



Dampak *Wasting Time* terhadap Proses Belajar pada Anak Remaja di Kelurahan Kekalik Jaya

Muhammad Amirullah¹, Lalu Sumardi²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

E-mail: m.amirullah8899@gmail.com lalusumardi.fkip@unram.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-12-12 Revised: 2023-01-17 Published: 2023-02-01	<p>The purpose of this research focuses on the impact of wasting time on the learning process in adolescents. This type of research uses descriptive qualitative because it is to examine the condition of natural objects. So that the strategy used in this qualitative descriptive research is to use a strategy study only in the conflict jaya sub-district environment, the city of Mataram, so as to facilitate the process of data collection and data analysis will lead to a problem that has been observed previously. In this study, I took sources from various teenagers in the Kelurahan Kelurahan Jaya, Mataram City. The technique of collecting data for this research was carried out by observation and interviews around the Kelurahan Jaya, Mataram City. The analysis technique I used was descriptive qualitative because there are many teenagers Teenagers at this time are busy playing games and watching cartoons or movies, they forget the time to study and rest and this makes these teenagers lazy. The results of this study are where the impact of wasting time on the learning process in adolescents is caused by various things which occur because teenagers in this modern era spend a lot of time playing rather than studying, because according to them playing is more fun from studying.</p>
Keywords: <i>Teenagers;</i> <i>Learning Process;</i> <i>Wasting Time.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-12-12 Direvisi: 2023-01-17 Dipublikasi: 2023-02-01	<p>Tujuan penelitian ini berfokus pada dampak <i>wasting time</i> [menyia-nyiakan waktu] terhadap proses belajar pada anak remaja. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif karena untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Sehingga strategi yang digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif ini yaitu dengan menggunakan strategi studi hanya pada lingkungan kelurahan kekalik jaya, kota Mataram, sehingga memudahkan proses pengumpulan data dan analisis data akan lebih mengarahkan pada suatu permasalahan yang sudah diobservasi sebelumnya. dalam penelitian ini saya mengambil sumber dari berbagai remaja-remaja di kelurahan kekalik jaya. Teknik pengumpulan data penelitian ini di lakukan dengan cara observasi dan wawancara di sekitaran kelurahan Kekalik jaya, kota mataram. Teknik analisis yang saya pake adalah deskriptif kualitatif di karenakan di lingkungan remaja banyaknya remaja pada saat ini pada sibuk bermain game dan menonton kartun ataupun filem, mereka sampai melupakan waktunya untuk belajar dan istirahat dengan hal ini membuat anak remaja tersebut menjadi malas. Hasil penilitian ini adalah di mana dampak <i>wasting time</i> terhadap proses belajar pada anak remaja di sebabkan oleh berbagai hal-hal yang di mana terjadi di karenakan remaja di era moderen ini banyak remaja menyikan waktunya untuk bermain dari pada belajar, di karenakan menurut mereka bermain itu lebih asik dari pada belajar.</p>
Kata kunci: <i>Remaja;</i> <i>Proses Belajar;</i> <i>Menyia-nyiakan Waktu.</i>	

I. PENDAHULUAN

Remaja merupakan usia transisi, yang dimaksud yaitu seorang yang telah meninggalkan usia kanak-kanak yang lemah dan penuh ketergantungan, akan tetapi belum mampu Menurut Hurlock (2003). Yang dimana perubahan yang terjadi dalam diri remaja dapat di lihat dari perubahan dalam lingkungannya seperti sikap orang tua atau anggota keluarga lain, guru, teman sebaya, maupun masyarakat pada umumnya. Kondisi ini merupakan reaksi terhadap pertumbuhan remaja. Remaja dituntut untuk mampu memperlihatkan tingkah laku yang dianggap pantas atau sesuai bagi orang-orang

seusainya. Dengan adanya perubahan baik di dalam maupun perubahan perubahan di luar kebutuhan remaja yang semakin meningkat terutama dalam kebutuhan sosial dan dalam kebutuhan psikologisnya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut remaja akan memperluas lingkungan sosialnya di luar dari lingkungan keluarganya, seperti lingkungan teman sebaya dan lingkungan masyarakat lain.

Yang di mana di massa moderen ini banyaknya remaja melakukan *wasting time*, di mana *wasting time* ini memiliki arti yaitu menyia-nyiakan waktu yang di maksud seperti menyia-nyiakan waktu dalam berbagai hal atau

membuang buang waktu dalam hal yang tidak penting atau tidak jelas. *wasting time* itu selalu muncul setiap waktu tanpa di sadari namun sering kali terlewat, di karenakan kita seringkali melakukan *wasting time* (menyia-nyiakan waktu) dan secara tidak sadar kita lebih mementingkan mengobrol, memainkan *smartphone* (hp), bermain di luar atau nongkrong, melamun dan tidur. Lalu untuk apa waktu yang kita lewati ini damasa remaja dan kita tidak pernah menciptakan sesuatu apapun yang bernilai dalam hidup kita. Di karenakan Ketika kita sadar bahwa kita harus melakukan sesuatu, yang dimana didalam pikiran kita terlambat kata terlambat. Yang dimana kita tidak bisa akan pernah berkembang, Seolah perjalanan sebelumnya.

Proses belajar adalah sebagai tahapan suatu perubahan terhadap perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi didalam diri seorang siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dan memiliki arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan. (Muhibbin Syah, 1999:24). Yang dimana proses belajar di era moderan ini sangat terganggu di karenakan dampak oleh *wasting time* yang di miliki oleh remaja tersebut, di karenakan dalam proses belajar banyak dampak terhadap *wasting time* terhadap remaja dampak tersebut membuat remaja tersebut menjadi rugi, yang di mana dampak tersebut yaitu di dalam proses belajar banyak remaja tidak dapat memahami apa yang sudah di jelaskan sewaktu di dalam kelas tadi di karenakan siswa tersebut sesudah sampai di rumah mereka tidak belajar kembali yang sudah di jelaskan tadi di dalam kelas di karenakan mereka banyak menyia-nyiakan waktunya untuk bermain *smartphone*(hp) dan mengobrol pada temannya, di karenakan mereka lebih mementingi bermain dari pada belajar, hal ini membuat pemikiran pada remaja tersebut merasa terlambat atau tidak mau berkembang dalam proses belajar.

Di karenakan mereka tidak sadar dalam menyia-nyiakan waktu membuat mereka menjadi rugi dan ketinggalan dalam berbagai hal, maka dari itu jangan lah kalian *wasting time* (menyia-nyiakan waktu) kelian terhadap hal yang tidak penting di karena kan waktu itu sangat berharga bagi kalian dan memanfaatkan waktu itu digunakan dengan baik janganlah menggunakan waktu itu yang tidak enting bagi kita yang akan merugikan kalian sendiri dan orang lain kita hanya akan mati ditengah jalan dan pada akhirnya akan ada perasaan gelisah

yang tidak menentu, merasa kecil, tak berguna, payah, dan tidak dibutuhkan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Metode diskripsi kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang di alami oleh subjek penelitian. termasuk dengan menjelaskan tingkah laku, persepsi, motivasi, tingkah laku, dan lain-lain secara keseluruhan, dari segi bahasa dan dalam konteks alam tertentu, dengan menggunakan berbagai metode alam. (Lexy J. Moleong (2005:6). Bentuk penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan suatu metode yang di gunakan untuk mengetahui lebih mendalam terkait fenomena yang terjadi di kehidupan nyata yang tidak hanya fokus pada satu hal aja, tetapi juga terkait dengan hal lainnya. Didalam penelitian studi kasus, penelitian diharapkan bisa terus berinteraksi secara mendalam dengan data-data yang telah berhasil di kumpulkan (Nugrahani 2014). Sumber data dari penelitian ini adalah para remaja di kelurahan kekalik jaya. Peneliti memilih remaja di karenakan di desa kekalik atau di lingkungan peneliti, di karenakan banyak anak remaja saat ini menyia-nyiakan waktunya untuk hal yang tidak penting dan tidak bermanfaat bagi remaja tersebut misalnya bermain game dan nongkerong di luar hal ini menyebabkan remaja tersebut menyia-nyiakan waktunya. untuk hal tersebut yang menyebabkan proses belajar pada remaja tersebut kurang.

Teknik pengumpulan data yang saya ambil dalam penelitian ini adalah dengan teknik wawancara dan observasi, teknik wawancara yang saya ambil seperti informal, di karenakan informal di harapkan lebih terbuka di dalam menjawab dan memberikan pandangannya terhadap semua masalah-masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan di ajukan, yang dimana intrument yang di gunakan merupakan pedoman wawancara yang tidak terstruktur yang hanya berisi pertanyaan-pertanyaan umum yang di sesuaikan dengan masalah yang akan di terliti. Seliain itu juga menggunakan teknik observasi, yang dimana teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran. Menurut Nana Sudjana observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik analisis yang di gunakan adalah teknik

analisis data model interaktif seperti yang telah di ungkapkan oleh Miles, Huberman, dan saldana yang mencakup tiga tahap yaitu: reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing) (Miles, Huberman, dan saldana, (2014: 8-9). Reduksi data merupakan suatu tahap yang memfokuskan pada pemilihan dan pemisahan dari semua data yang di hasilkan agar lebih singkat dan tajam yang kemudian akan di sesuaikan kembali dengan hal yang dibutuhkan di dalam penelitian sehingga siap untuk disajikan. Penyajian data merupakan suatu proses penyusunan kembali semua hasil penelitian secara sistematis agar lebih urut yang bertujuan agar penelitian lebih memahami hal apa yang akan terjadi dan mempermudah penelitian di dalam menyusun rencana selanjutnya yaitu mengambil kesimpulan. Adapun kesimpulan merupakan suatu proses yang di lakukan untuk mengambil dan mengumpulkan makna dari semua data yang telah ada yang kemudian di dukung dengan bukti yang tentunya lebih valid yang di temukan dari hasil lapangan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *wasting time* dalam proses belajar pada anak remaja di kelurahan kekalik jaya, yang dimana anak remaja seringkali menyia-nyikan waktu dan secara tidak sadar lebih mementingkan bermain game, nongkrong bersama teman dan tidur. Yang dimana dampak yang timbul ketika melakukan *wasting time* ialah munculnya perubahan dalam kegiatan belajar, dimana kegiatan belajar menjadi menurun tidak seperti biasanya seperti sebelum ia melakukan *wasting time*, ia juga akan lebih fokus dalam bermain game dan tidur dibanding belajar. Di mana game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya tidak serius serta dengan tujuan refreshing (Menurut Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati (2016). Selain itu juga game adalah permainan yang bertujuan untuk refreshing untuk menghilangkan stres bagi anak remaja, selain itu juga game merupakan suatu permainan yang dapat memberikan dampak kecanduan pada diri anak remaja tersebut, yang dimana dampak yang timbul dalam kecanduan bermain game yaitu yang dirasakan adalah menjadi malas untuk belajar yang di mana menyebabkan anak remaja tersebut susah untuk berfikir dan daya ingat anak remaja tersebut menjadi kurang, selain itu juga menyebabkan

anak remaja tersebut merasa ketinggalan dalam proses belajar di kelas yang di mana ketinggalan dalam berfikir dan beraguman selain itu juga anak remaja tersebut susah dalam mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru tersebut yang di sebabkan karena mereka kurang mengerti dan kurang paham materi tersebut, selain dampak kecanduan game dalam belajar ada juga dampak bermain game dalam kesehatan fisik yang di mana dampak tersebut terjadi pada kesehatan pada mata, dikarenakan mata kita menjadi rusak akibat dampak dirasakan bermain game.

Selain itu juga hal ini lambat laun mendorong remaja menjadi masa bodoh tentang belajar dan ilmu pengetahuan, sehingga mengakibatkan ia lambat laun menuju kejurang kebodohan, Hal lain yang menyebabkan muncul dari kegiatan menyia-nyikan waktu. Selain itu juga kegiatan *wasting time* (menyia-nyikan waktu) ialah muncul dari sikap membangkang atau membantah terhadap perintah orang lain, bahkan perintah orang tuanya sendiri, hal ini terjadi dikarenakan mereka terlalu berfokus sepenuhnya pada kegiatan menyia-nyikan waktu tersebut untuk bermain atau pun kegiatan lainnya. lalu untuk apa waktu yang kita lewati ini dari pagi hingga malam hari dan kita tidak pernah menciptakan sesuatu apapun yang bernilai dalam hidup kita. Ketika kita sadar bahwa kita harus melakukan sesuatu dalam pikiran kita terlambat Pemikiran dan perasaan terlambat akan sesuatu yang harus kita perjuangkan inilah yang membuat kita juga tidak akan pernah berkembang. Seolah perjalanan kita hanya akan mati ditengah jalan dan pada akhirnya akan menimbulkan ada perasaan gelisah yang tidak menentu, merasa kecil, tak berguna, payah, dan tidak dibutuhkan. Membayangi diri kita hingga kita terjerumus kedalam kekelaman yang begitu mendalam hingga kita sulit bangun dan disaat kita mengintip dunia, diluar sana sudah terlihat perkembangan dunia, manusia semakin cerdas, teknologi semakin maju, budaya semakin berkembang membuat kita semakin tidak percaya diri untuk keluar dan melihatnya. Membuat kita terkurung terus menerus didalam dimensi waktu dan pada akhirnya membuat kita mengambil keputusan yang salah dan pasrah hal ini membuat mereka menjadi rugi dalam kehidupan sehari-hari.

Bahkan sebagai seorang muslim kita diajarkan atau di bimbing untuk lebih baik memanfaatkan waktu agar kita tidak menjadi rugi didalam kehidupan sehari-hari. "Demi Masa, Sesungguhnya manusia berada dalam kerugian, Kecuali

orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasehati untuk kebenaran dan menasehati untuk kesabaran". (Q.S 'Asr: 103 (1-3). Dalam surah tersebut dikatakan bahwa pada hakikatnya manusia dalam keadaan merugi, kecuali orang-orang beriman yang melakukan kebajikan (hal yang bermanfaat) dan saling menasehati dalam kesabaran dan kebenaran. Betapa ruginya kita jika kita membuang-buang waktu yang sangat berharga detik demi detik, menit demi menit, jam demi jam, hari demi hari hingga berganti tahun tanpa kita sadari kita membuang banyak waktu untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi kita dan bahkan orang lain, berkarya, berinovasi, berkreasi mengubah kita dengan hal-hal kecil. Hidup produktif dan bermanfaat.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Temuan dan pembahasan penelitian mengemukakan bahwa banyak dampak yang terjadi pada anak remaja di kelurahan kekalik jaya, yang dimana setelah melakukan wasting time atau menyia-nyiakan waktu dapat munculnya perubahan terhadap proses belajar muncul perubahan dalam kegiatan belajar tersebut, yang dimana kegiatan belajar menjadi menurun tidak seperti biasanya seperti sebelum ia melakukan wasting time tersebut, ia juga akan lebih fokus dalam bermain game dan tidur dibanding belajar. Hal ini lambat laun mendorong remaja tersebut menjadi masa bodoh tentang belajar dan ilmu pengetahuan, sehingga mengakibatkan ia lambat laun menuju jurang kebodohan. Selain itu juga dari kegiatan menyia-nyiakan waktu ialah munculnya sikap membangkang terhadap perintah orang disekitar bahkan perintah orang tuanya sendiri, hal ini terjadi karena fokusnya mereka telah teralihkan sepenuhnya pada kegiatan menyia-nyiakan waktu tersebut dalam bentuk bermain game dan dll.

Hal ini yang dimana dampak wasting time ini membuat waktu belajar mereka akan tertunda sampai-sampai kegiatan belajar tidak jadi dilakukan, hal ini dikarenakan faktor malas dan faktor masa bodoh, selain itu mereka tidak membayangi dirinya sendiri hingga mereka akan terjerumus kedalam kekelaman yang begitu mendalam hingga kita sulit bangun dan disaat kita mengintip dunia, diluar sana sudah terlihat perkembangan dunia, manusia semakin cerdas, teknologi

semakin maju, budaya semakin berkembang yang membuat kita menjadi semakin tidak percaya diri untuk keluar dan melihatnya. Membuat kita terkurung terus menerus didalam dimensi waktu dan pada akhirnya membuat kita mengambil keputusan yang salah dan pasrah hal ini membuat mereka menjadi rugi dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Dampak *Wasting Time* terhadap Proses Belajar pada Anak Remaja di Kelurahan Kekalik Jaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, I., E. (2013). *"Game Online Yang Merusak Potensi Anak Muda"*. Wonogiri.
- Baharuddin & Wahyuni, E., N. (2008). *"Teori belajar dan pembelajaran"*. Ar-Ruzz media. Yogyakarta.
- Dani, W., R. & Sukidi, R. (2014). *"Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa"*. Disertai. UNEJ. Jember.
- Djamaluddin, A. & Wardana. (2019). *"Belajar Dan Pembelajaran"*. CV Kaaffah Learning Center. Sulawesi Selatan.
- Halimatussakdiah, B., Sumardi, L., & Zubair, M. (2022). *"Penyimpangan Moral Siswa"*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. 6(1), 103-112.
- Herawati. (2018). *"Memahami proses belajar anak"*. Disertai. UINAR. Banda Aceh.
- Indriyanti, W., R. (2020). *"Menyia-nyiakan waktu dan kesempatan"*. Disertai. UIN RMS. Surakarta.
- Lumanto, S., B. (2022). *"Perkembangan Teknologi Media Sosial Terhadap Karakter Anak dan Peran Orang Tua Di Dalamnya"*. OSF Preprints.
- Mahardhika, B. (2015). *"Tahap Dan Proses Belajar"*. Slideshare.net.
- Oktaviana, W., R. (2020). *"Wasting Time Dalam islam"*. Hidayatul.com.

- Sumardi, L. (2020). *"Mengapa Siswa Putus Sekolah"*. Jurnal Peer-Review Internasional Tentang Humaniora & Ilmu Sosial. 6(6), 85-91.
- Sumardi, L., Rispawati, R., & Ismail, M. (2017). *"Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran"*. EL-Hikam, 10(2),300-318.
- Sumardi, L., Rohman, A., & Wahyudiati, D. (2020). *"Karakteristik Pembelajaran Abad 2021"*. Jurnal Internasional Instruksi. 13(3), 357-370.
- Supardi. Handayani, S. (2018). *"Analisa Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa"*. Journal Sentral Penelitian Engineering Dan Edukasi 10(2).
- Widara, Ismail, M., & Rispawati, R. (2019). *"Pola Asuh Demokrasi Orang Tua Berstatus Menak Dalam Keberhasilan Pendidikan Anak"*. Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman. 6(2), 151-164.