# HUBUNGAN STUDENT LEISURE TIME DI LUAR JAM SEKOLAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS XI IPS DI SMA N 1 KUANTAN MUDIK

**Irma Setrianti[1], Bunari[2], Asril[3]**
Universitas Riau[123]

***ABSTRAK:*** *Latar belakang penelitian ini adalah bahwa siswa/sisiwi di SMA N 1 Kuantan Mudik masih kurang baik dalam pengelolaan Leisure Time sepulang sekolah mereka, sehingga menyebabkan prestasi belajar mereka terganggu. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah : (1) Adakah hubungan student leisure time peserta didik diluar jam sekolah terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik? (2) Apakah terdapat hubungan positif atau megatif student leisure time peserta didik diluar jam sekolah terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik? (3) Seberapa besar hubungan student leisure time peserta didik diluar jam sekolah terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik?. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penyebaran angket kepada responden kelas XI IPS SMA N 1 Kuantan Mudik yang berjumlah 82 siswa serta teknik pengumpulan data observasi,angket/kuisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik korelasi product moment dan analisis korelasi sederhana dengan menggunakan Variabel Leisure Time (X) dan Variabel Prestasi Belajar (Y).Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terdapat hubungan antara Leisure Time terhadap Prestasi Belajar mata pelajaran sejarah dimana nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00<0,05. (2) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara leisure time terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah, dimana rhitung sebesar 0,623 sedangkan rtabel dengan N=82 pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,220 jadi rhitung lebih besar dari rtabel (0,623>0,220). (3) Besar hubungan yang diperoleh antara leisure time terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran sejarah adalah 0,623 dimana ini menunjukkan hubungan yang kuat antar 2 variabel dan memberikan sumbangan sebesar 38,0% dimana variabel leisure time memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.*

***Kata Kunci****: Leisure Time, Prestasi Belajar*

## I. PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki dua bagian waktu, yaitu waktu di mana seseorang tersebut melakukan tugas atau aktivitas kewajibannya dan waktu luang di mana seseorang dapat melakukan kegiatan lain di luar kewajibannya. Pada era globalisasi ini waktu luang bukan lagi hanya diukur dari sebesar apa kekayaan yang dipunya, melainkan hanya diartikan sebagai waktu lebih yang memiliki sifat membebaskan dan didasari oleh kebiasaan yang dilakukan. I Wayan Sutarman (2014:1) mengatakan bahwa tingkatan usia remaja memiliki lebih banyak waktu luang dibandingkan dengan tingkatan perkembangan usia

p-ISSN: 2337-6767 (print), e-ISSN:2655-4445(online)
Website: https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/index


produktif lainnya, namun sering kali waktu luang ini belum dimanfaatkan secara optimal dan produktif. Jika satu hari terdiridari 24 jam dan kegiatan untuk sekolah selama 6 jam, untuk istirahat atau tidur 8 jam sehingga waktu untuk sekolah dan istirahat ada 14 jam maka masih ada sisa waktu 10 jam yang belum digunakan. Jika waktu 10 jam inikemudian digunakan untuk perawatan diri seperti makan, mandi, berpakaian selama 3 jam, untuk belajar 2 jam maka waktu yang akan tersisa lebih kurang 5 jam. Waktu yang tersisa selama 5 jam inilah yang dianggap sebagai waktu luang dalam satu hari.

Pentingnya pemanfaatan waktu luang untuk belajar terutama bagi para anak didik Sekolah Menengah Atas (SMA), karena di masa SMA kepribadiannya sudah terbentuk tidak seperti di SD atau SMP. Siswa SMAsudah 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.

Tercapainya prestasi belajar yang tinggi merupakan tujuan utama bagi siswa dalam proses belajar, dan belajar di sekolah menjadi tugas utama bagi siswa. Namun demikian bukan berarti seorang siswa hanya dibebani oleh pelajaran-pelajaran di sekolah. Siswa sebagai individu yang dididik di sekolah juga memerlukan atau membutuhkan waktu luang diluar sekolah untuk mengaktualisasi dirinya. Pengisian waktu luang ini juga memberi manfaat lainnya bagi seorang siswa selain dapat meningkatkan ataupun menurunnya prestasi belajar, seperti kegiatan rekreasi atau hiburan yang bermanfaat untuk menghilangkan rasa jenuh dengan beban pelajaran yang menumpuk, dapat menenangkan pikiran, meningkatkan kreativitas dan menambah pengetahuan. Akan tetapi penggunakan waktu belajar untuk berekreasi atau hiburan dan bersenang-senang akan mengakibatkan gangguan dalam kemajuan belajar, dalam hal ini siswa harus memiliki keseimbangan antara waktu belajarnya dirumah dengan kegiatan-kegiatan diwaktu luangnya.

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.

Pra survei yang dilakukan di SMA N 1 Kuantan Mudik, peneliti melihat berbagai aktivitas yang dilakukan oleh para siswa/i, seperti bersenda gurau dengan teman-temannya, berolahraga, membuka gadget dan melihat media sosial dan setelah itu membicarakannya, ada yang membaca buku, jajan ke kantin, menyantap makanan, dan

ada juga yang membuka media-media streaming, seperti youtube dan lainnya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti melihat waktu luang yang dikerjakan para siswa/i ini kebanyakan menggunakan media-media sosial sebagai patokan mereka, dalam artian untuk belajar, mencari informasi, dan juga dari segi bersosialisasi terhadap teman-temannya akan mempengaruhi prestasi belajar mereka.

Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Hubungan *Student Leisure Time* di Luar Jam Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kuantan Mudik ". Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang diteliti adalah:1) Adakah hubungan *student leisure time* peserta didik di luar jam sekolah terhadap Prestasi siswa pada mata pelajaran sejarah Kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik ? 2) Apakah terdapat hubungan arah positif atau negatif *student leisure time* peserta didik di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah di Kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik ? 3) Seberapa besar hubungan *student leisure time* di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kuantan Mudik ?

## II. METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif karena penelitian ini banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penyajian dari hasil penelitian ini pun diwujudkan dalam angka. Penelitian yang akan dilakukan ini masuk dalam sebuah penelitian korelasional untuk mengetahui antara variabel-variabelnya. Sugiyono (2014:75) menjelaskan variabel adalah suatu gejala atau atribut dari sekelompok orang atau objek yang mempunyai variasi antara satu dengan lainnya yang menjadi fokus penelitian untuk diamati.

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kuantan Mudik. Pengambilan sampel berdasarkan pendapat (Suharsimi Arikunto, 2006:134) bahwa "apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua. Sedangkan jika jumlah subjeknya lebih besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% dan 20-25% atau lebih". Maka rumus yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah :

$$\text{n} = \frac{N}{N.e^2 + 1} = \frac{103}{\{103\ x\ (\frac{5}{100})^2 + 1} = \frac{103}{1{,}25} = 82{,}4$$

Jadi sampel penelitian yang digunakan berdasarkan rumusan diatas adalah 82,4 dibulatkan menjadi 82 sampel.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat beberapa metode pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu : angket dan dokumentasi. Intrumen penelitian ini adalah menggunakan kuisioner dan catatan dokumentasi. Kualitas intrumen sebagai alat

p-ISSN: 2337-6767 (print), e-ISSN:2655-4445(online)
Website: https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/index


pengambil data harus teruji kelayakannya. Maka dari itu, sebelum digunakan intrumen harus melewati uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas dan uji hipotesis.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui hubungan *student leisure time* atau waktu luang peserta didik di luar jam sekolah pada siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik, Untuk mengetahui hubungan arah positif atau negatif *student leisure time* pesertadidik di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah di Kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik dan Untuk mengetahui seberapa besar hubungan *student leisure time* di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kuantan Mudik.

### 1) Hubungan *student leisure time* di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik

Penggunaan waktu luang yang baik oleh siswa akan membawa dampak baik untuk meningkatkan prestasi belajar. Indikator-indikator penggunaan *Leisure Time* ada lima yaitu penggunaan media sosial, membaca buku dan mengulangi pembelajaran yang diungkapkan oleh Sandra L. Hofferth and Sally C. Curtin (2005:3) kemudian menurut syaiful bahri djamarah (2002:40) yaitu mengerjakan tugas dan membentuk kelompok belajar.

Berdasarkan faktor tersebut maka peneliti melakukan penelitian pada *leisure time* sisa pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *student leisure time* diluar jam sekolah terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik. Penelitian ini memperoleh data dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas XI IPS yang terdiri dari 34 pernyataan untuk *Leisure time* dan 10 pernyataan untuk prestasi belajar (setelah uji validasi). Intrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Setelah data dari angket terkumpul, data tersebut diolah dengan cara memberi skor pada masing-masing responden agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data hasil penelitian tersbut.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan SPSS 20 for windows. Kriteria pengambilan data dikatakan berdistribusi normal apabila hasil perhitungan menunjukkan

nilai signifikansi lebih dari 0,05. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifkansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas *leisure time* dan prestasi belajar adalah sebagai berikut :

**Tabel 1 hasil uji normalitas leisure time dan prestasi belajar**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

| | | Unstandardized Residual |
|---|---|---|
| N | | 82 |
| Normal Parameters[a,b] | Mean | 0E-7 |
| | Std. Deviation | 3.57835256 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .089 |
| | Positive | .089 |
| | Negative | -.037 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .802 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .541 |

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada tabel ditas, dapat dilihat bahwa semua data menunjukkan angka signifkansi lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah data sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan angket dinyatakan berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Standar untuk pengujian homogenitas adalah jika nilai signifikansi > 0,05, maka data tersebut homogen. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas antara *leisure time* dan prestasi belajar adalah sebagai berikut :

**Jurnal Inspiratif Pendidikan** Volume XIII Nomor 1 Juni 2024
p-ISSN: 2337-6767 (print), e-ISSN:2655-4445(online)
Website: https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/index



**Tabel 2 uji homogenitas leisure time dan prestasi belajar**

**Test of Homogeneity of Variances**

Prestasi

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|
| .281 | 2 | 79 | .756 |

Berdasarkan ouput SPSS diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel prestasi belajar (Y) berdasarkan variabel *leisure time* (X) = 0,756 >0,05, artinya data variabel prestasi belajar (Y) *berdasarkan leisure time* (X) mempunyai varian yang sama

c. Uji Linieritas

Penelitian ini, linieritas dapat diketahui melalui uji linieritas tabel anova dengan mencari nilai *Deviation from liniearity* dari uji F linier , pengambilan keputusan terjadi Jika *deviation from linearity* menunjukkan hasil signifikasi > 0,05 maka linier dan Jika *deviation from linearity* menunjukkan hasil signifikasi < 0,05 maka tidak linier. Berikut hasil uji linieritas :

**Tabel 3 uji linieritas leisure time dan prestasi belajar**

**ANOVA Table**

| | | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| prestasi belajar * leisure time | Between Groups | (Combined) | 1272.706 | 41 | 31.042 | 2.945 | .000 |
| | | Linearity | 657.083 | 1 | 657.083 | 62.349 | .000 |
| | | Deviation from Linearity | 615.623 | 40 | 15.391 | 1.460 | .118 |
| | Within Groups | | 421.550 | 40 | 10.539 | | |
| | Total | | 1694.256 | 81 | | | |

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,118 yang artinya nilai signifikansi sebesar 0,118 > 0,05 berarti data diatas linier.maka uji hipotesis dapat dilakukan.

d. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis ini digunakan analisis korelasi. Koefisien yang diperoleh menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara *student leisure time* (X) terhadap prestasi belajar (Y). Nilai positif menunjukkan hubungan searah ( X maka Y naik ) dan nilai negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik maka Y turun).

Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat hubungan *student leisure time* di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik

Ho : Tidak Terdapat hubungan *student leisure time* di luar jamsekolah terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik

Hasil uji dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4 uji hipotesis**

**Correlations**

| | | leisure time | prestasi belajar |
|---|---|---|---|
| leisure time | Pearson Correlation | 1 | .623** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 82 | 82 |
| prestasi belajar | Pearson Correlation | .623** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 82 | 82 |

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

Berdasarkan tabel diatas bisa dilihat bahwa pengambilan keputusan untuk uji hipotesis yaitu jika nilai signifikansi lebih kecil dari level sig < 0,05 berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen begitupun sebaliknya. Data diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,00 yang berarti nilai signifikansi 0,00 < 0,05 terdapat hubungan antara leisure time terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik.

p-ISSN: 2337-6767 (print), e-ISSN:2655-4445(online)
Website: https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/index


2) **Hubungan positif atau negatif *student leisure time* di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik**

Berdasarkan analisis korelasi product momen sebesar 0,623, sedangkan harga $r_{hitung}$ dengan N= 82 Nilai ini lebih besar dari $r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,220. Jadi harga $r_{hitung}$ sebesar 0,623 > dari harga $r_{tabel}$ sebesar 0,220 sehingga hubungannya positif dan signifikan. Hasil penelitian untuk hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara *leisure time* (X) terhadap prestasi belajar (Y) mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik.

3) **Besar hubungan *student leisure time* di luar jam sekolah terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik**

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh peneliti ditemukan adanya hubungan antara *Leisure time* diluar jam sekolah terhadap prestasi belajar terdapat hubungan yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil uji statistik dengan angka korelasi pearson diperoleh bahwa tabel nilai "r" product moment pada taraf signifikan 5% adalah 0,220, dari hasil konsultasi tersebut dapat diketahui bahwasanya rxy lebih besar dari pada nilai tabel berarti Ho ditolak dan Ha diterima, maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang siginifikan antara *leisure time* diluar jam sekolah terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yaitu sebesar 0,623 dan masuk kedalam derajat hubungan yang kuat. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 5 kriteria penilaian korelasi**

| Interval Koefisen | Tingkat Hubungan |
|---|---|
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,40 - 0,599 | Sedang |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 1000 | Sangat Kuat |

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan,diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan antara variabel *leisure time* dan prestasi belajar Berdasarkan hasil uji hipotesis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada hasil perhitungan SPSS yang didapat

nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000< 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara *student leisure time* di luar jam sekolah dengan prestasi belajar pada mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik.

2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *Student leisure time* terhadap Prestasi Belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kuantan Mudik tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi korelasi antara *student leisure time* (X) dan Prestasi Belajar (Y) Pengujian hipotesis ini menggunakan uji F. Harga Fhitung berdasarkan analisis yaitu 0,623. Nilai ini lebih besar dari Ftabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,220.
3. Besar hubungan antara leisure time terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kuantan Mudik yaitu sebesar 0,623 yang menunjukkan bahwa hubungan variabel *leisure time* dengan prestasi belajar memiliki hubungan yang kuat.

## V. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,Suharsimi.2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Djamarah ,Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Sandra L. Hofferth,Sally C. Curtin.2005. *Leisure Time Activities in Middle Childhood.* Washington

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Wayan,Sutarman.2014.”*Ruang Kota Yang Mewadahi Aktivitas Remaja Dalam Mengisi Waktu Luang Di Kota Denpasar* “.Denpasar:Tesis Pascasarjana Universitas Udayana