

## PEMANFAATAN WAKTU LUANG PADA ANAK-ANAK DI DESA DAUH PURI KAUH DI MASA PANDEMI COVID-19

Anak Agung Putri Maharani<sup>1)</sup> I Nyoman Suparsa<sup>2)</sup>, Kadek Maysi<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mahasaraswati Denpasar

<sup>2)</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: [aamaharani@unmas.ac.id](mailto:aamaharani@unmas.ac.id), [Kadekmaysi19@gmail.com](mailto:Kadekmaysi19@gmail.com)

### ABSTRAK

Akhir-akhir ini semakin banyak keluhan dari para orang tua tentang anak-anak mereka yang tidak dapat memanfaatkan waktu luangnya saat masa pandemi Covid-19. Hal ini disebabkan oleh semakin sempitnya ruang lingkup anak-anak yang mengharuskan mereka melakukan segala aktifitas mereka di rumah masing-masing yang menyebabkan munculnya perasaan jenuh akibat banyaknya tugas sekolah yang saat ini menggunakan sistem online dan kurangnya interaksi dan sosialisasi anak pada masyarakat sekitar. Melihat kondisi tersebut, Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar hadir membawa misi untuk memberi edukasi pada anak-anak bagaimana cara memanfaatkan waktu luang yang mereka miliki dengan kegiatan yang positif dan menyenangkan. Caranya menarik, yaitu mengajak anak-anak di lingkungan Desa Dauh Puri Kauh mencari ide kreatif melalui YouTube atau media sosial lainnya. Efektivitas Program diukur menggunakan kuesioner. Hasil akhir kuesioner menunjukkan lebih dari 50% menanggapi baik hasil kegiatan ini, yang di mana dapat disimpulkan anak-anak sangat antusias dengan adanya kegiatan ini.

Kata Kunci: Anak-anak, Edukasi, Covid-19

### ANALISA SITUASI

Kegiatan pemberian edukasi pada anak-anak dilakukan Desa Dauh Puri Kauh. Desa Dauh Puri Kauh merupakan pemekaran dari Desa Dauh Puri yang merupakan salah satu pusat kota Denpasar. Penduduk desa Dauh Puri Kauh sampai dengan tahun 2016 berjumlah 26.840 jiwa terdiri dari 13.974 laki-laki dan 12.866 perempuan dan sebagian besarnya merupakan anak-anak yang masih bersekolah.

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia

dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan (Fauziddin M, 2016).

Di daerah ini sangat banyak ditemukan dampak dari adanya pandemi Covid-19 terutama yang dialami oleh anak-anak. Covid-19 yang melahirkan protokol kesehatan pakai masker, jaga jarak dan sering cuci tangan telah mengubah mekanisme anak sekolah secara drastis. Tiba-tiba saja anak sekolah harus melakukan aktifitas belajarnya

dari rumah. Sebuah perubahan yang terjadi dan mengundang pertanyaan besar bagi anak-anak tentang mengapa mereka tidak bisa lagi datang ke sekolah. Sebuah perubahan yang pasti mengundang berbagai respons dari anak-anak sekolah terhadap kesehariannya yang “hilang”. Keseharian belajar di sekolah, keseharian bertemu dan bermain dengan teman-temannya, keseharian keluar rumah untuk datang dan pergi dari rumah ke sekolah.

Tidak mudah bagi orang tua untuk menerangkan dengan baik tentang apa gerangan yang tengah terjadi sekarang ini. Untuk anak sekolah setingkat SMP mungkin saja mereka tidak begitu sulit untuk menerima penjelasannya, akan tetapi tidak demikian dengan mereka yang masih di usia SD misalnya. Demikian pula reaksi beragam muncul dari setiap anak-anak sekolah dalam menghadapi perubahan tersebut. Sebagian besar banyak yang kecewa karena kehilangan kesempatan untuk bermain bercanda ria dengan teman sebaya saat istirahat di sekolah. Akan tetapi sebagian dari mereka ada yang justru senang dengan perubahan yang tidak menuntut untuk bangun pagi dan tergesa-gesa mempersiapkan diri untuk berangkat ke sekolah. Intinya adalah anak-anak berhadapan dengan sebuah perubahan yang menghadang dan sama sekali tidak mereka duga sebelumnya.

Kekecewaan ini apabila tidak berhasil dikelola dengan baik dan menerima bimbingan orang tua dan guru yang tepat, tidak mustahil akan dapat menurunkan semangat belajar anak-anak ini. Sebuah tantangan tidak hanya bagi si anak, akan tetapi juga bagi orang tua serta para guru. Mekanisme belajar di rumah sungguh amat

berbeda dengan metode bersekolah yang tatap muka sifatnya. Keterkaitan emosional anak dengan guru dan juga antar sesama teman sekelas pasti akan sedikit banyak mengganggu proses belajar bermasyarakat atau bersosialisasi para anak didik.

Mereka kehilangan panggung bermain sekaligus panggung berinteraksi antar sesama teman sebaya. Mereka kehilangan “mitra curhat” antar teman sebaya. Lebih dari itu, mekanisme belajar dari rumah telah mengubah pula jadwal kegiatan dari para orang tua murid yang harus turut mengawasi anak-anaknya dalam mengikuti program pelajaran di rumah.

Hal ini tentu jika dibiarkan berlangsung dalam waktu yang lama akan membuat anak-anak kesulitan dalam memanfaatkan waktu luang yang ada selama berada di rumah. Dan hal ini menjadi tugas penting para orang tua dalam memperhatikan dan mengontrol waktu luang yang dimiliki anak agar dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang positif.

Waktu luang adalah waktu di luar kegiatan yang dilakukan setiap hari. Waktu luang dapat dimanfaatkan dengan hal-hal yang positif seperti berjualan jika kamu memiliki bakat dagang, berkarya, seperti membuat gambar, puisi, cerpen dan membuat karya lainnya. Dengan mengisi waktu luang seperti kegiatan tersebut, anak-anak juga dapat mengasah hobi atau kegiatan yang diminati. (Rohmat Kurnia, 2011:6).

Pengertian waktu luang seringkali diasosiasikan dengan tidak melakukan apa-apa dan juga bermalasan, 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 (Popsy, 2007).

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 anak masih merupakan masalah bagi kebanyakan anak-anak, misalnya; timbulnya rasa bosan dan segan untuk melakukan apa saja merupakan fenomena yang sering kita jumpai (Monks, dkk. 2002:285). Terkait dengan pemanfaatan waktu, hasil penelitian Muhajir (2007) menemukan bahwa pemanfaatan waktu dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik antara lain dipengaruhi oleh minat perhatian dan kemauan, motivasi, dan cita-cita. Faktor ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor keluarga atau orang tua.

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).

Kajian teori pendukung dalam artikel ini akan dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Hakikat dan Konsep Waktu Luang

Waktu luang (*free time*) adalah waktu yang dimiliki oleh peserta didik yang tidak atau belum terpakai di luar 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 peserta didik selain waktu yang dimanfaatkan oleh mereka sebagai pelajar. Pengertian waktu luang seringkali diasosiasikan dengan tidak melakukan apa-apa dan juga bermalasan, padahal tidak seperti itu.

#### b. Anak

Menurut psikologi, anak adalah periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun, periode ini biasanya disebut dengan periode prasekolah, kemudian berkembang setara dengan tahun-tahun sekolah dasar. Berdasarkan UU Peradilan Anak. Anak

dalam UU No.3 tahun 1997 tercantum dalam pasal 1 ayat (2) yang berbunyi: “Anak adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah. Walaupun begitu istilah ini juga sering merujuk pada perkembangan mental seseorang, walaupun usianya secara biologis dan kronologis sudah termasuk dewasa namun apabila perkembangan mentalnya ataukah urutan umurnya maka seseorang dapat saja diasosiasikan dengan istilah “anak”.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi psikologi anak

Pertama Interaksi dengan Lingkungan. Interaksi dengan lingkungan juga dapat menyumbangkan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan psikologi anak. Jika terbiasa berada dalam lingkungan yang baik, maka bayi juga akan tumbuh menjadi seseorang yang penuh dengan kebaikan, begitu pula sebaliknya. Untuk itu, Ibu harus selalu mengawasi aktivitas bayi agar tak terpengaruh dengan lingkungan buruk yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologinya serta membuatnya menjadi sosok pembangkang atau pemarah.

Kedua, Keterlibatan Orang Tua. Keterlibatan orang tua dalam kehidupan bayi adalah salah satu hal yang dapat menentukan perkembangan bayi secara psikologi. Keterlibatan ini dapat ditunjukkan dengan melakukan aktivitas bersama, seperti bermain, berolahraga, bernyanyi, atau menemani bayi belajar. Dengan keterlibatan orang tua, bayi akan lebih mudah berkomunikasi dan mengutarakan segala

keinginannya sehingga ia tumbuh menjadi pribadi yang terbuka, jujur, dan lebih percaya diri.

Masih kurangnya kesadaran anak-anak untuk memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang positif serta kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitas anaknya sehingga makin banyak anak-anak yang tidak dapat memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan yang positif di masa pandemi ini merupakan suatu masalah yang harus segera dipecahkan.

Kurangnya kegiatan yang menghibur selama berada di rumah dan kurangnya waktu yang diberikan orang tua adalah beberapa faktor yang dapat memicu rasa bosan anak selama di rumah. Dengan cara memberi pengertian dan edukasi kepada anak-anak tentang bagaimana cara memanfaatkan waktu luang dan kegiatan apa saja yang bisa mereka lakukan selama berada di rumah dirasa sangat perlu agar anak dapat mempunyai gambaran dan kegiatan apa yang akan mereka lakukan nanti.

Penyampaian edukasi kepada anak ini dilakukan dengan cara memberi mereka gambaran kegiatan-kegiatan menarik yang dapat mereka lakukan selama berada di rumah dengan memanfaatkan aplikasi YouTube dan media sosial lainnya untuk mencari ide-ide kreatif tentang kegiatan yang dapat menghibur. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya.

Hal ini tentu sangat meresahkan para orang tua karena penggunaan gadget secara berlebihan oleh anak-anak tentu dapat merusak tumbuh kembang mereka. Oleh sebab itu adanya program pemberian edukasi kepada anak-anak ini diharapkan dapat membuat anak-anak mengetahui bahwa sangat banyak kegiatan menyenangkan yang bisa mereka lakukan saat berada di rumah pada masa pandemi Covid-19.

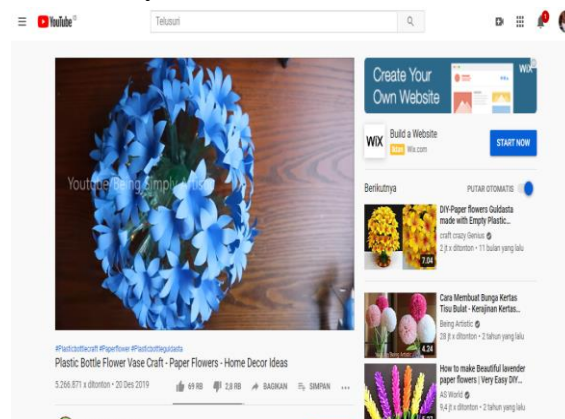
### PERUMUSAN MASALAH

1. Pemberian pemahaman kepada anak-anak tentang cara mengisi waktu luang selama berada di rumah.
2. Keantusiasan anak-anak dalam menyimak edukasi yang diberikan.

### SOLUSI YANG DIBERIKAN

Memberikan edukasi pada anak-anak tentang kegiatan-kegiatan bermanfaat yang dapat mereka lakukan selama di rumah saat masa pandemic Covid-19. Akibat adanya pandemic ini tidak hanya menyerang terhadap kesehatan fisik namun juga menyerang kesehatan psikologis. Keadaan ini membuat individu terutama anak-anak merasa terganggu kesehatan psikologisnya seperti kecemasan, ketakutan, kekhawatiran yang berlebihan serta berdampak psikomatik lainnya. Hal ini juga dialami oleh peserta didik yang sudah terlihat kejenuhan dan kebosanan dengan situasi dan kondisi seperti ini, Selain kesulitan belajar, gangguan kesehatan mental juga akan banyak mempengaruhi keadaan psikis anak di mana situasi saat ini menuntut anak-anak untuk waspada dengan lingkungan di mana mereka hidup sehari-hari.

Kondisi ini menimbulkan gangguan kesehatan mental salah satunya yaitu gangguan psikomatik, rasa cemas, panic dan ketakutan adalah sebab utama gangguan ini berkelakar dalam tubuh manusia. Sugesti yang dibangun dalam pikiran sangat berpengaruh terhadap kondisi fisik dan psikis di situasi ini. Psikomatik akan timbul ketika seseorang merasa stres serta cemas berlebihan bahkan dapat menimbulkan depresi. Melihat dari permasalahan tersebut pemberian edukasi ini dilakukan dengan memberitahu anak-anak bahwa sebenarnya sangat banyak kegiatan positif yang mengasyikan yang dapat mereka lakukan agar terhindar dari stress tanpa harus mengeluarkan uang yang banyak. Edukasi ini dilakukan dengan cara memperlihatkan pada anak-anak tentang kegiatan kreatif dalam mengisi waktu luang dengan cara menonton video-video inspiratif dari media youTube.



Gambar.1 Mencari ide-ide kreatif dari aplikasi youTube



Gambar.2 Mencari ide-ide kreatif dari aplikasi pinterest.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam program kegiatan ini adalah pendekatan 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, dkk. 2006).

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2020 di kawasan Desa Dauh Puri Kauh. Dalam kegiatan kali ini Pengabdian Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar yang diprakarsai oleh Anak Agung Putri Maharani S.Pd.,M.Pd. sebagai penanggung Jawab Kegiatan, Kadek Maysi sebagai Pelaksana

Tugas memberi edukasi kepada anak-anak tentang bagaimana cara mengisi waktu luang saat masa pandemi dengan cara memanfaatkan aplikasi youtube dan media sosial lainnya seperti instagram untuk mencari ide-ide kreatif tentang kegiatan

menyenangkan yang dapat dilakukan anak-anak dimasa pandemi Covid-19 di Desa Dauh Puri Kauh.

Tahapan program kedua yaitu kegiatan pemberian edukasi ini dilakukan dengan cara mendatangi satu persatu rumah anak-anak dan memberikan gambaran berupa video kegiatan melalui aplikasi youtube.



Gambar. 3 Memperlihatkan pada anak-anak kegiatan menyenangkan yang bisa dilakukan selama di rumah

Hal ini dilakukan untuk mengurangi kegiatan yang dapat menimbulkan kerumunan di masa pandemi ini. Kegiatan yang ditawarkan dalam hal ini yaitu membuat kerajinan tangan dari barang-barang bekas yang bisa diperoleh dari limbah rumah tangga seperti kardus, botol air kemasan.

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data di akhir kegiatan ini adalah dengan metode angket (kuesioner). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti

sebagai instrument penelitian, metode yang digunakan adalah dengan kuesioner tertutup.

Di tahapan yang terakhir yaitu tahapan evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan dengan berdiskusi mengenai kendala atau kesulitan anak-anak saat mengikuti kegiatan edukasi tersebut. Setelah selesai berdiskusi, kegiatan terakhir yang dilakukan adalah memberikan kuesioner. Kuesioner ini merupakan evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan. Pengisian kuesioner ini bertujuan agar dapat mengetahui seberapa besar antusias mereka terhadap program kegiatan ini dan bagaimana kesiapan peneliti dalam memberikan materi edukasi. Dari hasil kegiatan ditemukan bahwa anak-anak kurang memiliki gambaran tentang kegiatan-kegiatan apa saja yang mereka bisa lakukan dalam membunuh rasa bosan, tetapi mereka sangat antusias saat menyimak edukasi yang diberikan. Mereka mulai memiliki gambaran tentang kegiatan-kegiatan apa yang bisa mereka lakukan di masa pandemi ini. Oleh karena itu melalui program kegiatan Pengabdian pada Masyarakat Mahasiswa Universitas Mahasaraswati Denpasar melakukan kegiatan pemberian edukasi ini ke 5 orang anak-anak yang dirasa memerlukan pembimbingan melalui program ini.

## **HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN**

Mengenai hasil kegiatan pemberian edukasi kepada anak-anak di Desa Dauh puri Kauh ini anak-anak sudah mempunyai gambaran tentang kegiatan untuk mengisi waktu luang mereka. Dari edukasi yang diberikan mereka juga dapat mengetahui bahwa kegiatan-kegiatan yang

menyenangkan tidak harus mengeluarkan uang banyak. Salah satu contoh kegiatan yaitu membuat kerajinan tangan dari barang-barang bekas.

Kegiatan ini selain dapat menghibur dan meningkatkan kreatifitas anak juga mempunyai memanfaatkan lainnya yaitu menjadikan barang yang sudah tidak terpakai menjadi barang yang memiliki nilai fungsi. Anak-anak juga dapat mengetahui manfaat dari mengisi waktu luang dengan hal yang menarik, antara lain Bisa meningkatkan kesejahteraan jasmani, meningkatkan kesegaran mental dan emosional, membuat kita mengenali kemampuan diri sendiri, pelampiasan ekspresi dan keseimbangan jasmani, mental, intelektual, spiritual, maupun estetika, dan melalui edukasi yang diberikan kepada anak-anak mereka menjadi paham bahwa gadget yang mereka miliki tidak hanya untuk bermain tetapi dapat untuk mencari ide-ide kreatif tentang kegiatan menyenangkan yang bisa dilakukan di rumah.



Gambar. 4 Pemberian edukasi pada salah satu anak di Desa Dauh Puri Kauh.

Para orang tua merasa sedikit terbantu dengan adanya kegiatan ini, Meskipun terlihat sepele, waktu luang yang dimiliki anak memiliki peran penting dalam menentukan arah perkembangan anak. Biasanya anak akan menghabiskan waktu luang untuk melakukan hal-hal yang mereka sukai tanpa adanya paksaan dari orang lain. Di saat-saat seperti inilah, orang tua harus menaruh perhatian akan hal-hal yang mereka gemari dan melihat arah potensi bakatnya. Di akhir kegiatan peneliti memberikan kuesioner kepada masing masing anak-anak untuk mengetahui persentase keberhasilan dari kegiatan ini.

**Tabel 1. Hasil kuesioner**

No	Respon	Persentase
1	Sangat Puas	38%
2	Puas	56%
3	Cukup Puas	6%
4	Tidak Puas	0%
5	Sangat Tidak Puas	0%

Dari hasil pengisian kuesioner dari 5 orang anak menunjukkan kurang dari 50% respon anak-anak menanggapi sangat puas, hal ini menunjukkan masih kurangnya antusias anak-anak dalam menerima edukasi, selanjutnya lebih dari 50% respon anak-anak menunjukkan kepuasan yang artinya kegiatan pemberian edukasi berjalan baik dan bisa dipahami anak-anak, dan sebesar 6% anak-anak merespon cukup puas yang mengartikan kegiatan yang berlangsung masih memerlukan beberapa perbaikan dan pembelajaran. Dari hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan anak-anak kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan kurang

memahami bagaimana cara mengisi waktu luang yang positif.

Dengan adanya kegiatan pemberian edukasi ini diharapkan anak-anak lebih dapat memanfaatkan waktu luang yang ada dengan kegiatan-kegiatan positif yang produktif yang dapat diakses melalui media sosial seperti cara membuat kerajinan tangan dari barang bekas.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari temuan dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan, sebagai berikut. Berdasarkan kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak dalam memanfaatkan waktu luangnya seperti membuat kerajinan tangan di mana mereka bebas menentukan apa yang ingin mereka buat, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik memilih kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka. Kegiatan-kegiatan yang cenderung diminati tersebut merupakan kegiatan yang lebih banyak unsur hiburannya.

Pemanfaatan waktu luang tergantung dari dorongan individunya dan juga dorongan dari orang lain. Waktu luang dalam konteks pendidikan dimaksudkan bahwa peserta didik menyadari pentingnya waktu luang untuk dimanfaatkan secara sungguh-sungguh melalui kegiatan yang berguna bagi dirinya maupun bagi lingkungan sekitarnya.

Edukasi tentang cara memanfaatkan waktu luang pada anak-anak merupakan salah satu upaya agar anak-anak dapat mengetahui cara dan kegiatan menghibur apa saja yang bisa mereka lakukan di masa pandemi ini meskipun harus berada di rumah saja. Banyaknya keluhan dari para orang tua tentang ketidakefektifan waktu kosong



yang dimiliki anak mereka membuat para orang tua resah tentang tumbuh kembang psikologi anak mereka. Melihat kondisi tersebut untuk membantu anak-anak menghadapi pandemi ini dengan cara memberi edukasi yang melibatkan anak-anak di sekitar lingkungan Desa Dauh Puri Kauh tentang bagaimana cara mengisi waktu luang.

Anak-anak merasa antusias melihat cara-cara membuat pernak-pernik dari barang-barang bekas. Mereka juga banyak memberikan ide-ide tentang apa yang ingin mereka buat. Dari penyampaian edukasi ini anak-anak mulai mencari tau tentang apa yang bisa mereka buat dari barang-barang bekas yang sebelumnya mereka kumpulkan seperti kardus dan botol bekas.

Kegiatan ini diharapkan dapat membantu para orang tua mencari solusi bagaimana cara agar anak-anak dapat menemukan kegiatan yang edukatif dan dapat mengisi waktu luang mereka selama masa pandemic Covid-19 ini. Melalui kegiatan ini pula anak dapat memanfaatkan geded yang biasa mereka gunakan hanya untuk bermain game untuk mengeksplor ide-ide kreatif apa yang ingin dan bisa mereka lakukan di rumah melalui media sosial.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M. 2016. Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1).
- Idris M Noor. 2013. Perspektif Ilmu Pendidikan. *Jurnal*. Vol. 27 No.2
- Kompas.com. 2020. Dampak Psikologis pada Anak yang Sekolah dari Rumah. *Artikel*.
- Lodico. M. G., Spaulding. D.T., Voegtle. K H. 2006. *Methods in educational research Form theory to practice*. John Wiley & Sons Inc. Jossey-Bass A Wiley Imprint 989 Market Street,
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. 2002. Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Muhajir, A. 2007. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat peserta didik kelas X dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SMA Islam Sultan Agung I Semarang. *Skripsi*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Popsy, T. (2007). *Jurnal psikologi populer*. Diakses dari situs <http://popsy.wordpress.com/2007/06/05/mengisi-celah-waktu-luang> pada tanggal 1 Pebruari 2012.
- Kurnia, R. (2011). Akhlak Mulia Menjadi Dirimu Yang Terbaik *Jurnal*. Jakarta: PT. Imperial bhakti utama.
- Sumahendra N. 2015. Hubungan Antara Penggunaan Waktu Luang dan Kenakalan Pada Remaja Dengan Prestasi Akademik Siswa SMPN 2 Pandak Bantul Tahun Ajaran 2014-2015. *Artikel*. Universitas PGRI Yogyakarta