademik. Akademik disini menjelaskan tentang mengulangi kembali pelajaran yang diterangkan guru dirumah, mengerjakan PR dirumah, mengikuti les tambahan dan non akademik menjelaskan tentang mengikuti les kemampuan.

Penelitian yang berjudul *Pemanfaatan Waktu Luang Peserta Didik Sekolah Menengah Atas* yang dilakukan oleh Idris Noor (2011). Penelitian ini menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*) dengan metode evaluasi dan metode studi kasus. Metode evaluasi digunakan untuk memperoleh data kuantitatif, sedangkan metode kasus untuk memahami kondisi individu, kelompok atau situasi tertentu secara lebih rinci (Lodico, Spaulding, Voegtler, 2006:269).

Alat pengumpul data menggunakan instrument, yaitu instrumen peserta didik, instrument guru, dan instrument orang tua peserta didik dan pedoman wawancara. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah kuesioner, pedoman studi dokumentasi, pedoman focus group discussion (FGD), dan pedoman wawancara. Pengumpulan data penelitian dilakukan dilakukan dengan teknik: mengumpulkan informasi dengan cara meminta responden untuk mengisi kuesioner, menganalisis data sekunder dari dokumen-dokumen terkait, melakukan FGD, dan wawancara terbatas dengan nara responden.

Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan dua cara yaitu analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara mempersentasekan jawaban narasumber (responden) dan dikualitatifkan dalam bentuk kecil, sedang, atau paling banyak. Data yang sudah dikualitatifkan tersebut dibahas secara sistematis yaitu dengan

cara menguraikan, mensintesis, membandingkan, mengkombinasikan, melakukan triangulasi data dengan hasil penelitian orang lain, dan memberikan komentar atau argumentasi. Data dari dokumen (*secondary data*) dianalisis dengan cara mendata, mengklasifikasi, mengurutkan, menganalisis, dan menyimpulkan. Kedua data tersebut (data primer dan sekunder) dikombinasikan dan disimpulkan.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah; pertama, program dan kegiatan sekolah yang mereka lakukan adalah membuka internet, menyelesaikan tugas dari guru, diskusi mengenai pelajaran, dan olahraga, namun mereka jarang dan tidak pernah melakukan budidaya pertanian dan rekayasa teknologi. Kedua, peserta didik kurang berminat mengikuti kegiatan olah raga yang tersedia di sekolahnya. Namun, dari beberapa kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah yang paling sering diikuti oleh peserta didik adalah kegiatan olahraga, (futsal, bola basket, sepak bola, dan bulu tangkis, dan yang paling tidak diminati oleh mereka adalah olah raga tenis dan atletik), kemudian kegiatan ekstra kurikuler seperti kegiatan olahraga kesenian. Kegiatan kelompok ilmiah remaja kurang dilaksanakan oleh sekolah. Kegiatan paskibraka juga hanya diikuti oleh sebagian kecil peserta didik. Ketiga, program kesenian yang paling diminati adalah seni suara dan seni musik, dan yang paling tidak disukai adalah seni keramik dan seni pahat, tapi kalau dilihat secara individu kegiatan seni yang disediakan oleh sekolah, seni musik sebenarnya kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Urutannya adalah seni suara, seni musik, seni drama, seni tari, seni lukis, seni pahat dan seni keramik. Keempat, secara umum kegiatan bimbingan belajar dan rekreasi belum banyak diminati oleh para peserta didik untuk mengisi waktu luang selama berada di luar sekolah. Kelima, motivasi peserta didik memanfaatkan waktu luangnya secara berturut-turut karena ingin berprestasi dalam meningkatkan nilai, membantu orang tua, menjaga ketertiban lingkungan, atas dorongan orang tua dan guru, dan meningkatkan ketahanan fisik. Keenam, manfaat bagi peserta didik setelah mengikuti kegiatan dalam mengisi waktu luangnya adalah mereka lebih aktif, bertanggung jawab, lebih mandiri, bersosialisasi, kreatif, berani mengemukakan pendapat, dan prestasinya meningkat.

Penelitian lain dari Yusna (2016) yang berjudul Pengaruh Layanan Informasi Pemanfaatan Waktu Luang Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sindue Tobata. Hasil analisis tentang kemandirian belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sindue Tobata sebelum diberikan layanan informasi pemanfaatan waktu luang, dapat dilihat dari 20 siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sindue Tobata yang menjadi subjek, tidak ada atau 0% siswa yang memiliki kemandirian belajar sangat tinggi, 4 atau 20% siswa memiliki kemandirian belajar tinggi 14 atau 70% siswa memiliki kemandirian belajar rendah dan 2 atau 10% siswa memiliki kemandirian belajar yang sangat rendah. Hasil analisis tentang kemandirian belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sindue Tobata sesudah diberikan layanan informasi pemanfaatan waktu luang, dapat dilihat dari 20 siswa yang menjadi subjek, tidak ada atau 0% yang memiliki kemandirian belajar sangat tinggi, 11 atau 55% siswa memiliki kemandirian belajar tinggi, 9 atau 45% siswa memiliki kemandirian belajar rendah, dan tidak ada atau 0% siswa yang memiliki kemandirian belajar sangat rendah. Kemandirian belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sindue Tobata sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi pemanfaatan waktu luang dapat dilihat bahwa peningkatan kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi pemanfaatan waktu luang dapat dilihat dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian, ada 7 atau 35% siswa yang mengalami peningkatan kemandirian belajar dari rendah menjadi tinggi. Ada 2 atau 10% siswa yang mengalami peningkatan kemandirian belajar siswa dari sangat rendah menjadi rendah. Sehingga siswa yang mengalami peningkatan kemandirian belajar siswa sebanyak 45%. Selanjutnya ada 11 atau 55% siswa yang tidak mengalami peningkatan klasifikasi kemandirian belajar siswa sesudah diberikan layanan informasi pemanfaatan waktu luang, siswa tersebut masih tetap pada klasifikasi kemandirian belajar yang tinggi dan rendah.

Penelitian oleh Natas Sumahendra (2015) yang berjudul Hubungan Antara Penggunaan Waktu Luang dan Kenakalan pada Remaja dengan Prestasi Akademik Siswa SMP N 2 Pandak Bantul. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah; terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan waktu luang

dengan prestasi akademik siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Pandak tahun ajaran 2014/2015. Semakin baik penggunaan waktu luang, maka semakin tinggi prestasi akademik siswa. Sebaliknya apabila rendah penggunaan waktu luang, maka prestasi akademik siswa juga rendah. Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kenakalan pada remaja dengan prestasi akademik siswa kelas VIII B SMP Negeri Pandak tahun ajaran 2014/2015. Semakin tinggi kenakalan remaja pada siswa, maka semakin rendah prestasi akademik siswa. Sebaliknya semakin rendah kenakalan remaja pada siswa, maka prestasi akademik siswa akan semakin meningkat. Terdapat hubungan yang positif signifikan antara penggunaan waktu luang dan hubungan yang negatif signifikan kenakalan pada remaja secara bersama-sama terhadap prestasi akademik siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Pandak tahun ajaran 2014/2015. Semakin baik penggunaan waktu luang dan semakin rendah kenakalan remaja pada siswa akan meningkatkan prestasi akademik siswa yang diperoleh. Penggunaan waktu luang dan kenakalan remaja mempunyai peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Berdasarkan kesimpulan diatas penggunaan waktu luang berpengaruh sebesar 27,519%. Dan sedangkan kenakalan remaja berpengaruh sebesar 14,595%.

Penelitian yang dilakukan oleh Aida Adhia (2012) yang berjudul Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang di Kalangan Siswa SMP dan SMA di Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, dengan lokasi penelitian di 5 SMP dan 5 SMA di Surabaya. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *multistage-random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam memanfaatkan waktu luangnya siswa cenderung gemar menonton TV, film dan video (48%), dengan durasi waktu 3-4 jam (35,4%), program TV favorit adalah drama (60%) dengan genre *romance* (25%), menonton sendirian (54,2%) dan faktor yang mendorongnya dikarenakan kegiatan pasif dan bersifat multitasking. Kedua, game online (36%), dengan durasi waktu 3-4 jam (33,3%), jenis game Grand Theft Auto (19,4%), partner bermain dengan teman (58,3%) dan faktor yang mendorong *relationship, immersion, escapism, dan achievement*. Ketiga, membaca (29%) dengan durasi waktu 1-2 jam (41,4%), jenis bacaan novel (44,8%) dengan genre

romance (52,9%) dan faktor yang mendorong adalah faktor intrinsik, dan imajinasi yang terbangun serta rasa puas ketika selesai membaca, keempat, aktivitas fisik (29%), dengan durasi waktu 3-4 jam (38%), jenis kegiatan fisik berupa lari (34,5%), biasa dilakukan bersama teman (51,7%) dan faktor yang mendorong adalah untuk membentuk tubuh, menjaga kesehatan, menghindari *overweight* dan obesitas.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini menjelaskan tentang bagaimana tingkat *student leisure time* atau waktu luang peserta didik di luar jam sekolah, sesuai dengan judul “Tingkat *Student Leisure Time* di Luar Jam sekolah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah”.

2.3 Kerangka Berpikir

Mengisi waktu luang pada peserta didik yaitu waktu yang terdapat pada peserta didik diluar jam pelajaran sekolah. Setiap peserta didik pasti memiliki waktu luang setiap harinya. Besar kecilnya waktu luang tersebut tergantung pada besar kecilnya aktivitas atau kegiatan yang dimiliki oleh peserta didik atau remaja yang bersangkutan. Dalam menghadapi waktu luang tersebut, baik setiap peserta didik mengisinya dengan kegiatan yang berbeda-beda. Ada kalanya waktu luang digunakan untuk hal-hal yang positif, namun tak jarang pula waktu luang dipergunakan untuk hal-hal yang negatif.

Tempat untuk menghabiskan waktu luang juga beragam dikalangan peserta didik. Ada yang menghabiskannya lebih banyak dirumah sambil nyantai dan istirahat, namun ada pula peserta didik yang lebih suka menghabiskan waktu luangnya bersama teman-teman di luar rumah. Tempat untuk mengisi waktu luang tersebut akan banyak mempengaruhi perilaku, karena bagaimanapun juga lingkungan adalah salah satu faktor pembentukan perilaku. Penelitian ini akan dilakukan pada peserta didik di sekolah menengah atas. Gambar kerangka berpikir adalah sebagai berikut:

Leisure time

Leisure time atau waktu luang adalah studi tentang bagaimana manusia mengisi dan mengatur waktu luang mereka (Mahzan dan Razaq 2013).



No.	Indikator
1.	Penggunaan komputer, televisi, dan mediasosial
2.	Olahraga dan kegiatan luar ruangan
3.	Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar
4.	Hobi dan kegiatan seni
5.	Pekerjaan dan belanja rumah tangga
6.	Bermain
7.	Kegiatan beribadah

(Sandra L. Hofferth and Sally C. Curtin 2003)

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013:110). Lebih lanjut, jawaban yang bersifat sementara (dugaan) tersebut memiliki dua kemungkinan yaitu benar atau salah, hipotesis akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya (Margono. 2007:63). Berdasarkan kegiatan yang ada di waktu luang, yaitu sebagai berikut:

Hipotesis nol (H_0):

- b. (H_0) tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat *student leisure time*

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian menurut Kotler et al (dalam Soepeno, 2015:488) memaparkan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memaparkan (mendeskripsikan) suatu fenomena yang terjadi, contoh mengenai taraf kemampuan peserta didik menguasai bidang studi, implementasi manajemen berbasis sekolah, latar belakang sosial dan ekonomi anak-anak yang suka membuat masalah di sekolah dsb. Penelitian ini bertujuan menghasilkan gambaran gambaran tentang sebuah fenomena, mekanisme sebuah proses dan menjelaskan seperangkat tahapan atau proses (Soepeno, 2015:488).

Proses pengambilan data dan pengolahan data metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka dalam proses pengolahan data. Penelitian kuantitatif dilakukan guna memperoleh data-data yang diperlukan untuk mengidentifikasi tingkat *student leisure time* peserta didik berdasarkan jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua peserta didik di luar jam sekolah pada jenjang sekolah menengah atas di SMA.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik pada jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri Pakusari. Pemilihan tempat penelitian dikarenakan adanya kesediaan sekolah untuk dijadikan sebagai tempat penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tepatnya pada tahun ajaran 2019-2020.

3.3 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari seluruh jumlah populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2013:174). Sampel merupakan bagian yang mewakili populasi. Sampel yang diambil harus merepresentasikan karakteristik-karakteristik individu atau kelompok yang ada di dalam populasi sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan generalisasi terhadap suatu populasi (Creswell, 2016:211).

Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPAdi SMA Negeri Pakusari.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang dirumuskan oleh peneliti tentang istilah-istilah yang ada pada masalah peneliti dengan tujuan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan orang-orang yang terkait dengan penelitian (Sanjaya, 2014:287). Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional sebagai berikut:

Variabel operasional dalam penelitian ini adalah *student leisure time* atau waktu luang peserta didik. Pengertian waktu luang seringkali diasosiasikan dengan tidak melakukan apa-apa dan juga bermalas-malasan, padahal tidak seperti itu. Arti istilah waktu luang terbagi atas 3 dimensi. Dilihat dari dimensi waktu, waktu luang dilihat sebagai waktu yang tidak digunakan untuk “bekerja”; mencari nafkah, melaksanakan kewajiban, dan mempertahankan hidup. Dari segi cara pengisian, waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati. Dari sisi fungsi, waktu luang adalah waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan potensi, meningkatkan mutu pribadi, kegiatan terapeutik bagi yang mengalami gangguan emosi, sebagai selingan dan hiburan, sarana rekreasi, sebagai kompensasi pekerjaan yang kurang menyenangkan, atau sebagai kegiatan menghindari sesuatu (Sukadji dalam Popsy, 2007).

Indikator *leisure time* (waktu luang) yang digunakan untuk mengambil data penelitian yaitu menurut Sandra L. Hofferth and Sally C. Curtin (2003):

Tabel 3.1 Indikator *Leisure Time* (waktu luang)

Indikator	Soal	No. Soal
Penggunaan komputer, televisi, dan media sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering menonton film/drama di komputer/laptop - Saya sering membuka dan bermain media sosial (facebook, instagram, twitter, dan lainnya) 	1,2
Olahraga dan kegiatan luar ruangan	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering berolahraga sesuai minat - Saya sering pergi ke taman di waktu luang 	3,4
Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Saya selalu membaca buku di waktu luang - Saya selalu belajar di waktu luang 	5,6
Hobi dan kegiatan seni	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering melakukan hobi saya di waktu luang - Saya sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang 	7,8
Pekerjaan dan belanja rumah tangga	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering melakukan pekerjaan rumah tangga (menyapu, mencuci dan yang sejenis) - Saya sering belanja keperluan rumah 	9,10
Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering bermain game online dan play station di waktu luang - Saya sering bermain ke mall bersama teman di waktu luang 	11,12
Kegiatan beribadah	<ul style="list-style-type: none"> - Saya selalu rutin beribadah (sholat, mengaji, pergi ke gereja, dan lain-lain) - Saya sering mengikuti kegiatan keagamaan (pengajian, tausiyah, dan lain- 	13,14

	lain)	
--	-------	--

Peneliti dalam mengolah hasil penelitian dengan menggunakan analisis data melalui program SPSS diantaranya dengan menggunakan uji normalitas dan uji *independent sample t-test*. Melalui uji normalitas, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Sementara itu, uji *independent sample t-test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Uji ini digunakan untuk menentukan apakah dua sample yang tidak berhubungan memiliki rata-rata yang berbeda.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian (Sanjaya, 2014:246). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara. Kuesioner merupakan seperangkat daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk penggunaan yang tertera (Sanjaya, 2014: 255). Suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah yang akan penulis teliti, guna untuk memperoleh data informasi yang diperlukan. Menurut Winarni (2011: 132) wawancara atau *interview* merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau responden. Kemudian Esterberg (dalam Sugiyono, 2012:317) mengatakan bahwa wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

3.5.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang sudah ada (Siregar, 2013: 21). Metode angket kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari

responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 151). Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti sudah tau pasti variabel yang akan diukur dan apa yang diharapkan (Masyhud, 2012: 206).

Menurut Nasution (2009: 128) metode angket adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab dibawah pengawasan peneliti. Adapun responden dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri Pakusari.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen kuesioner *student leisure time*

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item
<i>Leisure Time</i>	1. Penggunaan komputer, televisi, dan media sosial	- Saya sering menonton film/drama komputer/laptop - Saya sering membuka dan bermain media sosial (facebook, instagram, twitter, dan lainnya)	1,2
	2. Olahraga dan kegiatan luar ruangan	- Saya sering berolahraga sesuai minat - Saya sering pergi ke taman di waktu luang	3,4
	3. Kegiatan yang tenang dan belajar	- Saya selalu membaca buku di waktu luang - Saya selalu belajar di waktu luang	5,6

4. Hobi dan kegiatan seni	- Saya sering melakukan hobi saya di waktu luang - Saya sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang	7,8
5. Pekerjaan dan belanja rumah tangga	- Saya sering melakukan pekerjaan rumah tangga (menyapu, mencuci dan yang sejenis) - Saya sering belanja keperluan rumah	9,10
6. Bermain	- Saya sering bermain game online dan play station di waktu luang - Saya sering bermain ke mall bersama teman di waktu luang	11,12
7. Kegiatan beribadah	- Saya selalu rutin beribadah (sholat, mengaji, pergi ke gereja, dan lain-lain) - Saya sering mengikuti kegiatan keagamaan (pengajian, tausiyah, dan lain-lain)	13,14

3.5.2 Wawancara

Menurut Winarni (2011: 132) wawancara atau *interview* merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau responden. Kemudian Esterberg (dalam Sugiyono, 2012:317) mengatakan bahwa wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk

bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan antara pewawancara dengan yang diwawancarai. Bahkan keduanya dapat dilakukan bersamaan, di mana wawancara dapat digunakan untuk menggali lebih dalam lagi data yang didapat dari observasi. Dalam hal ini, yang menjadi obyek wawancara adalah orang-orang yang mengetahui dan memahami secara mendalam mengenai permasalahan dari motivasi belajar siswa. Obyek wawancara disini adalah siswa kelas 11 IPA 2 di SMA Negeri Pakusari.

Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
<i>Leisure Time</i>	1. Penggunaan komputer, televisi, dan media sosial	- Saya sering menonton film/drama di komputer/laptop	1,2	1. Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop?
		- Saya sering membuka dan bermain media sosial (facebook, instagram, twitter, dan lainnya)		2. Film dan drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan! 3. Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang? 4. Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!
	2. Olahraga dan kegiatan luar ruangan	- Saya sering berolahraga sesuai minat - Saya sering pergi ke taman di waktu luang	3,4	5. Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang? 6. Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan! 7. Apakah anda sering pergi ke taman di waktu luang? 8. Apa yang biasa anda lakukan di

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
				taman? Berikan alasan!
	3. Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar	- Saya selalu membaca buku di waktu luang - Saya selalu belajar di waktu luang	5,6	9. Apakah anda sering membaca buku di waktu luang? 10. Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan! 11. Apakah anda sering belajar di waktu luang? 12. Pelajaran apa yang sering anda pelajari? Berikan alasan!
	4. Hobi dan kegiatan seni	- Saya sering melakukan hobi saya di waktu luang - Saya sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang	7,8	13. Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang? 14. Hobi apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan! 15. Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang?

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
				16. Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!
	5. Pekerjaan dan belanja rumah tangga	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering melakukan pekerjaan rumah tangga (menyapu, mencuci dan yang sejenis) - Saya sering belanja keperluan rumah 	9,10	17. Apakah anda sering melakukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan!
				18. Apakah anda sering belanja keperluan rumah di waktu luang? Berikan alasan!
	6. Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering bermain game online dan play station di waktu luang - Saya sering bermain ke mall bersama teman di waktu luang 	11,12	19. Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang? berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!
				20. Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan!

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
				21. Kegiatan apa saja yang anda lakukan saat bermain di mall?
	7. Kegiatan beribadah	<ul style="list-style-type: none"> - Saya selalu rutin beribadah (sholat, mengaji, pergi ke gereja, dan lain-lain) - Saya sering mengikuti kegiatan keagamaan (pengajian, tausiyah, dan lain-lain) 	13,14	<p>22. Apakah anda selalu rutin beribadah seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!</p> <p>23. Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!</p>

3.5.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti dan sebagainya (Arikunto, 2013: 274). Dokumentasi dalam penelitian ini memiliki tujuan memperoleh data dari kegiatan pembelajaran sejarah dikelas XI IPS SMA Negeri Pakusari. Dokumentasi awal dilakukan dengan daftar peserta didik dan foto saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Dokumentasi lainnya berupa jurnal internasional dan jurnal nasional, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Data yang diperoleh sebagai acuan untuk melihat seberapa besar perubahan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan yang dilakukan oleh peneliti lebih mudah dan lebih baik (lebih cermat, lengkap, dan sistematis) sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu kejadian alam maupun sosial yang diamati oleh peneliti (Arikunto, 2013:203). Pada dasarnya meneliti merupakan kegiatan melakukan pengukuran, untuk itu dibutuhkan suatu alat ukur yang baik untuk mendapatkan hasil yang baik. Sugiyono (2012: 305) mengatakan bahwa instrument penelitian kuantitatif dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner atau angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini untuk melihat bagaimanakah tingkat *student leisure time* (waktu luang peserta didik) berdasarkan jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua. Penelitian ini menggunakan instrument data *leisure time* (waktu luang) menggunakan kuesioner.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

Sebuah penelitian, data memiliki kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya

hasil penelitian, sedangkan benar tidaknya data tergantung pada baik tidaknya instrumen pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang baik diharapkan memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2013:211). Adapun pengujian instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Uji Validitas

Kuesioner yang digunakan sebagai instrumen penelitian dinyatakan valid apabila pertanyaan atau pernyataan yang dibuat mampu mengungkap sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Arifin, 2017: 67). Tinggi atau rendahnya validitas kuesioner menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2014: 212). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk dengan mengkorelasikan skor butir dengan skor total. Rumus korelasi yang digunakan adalah rumus yang dikemukakan oleh Pearson yaitu *product moment*. Menurut Arikunto (2014: 213) rumus *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Koefisien korelasi item soal

$\sum x$: Jumlah skor item

$\sum y$: Jumlah skor total

N : Jumlah responden

Uji validitas penelitian ini menggunakan bantuan program *Statistical Package for The Sosial Science (SPSS)* versi 22. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) klik menu *Analyze*, (2) *Correlated*, (3) *Bivariat*, (4) pindahkan label ke kotak *Variabels*, (5) dan terakhir klik *OK*. Menurut Briggs dan Cheek (1986, dalam Pallant, 2010: 97) nilai dari *corrected item-total correlation* yang direkomendasikan adalah 0,2 hingga 0,4.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Pertanyaan atau pernyataan yang terdapat di dalam kuesioner dinyatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pertanyaan atau pernyataan tersebut stabil dan konsisten dari waktu ke waktu (Arifin, 2017: 68). Apabila data sesuai dengan kenyataan, maka akan tetap menunjukkan hasil yang sama jika diteliti berulang kali (Arikunto, 2014: 221). Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas internal dengan menggunakan rumus *Alpha*. Rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas kuesioner yang menggunakan teknik skor skala *Likert* (Arikunto, 2014: 239). Menurut Arikunto (2014: 239) rumus *Alpha* yaitu sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r = koefisien reliabilitas instrument (*cronbach alpha*)

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = total varians butir

σ_t^2 = total varians

Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan bantuan program *Statistical Package for The Sosial Science* (SPSS) versi 22. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) klik menu *Analyze*, (2) *Scale*, (3) *Reliability Analysis*, (4) pindahkan label ke kotak *Items*, (5) pilih *Model Alpha*, (6) klik *Statistics*, (7) beri tanda (v) pada kotak *Item*, *Scale*, *Scale if item deleted*, *Correlation*, (8) klik *Continue*, (9) dan terakhir klik *OK*. Menurut DeVellis (2003, dalam Pallant, 2010: 97) koefisien *cronbach alpha* yang ideal untuk menyatakan bahwa instrument tersebut reliabel adalah lebih dari 0,7.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang dilakukan dalam penelitian, karena berhubungan dengan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.8.1 Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono, dkk., 2013:38). Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2013:145).

Mengingat terbatasnya kemampuan peneliti untuk dapat mengamati peserta didik secara keseluruhan selama proses pembelajaran berlangsung, maka dalam penelitian ini observasi dilakukan peneliti dengan cara berkolaborasi atau bermitra dengan guru di sekolah. Adapun berkaitan dengan aspek yang akan diobservasi, sebelumnya peneliti telah melakukan diskusi dengan guru mitra sehingga telah tercapai kesepakatan atau kesepakatan tentang aspek-aspek yang akan diamati tersebut. Aspek yang diamati dalam observasi setelah adanya persetujuan guru adalah pemanfaatan *student leisure time* atau waktu luang siswa.

3.8.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang sudah ada (Siregar, 2013: 21).

3.8.3 Wawancara

Menurut Winarni (2011: 132) wawancara atau *interview* merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau responden. Kemudian Esterberg (dalam Sugiyono, 2012:317) mengatakan bahwa wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

3.8.4 Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel penelitian yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data-data yang relevan dengan penelitian (Sudaryono, dkk., 2013:41). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang telah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (Sanjaya, 2009:49). Mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, surat, dan sebagainya (Suharsimi 2001). Dalam penelitian ini penulis menggambarkan gambaran umum lokasi penelitian siswa SMA Negeri Pakusari.

3.9 Prosedur Penelitian

3.9.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan dan pembelajaran, langkah-langkah pada tahap ini terdiri dari:

- a. Mengurus surat izin penelitian yang dibutuhkan.
- b. Melakukan penentuan terhadap populasi, penelitian menggunakan populasi kelas XI IPA di SMA Negeri Pakusari tahun pelajaran 2019/2020.
- c. Melakukan penentuan terhadap sampel.
- d. Melaksanakan konsultasi dengan dua dosen pembimbing dan guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri Pakusari mengenai rencana pelaksanaan teknis penelitian.
- e. Melakukan studi lapangan dengan melakukan observasi ke sekolah.
- f. Menyusun alat pengumpul data berupa kuesioner.
- g. Melakukan uji coba alat pengumpul data (instrumen).
- h. Mengolah hasil uji coba soal tes uraian kemudian melakukan revisi dan menentukan soal yang akan digunakan dalam pengambilan data.

3.9.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini melakukan pemberian perlakuan pada kelas XI IPA 1, XI IPA 2 dan XI IPA 3, langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- (1) Menyiapkan perangkat kuesioner yaitu:

- a) Presensi peserta didik
 - b) Jurnal mengajar
 - c) Bahan kuesioner melalui google forms
- (2) Pendidik mengajar peserta didik untuk berdoa dan melakukan presensi
 - (3) Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengisi kuesioner dengan *handphone* melalui google forms

3.9.3 Tahap Akhir

- a. Mengecek data yang ada di lapangan, data kuesioner dan mengumpulkan data dokumentasi berupa foto
- b. Menganalisis data hasil kuesioner dengan analisis statistik
- c. Menarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan sebelumnya

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan oleh peneliti sebagai proses pengolahan data-data yang diperoleh menjadi suatu informasi yang akan menjawab permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penelitian. Setelah data-data yang kita perlukan berhasil dikumpulkan, peneliti melakukan pemeriksaan dan penyaringan kuesioner. Pemeriksaan dan penyaringan kuesioner bertujuan untuk memastikan kuesioner yang terkumpul telah terisi dengan benar. Selanjutnya dilakukan proses *scoring* (pemberian skor) pada pernyataan yang terdapat dalam kuesioner *student leisure time*. Skor yang diberikan pada setiap pernyataan disesuaikan dengan ketentuan skala *Likert* yaitu skor 1 sampai dengan 5. Skala *Likert* merupakan alat yang digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2015; 165).

Setelah proses *scoring* selanjutnya dilakukan proses tabulasi. Proses tabulasi dilakukan untuk memudahkan peneliti melakukan analisis data.

Selanjutnya adalah tahap analisis data menggunakan program *Statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) versi 22.

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik nonparametrik (Hasan dan Misbahuddin, 2013:278). Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Apabila data tersebut berdistribusi normal, maka analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, sedangkan apabila data tersebut berdistribusi tidak normal maka analisis data dilakukan dengan statistik nonparametrik. Pengujian normalitas dilakukan dengan metode *shapiro wilk* dengan bantuan *software* SPSS 23 *for windows* (dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$).

Dasar pengambilan keputusan bahwa jika p dari koefisien $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika P dari koefisien $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

3.10.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan antara kelompok sampel yang dibandingkan rata-ratanya memiliki ragam homogen atau tidak. Dasar pengambilan dari uji ini menggunakan nilai signifikansi (p-value). Nilai signifikansi hasil pengujian yang lebih besar dari alpha sebesar 5% ini menunjukkan bahwa ragam antar kelompok sampel adalah homogen. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* pada SPSS versi 22 *for windows*. Langkah-langkah menguji data homogen ragam dengan menggunakan uji F yaitu:

- 1) $F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Varianterkecil}}$
- 2) $db_1 = (n_1 - 1)$ dan $db_2 = (n_2 - 1)$
- 3) Hipotesis
 - $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Homogen)
 - $H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (tidak homogen)
- 4) Taraf signifikansi (α): 0,05

5) Pengambilan keputusan:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_1 ditolak

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_1 diterima atau H_0 ditolak

Atau (dengan nilai Sig. pada SPSS)

- 1) Hipotesis: H_0 = Data sampel berasal dari distribusi yang homogen
 H_1 = data sampel berasal dari distribusi yang tidak homogen
- 2) Taraf signifikansi: 0,05
- 3) Syarat: jika sig. > 0,05 maka H_0 diterima
 Jika sig. \leq 0,05 maka H_0 ditolak atau H_1 diterima

3.10.5 Uji Hipotesis

Kebenaran suatu pernyataan perlu diuji secara statistik untuk menentukan kesimpulan menerima atau menolak pernyataan tersebut dengan menggunakan uji hipotesis (Arifin, 2017:17).

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan *student leisure time* berdasarkan jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua peserta didik. Pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan menggunakan bantuan program SPSS 25.0 for Windows. Uji *independent sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat *student leisure time* berdasarkan jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua peserta didik, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- c. (H01) tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat *student leisure time*

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPA SMA Negeri Pakusari tahun ajaran 2019-2020.

4.1 Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dari uji validitas dan uji reliabilitas hasil belajar peserta didik setelah mengisi kuesioner leisure time. Berikut merupakan hasil analisis data yang diperoleh.

4.1.1 Hasil Uji Coba Instrumen

Sebelum instrument digunakan untuk penelitian, instrument diuji coba terlebih dahulu validitas isinya. Instrument diuji coba untuk dihitung nilai validitas dan reliabilitas, untuk instrument tes akan dianalisis butir soalnya. Instrument soal akan diuji cobakan di kelas XI IPA SMANegeri Pakusari.

4.1.2 Uji Validitas

Data yang diperoleh dari uji coba instrument dihitung menggunakan software SPSS versi 22 for windows. Berikut hasil uji validitasnya.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas *Leisure Time*

No.	<i>Leisure Time</i>				
	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig	Koefisien Korelasi	Keterangan
1.	0,335	0,2050	0,000	Rendah	Valid
2.	0,222	0,2050	0,000	Rendah	Valid
3.	0,215	0,2050	0,000	Rendah	Valid
4.	0,396	0,2050	0,000	Rendah	Valid

5.	0,474	0,2050	0,000	Sedang	Valid
6.	0,622	0,2050	0,000	Kuat	Valid
7.	0,305	0,2050	0,000	Rendah	Valid
8.	0,516	0,2050	0,000	Sedang	Valid
9.	0,430	0,2050	0,000	Sedang	Valid
10.	0,437	0,2050	0,000	Sedang	Valid
11.	0,474	0,2050	0,000	Sedang	Valid
12.	0,380	0,2050	0,000	Rendah	Valid
13.	0,505	0,2050	0,000	Sedang	Valid
14.	0,528	0,2050	0,000	Sedang	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas diketahui bahwa semua item pertanyaan pada variable *leisure time* memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,2050) dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf nyata alpha 5% (0,05) sehingga disimpulkan bahwa item pertanyaan tersebut telah valid dan dapat dilakukan analisis selanjutnya.

4.1.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui item-item soal pertanyaan reliabel. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas *Leisure Time*

Variabel Penelitian	Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Leisure Time</i>	0,618	Reliabel

Instrument dikatakan reliabel, jika *Cronbach's Alpha*-nya sama dengan atau lebih besar dari 0,6. Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa *Cronbach's Alpha* pada item-item pertanyaan yang diajukan lebih besar dari 0,6 sehingga

disimpulkan item-item tersebut telah reliabel dan dapat dilakukan analisis selanjutnya.

4.1.4 Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis parametric, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap distribusi data penelitian. Salah satu uji normalitas yang dapat digunakan adalah metode *Kolmogorov-Sminor*. Apabila data penelitian berdistribusi normal, maka pengujian data penelitian dapat menggunakan metode parametric. Sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal maka pengujian data penelitian menggunakan metode non-parametrik. Selain itu juga dilakukan pengujian terhadap ragam data penelitian. Pengujian ragam data penelitian ini menggunakan uji *Levene*.

4.1.5 Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov pada SPSS versi 22 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dari *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan nilai signifikan (p-value). Nilai signifikan hasil pengujian yang lebih besar dari alfa sebesar 5% menunjukkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Langkah-langkah menguji data normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, yaitu:

- 1) Data dihitung terlebih dahulu \bar{x} dan standar deviasi
- 2) Ubahlah nilai x ke nilai standar z dengan $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$
- 3) Menentukan luas kurva Z_i , (z-tabel)
- 4) Menentukan a_1 dan a_2 :
 - a_1 : selisih Z-tabel dan k pada batas atas ($a_2 = \text{Absolut}(k_p - Z_{\text{tab}})$)
 - a_2 : selisih Z-tabel dan k pada batas bawah ($a_1 = \text{Absolut}(a_2 - f_i/n)$)
- 5) Nilai mutlak maksimum dari a_1 dan a_2 dinotasikan dengan D_0
- 6) Menentukan harga D-tabel (Wayne W. Daniel, 1990:571)
 - $A=0,05$, $D\text{-tabel} = \frac{1,36}{\sqrt{n}}$, n banyaknya data
- 7) Kriteria pengujian

Jika $D_o \leq D\text{-tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $D_o > D\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak

8) Pengambilan keputusan

Jika $D_o \leq D\text{-tabel}$: Sampel berasal dari populasi yang distribusi normal

Jika $D_o > D\text{-tabel}$: Sampel berasal dari populasi yang distribusi tidak normal.

Atau (dengan nilai Sig. pada SPSS)

1) Hipotesis:

H_0 = Data sample berasal dari populasi yang distribusi normal

H_1 = Data sampel berasal dari populasi yang distribusi tidak normal

2) α : 0,05

3) kriteria pengujian

Jika sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika sig. $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data

Variabel Penelitian	N	Sig.	Keterangan
<i>Leisure Time</i> keseluruhan	90	0,119	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.3, pada variabel penelitian diperoleh nilai signifikan (p-value) yang lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data penelitian tersebut normal.

4.1.6 Uji Homogenitas Ragam

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan antara kelompok sampel yang dibandingkan rata-ratanya memiliki ragam homogen atau tidak. Dasar pengambilan dari uji ini menggunakan nilai signifikansi (p-value). Nilai signifikansi hasil pengujian yang lebih besar dari alpha sebesar 5% ini menunjukkan bahwa ragam antar kelompok sampel adalah homogen. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* pada SPSS versi 22 *for windows*. Langkah-langkah menguji data homogen ragam dengan menggunakan uji F yaitu:

$$6) F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Varianterkecil}}$$

7) $db_1 = (n_1-1)$ dan $db_2 = (n_2-1)$

8) Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (Homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (tidak homogen)}$$

9) Taraf signifikansi (α): 0,05

10) Pengambilan keputusan:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_1 ditolak

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_1 diterima atau H_0 ditolak

Atau (dengan nilai Sig. pada SPSS)

4) Hipotesis: H_0 = Data sampel berasal dari distribusi yang homogen

H_1 = data sampel berasal dari distribusi yang tidak homogen

5) Taraf signifikansi: 0,05

6) Syarat: jika sig. > 0,05 maka H_0 diterima

Jika sig. \leq 0,05 maka H_0 ditolak atau H_1 diterima

Table 4.4 Hasil Uji Homogenitas Ragam Data Penelitian

Variabel	<i>Levene Statistic</i>	N	Sig.	Keterangan
Leisure Time	1,983	90	0,104	Ragam Homogen

Berdasarkan tabel tersebut pada nilai signifikansi (p-value) uji Levene pada variable leisure time lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut mempunyai ragam nilai yang homogen.

4.1.7 Uji Hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah, uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan SPSS untuk melihat bagaimana tingkat *student leisure time* atau waktu luang yang dimiliki peserta didik.

Seluruh perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS *versi 22 for windows* sehingga tidak diperlukan melakukan perbandingan antara hasil

penelitian dengan tabel statistik karena *output* computer dapat diketahui besarnya nilai P diakhir semua teknik statistic yang diuji.

Tabel 4.5 Hasil tingkat *Leisure Time*

Indikator	N	Min.	Max	Mean	Std. Deviation	Interpretasi
1. Penggunaan komputer, televisi, dan media sosial	90	2	4	2.66	0.603	Rata-rata
2. Olahraga dan kegiatan luar ruangan	90	2	4	2.36	0.493	Rendah
3. Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar	90	1	4	2.21	0.513	Rendah
4. Hobi dan kegiatan seni	90	2	4	2.57	0.616	Rendah
5. Pekerjaan dan belanja rumah tangga	90	1	4	2.60	0.743	Rata-rata
6. Bermain	90	1	4	2.49	0.651	Rendah
7. Kegiatan beribadah	90	2	4	2.98	0.631	Rata-rata

4.1.8 Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilakukan kepada peserta didik kelas XI IPA 3 di SMA Negeri Pakusari. Peneliti mengambil sampel 4 peserta didik untuk diwawancara dua peserta didik laki-laki dan dua peserta didik perempuan. Berdasarkan kisi-kisi wawancara maka hasil wawancara dapat diambil kesimpulan bahwa jawaban yang diberikan oleh masing-masing peserta didik berbeda-beda. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan:

Tabel 4.6 Hasil wawancara responden 1

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban narasumber 1 (laki-laki)
1.	Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop? Film dan	Sering, Film action, saya ingin melihat actor favorit saya dan juga sebagai

	drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan!	hiburan.
2.	Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang? Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!	Kadang-kadang, Saya sering membuka aplikasi whatsapp untuk <i>chatting</i> dengan teman-teman.
3.	Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang? Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan!	Sering. Olahraga futsal, sepak bola. Karena selain untuk menjaga kesehatan olahraga juga bisa dijadikan acara untuk berkumpul dengan teman-teman dan menambah teman baru.
4.	Apakah anda sering pergi ke taman di waktu luang? Apa yang biasa anda lakukan di taman? Berikan alasan!	Tidak pernah.
5.	Apakah anda sering membaca buku di waktu luang? Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan!	Sering, Saya sering membaca buku tentang psikologi, karena saya tertarik tentang karakter dan kepribadian manusia.
6.	Apakah anda sering belajar di waktu luang? Pelajaran apa yang sering ada pelajari? Berikan alasan!	Sering, Pelajaran bahasa inggris, karena saya ingin belajar bahasa asing supaya pandai dan bisa beradaptasi dengan jaman 4.0 saat ini.
7.	Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang? Hobi apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!	Sering, Saya hobi bermain futsal dan sepak bola, karena bisa menyehatkan badan.
8.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang? Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!	Tidak pernah.
9.	Apakah anda sering melakukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan! Apakah anda sering belanja keperluan	Kadang-kadang, jika disuruh oleh orang tua. Tidak pernah.

	rumah di waktu luang? Berikan alasan!	
10.	Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang? berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!	Sering, saya bermain game online selama 2 sampai 3 jam untuk menghibur diri.
11.	Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan! Kegiatan apa saja yang anda lakukan saat bermain di mall?	Tidak pernah.
12.	Apakah anda selalu rutin beribadah seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!	Sering, karena shalat kewajiban setiap umat muslim.
13.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!	Kadang-kadang, pengajian setiap malam jumat, karena bisa menambah ilmu keagamaan.

Tabel 4.7 Hasil wawancara responden 2

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban narasumber 2 (perempuan)
1.	Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop? Film dan drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan!	Kadang-kadang, Saya memilih nonton film horror dan drama korea, untuk menghilangkan rasa bosan setelah seharian belajar di sekolah.
2.	Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang? Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!	Kadang-kadang, Youtube, untuk melihat hiburan yang sedang trending seperti vlog artis, beauty vlogger dan membuka situs tentang pelajaran.
3.	Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang? Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan!	Kadang-kadang, Jogging, untuk menjaga kesehatan di waktu weekend di pagi hari.
4.	Apakah anda sering pergi ke taman di	Tidak pernah.

	waktu luang? Apa yang biasa anda lakukan di taman? Berikan alasan!	
5.	Apakah anda sering membaca buku di waktu luang? Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan!	Sering, Buku novel tentang <i>science fiction</i> seperti novel harry potter, Narnia. Untuk mengembangkan imajinasi dan melatih otak.
6.	Apakah anda sering belajar di waktu luang? Pelajaran apa yang sering ada pelajari? Berikan alasan!	Sering, Biologi, karena pelajaran biologi lebih saya sukai dari pada pelajaran lainnya.
7.	Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang? Hobi apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!	Sering, Saya hobi membaca buku, karena membaca buku kita bisa menambah wawasan dan pengetahuan kita.
8.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang? Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!	Tidak pernah.
9.	Apakah anda sering melalukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan! Apakah anda sering belanja keperluan rumah di waktu luang? Berikan alasan!	Sering, karena kewajiban membantu orang tua dan juga saya anak tunggal. Kadang-kadang, karena di ajak ibu berbelanja.
10.	Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang? berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!	Tidak pernah.
11.	Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan! Kegiatan apa saja yang anda lakukan saat bermain di mall?	Kadang-kadang, <i>hangout</i> bersama teman dan sesekali belanja keperluan pribadi.
12.	Apakah anda selalu rutin beribadah	Selalu, karena sudah kewajiban umat

	seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!	islam.
13.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!	Kadang-kadang, shalawatan dan kajian ilmu fiqih karena untuk menambah ketebalan iman.

Tabel 4.8 Hasil wawancara responden 3

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban narasumber 3 (laki-laki)
1.	Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop? Film dan drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan!	Kadang-kadang, Saya memilih nonton film horror dan film action, supaya terus update film terbaru.
2.	Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang? Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!	Selalu, saya sering membuka aplikasi whatsapp LINE untuk <i>chatting</i> dengan kawan-kawan.
3.	Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang? Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan!	Kadang-kadang, saya suka berolahraga basket, untuk menjaga kesehatan di waktu weekend dan menjaga silaturahmi dengan kawan.
4.	Apakah anda sering pergi ke taman di waktu luang? Apa yang biasa anda lakukan di taman? Berikan alasan!	Tidak pernah.
5.	Apakah anda sering membaca buku di waktu luang? Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan!	Kadang-kadang, yang saya baca ya buku pelajaran ketika ada PR.
6.	Apakah anda sering belajar di waktu luang? Pelajaran apa yang sering ada pelajari? Berikan alasan!	Kadang-kadang, saya belajar pelajaran yang ada PR.
7.	Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang? Hobi apa yang biasa anda	Sering, Saya hobi bermain game online, saya suka punya lebih banyak teman

	lakukan? Berikan alasan!	online.
8.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang? Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!	Tidak pernah.
9.	Apakah anda sering melakukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan! Apakah anda sering belanja keperluan rumah di waktu luang? Berikan alasan!	Tidak pernah.
10.	Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang? berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!	Sering, 2 sampai 3 jam dua kali sehari.
11.	Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan! Kegiatan apa saja yang anda lakukan saat bermain di mall?	Kadang-kadang, nongkrong bareng teman-teman.
12.	Apakah anda selalu rutin beribadah seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!	Sering, kewajiban sebagai umat islam buat sholat lima waktu.
13.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!	Tidak pernah.

Tabel 4.9 Hasil wawancara responden 4

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban narasumber 4 (perempuan)
1.	Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop? Film dan drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan!	Sering, Saya memilih nonton drama korea, untuk menghilangkan rasa bosan setelah seharian belajar di sekolah.

2.	Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang? Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!	Kadang-kadang, saya sering membuka aplikasi chatting seperti whatsapp, instagram, dan youtube, untuk melihat hiburan yang sedang trending seperti vlog artis, beauty vlogger.
3.	Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang? Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan!	Kadang-kadang, Jogging untuk menjaga benuk badan supaya tetap ideal.
4.	Apakah anda sering pergi ke taman di waktu luang? Apa yang biasa anda lakukan di taman? Berikan alasan!	Tidak pernah.
5.	Apakah anda sering membaca buku di waktu luang? Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan!	Sering, saya suka membaca novel bergenre romance dan teenfiction karena saya masih remaja.
6.	Apakah anda sering belajar di waktu luang? Pelajaran apa yang sering ada pelajari? Berikan alasan!	Sering, saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia karena lebih mudah dipahami.
7.	Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang? Hobi apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!	Kadang-kadang, hobi saya menjahit sesuai dengan ekskul yang ada di sekolah.
8.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang? Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!	Tidak pernah.
9.	Apakah anda sering melakukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan! Apakah anda sering belanja keperluan rumah di waktu luang? Berikan alasan!	Sering, karena disuruh oleh orang tua.
10.	Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang?	Tidak pernah.

	berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!	
11.	Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan! Kegiatan apa saja yang anda lakukan saat bermain di mall?	Kadang-kadang, untuk belanja keperluan pribadi dan nonton film yang sedang tayang di bioskop yang ada di dalam mall.
12.	Apakah anda selalu rutin beribadah seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!	Selalu, karena sudah kewajiban sebagai muslim.
13.	Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!	Kadang-kadang, pengajian ikut ibu hari kamis.

4.2 Pembahasan

Pembahasan penelitian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian untuk menjawab beberapa permasalahan yang telah dibahas pada bab sebelumnya yaitu apakah *student leisure time* memiliki hubungan dengan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas diketahui bahwa semua item pertanyaan pada variable *leisure time* memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,2050) dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf nyata alpha 5% (0,05) sehingga disimpulkan bahwa item pertanyaan tersebut telah valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha*-nya untuk instrument *leisure time* 0,618 yang lebih besar dari 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa item tersebut sangat reliabel atau instrument yang digunakan menunjukkan konsistensi yang baik.

Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan (p-value) yaitu 0,119 yang lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data penelitian tersebut berdistribusi normal hasil uji homogenitas ragam data diperoleh nilai signifikansi (P= 0,104) yang lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa variabel tersebut mempunyai nilai yang homogen.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tingkat *student leisure time*, maka tingkat *student leisure time* yang memiliki nilai mean tingkat *student leisure time* yang memiliki nilai mean terendah yaitu pada indikator nomor tiga yaitu kegiatan yang tenang - membaca dan belajar dengan nilai mean sebesar 2.21. Tingkat *student leisure time* tertinggi yaitu pada indikator nomor tujuh, kegiatan beribadah dengan nilai mean sebesar 2.98. Hal itu sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa responden yang mengatakan bahwa kegiatan beribadah adalah suatu hal yang wajib dilakukan sebagai umat yang beragama. Sementara

Secara umum ibadah memiliki arti segala sesuatu yang dilakukan manusia atas dasar patuh terhadap pencipta Nya sebagai jalan untuk mendekati diri kepada Nya. Ibadah menurut bahasa (etimologis) adalah diambil dari kata ta'abbud yang berarti menundukkan dan mematuhi dikatakan thariqun mu'abbad yaitu : jalan yang ditundukkan yang sering dilalui orang. Ibadah dalam bahasa Arab berasal dari kata abda' yang berarti menghamba. Jadi, meyakini bahwasanya

dirinya hanyalah seorang hamba yang tidak memiliki keberdayaan apa-apa sehingga ibadah adalah bentuk taat dan hormat kepada Tuhan Nya. Ibadah merupakan media (wasilah) yang akan menghubungkan manusia dengan Tuhannya dan manusia dengan sesamanya.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti tentang *student leisure time* yang dimiliki peserta didik kelas XI IPA 1, XI IPA 2 dan XI IPA 3 melalui kuesioner *leisure time* atau waktu luang peserta didik di SMA Negeri Pakusari tahun pelajaran 2019/2020 tentang tingkat *student leisure time*. Hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu bahwa tingkat *student leisure time* dengan nilai mean tertinggi pada kegiatan beribadah dengan nilai yang diperoleh sebesar 2.98.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang tingkat *student leisure time* di luar jam sekolah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPA di SMA Negeri Pakusari tahun pelajaran 2019/2020, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, banyaknya *leisure time* atau waktu luang yang dimiliki oleh peserta didik tidak dimanfaatkan dengan baik oleh peserta didik untuk kepentingan studi, sehingga disarankan pendidik dapat memberikan tugas-tugas yang dapat membantu peserta didik memanfaatkan *leisure time* atau waktu luang yang baik untuk kepentingan studi.
2. Bagi peserta didik, diharapkan mampu menggunakan dan memanfaatkan *leisure time* atau waktu luang dengan baik dalam rangka meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu dan Widodo Supriyono. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Edisi 4*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati dan Mujiono. (2009) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Djamarah, Syaiful Bahri, (1994)*Prestasi Belajar dan kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- M. Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Monks, F.J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. 2002. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Nashori, H Fuad, 2003. *Potensi-Potensi Manusia*, Yogyakarta: Pustaka Fajar.
- Ngalim Purwanto (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rohmat, Kurnia. 2011. *Menjadi Dirimu yang Terbaik*. Jakarta : PT Imperial bhakti utama.
- Sanjaya, H. Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suharsimi, Arikunto. 2000. *Manajemen penelitian*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya.
- Suharsimi, Arikunto. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&*. Bandung: Alfabeta.

- Sukarjo, Ukim Komarudin, 2009. *Landasan Pendidikan, Konsep Dan aplikasinya*. Kelapa Gading Permai, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suryabarata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Soepeno, Bambang. 2015. *Fungsi dan Aplikasi Teori dalam Penelitian Sosial*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tordkildsen, George. 2011. *Leisure and Recreation Management*. London: E and FN spon.
- Veblen, Thorstein. 2007. *The Theory of the Leisure Class* (Oxford World's Classics). New York: Oxford University Press.
- Winkel, W. S. 1993. *Psikologi pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Jurnal
- Bossaert, G; S. Doumen; E.Buyse; K. Verschueren (2011). "Predicting Students' Academic Achievement after the Transition to First Grade: A Two-Year Longitudinal Study" *Journal of Applied Developmental Psychology* 32: 47–57.
- Good, T. (2009). Teacher effectiveness in the elementary school: What do we know about it now? *Journal of Teacher Education*, 30, 52-64.
- Hidayati, Nurul (2016) *The Effect Of Leisure Time Activities On Life Quality Of Youth In Malaysia*.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education(IJHSSE)*, 1 (11), 73-100.
- Lassiter, K. (1995). "The Relationship between Young Children's Academic Achievement and Measures of Intelligence". *Psychology in the Schools* 32: 170–177.
- Naqib, Muhammad (2016). *Student Participation In The Leisure Activities And*

The Relationship Between Individuals Social Wellbeing.

Popsy, T. 2007. *Jurnal Psikologi Populer*. Diakses dari situs <http://poopsy.wordpress.com/2007/06/05/mengisi-celah-waktu-luang> pada tanggal 15 Juni 2019.

Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1 (1).

Tinsley, H. E. A., & Eldredge, B. D. (1995). *Psychological benefits of leisure participation: A taxonomy of leisure activities based on their need-gratification properties*. *Journal of Counseling Psychology*, 42(2),123–132.

Wachter, C., & Kelly, J. (1998). *Exploring VCR use as a leisure activity*. *Leisure Sciences*, 20, 213–227.

Skripsi

Darisma, Y. 2013. *Upaya Pemanfaatan Waktu Luang Di Sekolah Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Lasem tahun ajaran 2012/2013*.

Dasvita, D. K. 2013. *Pemanfaatan Waktu Senggang/Luang Bagi Peserta Didik Di SMA Pertiwil Padang*.

Muhajir, A. 2007. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Peserta Didik Kelas X Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.

Naim, M dkk. 2016. Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Metode Proyek Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Rambipuji. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*. 52(1): 98.

Wahyono. 2013. *Pengaruh Pemanfaatan Waktu Luang, Intensitas Guru & Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Surakarta*.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Tingkat <i>Student Leisure Time</i> Di Luar Jam Sekolah peserta didik pada mata pelajaran sejarah	1. Bagaimana tingkat <i>student leisure time</i> atau waktu luang peserta didik? 2. Adakah perbedaan antara <i>student leisure time</i> atau waktu luang yang dimiliki peserta didik dengan jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua peserta didik?	1) Variabel <i>Student Leisure Time</i>	Bebas <i>Leisure</i> Indikator <i>leisure time</i> (waktu luang) meliputi: 1. Penggunaan komputer, televisi, dan media 2. Olahraga dan kegiatan luar ruangan 3. Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar 4. Hobi dan kegiatan seni 5. Pekerjaan dan belanja rumah tangga 6. Bermain 7. Kegiatan beribadah	Buku, Jurnal nasional, jurnal internasional, dan penelitian terdahulu terkait <i>student leisure time</i> .	1) Jenis Penelitian: Penelitian kuantitatif jenis korelasional 2) Tempat Penelitian: a) SMA Negeri Pakusari 3) Media Pengumpulan Data: Kuesioner, wawancara dan Dokumentasi

Lampiran B. Kuesioner *Leisure Time*

Kuesioner Waktu Luang - Google Formulir new.pdf - Nitro Pro 10

REVIEW FORMS PROTECT CLOUD HELP

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui hubungan student leisure time di luar jam sekolah terhadap hasil belajar siswa

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER
1. Pada kuesioner ini terdapat 19 pernyataan. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan karakteristikmu!

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN
Tidak Pernah (TP) = 1
Kadang-Kadang (KK) = 2
Sering (SR) = 3
Selalu (SL) = 4

1. Jenis Kelamin
Tandai satu oval saja.

Laki-laki
 Perempuan

2. Kelas
Tandai satu oval saja.

10
 11
 12

1 OF 4

Kuesioner Waktu Luang - Google Formulir new.pdf - Nitro Pro 10

REVIEW FORMS PROTECT CLOUD HELP

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

3. Umur
Tandai satu oval saja.

16
 17
 18

4. Pekerjaan Orang Tua
Tandai satu oval saja.

Tidak memiliki pekerjaan
 Bidang akademik (Guru/tutor atau pendidikan dan pekerjaan lain yang sejenis)
 Bidang politik (pengacara, pemda, politikus dan pekerjaan lain yang sejenis)
 Bidang sosial, agama dan budaya ()
 Bidang ekonomi (wiraswasta, pedagang dan pekerjaan lain yang sejenis)
 Lain-lain

<https://docs.google.com/forms/d/1oeJm4CUNtysV5pdtbwTbask0WBkXWrgTVAKTZIEddY6o/edit>

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

5. Nilai Rapor Mata Pelajaran Sejarah
Tandai satu oval saja.

A
 B

1 OF 4

Kuesioner Waktu Luang - Google Formulir new.pdf - Nitro Pro 10

EDIT REVIEW FORMS PROTECT CLOUD HELP

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

5. **Nilai Rapor Mata Pelajaran Sejarah**
Tandai satu oval saja.

A
 B
 C
 D

6. **Saya sering menonton film/drama di komputer/laptop**
Tandai satu oval saja.

TidakPernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

7. **Saya sering membuka dan bermain media sosial (facebook, instagram, twitter dan lainnya)**
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

8. **Saya sering berolahraga sesuai minat**
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang

2 OF 4

Kuesioner Waktu Luang - Google Formulir new.pdf - Nitro Pro 10

HOME EDIT REVIEW FORMS PROTECT CLOUD HELP

Waktu Luang - Google Fo... X

Selalu

8. **Saya sering berolahraga sesuai minat**
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

9. **Saya sering pergi ke taman di waktu luang**
Tandai satu oval saja.

TidakPernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

10. **Saya selalu membaca buku di waktu luang**
Tandai satu oval saja.

TidakPernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

<https://docs.google.com/forms/d/1oeJm4CUNhysVSpdbwThask0WBkXWqTVAKTZEsdY6o/edit> 2/4

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

2 OF 4

Kuesioner Waktu Luang - Google Formulir new.pdf - Nitro Pro 10

REVIEW FORMS PROTECT CLOUD HELP

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

11. Saya selalu belajar di waktu luang
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

12. Saya selalu melakukan hobi saya di waktu luang
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

13. Saya sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

14. Saya sering melakukan pekerjaan rumah tangga (menyapu, mencuci dan yang sejenis)
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah

3 OF 4

Kuesioner Waktu Luang - Google Formulir new.pdf - Nitro Pro 10

REVIEW FORMS PROTECT CLOUD HELP

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

14. Saya sering melakukan pekerjaan rumah tangga (menyapu, mencuci dan yang sejenis)
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

15. Saya sering belanja keperluan rumah
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

16. Saya sering bermain game online dan play station di waktu luang
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

<https://docs.google.com/forms/d/1oeJm4CUNtysV5pDbwTbask0WBkXWfqTVAkTZiEdsY6o/edit>

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

17. Saya sering bermain ke mall bersama teman di waktu luang

3 OF 4

Kuesioner Waktu Luang - Google Formulir new.pdf - Nitro Pro 10

EW FORMS PROTECT CLOUD HELP

8/26/2019 Kuesioner Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

17. Saya sering bermain ke mall bersama teman di waktu luang
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

18. Saya selalu rutin beribadah (sholat, mengaji, pergi ke gereja)
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

19. Saya sering mengikuti kegiatan keagamaan (pengajian, tausiyah)
Tandai satu oval saja.

Tidak Pernah
 Kadang-Kadang
 Sering
 Selalu

Diberdasarkan oleh
Google Forms

4 OF 4

Lampiran C. Kisi-Kisi Kuesioner Leisure Time

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item
<i>Leisure Time</i>	8. Penggunaan komputer, televisi, dan media sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering menonton film/drama di komputer/laptop - Saya sering membuka dan bermain media sosial (facebook, instagram, twitter, dan lainnya) 	1,2
	9. Olahraga dan kegiatan luar ruangan	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering berolahraga sesuai minat - Saya sering pergi ke taman di waktu luang 	3,4
	10. Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Saya selalu membaca buku di waktu luang - Saya selalu belajar di waktu luang 	5,6
	11. Hobi dan kegiatan seni	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering melakukan hobi saya di waktu luang - Saya sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang 	7,8
	12. Pekerjaan dan belanja rumah tangga	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering melakukan pekerjaan rumah tangga (menyapu, mencuci dan yang sejenis) - Saya sering belanja keperluan rumah 	9,10

	13. Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering bermain game online dan play station di waktu luang - Saya sering bermain ke mall bersama teman di waktu luang 	11,12
	14. Kegiatan beribadah	<ul style="list-style-type: none"> - Saya selalu rutin beribadah (sholat, mengaji, pergi ke gereja, dan lain-lain) - Saya sering mengikuti kegiatan keagamaan (pengajian, tausiyah, dan lain-lain) 	13,14

Lampiran D. Kisi-Kisi Wawancara

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
<i>Leisure Time</i>	1. Penggunaan komputer, televisi, dan media sosial	- Saya sering menonton film/drama di komputer/laptop - Saya sering membuka dan bermain media sosial (facebook, instagram, twitter, dan lainnya)	1,2	1. Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop? 2. Film dan drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan! 3. Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang? 4. Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!
	2. Olahraga dan kegiatan luar ruangan	- Saya sering berolahraga sesuai minat - Saya sering pergi ke taman di waktu luang	3,4	5. Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang? 6. Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan!

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
				7. Apakah anda sering pergi ke taman di waktu luang? 8. Apa yang biasa anda lakukan di taman? Berikan alasan!
	3. Kegiatan yang tenang - membaca dan belajar	- Saya selalu membaca buku di waktu luang - Saya selalu belajar di waktu luang	5,6	9. Apakah anda sering membaca buku di waktu luang? 10. Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan! 11. Apakah anda sering belajar di waktu luang? 12. Pelajaran apa yang sering ada pelajari? Berikan alasan!
	4. Hobi dan kegiatan seni	- Saya sering melakukan hobi saya di waktu luang - Saya sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang	7,8	13. Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang? 14. Hobi apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan! 15. Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
				luang? 16. Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!
	5. Pekerjaan dan belanja rumah tangga	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering melakukan pekerjaan rumah tangga (menyapu, mencuci dan yang sejenis) - Saya sering belanja keperluan rumah 	9,10	<p>17. Apakah anda sering melakukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan!</p> <p>18. Apakah anda sering belanja keperluan rumah di waktu luang? Berikan alasan!</p>
	6. Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sering bermain game online dan play station di waktu luang - Saya sering bermain ke mall bersama teman di waktu luang 	11,12	<p>19. Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang? berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!</p> <p>20. Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan!</p>

Variabel	Indikator	Item Soal	No. Item	Pertanyaan
	7. Kegiatan beribadah	<ul style="list-style-type: none"> - Saya selalu rutin beribadah (sholat, mengaji, pergi ke gereja, dan lain-lain) - Saya sering mengikuti kegiatan keagamaan (pengajian, tausiyah, dan lain-lain) 	13,14	<p>21. Apakah anda selalu rutin beribadah seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!</p> <p>22. Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!</p>

Berikut adalah hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan responden;

Hasil wawancara dengan responden laki-laki:

1. Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop?
Sering.
2. Film dan drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan!
Film action, saya ingin melihat actor favorit saya dan juga sebagai hiburan.
3. Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang?
Kadang-kadang.
4. Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!
Saya sering membuka aplikasi whatsapp untuk *chatting* dengan teman-teman.
5. Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang?
Sering.
6. Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan!
Olahraga futsal, sepak bola. Karena selain untuk menjaga kesehatan olahraga juga bisa dijadikan acara untuk berkumpul dengan teman-teman dan menambah teman baru.
7. Apakah anda sering pergi ke taman di waktu luang?
Tidak pernah.
8. Apa yang biasa anda lakukan di taman? Berikan alasan!
9. Apakah anda sering membaca buku di waktu luang?
Sering.
10. Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan!
Saya sering membaca buku tentang psikologi, karena saya tertarik tentang karakter dan kepribadian manusia.
11. Apakah anda sering belajar di waktu luang?
Sering.
12. Pelajaran apa yang sering ada pelajari? Berikan alasan!
Pelajaran bahasa inggris, karena saya ingin belajar bahasa asing supaya pandai dan bisa beradaptasi dengan jaman 4.0 saat ini.
13. Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang?

Sering.

14. Hobi apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!
Saya hobi bermain futsal, karena bisa menyehatkan badan.
15. Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang?
Tidak pernah.
16. Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!
17. Apakah anda sering melakukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan!
Kadang-kadang, jika disuruh oleh orang tua.
18. Apakah anda sering belanja keperluan rumah di waktu luang? Berikan alasan!
Tidak pernah.
19. Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang? berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!
Sering, saya bermain game online selama 2 sampai 3 jam untuk menghibur diri.
20. Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan!
Tidak pernah.
21. Kegiatan apa saja yang anda lakukan saat bermain di mall?
22. Apakah anda selalu rutin beribadah seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!
Sering, karena shalat kewajiban setiap umat muslim.
23. Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!
Kadang-kadang, pengajian setiap malam jumat, karena bisa menambah ilmu keagamaan.

Hasil wawancara dengan responden perempuan

1. Apakah anda sering menonton film dan drama di komputer/laptop?
Kadang-kadang.
2. Film dan drama apa yang sering anda tonton di waktu luang? Berikan alasan!
Saya sering nonton film horror dan drama korea, untuk menghilangkan rasa bosan setelah seharian belajar di sekolah.
3. Apakah anda sering membuka dan bermain media sosial di waktu luang?
Kadang-kadang.
4. Media sosial apa yang sering anda buka? Berikan alasan!
Youtube, untuk melihat hiburan yang sedang trending seperti vlog artis, beauty vlogger dan membuka situs tentang pelajaran.
5. Apakah anda sering berolahraga sesuai minat di waktu luang?
Kadang-kadang.
6. Olahraga apa yang biasa anda lakukan di waktu luang? Berikan alasan!
Jogging, untuk menjaga kesehatan di waktu weekend di pagi hari.
7. Apakah anda sering pergi ke taman di waktu luang?
Tidak pernah.
8. Apa yang biasa anda lakukan di taman? Berikan alasan!
9. Apakah anda sering membaca buku di waktu luang?
Sering.
10. Buku apa yang biasa anda baca? Berikan alasan!
Buku novel tentang *science fiction* seperti novel harry potter, Narnia. Untuk mengembangkan imajinasi dan melatih otak.
11. Apakah anda sering belajar di waktu luang?
Sering.
12. Pelajaran apa yang sering ada pelajari? Berikan alasan!
Biologi, karena pelajaran biologi lebih saya sukai dari pada pelajaran lainnya.
13. Apakah anda sering melakukan hobi di waktu luang?
Sering.
14. Hobi apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!

Saya hobi membaca buku, karena membaca buku kita bisa menambah wawasan dan pengetahuan kita.

15. Apakah anda sering mengikuti kegiatan seni di waktu luang?

Tidak pernah.

16. Kegiatan seni apa yang biasa anda lakukan? Berikan alasan!

17. Apakah anda sering melakukan pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan mencuci? Berikan alasan!

Sering, karena kewajiban membantu orang tua dan juga saya anak tunggal.

18. Apakah anda sering belanja keperluan rumah di waktu luang? Berikan alasan!

Kadang-kadang, karena di ajak ibu berbelanja.

19. Apakah anda sering bermain game online dan play station di waktu luang? berapa lama anda bermain game online dan play station? Berikan alasan!

Tidak pernah.

20. Apakah anda sering bermain ke mall bersama teman di saat waktu luang? Berikan alasan!

Kadang-kadang, *hangout* bersama teman dan sesekali belanja keperluan pribadi.

21. Apakah anda selalu rutin beribadah seperti sholat, mengaji, pergi ke gereja dan lain-lain? Berikan alasan!

Selalu, karena sudah kewajiban umat islam.

22. Apakah anda sering mengikuti kegiatan keagamaan di waktu luang? Kegiatan keagamaan apa yang biasa anda ikuti? Berikan alasan!

Kadang-kadang, shalawatan dan kajian ilmu fiqih karena untuk menambah ketebalan iman.

Lampiran E. Uji Validitas

Correlations

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	TOTAL
X1 Pearson Correlation	1	.296**	-.130	.215*	.040	.161	-.033	.039	-.085	-.114	.040	.390**	.179	-.016	.335**
Sig. (2-tailed)		.005	.224	.042	.708	.129	.755	.718	.427	.287	.708	.000	.091	.883	.001
N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X2 Pearson Correlation	.296**	1	-.013	-.051	-.075	-.089	.049	.164	.025	-.106	-.075	.195	-.018	-.095	.222*
Sig. (2-tailed)	.005		.905	.630	.483	.407	.649	.123	.812	.321	.483	.065	.867	.375	.036
N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X3 Pearson Correlation	-.130	-.013	1	-.097	.082	-.036	.241*	.180	-.090	-.073	.082	-.142	.013	.155	.215*
Sig. (2-tailed)	.224	.905		.365	.442	.735	.022	.089	.400	.495	.442	.182	.901	.144	.042
N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X4 Pearson Correlation	.215*	-.051	-.097	1	.076	.258*	.051	.120	.170	.036	.076	.275**	.145	.146	.396**
Sig. (2-tailed)	.042	.630	.365		.474	.014	.632	.261	.110	.733	.474	.009	.171	.170	.000
N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X5 Pearson Correlation	.040	-.075	.082	.076	1	.413**	-.008	.306**	.092	.123	1.000**	-.040	.013	.149	.474**
Sig. (2-tailed)	.708	.483	.442	.474		.000	.944	.003	.388	.248	.000	.705	.907	.160	.000
N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X6 Pearson Correlation	.161	-.089	-.036	.258*	.413**	1	.082	.233*	.164	.335**	.413**	.123	.323**	.450**	.622**
Sig. (2-tailed)	.129	.407	.735	.014	.000		.443	.027	.123	.001	.000	.247	.002	.000	.000
N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X7 Pearson Correlation	-.033	.049	.241*	.051	-.008	.082	1	.146	.003	.155	-.008	.000	-.098	.087	.305**

	Sig. (2-tailed)	.755	.649	.022	.632	.944	.443		.170	.979	.144	.944	.997	.357	.413	.003
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X8	Pearson Correlation	.039	.164	.180	.120	.306**	.233*	.146	1	-.054	-.068	.306**	.162	.168	.317**	.516**
	Sig. (2-tailed)	.718	.123	.089	.261	.003	.027	.170		.614	.521	.003	.126	.113	.002	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X9	Pearson Correlation	-.085	.025	-.090	.170	.092	.164	.003	-.054	1	.485**	.092	.061	.310**	.141	.430**
	Sig. (2-tailed)	.427	.812	.400	.110	.388	.123	.979	.614		.000	.388	.566	.003	.186	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X10	Pearson Correlation	-.114	-.106	-.073	.036	.123	.335**	.155	-.068	.485**	1	.123	.010	.281**	.233*	.437**
	Sig. (2-tailed)	.287	.321	.495	.733	.248	.001	.144	.521	.000		.248	.922	.007	.027	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X11	Pearson Correlation	.040	-.075	.082	.076	1.000**	.413**	-.008	.306**	.092	.123	1	-.040	.013	.149	.474**
	Sig. (2-tailed)	.708	.483	.442	.474	.000	.000	.944	.003	.388	.248		.705	.907	.160	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X12	Pearson Correlation	.390**	.195	-.142	.275**	-.040	.123	.000	.162	.061	.010	-.040	1	.127	-.004	.380**
	Sig. (2-tailed)	.000	.065	.182	.009	.705	.247	.997	.126	.566	.922	.705		.234	.972	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X13	Pearson Correlation	.179	-.018	.013	.145	.013	.323**	-.098	.168	.310**	.281**	.013	.127	1	.361**	.505**
	Sig. (2-tailed)	.091	.867	.901	.171	.907	.002	.357	.113	.003	.007	.907	.234		.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
X14	Pearson Correlation	-.016	-.095	.155	.146	.149	.450**	.087	.317**	.141	.233*	.149	-.004	.361**	1	.528**
	Sig. (2-tailed)	.883	.375	.144	.170	.160	.000	.413	.002	.186	.027	.160	.972	.000		.000
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90

TOTA	Pearson Correlation	.335**	.222*	.215*	.396**	.474**	.622**	.305**	.516**	.430**	.437**	.474**	.380**	.505**	.528**	1
L	Sig. (2-tailed)	.001	.036	.042	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran F. Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.618	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	32.87	16.993	.165	.615
X2	31.94	17.761	.053	.632
X3	32.28	17.776	.027	.641
X4	33.14	16.844	.261	.600
X5	32.99	16.573	.359	.587
X6	32.73	15.613	.519	.561
X7	32.02	17.168	.126	.623
X8	32.97	15.606	.352	.581
X9	32.11	16.100	.238	.604
X10	32.82	16.193	.264	.598
X11	32.99	16.573	.359	.587
X12	32.82	16.620	.203	.609
X13	31.71	15.826	.351	.583
X14	32.47	15.780	.386	.577

Lampiran G. Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
LEISURETIMEKESELURU HAN	90	100.0%	0	0.0%	90	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
LEISURETIMEKESELURU AN	Mean	2.55	.031
	95% Confidence Interval for Lower Bound Mean	2.49	
	Upper Bound	2.61	
	5% Trimmed Mean	2.55	
	Median	2.57	
	Variance	.087	
	Std. Deviation	.295	
	Minimum	2	
	Maximum	3	
	Range	1	
	Interquartile Range	0	
	Skewness	.117	.254
	Kurtosis	-.348	.503

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
LEISURETIMEKESELURU HAN	.085	90	.119	.982	90	.251

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran H. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

LEISURE TIME

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.983	4	85	.104

Lampiran I. Uji Statistic Tingkat *Leisure Time*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaankomputertelevisidan mediasosial	90	2	4	2.66	.603
olahragadankegiatanluarruangan	90	2	4	2.36	.493
kegiatanmembacadanbelajar	90	1	4	2.21	.513
hobidankegiatan seni	90	2	4	2.57	.616
pekerjaandanbelanjarumahtangga	90	1	4	2.60	.743
Bermain	90	1	4	2.49	.651
kegiatanberibadah	90	2	4	2.98	.631
Valid N (listwise)	90				

Lampiran J. Surat-Surat



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
 Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
 Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : **0830**N25.1.5/LT/2019 **01 NOV 2019**
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah
 SMA Negeri Pakusari
 Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jember di bawah ini:

1	Nama	:	Khusnul Khotimah
	NIM	:	150210302078
	Judul	:	Pengaruh Metode <i>Active Knowledge Sharing</i> terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah
2	Nama	:	Faris Afifah
	NIM	:	150210302080
	Judul	:	Hubungan <i>Student Leisure Time</i> di Luar Jam Sekolah dengan Hasil Belajar Siswa

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di sekolah yang saudara pimpin selama bulan November 2019. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izinan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Kabag. Tata Usaha



Drs. Adi Supriono
 NIP. 196306271994031002



PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN JEMBER
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Letjen S Parman No. 89 ■ 337853 Jember

Kepada

Yth. Sdr. Kepala Cabang Dinas Pendidikan
 Provinsi Jatim Wilayah Kab. Jember
 di -

J E M B E R

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 072/3090/415/2019

Tentang

PENELITIAN

- Dasar : 1. Permendagri RI Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Permendagri RI Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi penelitian
 2. Peraturan Bupati Jember No. 46 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten Jember
- Memperhatikan : Surat Dekan FKIP Universitas Jember tanggal 01 Nopember 2019 Nomor : 8830/UN25.1.5/L1/2019 perihal Rekomendasi

MEREKOMENDASTKAN

- Nama / NIM. : Faris Afifah / 150210302080
- Instansi : FKIP Universitas Jember
- Alamat : Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto Jember
- Keperluan : Mengadakan penelitian dengan judul : "Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah dengan Hasil Belajar Siswa"
- Lokasi : SMA Negeri Pakusari - Kabupaten Jember
- Waktu Kegiatan : Nopember s/d Desember 2019

Apabila tidak bertentangan dengan kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud.

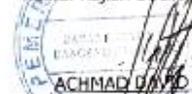
1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan Pendidikan
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ditetapkan di : Jember

Tanggal : 25-11-2019

An. KEPALA BAKESBANG DAN POLITIK
 KABUPATEN JEMBER
 Kabid. Kajian Strategis dan Politik


 ACHMAD DAVID F., S.Sos
 Pembina
 NIP. 19690912-199602 1 001

- Tembusan :
 Yth. Sdr. : 1. Dekan FKIP Universitas Jember;
 2. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH JEMBER
KABUPATEN JEMBER - KABUPATEN LUMAJANG

Kantor Jember : Jl. Kalimantan No. 42 telp. (0331) 4355870 email cabangdpendidikjember@yahoo.com
Kantor Lumajang : Jl. Anif Rahman Hakim 04 telp. (0331) 8781908 email dispendiklumajang@gmail.com

JEMBER

REKOMENDASI

Nomor : 421.3/3392/101.6.5/2019

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur Wilayah Jember, setelah mempertimbangkan :

1. Surat Rekomendasi dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Jember nomor : 072/3090/314/2017 tanggal 25 November 2019 tentang Penelitian;

maka pada prinsipnya kami tidak keberatan/memberikan izin kepada :

Nama : **FARIS AFIFAH**
NIM : 1502100302080
Instansi : FKIP Universitas Jember
Alamat : Jalan Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto Jember
Keperluan : Mengadakan penelitian dengan judul : "Hubungan Student Leisure Time di Luar Jam Sekolah Dengan Hasil Belajar Siswa"
Lokasi : SMA Negeri Pakusari, Kabupaten Jember
Waktu kegiatan : November s.d. Desember 2019

Dalam pelaksanaan kegiatan diharapkan Saudara memperhatikan hal-hal berikut :

1. Tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 November 2019

Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Provinsi Jawa Timur
Wilayah Jember



ISA ANSHORI, M.M.

Pembina Tingkat I
NIP. 19660504 199203 1 016



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI PAKUSARI

JL. PB Sudirman 120 Telp. (0331) 435227 Kode Pos : 68181 Pakusari
email sekolah: sman_pakusari@yahoo.co.id , website: www.smanpakusari.sch.id

JEMBER

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/251/101.6.5.15/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Rosidi, S.Pd. M.Pd
NIP : 19650309 198902 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi/Sekolah : SMA Negeri Pakusari

Menerangkan bahwa :

Nama : Faris Afifah
NIM : 150210302080
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Mahasiswa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SMAN Pakusari pada tanggal 11-23 November 2019 dengan judul " **Hubungan Student Leisure Time Di Luar Jam Sekolah Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN Pakusari Tahun Pelajaran 2019/2020**"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



18 Desember 2019
Kepala SMA Negeri Pakusari

Ahmad Rosidi, S.Pd.M.Pd
NIP : 19650309198902 1 002

Lampiran L. Dokumentasi Pelaksanaan



