

**KEBIJAKAN SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN GADGET SISWA DI SMAN 18 JAKARTA****Ade Tutty Rokhayati<sup>1</sup>, Muhamad Amin<sup>2</sup>, Firmansyah<sup>3</sup>, Ardani<sup>4</sup>**

Universitas Islam Nusantara

[1adetutty@uninus.ac.id](mailto:1adetutty@uninus.ac.id), [2muhammadamin6910@gmail.com](mailto:2muhammadamin6910@gmail.com), [3firmansyahlingga3@gmail.com](mailto:3firmansyahlingga3@gmail.com),[4sitidjuaria@gmail.com](mailto:4sitidjuaria@gmail.com)**Info Artikel :**

Diterima : 05 April 2023

Disetujui : 10 April 2023

Dipublikasikan : 13 Mei 2023

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget siswa SMAN 18 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Berdasarkan data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa dalam peraturan di sekolah menegaskan bahwa diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah tersebut, baik itu melalui keterangan yang diperoleh dari kepala sekolah, guru-guru, maupun para siswa. Penggunaan Gadget diperbolehkan dengan syarat hanya bisa digunakan saat guru pada mata pelajaran yang berlangsung memperbolehkan atau mengizinkannya untuk menggunakan gadget. Adapun dampak yang ditimbulkan dari kebijakan ini terbagi menjadi dua yakni dampak positif dan negatif. dampak positifnya yaitu mempermudah para guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatifnya yaitu, membuat siswa malas berpikir dan menyalah gunakan gadget mereka serta penurunan konsentrasi saat belajar gadget akan disita dan akan dikembalikan pada saat kenaikan kelas semester selanjutnya kemudian siswa yang melanggar akan diberi bimbingan konseling berupa nasihat.

**Kata Kunci :**  
Kebijakan,  
Sekolah,  
Gadget**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to describe the school policy on using gadgets for students of SMAN 18 Jakarta. This research uses a qualitative approach, while the type of research is descriptive qualitative. The data collected shows that the school regulations confirm that the use of gadgets is allowed in the school, both through information obtained from the principal, teachers, and students. Gadget use is allowed because it can only be used when the teacher in the ongoing subject allows or permits him to use the gadget. The impact of this policy is divided into two, namely, positive and negative impacts. The positive impact is that it makes it easier for teachers and students in the learning process and increases students' creativity and problem-solving abilities. While the negative impact is that it makes students lazy to think and misuse their gadgets, and a decrease in concentration while studying. Gadgets will be confiscated and returned during the next semester's grade promotion. Then, students who violate will be given counseling guidance through advice.*

**Keywords :**  
Policy, School,  
Gadgets

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai jenis dan fitur yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan teknologi pada saat ini sangatlah penting, serta teknologi sudah menguasai seluruh aspek kehidupan baik itu pada aspek ekonomi, politik maupun pendidikan. Tidak dapat dipungkiri teknologi informasi dan komunikasi menjadi sentral utama menghadapi globalisasi, *hard reality*, *soft reality*, *virtual reality*, melahirkan suatu format manusia terbaru (Mansur, 2005).

Dalam dunia pendidikan teknologi sangatlah penting sebagai penunjang proses pembelajaran, mengacu pada UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam penunjang sisdiknas tersebut dibutuhkan alat atau media pembelajaran, media tersebut bisa berupa teknologi. Teknologi yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan seperti laptop, proyektor dan gadget (Kurniawan et al., 2019). Teknologi yang biasa digunakan dalam menunjang pembelajaran seperti laptop, proyektor dan gadget. Salah satu teknologi yang paling digemari saat ini adalah gadget (*smartphone*), terutama dikalangan pelajar dan remaja. Terkadang gadget ini juga mengakibatkan kecanduan dan ketergantungan bagi pelajar dalam hal penggunaannya.

Gadget (*smartphone*) adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern, gadget sendiri semakin mempermudah komunikasi dan mendapatkan informasi yang cepat di dalamnya, tanpa mempersulit dan memperlambat penggunaannya. Perkembangan gadget semakin pesat karena semakin berkembangnya teknologi dan semakin bervariasi pula jenis atau tipe gadget yang bisa kita temui pada saat ini. Gadget pada saat ini sudah sangat menyatu dengan masyarakat, dan bahkan banyak orang yang beranggapan bahwa tiada hari tanpa bermain dan memegang gadget. Reiskisari sebagaimana dikutip oleh (Kurniawan et al., 2019) menyatakan bahwa sekitar 80 persen masyarakat Indonesia khususnya di perkotaan banyak yang memiliki perangkat ponsel khususnya gadget ataupun *smartphone*.

Menurut Fathoni dalam Syifa menyatakan bahwa Gadget merupakan teknologi yang sangat populer pada saat ini. Orang dewasa maupun anak-anak sebagai target pasar mereka. Kini anak-anak telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Pada umumnya anak menggunakan gadget untuk bermain game online, sosial media (WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, dan lain-lain) yang membuat anak menjadi malas untuk belajar. Pada situasi dan kondisi yang sedang memprihatinkan ini, gadget juga bisa digunakan sebagai metode dan media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan anak-anak, baik dari segi pola pikir maupun tingkah laku. Dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia dan tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi perilaku siswa, salah satunya dapat menurunkan daya aktif anak dalam melakukan suatu interaksi kepada orang lain karena anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya (Asyrofuddin et al., 2021).

Firman & Sari (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu proses kegiatan belajar, dimana membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan memunculkan berbagai jenis interaksi

pembelajaran. Dengan melakukan tatap muka bersama, antara guru dan siswa melalui aplikasi yang dapat diakses dengan jaringan internet, memudahkan cara penyampaian materi dan bisa menjadi alternatif guru agar pembelajaran tetap berjalan meski dilakukan di kelas online.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet. Sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif. Sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Orang tua memberikan gadget pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya. Dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal gadget, anak lebih cepat menguasai gadget dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan gadget yang mereka miliki (Rachmawati 2017).

Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Gadget telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan (Marpaung, 2018). Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan (Saroinsong, 2016). Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar.

Gadget merupakan teknologi yang paling banyak diminati oleh guru maupun pelajar, karena praktis dan mudah digunakan. Terutama di zaman sekarang sudah banyak sekolah-sekolah yang sudah melegalkan atau mengizinkan para siswanya untuk membawa gadget ke sekolah, tak terkecuali SMAN 18 Jakarta. Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMAN 18 Jakarta, terdapat kebijakan bahwa sekolah memperbolehkan siswa untuk membawa gadget (*smartphone*) ke sekolah. Menurut pihak sekolah, penggunaan gadget oleh siswa memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran dan mengasah kreativitas para siswa. Namun pada saat melakukan observasi di lapangan kami menemukan bahwa masih banyak proses pembelajaran yang kurang efektif dengan penggunaan gadget itu sendiri. Hal ini dikarenakan masih banyak oknum siswa yang menyalah artikan atau menyalah gunakan kebijakan yang telah ditetapkan.

Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana kebijakan sekolah tentang penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta dan apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari kebijakan penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana jika kebijakan tersebut dilanggar dan ditindakan apa yang dilakukan oleh pihak sekolah. Berdasarkan

pemaparan di atas, maka peneliti tertarik mengambil judul “Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di SMAN 18 Jakarta”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana implementasi Kebijakan Penggunaan Gadget di SMAN 18 Jakarta dan apa dampak yang ditimbulkan dari kebijakan tersebut? Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta beserta dampaknya. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, baik itu sekolah maupun pihak lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berpangkal dari pola pikir induktif, yang didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala (fenomena) sosial (Sazali, 2020). Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis dan bukan angka yang biasanya disusun kedalam teks yang diperluas (Miles, 2009).

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Adapun cara pengumpulan data-data dari masalah yang diteliti mengenai implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta adalah dengan wawancara mendalam kepada pihak sekolah yang bertugas di SMAN 18 Jakarta. Data yang diperoleh dari lapangan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian akan dilakukan analisis data. Data yang sudah direduksi dan dirangkum ditulis dalam bentuk teks naratif kemudian dibuat kesimpulan mengenai implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta.

Prosedur atau langkah-langkah penelitian ini diawali dengan penentuan objek yang akan diteliti, yaitu dilaksanakan di SMAN 18 Jakarta, Kecamatan Tg Priok Jakarta Utara, Pemilihantempat tersebut didasari oleh landasan penelitian ini yaitu implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta. Apabila telah menentukan lokasi atau objek penelitian, maka selanjutnya adalah menentukan fokus masalah penelitian. Masalah dalam penelitian kualitatif dinamakan fokus. Penetapan masalah atau fokus dalam penelitian kualitatif akhirnya akan diputuskan sendiri oleh peneliti sewaktu berada di lapangan atau area penelitian. Dengan kata lain walaupun rumusan masalah sudah cukup baik dan telah dirumuskan atas dasar penelaahan kepustakaan dan dengan ditunjang oleh sejumlah pengalaman tertentu, bisa terjadi situasi di lapangan tidak memungkinkan peneliti untuk meneliti hal tersebut (Abdussamad, 2021). Fokus masalah penelitian ini adalah implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta serta dampak yang ditimbulkannya.

Setelah menentukan fokus masalah penelitian, maka langkah selanjutnya adalah menentukan instrumen penilaian yang mendukung terlaksananya penelitian ini. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu didominasi oleh instrumen penelitian yang berupa observasi. Setelah semua data terkumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah data tersebut dianalisis dengan tahapan awal yaitu reduksi-penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil kesimpulan itulah diperoleh informasi mengenai hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Sejarah Singkat SMAN 18 Jakarta**

SMAN 18 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang beralamat di jalan Jembatan Batu No. 74 Jakarta Barat. Pada awal berdirinya, sekolah ini bernama sekolah Kwomintang diambil pada tanggal 16 Oktober 1958 dengan PEPPERPU no. 0439/58 dinamakan SMA PPS I. Pada saat itu agar menjadi sekolah negeri terlebih dahulu harus menjadi sekolah *filial* yaitu SMA Negeri X. tertanggal 1 Oktober 1965 sampai dengan 23 Agustus 1966. Saat itu SMA PPS I dipimpin oleh Bapak Drs. M. Hasibuan sekaligus sebagai pendiri. Tanggal 24 Agustus 1966 SMA PPS I dijadikan SMA N 18 dengan SK terakhir status sekolah No 106/SK/BIII/65.66 tertanggal 29 Juli 1966 yang berkedudukan di jalan Jembatan Batu No. 74 Jakarta Barat sampai dengan tahun 1993.

Pada awal proses berdirinya selama periode 1966 - 1993 SMAN 18 mendapat gelar dengan sebutan sekolah teladan di antaranya banyak menghasilkan lulusan yang handal, banyak diterima di Perguruan Tinggi Negeri (PTN), Akademi Militer Magelang dan sekarang telah banyak menduduki posisi penting baik di pemerintahan sipil maupun militer. Tahun 1973 SMAN 18 menghasilkan lulusan terbaik seluruh Indonesia (Bintang Pelajar Tingkat Nasional) bernama Juraefa, jurusan IPA dan sekarang telah menjabat sebagai direktur salah satu bank swasta. Demikian pula sekolah ini mampu menorehkan berbagai macam prestasi di beberapa kejuaraan, salah satunya kejuaraan bola basket tingkat SLTA, SMAN 18 berhasil sebagai juara I. Bisa disebut sekolah ini mampu bersaing dengan sekolah-sekolah unggulan lainnya.

Seperti halnya sekolah lainnya, tentunya SMAN 18 Jakarta juga sudah pasti memiliki berbagai macam hal kebijakan tersendiri dalam menunjang keberlangsungan proses pembelajarannya. Seperti halnya dalam pemanfaatan teknologi informasi. Teknologi Informasi adalah sarana dan prasarana yang merupakan sistem dan metode untuk memperoleh, mengirim, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan kata secara bermakna.

### **Kebijakan Sekolah dalam Penggunaan Gadget Siswa di SMAN 18 Jakarta**

Kebijakan sekolah merupakan sebuah penetapan aturan terhadap suatu hal (kondisi) yang diperoleh dari hasil berbagai pertimbangan. Tidak terkecuali pada kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget bagi peserta didik dalam proses pembelajaran Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian mengenai kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta menunjukkan bahwa dalam peraturan di sekolah menegaskan bahwa diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah tersebut, baik itu melalui keterangan yang diperoleh dari kepala sekolah, guru-guru, maupun para siswa. Peraturan tersebut merujuk pada peraturan pemerintah yang mengharuskan para siswa melakukan pembelajaran secara daring saat pandemi covid-19. Hal inilah yang melandasi munculnya kebijakan tentang diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah tersebut.

Sebelum pandemi Covid-19, penggunaan gadget di sekolah tersebut dilarang dalam proses pembelajaran. Hal ini kami peroleh dari hasil wawancara dari beberapa guru dan alumni yang lulus sebelum pandemi Covid-19. Kemunculan kebijakan ini sempat menuai pro dan kontra terkait penggunaan gadget di sekolah, terutama para alumni mereka yang sebelumnya tidak diperkenankan membawa ataupun menggunakan gadget. Para alumni berpendapat bahwa hal ini tidak adil bagi mereka karena dulunya mereka dilarang menggunakan gadget di sekolah, jangankan menggunakan membawa gadget ke sekolah saja tidak diperbolehkan.

Akan tetapi pihak sekolah juga tidak bisa terus-terusan melarang penggunaan gadget di sekolah tersebut. Hal ini juga didasari oleh pesatnya perkembangan teknologi, jadi tidak bisa dipungkiri lagi bahwa kebijakan sekolah seyogianya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar, dengan mengakses informasi edukatif seluas-luasnya, mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan tugas dari guru, hingga memanfaatkan aplikasi medsos dan game edukatif sebagai sarana penunjang peningkatan atau kemajuan proses pembelajaran. Hal ini juga telah mereka putuskan dengan pertimbangan yang matang, karena mereka pikir bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar bisa mempermudah prosesnya. Proses belajar merupakan unsur fundamental disetiap penyelenggaraan jenjang pendidikan (Syah, 2011).

Tentu saja kebijakan tentang penggunaan gadget ini tidak langsung diputuskan begitu saja tanpa ada persyaratan tertentu. Dari pengakuan Pimpinan dan guru-guru di sekolah tersebut, penggunaan gadget diperbolehkan apabila guru pada mata pelajaran yang sedang berlangsung mengizinkan atau memperbolehkan untuk menggunakan gadget. Adapun sanksi yang akan diterima bagi siswa yang melanggar adalah berupa gadget akan disita atau ditahan oleh pihak sekolah dan akan dikembalikan pada saat siswa-siswi menerima raport akhir pembelajaran atau biasa disebut dengan (UAS). Dari pengakuan salah satu siswa yang pernah melanggar, dia mengemukakan bahwa gadgetnya ditahan selama sebulan. Akan tetapi ada juga yang tidak sampai sebulan, dan bahkan ada juga yang akan diberi bimbingan konseling berupa nasihat pelanggaran yang mereka lakukan. Peraturan dalam penggunaan gadget di dalam kelas SMAN 18 Jakarta ini sebenarnya hanya diperbolehkan untuk menggunakannya dalam pembelajaran saja itupun dengan seizin dari guru,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut siswa SMAN 18 Jakarta Ahmad, gadget memiliki fungsi ganda yaitu perangkat memiliki fungsi komunikasi, informasi, pendidikan dan hiburan. Alasan siswa menggunakan gadget sebagai media pembelajaran adalah karena gadget bersifat praktis, fleksibel, beragam dan mampu memahami materi sebagai teks digital. Hasil lapangan juga menunjukkan bahwa perangkat penting bagi siswa dan penggunaannya dalam pembelajaran di kelas, yaitu siswa menggunakan perangkat untuk memfasilitasi akses belajar, untuk menonton dan menganalisis film atau video pendidikan dalam program pendidikan *Quipper School*, dan cara penyajian alat. Namun, siswa juga mengartikan gadget dapat digunakan sebagai sarana untuk menyontek dan juga untuk bermain atau mendengarkan musik dalam proses pembelajaran.

Menurut Menteri Anies, gawai ibarat pedang bermata dua yang bisa berdampak positif dan negatif bagi siswa. Selain banyak dampak negatif dari penggunaan gawai oleh siswa, namun banyak juga contoh penggunaan gawai yang baik sebagai lingkungan belajar. Menurut Anies, perlu diingat juga bahwa guru dan kepala sekolah belajar kepemimpinan di kelas dan di sekolah, mereka paling tahu kondisi tempat mereka. Artinya, mereka harus secara aktif mempertimbangkan dan menentukan kebijakan penggunaan perangkat yang sesuai untuk sekolahnya, yang merupakan pertimbangan paling penting untuk kesempatan dan keamanan belajar anak-anak, kata Anies. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, peneliti menyimpulkan ada dua dampak yang ditimbulkan oleh kebijakan ini, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan gadget oleh siswa di sekolah sebagai berikut:

### **Memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran**

Dengan adanya kebijakan ini, para guru dan siswa lebih dimudahkan dalam proses pembelajarannya. Contohnya dalam hal pembagian materi pelajaran, guru bisa langsung membagikan materi yang akan diajarkan dalam mata pelajarannya. Selain itu sumber belajar untuk mata pelajaran yang berlangsung lebih banyak dan bervariasi, sehingga para siswa bisa memilih materi yang lebih mudah mereka pahami. Adapun contoh lain dengan adanya kebijakan tersebut adalah quis yang diadakan atau pengerjaan soal-soal pada mata pelajaran akan lebih mudah, karena para siswa bisa langsung mengisi jawaban pada link quis atau soal-soal yang telah dibagikan oleh guru mereka. Hal ini juga lebih efisien dari segi ruang maupun waktunya dibanding melalui ujian manual. Akan tetapi, dalam hal ini guru juga perlu memberikan tugas tambahan seperti merangkum materi yang telah diberikan melalui gadget. Hal ini bertujuan agar para siswa lebih mudah memahami atau bisa menaca kembali materi yang telah diberikan.

### **Meningkatkan Kreatifitas Siswa**

Dengan adanya kebijakan ini, siswa lebih kreatif dalam beberapa hal. Sebagai contoh yang disebutkan oleh Wakil Kepala Sekolah bagian kurikulum adalah dalam hal pembuatan poster-poster atau pamflet kegiatan. Sekarang siswa bisa membuat poster-posternya sendiri, dibanding sebelum-sebelumnya yang hanya bisa menyuru orang untuk dibuatkan poster-poster kegiatan. Sebagaimana proses belajar yang merupakan suatu proses yang tidak menjadi tujuan melainkan suatu proses yang dilakukan dalam mencapai tujuan (Hamalik, 2014). Selain pembuatan poster, siswa juga kreatif dalam hal pembuatan video kreasi. Siswa beberapa kali mengikuti lomba video kreasi dan itu merupakan video buatan mereka sendiri dari mulai pengambilan video hingga editing siswa melakukannya sendiri. Berbanding terbalik dengan yang sebelum-sebelumnya yang hampir tidak mengikuti lomba-lomba semacam itu karena minimnya pengetahuan tentang hal-hal semacam itu.

Dengan adanya hal ini, guru dianjurkan untuk merangkul atau membimbing para siswanya agar mereka bisa mengembangkan bakat mereka di bidang kreatifitas. Bukan hanya dibimbing, tapi sudah sewajarnya pihak sekolah juga memberikan fasilitas untuk para siswa mengembangkan bakat mereka. Peningkatan kemampuan di semua bidang (kognitif, efektif atau psikomotorik), merupakan usaha atau aktivitas yang sengaja dilakukan oleh orang yang belajar dengan memperhatikan, mengamati, atau mengespresikan kemampuan (Abror, 1993). Menurut Mardhi gadget dapat dijadikan sarana menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan teknologi di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget, seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit (Azizah & Humaisi, 2021).

Adapun dampak negatif penggunaan gadget di sekolah oleh siswa adalah sebagai berikut:

### **Membuat Siswa Malas Berpikir**

Dalam hal ini kebijakan tersebut juga pasti memberikan dampak yang negatif terhadap siswa. Dengan diperbolehkannya menggunakan gadget, para siswa cenderung lebih berfokus pada gadget mereka, contoh halnya dalam menyelesaikan tugasnya yang mengharuskannya suatu masalah, tapi mereka malah langsung googling dan mencari pemecahan masalahnya di google. Hal inilah membuat peneliti menyimpulkan hal tersebut. Karena ketergantungan yang berlebihan terhadap gadget mereka, proses

pendidikan yang harusnya mencerdaskan kehidupan bangsa malah tidak sesuai dengan tujuannya sendiri karena hal sepele ini. Jadi peneliti pikir pihak sekolah perlu memberikan batasan kepada siswa mengenai kebijakan ini. Hal ini juga sangat merusak pola pikir pada siswa karena ketergantungan yang berlebihan terhadap penggunaan gadget. Tentu saja guru harus lebih ekstra lagi dalam mengajarkan materi kepada para siswanya. Hal yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan sebuah permasalahan atau problem mengenai materi yang diajarkan. Dalam mencari jalan keluar atau solusi untuk permasalahan yang diberikan, tentunya siswa tidak diperbolehkan menggunakan gadgetnya supaya mereka bisa berpikir tanpa mengandalkan gadget mereka.

### **Penyalahgunaan Gadget**

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa oknum siswa yang menyalah gunakan gadget mereka untuk hal-hal yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan proses pembelajaran. Dalam kasus ini peneliti kebetulan saling follow di instagram dengan beberapa siswa di sekolah tersebut. Peneliti menemukan beberapa siswa melakukan livestreaming di instagram saat gurunya sedang menjelaskan materi pembelajaran.

Selain Live streaming, ada juga siswa yang malah memainkan game online di dalam kelas saat jam pelajaran sedang berlangsung. Hal ini peneliti temukan sendiri saat mengajar di beberapa kelas di sekolah tersebut. Jadi dengan kejadian ini, kami sebagai peneliti berharap agar para guru dan pihak terkait lebih memperhatikan lagi para siswanya dalam perizinan menggunakan gadget di sekolah. Pada dasarnya, kehadiran teknologi menjadi tantangan bagi guru, orang tua, penari sendiri. Mengetahui bagaimana menggunakan teknologi secara optimal adalah satu hal dapat menjadi cara yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Ini membutuhkan kreativitas dan kerja keras dari guru dan orang tua gunakan perangkat Android (GA) yang dimiliki oleh mahasiswa untuk mencegah penyalahgunaan dan optimal untuk mencegah kemungkinan efek negatif (Putra, 2017).

Dampak positif dari penggunaan gadget pada anak yaitu anak memiliki pengetahuan yang luas, wawasan umum semakin bertambah dan mempermudah anak dalam berkomunikasi dengan guru. Dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak yaitu mempengaruhi perkembangan psikologi anak terutama pada perkembangan emosionalnya.. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan apabila anak tidak diperbolehkan bermain gadget akan membuatnya marah, menangis bahkan kesal kepada orang tuanya. Karena belum siapnya anak dalam penggunaan gadget maka berpengaruh terhadap pola perilaku anak dimana mereka akan sangat sensitive terhadap apa yang tidak sesuai dengan ekspektasinya. Dalam kehidupan sehari-hari anak sering menirukan suara dan gerakan yang mereka lihat pada game dan juga mereka dengan mudahnya mengolok-ngolok temannya yang tidak memahami tentang game (Agasi et al., 2022). Dampak dari kebijakan penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta. Kami sebagai peneliti mengharapkan agar pihak sekolah lebih ketat lagi dalam pengawasannya terhadap kebijakan ini. Hal ini kami lakukan agar kebijakan yang telah ditetapkan bisa berjalan sebagaimana mestinya. Jika boleh peneliti menyarankan agar sanksi yang diberikan kepada para pelanggar ditambah atau lebih diberatkan lagi supaya lebih memberikan efek jera.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gadget di SMAN 18 Jakarta diperbolehkan dengan syarat hanya bisa digunakan saat guru pada mata pelajaran tertentu atau berlangsung memperbolehkan atau mengizinkannya untuk menggunakan gadget. Bagi mereka yang melanggar aturan sekolah dalam penggunaan gadget seperti gadget akan disita dan akan dikembalikan pada saat kenaikan kelas semester selanjutnya kemudian siswa yang melanggar akan diberi bimbingan konseling berupa nasihat agar tidak mengulangi lagi kesalahan yang telah diperbuat dikemudian hari. Penggunaan gadget di SMAN 18 Jakarta tidak hanya untuk fasilitas dalam belajar mengajar saja namun juga untuk komunikasi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya, ataupun siswa dengan orangtuanya. Adapun dampak yang ditimbulkan dari kebijakan ini terbagi menjadi dua yakni dampak positif dan negatif. Dampak Positifnya yaitu memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan dampak negatifnya yaitu, membuat siswa malas berpikir dan menyalah gunakan gadget mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Abror, A. R. (1993). *Psikologi Pendidikan, Cet. IV*; PT Tiara Wacana Yogya.
- Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10763–10768. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4133%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4133/3467>
- Asyrofuddin, M. I., Rohmah, S. N., Satria, A., Rajabullah, S., & Taska, W. (2021). Efektifitas Pembelajaran Daring bagi Siswa dan Orang Tua Siswa di Desa Curug, Kecamatan Bojongsari, Kota Depok. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 8(5), 1705–1712. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v8i5.23392>
- Azizah, D. N., & Humaisi, M. S. (2021). Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 117–131. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>
- Firman & Sari. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, 2(2).
- Hamalik, O. (2014). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Sargandi, M., Yolanda, S., Karomah, R., Setianingtyas, W., & Irani, S. (2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(1), 72–81. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>
- Mansur, D. M. A. (2005). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. PT. Rapfika Aditama.
- Marpaung. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
- Miles, M. B. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. UII Pres.
- Putra. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal*

*Bitnet: Pendidikan Teknologi Informasi.*

Rachmawati, Rede, J. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip Untad Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-Jip Biol*, 5(1), 35–40.

Saroinsong, W. P. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old, 775–781. *Publications, Scientific Technology, Educational*, 6(8), 775–781.

Sazali, H. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Wal Ashri Publishing.

Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*". PT. Raja Grafindo Persada.