

MODEL PENGGUNAAN WAKTU LUANG UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA

Oleh: Ariefa Efianingrum, Farida Hanum, Siti Irene Astuti Dwiningrum, Joko Sri Sukardi, Maryani

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0. menuntut generasi muda supaya memiliki sejumlah kompetensi, yaitu: *communication, collaboration, creativity and innovative thinking*, dan *critical thinking and problem solving* untuk merespon perubahan di era digital. Salah satu yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian ini adalah kompetensi kreativitas. Berdasarkan penelitian terdahulu, waktu luang (*leisure time*) belum banyak dimanfaatkan untuk pengembangan kreativitas. Tujuan penelitian ini mengembangkan model penggunaan waktu luang untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan ADDIE Models dari Dick and Carey, yang meliputi tahap: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Pada tahun 2020 telah dilakukan proses analisis melalui pemetaan penggunaan waktu luang di kalangan mahasiswa UNY. Pada tahun 2021 ini dilakukan pengembangan draft buku pada tahap *Analyze, Design, Develop*. Hasil penelitian yang dihasilkan adalah draft buku panduan penggunaan waktu luang untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, terutama dalam aspek: organisasi sosial kemasyarakatan dan kepemudaan, olah raga, seni, dan kewirausahaan. Adapun buku panduan berisi tentang konsep, manfaat, dan tokoh-tokoh inspiratif sesuai dengan bidangnya. Buku panduan yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat mengantarkan para mahasiswa UNY untuk dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan mereka melalui aktivitas pemanfaatan waktu luang yang positif dan kreatif yang sesuai dengan hobby dan passionnya. Terlebih lagi dalam masa perkuliahan daring di masa pandemic covid-19.

Kata Kunci: *waktu luang, kreativitas, mahasiswa*