

KEBIJAKAN SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN GADGET DI SEKOLAH DASAR

Agung Rimba Kurniawan¹, Faizal Chan², M. Sargandi³, Stevie Yolanda⁴, Resty Karomah⁵, Wuri Setianingtyas⁶, Sintia Irani⁷

Universitas Jambi

agung.rimba@unja.ac.id¹, faizal.chan@unja.ac.id², sargandi18@gmail.com³,
stevieyoland@gmail.com⁴, restykaromah18@gmail.com⁵, wurityas26@gmail.com⁶,
sintiairani1@gmail.com⁷

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji dan mendeskripsikan kebijakan sekolah terhadap penggunaan *gadget* di SDN 13/I Rengas Condong dan diharapkan mampu menemukan kebijakan yang tepat terhadap penggunaan *gadget* oleh siswa di sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa tidak diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah. Namun peneliti menemukan masih ada siswa yang membawa *gadget* ke sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya kontrol oleh guru, kepala sekolah, ataupun pegawai sekolah.

Kata kunci; kebijakan, sekolah, gadget

Abstract

This study aims to find out, study, and describe school policies on the use of gadgets in SDN 13/I Rengas Condong and is expected to be able to find the right policies towards the use of gadget by students in schools. This research uses a qualitative approach. Data collected using observation, interviews, and documentation. The results of this study showed that students not allowed to bring gadget to school. But researcher found there are still students who bring gadget to school. This is because of the lack of control by the teacher, headmaster, or staf of school.

Keyword: policies, school, gadget

PENDAHULUAN

Menurut warsita (2008;135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana yang merupakan sistem dan metode untuk memperoleh, mengirim, menafsir, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan kata secara bermakna. 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, teknologi sudah menguasai seluruh aspek kehidupan baik itu pada aspek ekonomi, politik maupun pendidikan.

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 (sisdiknas 2003). 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.

Salah satu teknologi yang saat ini sangat digemari oleh semua kalangan yaitu gadget (*smartphone*), terutama dikalangan pelajar terkadang gadget sendiri membuat banyak pelajar yang ketergantungan dan kecanduan terhadap penggunaannya, hal ini seiring dengan survei yang dilakukan

hewlett-peckard (HP) dan *Universitas Paramadina* yang mendapatkan bahwa hampir 85 persen siswa kecanduan terhadap gadget, dan sering sekali siswa melanggar aturan sekolah demi bermain gadget di sekolah.

Berdasarkan data dari lembaga *riset digital marketing Emarketer*: jumlah penduduk indonesia yang mencapai 250 juta jiwa membuat membuat penggunaan gadget semakin besar, pada tahun 2018 jumlah pengguna gadget di indonesia lebih dari 100 juta jiwa, dan menjadi terbesar ke 4 di dunia setelah cina, india, dan amerika. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang besar tidak hanya menyerang pada orang dewasa saja namun melainkan juga pada kalangan anak pada saat ini.

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 di akibatkan semakin majunya teknologi dan semakin beragamnya pula jenis gadget yang bisa kita jumpai pada saat ini. Gadget pada saat ini sudah sangat menyatu dengan masyarakat, dan bahkan banyak orang yang beranggapan bahwa tiada waktu tanpa bermain dan memegang gadget. Sekitar 80 persen masyarakat indonesia khususnya di perkotaan banya yang memiliki perangkat ponsel khususnya gadget ataupun *smartphone* pintar (Reiskisari, 2014)

Gadget merupakan teknologi yang paling banyak diminati oleh pendidik maupun siswa, karena praktis dan mudah digunakan. Akan tetapi penggunaan gadget saat ini dalam dunia pendidikan masih banyak

menuai kontroversi dimana rata-rata sekolah terutama sekolah dasar mempunyai kebijakan yang melarang siswa membawa gadget ke sekolah.

Gadget berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ITC dan biasanya terhubung dengan internet. Internet dapat menunjang penggunaan gadget. Terdapat beberapa cara dalam penggunaan gadget, yaitu dapat digunakan sebagai tambahan dari pembelajaran konvensional atau penunjang, atau bahkan pengganti media pembelajaran. Namun hal ini juga bergantung dari kebijakan sekolah, apakah sekolah memperbolehkan siswanya untuk membawa gadget atau hanya guru yang diperbolehkan membawa gadget untuk menunjang efektifitas pembelajaran di kelas. Sebab, masih terdapat sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya membawa gadget karena ditakutkan dapat memberi dampak negatif terhadap siswa seperti bermain game, sosial media, atau yang lainnya yang dapat mempengaruhi proses dalam pembelajaran.

Gadget sendiri sangat banyak dampak negatifnya dibandingkan dampak positifnya di kalangan pelajar, khususnya di sekolah dasar yang mana pada masa ini perkembangan anak sangat baiknya dan terkadang perkembangan anak akan dapat terganggu di karenakan gadget, khususnya perkembangan sosial anak. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melarang keras siswa SD membawa dan menggunakan gadget atau gawai seperti smartphone (HP) di sekolah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memanfaatkan dunianya bersama teman sebayanya di bandingkan gadget di sekolah dasar.

Indonesia bukan satu-satunya negara yang membuat aturan tentang

pelarangan penggunaan gadget di sekolah, namun ada beberapa negara lain yang melarang juga siswanya menggunakan gadget di sekolah dasar di antaranya adalah; Spanyol, Kanada, swedia, ketiga negara tersebut juga melarang penggunaan gadget di sekolah dasar hal ini dianggap berpengaruh pada sikap siswa. Mengutip dari *The Local.ie* edisi 20 Februari 2018, penggunaan ponsel di sekolah-sekolah di Swedia dianggap telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak-anak. Hal ini menjadi dasar dan patokan pemerintah swedia mengambil keputusan terhdap pelarangan penggunaan gadget di sekolah.

Pelarangan penggunaan gadget bukan saja di atur dalam permendikbud, juga di atur di taraf sekolah, di sekolahpun pelarangan penggunaan gadget disebabkan banyaknya pengaruh gadget yang berdampak negatif pada siswa sekoah dasar seperti dampak terhadap moral siswa, dimana hal ini di jelaskan oleh peneliti yang berfokus pada Pengaruh Penggunaan Teknologi *Cellulerphone* Terhadap Moral dan Karakter Siswa oleh Sri Utami (2014) menyatakan bahwa ada pengaruh negative dari penggunaan *cellulerphone* terhadap moral dan karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Bulurejo, Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso I, dan Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso II Mertoyudan Magelang. Terdapat pengaruh negatif yang cukup signifikan antara siswa yang menggunakan *cellulerphone* dengan yang tidak menggunakannya. Begitu juga dengan karakter siswa yang memiliki perbedaan cukup kelihatan, bahwa siswa yang menggunakan *cellulerphone* memiliki karakter yang lebih rendah dari pada siswa yang tidak menggunakan *cellulerphone*. Hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa

penggunaan gadget disekolah dasar sangat berpengaruh dan berdampak negatif di sekolah dasar, dan untuk mengatasi lebih banyaknya dampak negatif tersebut maka di butuhkan sebuah aturan sekolahh tentang pelarangan penggunaan gadget di sekolah dasar.

Berdasarkan wawancara di SDN 13/I terdapat kebijakan bahwa sekolah melarang siswa untuk membawa gadget ke lingkungan sekolah. Menurut pihak sekolah penggunaan gadget oleh siswa dapat memberikan dampak negatif terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Namun pada saat melakukan observasi di lapangan kami menemukan beberapa siswa masih menggunakan gadget di sekolah. Hal ini membuat peneliti tertarik dengan penelitian ini, ada apa sesungguhnya dengan kebijakan tentang penggunaan gadget di sekolah dasar sulit untuk di terapkan di sekolah dasar.

Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana kebijakan sekolah tentang penggunaan gadget di sekolah dasar dan bagaimana penerapannya dilaksanakan peraturan tersebut. Penelitian juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana jika peraturan tersebut dilanggar dan tindakan yang dilakukan oleh pihak sekolah. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik mengambil judul “Kebijakan sekolah dalam penggunaan *Gadget*”

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan maka rumusan masalah peneliti ini yaitu “Bagaimana Implementasi kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget di SDN 13/I Rengas Condong?”. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui implementasi kebijakan sekolah

terhadap penggunaan gadget di SDN 13/I Rengas Condong. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, baik itu sekolah maupun pihak lainnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Flick dalam Gunawan (2014:81) penelitian kualitatif adalah keterkaitan spesifik pada studi hubungan sosial yang berhubungan dengan fakta dari pluralisasi dunia kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tentang kebijakan penggunaan gadget di sekolah dasar serta bagaimana penerapannya dengan baik. Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat yang sedang terjadi atau kecenderungan yang berkembang.

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015:300) *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong. Alasan memilih guru kelas IVA karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan kondisi kelas terkendali dan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, jadi sumber data penelitian ini adalah guru kelas IV A SDN 14/I Rengas Condong Muara Bulian, Kabupaten Batanghari. Penelitian ini hanya mengamati tentang kebijakan terhadap penggunaan gadget di kelas IV A sekolah dasar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Adapun cara pengumpulan data dari masalah yang

diteliti mengenai implementasi kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget di sekolah dasar dengan wawancara mendalam kepada pihak sekolah yang bertugas di Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong Muara Bulian. Data yang diperoleh dari lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, selanjutnya akan dilakukan analisis data. Data yang sudah direduksi dan dirangkum ditulis dalam bentuk teks naratif kemudian dibuat kesimpulan mengenai implementasi kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget di sekolah dasar. Diadopsi dari pendapat Djamal (2015:147-148)

Prosedur atau langkah-langkah penelitian ini diawali dengan penentuan objek yang akan diteliti, yaitu dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari Provinsi Jambi. Pemilihan tempat tersebut didasari oleh landasan penelitian ini yaitu implementasi kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget di sekolah dasar.

Apabila telah menentukan lokasi penelitian atau objek penelitian, maka selanjutnya adalah menetapkan fokus masalah penelitian. Fokus masalah penelitian ini adalah implementasi kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget di sekolah dasar disertai oleh pembuatan instrumen penelitian yang mendukung terlaksananya penelitian ini. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu. Penelitian yang terdahulu didominasi oleh instrumen penelitian yang berupa observasi. Tentunya instrumen yang digunakan oleh peneliti tingkat kepercayaannya.

Setelah semua data terkumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah data tersebut dianalisis dengan tahapan awal adalah reduksi-penyajian data-penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil kesimpulan itulah diperoleh informasi mengenai hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian mengenai kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SDN 13/I Rengas Condong menunjukkan bahwa secara peraturan di sekolah sudah menegaskan bahwa tidak diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah tersebut, baik itu keterangan yang di dapat melalui kepala sekolah maupun guru kelas yang kelasnya menjadi sample dari penelitian ini. Peraturan tersebut sebenarnya merujuk pada peraturan dari pemerintah tentang pelarangan siswa membawa gadget, sekolah juga beranggapan bahwa penggunaan gadget di sekolah lebih banyak dampak negatifnya dibandingkan dampak positifnya, siswa yang masih dalam masa perkembangan akan lebih mudah untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan membuat banyak siswa yang menyalahgunakan gadget itu sendiri, maka dari hal tersebut sekolah membuat peraturan bahwa tidak diperbolehkannya siswa membawa gadget di sekolah namun siswa diizinkan membawa handphone ke sekolah untuk mampu menghubungi orang tua jika jam sekolah telah usai, hal ini sesuai dengan perkataan informan "Sekolah memiliki aturan tidak memperbolehkan siswanya untuk membawa gadget ke sekolah dikhawatirkan akan terjadi penyalahgunaan karena siswa pada usia sekolah dasar belum dapat memilih mana yang untuk usianya dan mana yang untuk usia orang dewasa. Tetapi sekolah memperbolehkan siswanya untuk membawa handphone yang hanya dapat digunakan untuk menelfon dan mengirim pesan. Ini bertujuan agar siswa dapat memberi kabar kepada orang tuanya, misalnya meminta di jemput ketika jam sekolah telah selesai"

Dalam menjalankan peraturan tersebut agar siswa bisa mematuhi aturan tersebut maka siswa akan di beri sanksi jika melanggar aturan tersebut dengan sanksi yaitu, di sitanya gadget siswa tersebut sampai orang tua dari siswa tersebut yang mengambil sendiri kepada guru. Hal ini juga bertujuan mensosialisasikan langsung kepada orang tua siswa mengenai kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di sekolah dasar.

Untuk mengikuti perkembangan zaman sendiri, yaitu pembelajaran berbasis teknologi maka sekolah sudah menyiapkan ruang multimedia yang mana bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk dapat mencari informasi mengenai pembelajaran dengan dibawah bimbingan dari guru yang mengajar pada saat jam tersebut, hal ini bertujuan agar tidak ada alasan siswa untuk membawa gadget ke sekolah tersebut. Sesuai dengan informasi dari kepala sekolah yang mana dirinya tidak mau juga siswanya ketinggalan teknologi, namun juga tidak mau siswanya mendapatkan dampak negatif itu sendiri dari gadget, maka dari itu kepala sekolah memfasilitasi semua kebutuhan siswa yaitu berupa ruangan dengan komputer dan jaringan interne yang memadai. "Apabila di butuhkan, pihak sekolah telah menyediakan teknologi berupa komputer yang di tempatkan di ruangan khusus. Komputer ini digunakan agar siswa dapat mengakses internet berupa link rumah belajar. Sebelumnya siswa diberikan sosialisasi mengenai tata cara membuka situs rumah belajar, dan siswa hanya diperbolehkan untuk membuka situs tersebut." (kepala sekolah)

Dalam penerapan peraturan tersebut juga sangat di dukung oleh semua guru kelas dikarenakan guru kelas tersebut beranggapan bahwa

jika anak di perbolehkan maka akan berdampak buruk pada siswa, apa lagi terlalu banyaknya fitur di dalam gadget tersebut, yang mana hal ini seiring dengan teori yang di kemukakan oleh Mayasari (2012:97-98) menjelaskan *smartphone* merupakan pengembangan dari telepon seluler yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas. Hal ini tentunya akan mempermudah kinerja dari manusia dengan dihadapkannya fitur-fitur atau aplikasi yang dapat menunjang kinerja dari pekerjaan penggunanya. Apabila fitur tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik maka fitur tersebut akan berdampak negatif pada siswa.

Kebijakan sekolah tentang penggunaan gadget sudah memang sangat jelas dan sudah di sosialisasikan kepada siswa maupun pada orang tua atau wali, namun di saat peneliti melakukan wawancara peneliti menemukan bahwa dari 35 siswa hampir 20 siswa pernah atau sering membawa gadget ke sekolah. Ketika di tanya tentang kepemilikan gadget tersebut maka bermacam” jawaban dari siswa, yaitu mulai gadget sendiri, kakak, atau bahkan orang tua. Ketika di tanya mengenai hal apa yang dilakukan siswa terhadap gadget tersebut maka hampir seluruh menjawab, dibawanya gadget ke sekolah adalah alat untuk menghubungi orang tua jika jam sekolah telah usai, selain itu juga gadget mereka juga di gunakan sebagai media berbasis teknologi, 12 orang responden menyatakan bahwa ketika waktu kosong maka siswa tersebut membuka *Ruang Guru* sebagai sumber belajar atau aplikasi yang di buat oleh *Kemendikbud* yaitu *Rumah Belajar* yang mana siswa tersebut menganggap lebih penting

memanfaatkan gadget untuk belajar daripada untuk hanya bermain game.

Namun ada temuan peneliti yang berbanding terbalik dengan hasil wawancara dan observasi, dimana temua tersebut saat dimana peneliti ingin pulang dari melakukan pengamatan, peneliti menemukan ada beberapa siswa laki-laki yang asik duduk dan bermain game di pojok kelas, mereka kelihatan asik dan tanpa menghiraukan sekeliling mereka. Peneliti mencoba mendekati siswa tersebut, saat mendekati siswa tersebut terlihat siswa tersebut panik dan segera menyembunyikan gadget tersebut karna mereka takut peneliti menyampaikan hal tersebut kepada kepala sekolah. Temuan ini lebih memperkuat rumusan masalah dari peneliti, bahwa memang kebijakan sekolah sudah di jalankan dengan baik, namun masih ada juga beberapa siswa yang melanggar aturan tersebut dan memanfaatkan gadget dalam bidang negatif di sekolah dasar.

Dari hasil penelitian di atas peneliti dapat mengambil hasil bahwa kebijakan sekolah tentang penggunaan gadget di sekolah dasar sudah di terapkan dengan baik, namun seperti yang kita ketahui bahwa seringkali aturan yang di buat di langgar oleh peserta didik. Pembawaan gadget di sekolah dasar ternyata tidak hanya diguakan bermain game atau membuka hal yang tidak penting, namun ada beberapa siswa membawa gadget ke sekolah untuk dapat belajar secara mandiri saat istirahat dengan cara belajar online di ruang guru atau sejenisnya.

KESIMPULAN

Kebijakan pemerintah tentang penggunaan gadget di sekolah dasar sudah sangat jelas dan sudah di berlakukan yaitu melalui *Permendikbud* yang mana peraturan tersebut menjelaskan bagaimana dampak negaif jika siswa di perbolehkan membawa gadget ke sekolah dasar, yang menjadi alasan dilarangnya penggunaan gadget di sekolah dasar.

Kebijakan tesebut juga di dukung oleh sekolah, dimana seklah lebih menjelaskan lagi aturan tersebut dan memberi sangsi jika aturan tersebut dilanggar oleh siswa, dan kepala sekolah juga bekerja sama dengan pihak guru dan orang tua untuk mengawasi dan menjalankan aturan tersebut dengan sebaiknya. Namun kebijakan tersebut sudah sangat jelas dan masih ada juga siswa yang melaggar aturan tersebut dengan membawa gadget ke sekolah, meskipun banyak siswa yang memamfaatkan gadget dengan hal positif seperti belajar dengan berbasis teknologi, namun tidak sedikit siswa memanfaatkan gadget untuk bermain game dan hal negative lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa kebijakan penggunaan gadget di sekolah dasar sudah berjalan dengan baik, dan banyak siwa yang memampatkan gadget demi kepentingan positif dibandingkan negatif.

DAFTAR RUJUKAN

Machmud Karmila. 2018. *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology Di Sekolah Menengah Atas Dan Kejuruan*. Yogyakarta: Deepublish

Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*.

Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3).

Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 5(2), 722-731.

Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Lampung: Universitas Lampung*.

Sugiarti, Y. S. Y. (2013). Peranan Teknologi Internet dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Teknodik*, 145-154.