

Cara membagi waktu belajar dengan bermain - *Hayoo*, ada ga sih dari kamu yang sering banget lupa waktu kalau bermain? Entah itu bermain HP, [hangout](#) bersama teman, atau bahkan menghabiskan *me time* sampai kelupaan waktu?

Aduh pastinya bakalan repot apabila tugas sekolah masih *numpuk*, sedangkan *deadline* terus mengejar kamu! Atau ada ga sih dari kamu yang suka heran sama temen yang rajin belajar walaupun main tetep lancar?

Kamu *enggga* sendiri kok. Tahu ga sih, bahkan banyak *lho* siswa di luar sana mulai dari [SMP](#) sampai kuliah dan masih sering pusing sampai stress karena tidak bisa membagi waktu antara belajar dengan bermain.

Padahal belajar itu penting banget *guys*, di sisi lain bermain juga diperlukan untuk *me-refresh* kembali otak kita setelah lelah belajar seharian. Nah, kira-kira gimana sih cara yang tepat untuk bagi waktu antara belajar dan bermain?

*Wuih*, kebetulan banget nih aku bakal kasih tahu kamu gimana sih cara bagi waktu dengan bijak? Penasaran? Yuk, langsung simak di bawah ini ya!



Photo by Pixabay on Pexels.com

## Cara Membagi Waktu Belajar Dengan Bermain!

### 1. Tujuan

Inget *guys*, segala sesuatu pasti ada tujuannya. Kamu mau belajar pasti ada tujuannya, mau bermain pun juga ada tujuannya. Nah, mulai sekarang coba deh kamu tetapkan tujuan dalam belajar.

Apa sih kira-kira yang menjadi *goals* kamu dalam belajar? Sama halnya dengan bermain, kira-kira kamu bermain untuk apa sih? Oke, kalau semisal kamu bingung aku akan bantu nih.

Kalau dari main sih pasti setiap dari kamu udah tau kan? Untuk seneng-seneng, *have fun*, menikmati hidup, dan berbagai alasan lain. *It's okay guys*, asal engga berlebihan aja.

Nah, kalau tujuan kamu belajar sampai sekarang, mungkin udah ada yang SMP sampai kuliah kenapa kamu mau belajar sampai kini? Apakah cuma disuruh orang tua atau kewajiban aja?

Pastinya engga kan? Percuma dong *guys*, kalau selama ini kamu belajar super keras hanya untuk formalitas saja? seharusnya kamu memiliki tujuan, keinginan yang ingin dicapai melalui pembelajaran yang dilakukan.

Nah, kamu bisa merenungkan dulu *guys*, tetapkan tujuan belajar kamu. Kalau bisa ditulis atau di print sekalian dan tempel di kamar. Hal ini untuk mengingatkan kamu selalu akan tujuan dalam belajar.

### 2. Komitmen

Selanjutnya, setelah kamu menemukan tujuan dalam belajar pastinya kamu harus memiliki komitmen yang kuat *guys*. Apabila kamu mulai hilang semangat dalam belajar maka pergilah bermain *guys*, karena itu gunanya bermain untuk *me-refresh* otak.

Jadi, sampai sini kamu juga harus paham, apa fungsi bermain dan apa fungsi belajar. Sehingga komitmen kamu untuk belajar tetap terjaga, sedangkan ketika kamu sudah lelah

belajar maka kamu bisa bermain sebagai media hiburan.

Asalkan kamu juga harus ingat ya, sekali lagi jangan bermain berlebihan. Kembali ke komitmen awal kamu untuk belajar!

### 3. Buatlah agenda harian

*Next*, agenda adalah salah satu cara untuk menjaga waktu produktif kamu. Sehingga waktu untuk bermain dan belajar dapat berjalan secara seimbang *guys*. Gimana sih cara mulainya?

Kamu bisa membuat agenda per harinya. Mulai hari senin sampai sabtu, kamu bisa isi dengan kegiatan yang harus dilakukan. Entah itu belajar, menyalurkan hobi, sampai kegiatan bermanfaat lainnya.

Nah, saran dariku untuk hari Minggu kamu bisa mengkosongkan seharian penuh sebagai waktu untuk bermain. Hitung-hitung *refreshing* setelah selama seminggu penuh kamu sibuk untuk beraktivitas.

Yuk, dicoba ya *guys*! Oh iya, buatlah agenda sesuai dengan yang kamu inginkan. Bisa gunakan buku biasa yang kamu hias sendiri atau langsung membeli buku agenda yang telah dihias.

Kenapa demikian? Supaya kamu selalu semangat dalam mengisi agenda! Untuk contoh agenda belajar kamu bisa lihat di halaman berikut [Contoh Agenda Belajar](#).

### 4. *Track* mingguan dan bulanan

*Yap*, agar kamu dapat membagi waktu dengan baik antara bermain dan belajar, maka buatlah *track* untuk mingguan dan bulanan.

Fungsinya untuk apa sih? Jadi *track* mingguan dan bulanan ini berisi target atau kegiatan yang telah kamu lakukan selama seminggu atau sebulan. Bagaimana perkembangannya, apakah tambah meningkat, biasa saja, atau bahkan menurun.

Jadi, kamu bisa gunakan ini untuk memotivasi diri sendiri. *Track* juga mengukur seberapa produktifnya kamu. Selain itu, *track* sendiri bermanfaat apabila pekerjaan yang kamu lakukan telah selesai atau maksimal maka kamu bisa mengisi waktu yang tersisa dengan bermain.

*Track* yang dibuat cukup sederhana kok. Bisa menggunakan stabilo sebagai tanda, gambar,

maupun yang sudah jadi juga tersedia *guys!* Jadi, kalian tinggal isi saja.

## 5. Belajar sungguh, bermain sepuasnya

Ini adalah kata-kata yang selalu aku gunakan untuk memotivasi diri sendiri *guys!* Jadi, aku akan belajar dengan sungguh-sungguh sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan ketika pembuatan agenda.

Setelah kegiatan belajarku selesai, maka aku memberikan tubuhku istirahat *guys!* Bisa diisi dengan bermain HP atau *hangout* dengan teman. Nah, di sinilah kuncinya. Tanpa kamu sadari seringkali ketika bermain kamu malah memikirkan tugas sekolah atau ulangan. Sehingga, tidak bisa menikmati waktu bermain secara maksimal.

Kamu juga harus baca artikel menarik lainnya tentang [tips berprestasi sejak dini, dijamin bikin bangga orang tua](#).

Sebaliknya, ketika sedang belajar kamu justru berkhayal ingin cepat-cepat bermain. Aduh, mulai sekarang dihindari ya *guys!* Ketika waktu belajar maka fokuslah untuk belajar sepenuhnya, sedangkan pada waktu bermain tinggalkan sejenak masalah tugas dan biarkan kamu bermain sepuasnya.

Hal ini akan membuat kamu menjadi lebih menikmati waktu yang ada *guys!*

*Olaaa*, itu tadi adalah beberapa tips versi aku untuk mengatur waktu belajar dan bermain. Mengatur waktu itu susah-susah gampang *guys!* Yang harus diingat adalah kamu yang mengontrol waktu, bukan waktu yang mengontrol kamu!

Selain itu, jangan lupa selalu konsisten ya *guys*. Nantinya tanpa kamu sadari aktivitas ini menjadi kebiasaan sehingga tanpa bantuan agenda atau track kamu sudah bisa mengendalikannya sendiri.

Kamu pasti bisa *guys!*