

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

Arya Pramudya Saromeng¹, Jumadi Mori Salam Tuasikal², Ilham Khairi Siregar³

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia^{1,2,3}

Email: aryasaromeng@gmail.com

Diterima: Oktober 2025

Disetujui: November 2025

Dipublikasi: April 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebijakan sekolah tentang larangan membawa gadget di SMA Negeri 1 Ampana Kota Kabupaten Tojo Una-Una. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan sumber data primer (Guru/wali kelas, guru BK, siswa, orang tua siswa dan komite sekolah) dan sekunder (Tata tertib siswa SMA Negeri 1 Ampana Kota) serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Kebijakan sekolah tentang larangan membawa gadget di SMA Negeri 1 Ampana Kota Kabupaten Tojo Una-Una dibuat dengan tujuan menjaga ketertiban dan kedisiplinan siswa di lingkungan sekolah serta meminimalisir gangguan dari gadget yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Kebijakan ini juga dimaksudkan untuk membantu siswa lebih fokus dalam pembelajaran dan meningkatkan interaksi sosial di sekolah. Siswa yang melanggar aturan dikenakan sanksi berupa penahanan gadget, denda, dan kewajiban orangtua mengambil gadget di sekolah. Ada juga opsi untuk menitipkan gadget kepada guru BK/Piket sebagai alternatif. Siswa melaporkan dampak positif dari kebijakan ini, seperti peningkatan fokus dalam proses pembelajaran dan interaksi sosial yang lebih baik. Meskipun banyak siswa mengakui manfaat larangan gadget, ada tantangan dalam akses informasi terutama saat memerlukan gadget untuk pembelajaran. Orangtua memiliki peranan penting dalam mengawasi anak saat berangkat dan pulang sekolah serta memastikan anak mematuhi aturan sekolah.

Kata Kunci: Kebijakan Sekolah, Larangan Membawa Gadget, Tata Tertib Sekolah

ABSTRACT

This research aims to find out the school policy regarding the prohibition of bringing gadgets at SMA Negeri 1 Ampana City, Tojo Una-Una Regency. This research method uses qualitative research methods by collecting primary data through observation, interviews and documentation. The results of the research can be concluded that the school policy regarding the prohibition of bringing gadgets at SMA Negeri 1 Ampana City, Tojo Una-Una Regency was made with the aim of maintaining order and discipline of students in the school environment and minimizing interference from gadgets which could affect the teaching and learning process. This policy is also intended to help students focus more on learning and increase social interaction at school. Policy implementation is carried out with a firm and consistent approach. Students who violate the rules are subject to sanctions in the form of gadget detention, fines, and parents are required to take the gadgets from school. There is also the option to entrust the gadget to the BK/Piket teacher as an alternative. Students report positive impacts of this policy, such as increased focus in the learning process, better social interactions, and improved performance in exams. This policy helps reduce distractions and teasing during class time. Although many students recognize the benefits of a gadget ban, there are challenges in accessing information, especially when gadgets are needed for learning. Some students feel the need to find alternative access such as using a computer lab or recording information. Parents have an important role in ensuring children comply with this policy. They supervise children when they go to and from school and ensure that children obey the rules.

Keywords: School Policy, Prohibition of Carrying Gadgets School Rules and Regulations

PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang saat ini sangat digemari oleh semua kalangan yaitu gadget, terutama dikalangan pelajar terkadang gadget sendiri membuat banyak pelajar yang ketergantungan dan kecanduan terhadap penggunaannya, hal ini seiring dengan survey 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. Gadget 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 banyak yang memiliki perangkat ponsel khususnya gadget ataupun smartphone pintar (Reiskisari, 2014)

Gadget sendiri sangat banyak dampak negatifnya dibandingkan dampak positifnya di kalangan pelajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2016) melarang siswa membawa dan menggunakan gadget di sekolah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memanfaatkan dunianya bersama teman sebayanya di bandingkan gadget. Namun disisi lain menurut Kurniawati (2020:80) gadget dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget, seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit terutama dalam penggunaan gadget.

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 antarana adalah; Spanyol, Kanada, swedia, ketiga negara tersebut juga melarang penggunaan gadget hal ini dianggap berpengaruh pada sikap siswa. Mengutip dari *The Local.ie* edisi 20 Februari 2018, penggunaan ponsel di sekolah-sekolah

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

di Swedia dianggap telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak-anak. Hal ini menjadi dasar dan patokan pemerintah swedia mengambil keputusan terhadap pelarangan penggunaan gadget di sekolah.

Pelarangan penggunaan gadget bukan saja di atur dalam permendikbud, juga diatur ditaraf sekolah, di sekolah pun pelarangan penggunaan gadget disebabkan banyaknya pengaruh gadget yang berdampak negatif pada siswa seperti dampak terhadap moral siswa, dimana hal ini di jelaskan oleh peneliti yang berfokus pada Pengaruh Penggunaan Teknologi gadget Terhadap Moral dan Karakter Siswa oleh Utami (2014) menyatakan bahwa ada pengaruh negative dari penggunaan gadget terhadap moral dan karakter Siswa. Terdapat pengaruh negatif yang cukup signifikan antara siswa yang menggunakan gadget dengan yang tidak menggunakannya. Begitu juga dengan karakter siswa yang memiliki perbedaan cukup kelihatan, bahwa siswa yang menggunakan gadget memiliki karakter yang lebih rendah dari pada siswa yang tidak menggunakan gadget. Hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget disekolah sangat berpengaruh dan berdampak negatif di sekolah, dan untuk mengatasi lebih banyaknya dampak negatif tersebut maka di butuhkan sebuah aturan sekolah tentang pelarangan penggunaan gadget.

Keberhasilan gadget menggerogoti pikiran orang, tak di sadari imperialisme budayapun merajalela. Kini gadget adalah isi sakunya anak didik. Hampir semua anak didik mengantongi gadget, mereka merasa percaya diri dengan adanya gadget seolah-olah menjadikan dirinya “saya orang modern, saya orang teknologi”. Budaya tradisional semakin jauh tertinggal oleh gaya hidup mewah. “hari gini nggak punya gadget” itu yang biasanya dikatakan oleh teman-teman siswa jika ada siswa yang tidak mempunyai gadget (Andriani, 2014).

Pemasalahan gadget timbul sebenarnya bukan dari perangkat zaman sekarang akan tetapi kalangan pengguna perangkat tersebut yang sulit untuk di kawal. Pada zaman sekarang ini anak-anak dibawah umur sudah menggunakan gadget yang di isi aplikasi atau software yang beberapa isinya sebenarnya diciptakan khusus untuk kalangan orang tua dan dewasa. Gadget menjadi karya baru yang begitu cepat perkembangannya menjadi media komunikasi yang canggih dan tiada batas. Gadget umumnya digunakan untuk alat berkomunikasi atau untuk tempat mencari informasi, tapi tidakkah diketahui bahwa anak remaja pada usia Sekolah Menengah Atas (SMA) ada yang menyalahgunakannya.

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Ampana Kota Kabupaten Tojo Una-Una terdapat kebijakan bahwa sekolah melarang siswa untuk membawa gadget ke lingkungan sekolah. Menurut pihak sekolah penggunaan gadget oleh siswa dapat memberikan dampak negatif kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Peraturan sekolah tersebut sangat tegas dengan menerapkan denda Rp. 50.000 bagi siswa yang kedapatan membawa gadget dan harus orangtua langsung yang datang ke sekolah untuk menjemput gadget yang disita oleh 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.

Meskipun terdapat larangan membawa gadget ke sekolah, namun siswa tetap membawa dengan terang-terangan. Salah satu alasan dari siswa untuk menggunakan gadget di sekolah ialah rasa gengsi terhadap sesama teman, untuk komunikasi dengan orangtua maupun kekasih, internet dan bermain game online. Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana kebijakan sekolah tentang penggunaan gadget yang berdampak pada motivasi belajar 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 “Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget Di SMA Negeri 1 Ampana Kota Kabupaten Tojo Una-Una”

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah melalui pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Di SMA Negeri 1 Ampana Kota Kabupaten Tojo Una-Una, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget. Dalam hal ini, mendeskripsikan tentang Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget. Tehnik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2012). Tehnik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dalam bentuk pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL TEMUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan dan masa depan seseorang. Oleh karena itu, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah adalah penggunaan gadget oleh siswa. Gadget sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini, karena gadget merupakan alat yang sangat canggih dan multifungsi. Gadget membuat kehidupan manusia semakin mudah dan efektif, terutama dalam hal komunikasi dan informasi. Namun, penggunaan gadget oleh siswa di lingkungan sekolah masih menjadi perdebatan. Beberapa pihak meyakini bahwa penggunaan gadget oleh siswa dapat mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah, sedangkan beberapa lainnya meyakini bahwa gadget dapat membantu siswa dalam belajar. SMA Negeri 1 Ampana Kota Kabupaten Tojo Una-Una adalah salah satu sekolah yang menerapkan kebijakan larangan membawa gadget ke lingkungan sekolah. Namun, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa masih ada siswa yang membawa gadget ke sekolah. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, guru, siswa dan orangtua siswa diperoleh temuan penelitian ini.

Kepatuhan siswa

Gadget dapat mengurangi perhatian siswa terhadap materi pelajaran dan interaksi dengan guru, oleh sebab itu dengan adanya kebijakan ini siswa akan lebih fokus pada proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif serta mencegah terjadinya masalah yang tidak diinginkan.

Komitmen guru dan staf

Sekolah menerapkan penegakan kebijakan melalui pemantauan oleh guru dan staf sekolah, serta kolaborasi dengan orangtua. Jika siswa kedapatan membawa gadget, mereka akan dikenakan tindakan sesuai dengan sanksi yang telah ditetapkan.

Komunikasi dan Informasi

Kebijakan larangan membawa gadget ke sekolah adalah untuk menjaga ketertiban dan kedisiplinan siswa di lingkungan sekolah. Kebijakan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, di mana siswa dapat fokus pada proses pembelajaran dan interaksi sosial yang berkualitas. Kepala Sekolah mengakui bahwa gadget, meskipun memiliki manfaatnya, juga dapat mengganggu proses belajar mengajar. Penggunaan gadget di kelas dapat mengurangi perhatian siswa, mengganggu konsentrasi, serta mempengaruhi interaksi sosial yang seharusnya terjalin di antara siswa.

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

Sanksi dan Pengawasan

Kebutuhan penggunaan gadget yang terkait langsung dengan kurikulum, guru-guru akan memberikan informasi kepada siswa mengenai penggunaan gadget dalam pembelajaran tertentu. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa siswa dapat mempersiapkan diri dengan baik dan mengatur penggunaan gadget sesuai instruksi dari guru. Dengan demikian, kebijakan larangan membawa gadget tidak menghalangi kemampuan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang memerlukan teknologi.

Partisipasi Orang tua

Untuk memastikan siswa mematuhi kebijakan tersebut dengan mencari solusi dengan memeriksa siswa setiap pagi sebelum berangkat sekolah. Memastikan bahwa siswa tersebut tidak membawa gadget jika tidak diperlukan. Selain itu, orang tua juga berbicara dengan siswa tentang pentingnya mengikuti kebijakan sekolah.

Dampak pada Pembelajaran

Pelarangan gadget pada kegiatan belajar di sekolah memiliki sejumlah dampak positif yang diharapkan. Salah satunya adalah meningkatnya fokus siswa dalam proses belajar. Tanpa adanya gangguan dari gadget, siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk memusatkan perhatian mereka pada pelajaran yang sedang diajarkan. Ini berpotensi meningkatkan pemahaman dan pencernaan materi secara lebih mendalam.

Evaluasi dan Perbaikan

Setelah kebijakan diimplementasikan, diperlukan penilaian atas hasil implementasi kebijakan tersebut. Tujuan dari evaluasi kebijakan adalah untuk menilai apakah kebijakan tersebut berhasil mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan di tahap formulasi kebijakan. Evaluasi juga akan membantu dalam perbaikan dan perubahan kebijakan di masa depan. Terdiri dari: metode atau pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas kebijakan larangan penggunaan gadget, asil evaluasi terhadap dampak kebijakan terhadap proses belajar mengajar, interaksi sosial siswa, dan keterlibatan orangtua serta tujuan awal kebijakan tercapai dan apakah ada perubahan atau penyesuaian yang perlu dilakukan.

PEMBAHASAN

Sekolah akan menerapkan penegakan kebijakan melalui pemantauan oleh guru dan staf sekolah, serta kolaborasi dengan orangtua. Jika siswa kedapatan membawa gadget, mereka akan dikenakan tindakan sesuai dengan sanksi yang telah ditetapkan. Jika siswa

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

memerlukan gadget untuk kegiatan belajar yang terkait langsung dengan kurikulum, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran atau riset online, mereka dapat mendapatkan izin khusus dari sekolah dengan persetujuan dari orangtua.

Sanksi yang diberikan kepada siswa yang melanggar kebijakan termasuk denda sesuai dengan yang telah ditetapkan, serta pengambilan tindakan seperti pengembalian gadget kepada orangtua. Orangtua dapat meminta pengecualian dari kebijakan ini dalam situasi-situasi tertentu yang memerlukan penggunaan gadget. Namun, permintaan tersebut dinilai oleh pihak sekolah berdasarkan alasan yang jelas dan valid. Kebijakan ini berlaku untuk semua kelas di SMA Negeri 1 Ampana Kota, mulai dari kelas X sampai dengan kelas XII. Pada penelitian Mahmud (2018) dengan judul model kebijakan integrasi pemanfaatan mobile technology di sekolah menengah atas. Dari hasil penelitiannya mengenai kebijakan pemanfaatan smartphone di sekolah, sebagian besar sekolah di Indonesia pada umumnya dan di Gorontalo pada khususnya melarang penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Dari 5 sekolah yang dikunjungi hanya ada 1 sekolah yang diperbolehkan membawa gadget di lingkungan sekolah.

Dalam perbandingannya terdapat beberapa perbedaan antara sekolah yang diperbolehkan membawa gadget ataupun smartphone di sekolah dengan sekolah yang tidak diperbolehkan membawa gadget di sekolah, yaitu dari figure dan tabel terlihat bahwa presentase jawaban tertinggi saat ditanya tentang penggunaan smartphone yang membantu dalam pembelajaran di sekolah adalah bahwa siswa kadang-kadang menggunakan smartphone untuk membantu mereka belajar di sekolah dan terdapat responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan smartphone untuk membantu mereka belajar di sekolah, lebih sedikit responden menjawab bahwa mereka selalu menggunakan smartphone untuk membantu mereka belajar di sekolah.

Dari penelitian diatas terdapat persamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget untuk pembelajaran di sekolah dan perbedaannya yaitu terdapat dalam objek lokasi penelitian, jika dalam penelitian terdahulu berlokasi di sekolah menengah. Kesimpulan lain dari penelitian terdahulu yaitu bahwa penggunaan gadget bisa memotivasi siswa untuk belajar mandiri. Pada penelitian ini gambaran yang lengkap mengenai dampak positif dan negatif dari pelarangan gadget pada kegiatan belajar di SMA

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

Negeri 1 Ampana Kota. Dampak positif mencakup peningkatan fokus, interaksi sosial yang lebih baik, dan pengembangan kreativitas siswa. Di sisi lain, dampak negatif yang dihindari meliputi gangguan pembelajaran, penggunaan gadget yang tidak relevan, serta risiko bolos kelas. Informasi ini memberikan pandangan yang kaya dan berimbang tentang implikasi dari kebijakan pelarangan gadget dalam konteks pendidikan.

Beberapa siswa merasa bahwa kebijakan ini berdampak positif pada kinerja ujian. Mereka merasa lebih fokus dan tidak terganggu oleh gadget saat sedang mengikuti ujian. Namun, ada juga yang merasa bahwa kebijakan ini memengaruhi kemampuan mereka dalam hal akses internet selama ujian. Salah satu tantangan yang dihadapi siswa adalah sulitnya menghubungi orang tua atau teman dalam situasi darurat karena tidak ada akses langsung melalui handphone. Meskipun demikian, sebagian siswa menganggap bahwa hal ini bisa diatasi dengan mengandalkan fasilitas komunikasi lain atau berbicara dengan teman.

Siswa menyatakan bahwa kebijakan larangan handphone tidak selalu berlaku dalam kegiatan ekstrakurikuler. Beberapa kegiatan mungkin memerlukan akses gadget, dan dalam kasus ini, siswa diizinkan membawanya. Namun, penting untuk tetap menjaga penggunaan yang tepat dan relevan. Mayoritas siswa setuju bahwa dalam konteks pembelajaran, penggunaan internet melalui handphone sebaiknya dibatasi atau dihindari. Meskipun teknologi canggih, mereka menyadari bahwa untuk mencapai fokus dan kualitas belajar yang lebih baik, kebijakan pelarangan tetap perlu diterapkan.

Pandangan yang beragam dari siswa terkait kebijakan larangan membawa handphone ke sekolah. Siswa mengakui manfaat dari kebijakan ini dalam meningkatkan fokus, interaksi sosial, dan kinerja ujian, namun juga menghadapi tantangan terkait akses informasi dan komunikasi. Dengan demikian, kebijakan ini memiliki dampak yang kompleks dan perlu diimbangi dengan pertimbangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler, Kepala Sekolah menjelaskan bahwa sekolah akan menerapkan pendekatan yang lebih fleksibel terkait penggunaan gadget. Jika suatu kegiatan ekstrakurikuler membutuhkan penggunaan gadget, siswa akan diizinkan membawanya, tetapi dengan syarat-syarat tertentu. Penting bagi sekolah bahwa penggunaan gadget dalam kegiatan ekstrakurikuler tetap relevan dan tidak mengganggu tujuan belajar yang ada. Hal ini menunjukkan komitmen sekolah untuk menjaga keseimbangan antara kebijakan umum dan kebutuhan khusus dalam konteks ekstrakurikuler.

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

Keberhasilan pelaksanaan kebijakan larangan membawa gadget akan dinilai melalui beberapa indikator yang menggambarkan disiplin siswa dan lingkungan belajar yang kondusif. Salah satu indikator utama adalah adanya perubahan positif dalam pola perilaku siswa yang menunjukkan konsentrasi dan fokus yang lebih baik dalam pembelajaran. Dampak ini diharapkan mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah, baik secara akademik maupun ekstrakurikuler. Pengamatan juga dilakukan terhadap tingkat kehadiran siswa dalam kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler, serta kemajuan akademik mereka. Peningkatan dalam prestasi akademik dan tingkat partisipasi siswa akan menjadi indikator konkret dari keberhasilan kebijakan ini.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dengan Kepala Sekolah memberikan gambaran yang lebih luas tentang bagaimana sekolah merespon penggunaan gadget dalam situasi ekstrakurikuler dan bagaimana sekolah akan menilai kesuksesan kebijakan larangan gadget. Pemahaman ini memberikan perspektif yang lebih kaya dan menyeluruh mengenai pelaksanaan kebijakan ini dalam konteks pendidikan di sekolah tersebut. Informasi ini bisa dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut atau dalam penyusunan tulisan akademis.

Selain dari indikator-indikator implementasi sebelumnya, manajemen keuangan OSIS juga menjadi bagian penting dalam mengukur dampak kebijakan larangan membawa gadget di sekolah. Denda sebesar 50,000 rupiah yang diberlakukan kepada siswa yang melanggar kebijakan, diarahkan untuk menjadi kontribusi keuangan bagi OSIS. Seiring berjalannya waktu, OSIS dapat mengumpulkan sejumlah dana yang signifikan melalui denda ini. Penggunaan uang denda yang terkumpul sebaiknya diarahkan ke proyek-proyek atau kegiatan yang memberikan nilai tambah bagi siswa dan lingkungan sekolah. Dengan mengintegrasikan aspek keuangan ini dalam evaluasi, sekolah dapat menilai tidak hanya efektivitas kebijakan dalam mencapai tujuan utamanya tetapi juga dampak positifnya terhadap pengembangan dan pemberdayaan siswa melalui manajemen keuangan OSIS.

Persetujuan dari Dinas Pendidikan Kabupaten terhadap kebijakan larangan membawa gadget di sekolah menjadi langkah signifikan karena hasil pungutan denda dari siswa diarahkan sebagai anggaran untuk kegiatan OSIS dan aktivitas siswa lainnya. Keputusan ini menunjukkan dukungan pemerintah terhadap upaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih fokus dan tertib. Pemahaman bahwa uang denda memiliki dampak positif langsung pada kegiatan dan pengembangan siswa melalui OSIS,

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

menandakan adanya keterlibatan aktif dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih baik. Dengan begitu, kebijakan ini tidak hanya mendapatkan dukungan internal dari sekolah tetapi juga mendapat validasi dan dukungan eksternal dari pihak berwenang, menciptakan sinergi yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat kabupaten.

Rekomendasi penelitian ini diharapkan menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang tantangan yang dihadapi oleh sekolah dalam mengimplementasikan kebijakan larangan penggunaan gadget. Selain itu, kepala sekolah mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari kebijakan ini terhadap proses belajar mengajar, interaksi sosial siswa, dan keterlibatan orangtua dalam pengawasan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Kebijakan sekolah tentang larangan membawa gadget di SMA Negeri 1 Ampapa Kota Kabupaten Tojo Una-Una dibuat dengan tujuan menjaga ketertiban dan kedisiplinan siswa di lingkungan sekolah serta meminimalisir gangguan dari gadget yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Kebijakan ini juga dimaksudkan untuk membantu siswa lebih fokus dalam pembelajaran dan meningkatkan interaksi sosial di sekolah. Implementasi kebijakan dilakukan dengan pendekatan tegas dan konsisten. Siswa yang melanggar aturan dikenakan sanksi berupa penahanan gadget, denda, dan kewajiban orangtua mengambil gadget di sekolah. Ada juga opsi untuk menitipkan gadget kepada guru BK/Piket sebagai alternatif. Siswa melaporkan dampak positif dari kebijakan ini, seperti peningkatan fokus dalam proses pembelajaran, interaksi sosial yang lebih baik, dan peningkatan kinerja dalam ujian. Kebijakan ini membantu mengurangi gangguan dan godaan selama jam pelajaran. Meskipun banyak siswa mengakui manfaat larangan gadget, ada tantangan dalam akses informasi terutama saat memerlukan gadget untuk pembelajaran. Beberapa siswa merasa perlu mencari alternatif akses seperti menggunakan lab komputer atau mencatat informasi. Orangtua memiliki peran penting dalam memastikan anak patuh terhadap kebijakan ini. Mereka mengawasi anak saat berangkat dan pulang sekolah serta memastikan anak mematuhi aturan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif (2015) “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga” (Cirebon: Skripsi Tidak Diterbitkan,
- Ameliola, S, Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization.
- Chusnul, Komunikasi Pendidikan, (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press, 2015),
Darut, Manfaat dan Bahaya Handphone, (t.tp. :Pustaka Anisah, 2013),
- Desi, (2019) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Kras Kediri. Jurnal Vol. 12 No. (4)
- Dian, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa”, Jurnal Ilmu Pendidikan, 1 (April, 2020), 80.
- Erwin, (2016). 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Yogyakarta :Ar-Ruzz Media.
- Fatah, Nanang, (2013). Analisis Kebijakan Pendidikan, Bandung: Remaja Rosda Karya,
- Fatkuroji, (2012). Analisis Implementasi Kebijakan Pembelajaran Terpadu Terhadap Minat Konsumen Pendidikan: Studi SDIT Bina Amal dan SD Al- Azar 29BSB Semarang, Semarang: UIN Walisongo
- 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).
- Hasbullah, H.M. (2015). Kebijakan Pendidikan Dalam Perspektif Teori, Aplikasi, dan Kondisi Objektif Pendidikan di Indonesia, Jakarta: Rajawali Pers,
- Keke. (2018) Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7/Juni 2008. hal. 19
- Kompri. (2015). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Machmud. (2018). Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology Di Sekolah Menengah Atas Dan Kejuruan. Yogyakarta: Deepublish
- Mudjia, (2010). Pemikiran Kebijakan Pendidikan Kontemporer, Malang: UIN Maliki Press,
- Mustaqim dan Abdul Wahid. (2003). Psikologi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta.

Analisis Kebijakan Sekolah Tentang Larangan Membawa Gadget di SMA

- Arya Pramudya Saromeng, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

- Nurani, (2010). Teori-teori Pendidikan, Jogjakarta: Ar-Ruz Media, Ormrod, Jeanne Ellis. (2011). Educational Psychologi Developing Learner . Boston: Pearson Education, Inc.
- Puji Asmaul Husna, Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Volume 17, Nomor 2, November 2017, hal 318
- 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.
- Sagala, Syaiful (2018). Administrasi Pendidikan Kontemporer, Bandung: Alfabeta,
- 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.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiarti, Y. S. Y. (2013). Peranan Teknologi Internet dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak. Jurnal Teknodik, 145-154.
- Sugihartono,dkk. (2017). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabet.
- Tilaar, H.A.R dan Riant Nugroho, (2019). Kebijakan Pendidikan : Pengantar Untuk Memahami Kebijakan Pendidikan dan kebijakan Pendidikan Sebagai Kebijakan Publik, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, , hlm. 16
- Yoyon Bahtiar Irianto, (2012). Kebijakan Pembaruan Pendidikan : Konsep, Teori dan Model, Jakarta: Rajawali Pers.