

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Waktu adalah sumber daya spesial yang tidak dapat disimpan atau diselamatkan untuk digunakan kembali. Setiap orang mempunyai waktu yang sama setiap hari. Waktu yang telah digunakan tidak dapat kembali, apakah hasilnya baik atau buruk. Banyak orang merasa mempunyai banyak waktu atau tidak cukup waktu untuk bekerja. Tidak ada toleransi lagi untuk menghabiskan waktu sesuka hati dan hanya bersenang-senang, karena sifat waktu yang tidak menunggu.

Waktu, sebagaimana mesin waktu mencatat dan terus saja bergerak, tidak peduli apakah kita berproduksi, berkarya, ataukah tidak. Masalahnya memang bukan soal apakah waktu terbatas ataukah tidak, melainkan apakah kita bisa mengorganisasikan waktu dengan baik untuk mendapatkan manfaat dan makna dari kehidupan, bukan sebaliknya.

Sesuai dengan Juliantara (2005:114) yang menyatakan bahwa “menggunakan waktu dengan baik bukan berarti berhasil meraih manfaat (material) sebesar-besarnya. Sebaliknya, menggunakan waktu dengan baik adalah ketika kita dapat hidup dengan penuh makna, bukan sekedar untuk diri sendiri, melainkan juga bermakna bagi orang lain”. Membuang waktu dengan percuma sama artinya dengan menyia-nyiakan hidup. Setiap waktu yang hilang tidak mungkin dapat digantikan.

Masalah yang muncul dalam mengatur waktu adalah jika setiap hari kita memiliki kegiatan dan sulit untuk di kontrol. Masalah yang muncul tersebut disebabkan karena perencanaan yang tidak terorganisasi, tidak jelas, melenceng, tidak konsisten, tidak ada tujuan, dan kurang efektif dalam menggunakan waktu. Dalam kehidupan sekarang banyak orang kehilangan waktu begitu saja karena melakukan aktivitas yang tidak penting.

Sejalan dengan itu Taylor (2010:28) yang menyatakan bahwa “tidak ada satu pun yang lebih vital untuk keberhasilan seseorang selain dari kemampuan mengelola diri pribadi untuk lebih menghargai waktu. Apabila seseorang dapat mengatur diri pribadi secara lebih efektif, maka akan lebih banyak lagi yang dapat dicapai”. Begitu pula sebagai seorang siswa yang memiliki waktu belajar dan aktivitas ekstra maupun intra perlu memperhatikan dalam mengelola waktu yang mereka miliki, diantaranya adalah mengelola waktu luang dengan efektif. Waktu luang yang dimaksud adalah waktu yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat untuk diri sendiri dan untuk meningkatkan mutu kehidupan.

Sesuai dengan yang dikemukakan Sukadji (dalam Triatmoko, 2007) bahwa “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”.

Waktu luang merupakan bagian yang terpenting bagi setiap orang. Sebagaimana diketahui bahwa pada hakekatnya kehidupan manusia khususnya siswa selalu ditandai dengan berbagai aktivitas atau kegiatan seperti kegiatan belajar, privat, kursus, dan bekerja, yang selalu terikat oleh jadwal yang telah ditetapkan. Namun dalam mengisi kegiatan diluar jadwal tersebut tentunya memerlukan waktu.

Yang dialami oleh siswa pada umumnya mereka tidak memanfaatkan waktu luang yang dimiliki dengan sebaik-baiknya. Mereka sama sekali tidak berinisiatif untuk pergi ke perpustakaan untuk mencari referensi atau pengetahuan-pengetahuan selain yang mereka dapat di sekolah. Siswa sering kali kebingungan dalam mengisi waktu luangnya dan yang terjadi adalah waktu luang yang dimiliki tidak diisi dengan kegiatan yang produktif. Siswa cenderung tidak menyukai pemanfaatan waktu luang dengan sesuatu yang menurutnya menuntut pemikiran dan beban target. Mereka cenderung memilih pergi ke warnet untuk bermain *game online*, bermain dengan media sosial (seperti *facebook* dan *twitter*).

Terkadang waktu yang mereka miliki pun terbuang begitu saja tanpa ada melakukan aktivitas yang bermanfaat. Siswa menganggap bahwa waktu luang sebagai waktu untuk melakukan apapun yang disenanginya misalnya untuk tidur-tiduran, menonton TV berjam-jam, membaca komik atau novel, melamun/menghayal, mendengarkan musik, berkumpul bersama teman dan membicarakan hal-hal yang kurang penting, jalan-jalan bersama teman, bermain PS, bermain dengan *gadget*, dan mereka cenderung mengisi waktu mereka dengan bermalas-malasan.

Hal tersebut juga terlihat pada siswa SMA Swa Bina Karya Medan. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru BK di sekolah tersebut, terlihat bahwa setelah pulang sekolah siswa suka berkumpul dengan teman-temannya di warung dekat sekolah sambil menunggu angkot. Seusai pulang sekolah ada yang mengikuti les di luar sekolah ada juga yang kerja paruh waktu, namun yang disayangkan kebanyakan dari siswa lebih sering ke warnet untuk sekedar main *game online* atau menggunakan media sosial, tidur, melamun/menghayal, mendengarkan musik, teleponan/SMSan dengan teman, dan ada juga yang pergi jalan-jalan bersama teman. Bahkan sampai-sampai mereka tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru di rumah.

Kegagalan siswa dalam memanfaatkan waktu luang tidak selalu disebabkan oleh rasa malas. Kegagalan tersebut justru sering terjadi karena siswa tidak memiliki keterampilan dalam manajemen waktu serta kurang menghargai waktu yang dimiliki, kurangnya perhatian dan kontrol orang tua terhadap kegiatan siswa sehari-hari, serta tidak mendapatkan layanan bimbingan yang memadai , terutama yang berkaitan dengan waktu luang.

Bimbingan yang dapat diberikan kepada siswa salah satunya adalah melalui layanan informasi. Menurut Prayitno (2004:2), “layanan informasi adalah layanan yang berusaha memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan”. Dalam layanan ini, kepada peserta layanan disampaikan berbagai informasi, informasi itu kemudian diolah dan digunakan oleh individu untuk kepentingan hidup dan perkembangannya. Salah satu bimbingan yang dapat diberikan kepada siswa adalah bimbingan dalam memanfaatkan waktu luang.

Kegiatan bimbingan mengisi waktu luang perlu diberikan kepada siswa agar siswa bisa belajar menghargai waktu dan dapat mengatur waktu secara efektif dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat untuk kemajuan siswa baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pengembangan aktivitas dan memanfaatkan waktu luang yang positif serta dapat menyalurkan minat dan bakatnya secara maksimal.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemberian Layanan Informasi Terhadap Kemampuan Memanfaatkan Waktu Luang Pada Siswa Kelas XI Di SMA Swa Bina Karya Medan Tahun Ajaran 2013/2014”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang mampu menghargai waktu yang dimiliki sehingga mereka melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat seperti pergi ke warnet untuk bermain game online, bermain media sosial (seperti *facebook* dan *twitter*), tidur-tiduran, menonton televisi berjam-jam, membaca komik atau novel, melamun/menghayal, mendengarkan musik, berkumpul dan jalan-jalan dengan teman-teman.
2. Siswa tidak mendapatkan bimbingan mengenai waktu luang.
3. Siswa kurang mendapatkan kontrol dari orang tua atas kegiatan sehari-hari.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan masalah pada: “Pengaruh Pemberian Layanan Informasi Terhadap Kemampuan Memanfaatkan Waktu Luang Pada Siswa Kelas XI Di SMA Swa Bina Karya Medan Tahun Ajaran 2013/2014”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh pemberian layanan informasi terhadap kemampuan memanfaatkan waktu luang pada siswa kelas XI di SMA Swa Bina Karya Medan tahun ajaran 2013/2014”?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian layanan informasi terhadap kemampuan memanfaatkan waktu luang pada siswa kelas XI di SMA Swa Bina Karya Medan tahun ajaran 2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan ilmu pengetahuan khususnya tentang memanfaatkan waktu luang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Bagi seluruh guru dan siswa agar dapat menambah informasi serta mampu menerapkan informasi tersebut di kehidupan sehari-hari, dan dapat menyelesaikan masalah yang dialami terutama mengenai pemanfaatan waktu luang.

b. Bagi Guru BK

Sebagai bahan masukan bagi guru BK dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru pembimbing dan mampu memenuhi kebutuhan siswa mengenai kegiatan di waktu luang.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai nilai tambahan bagi peneliti sendiri guna meningkatkan pengetahuan di bidang layanan informasi dan dalam memanfaatkan waktu luang.