



Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai *Android* dalam Aktivitas Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19

Aswar*, Sulfian Syarif, Sulkipli, M. Amirullah
STKIP Muhammadiyah Barru

*Corresponding Author. Email: aswar093010@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze school policies on the use of smartphones in student learning activities during the Covid-19 pandemic. The research method used a qualitative approach with the type of empirical phenomenology research. The research subjects were obtained through a purposive sampling technique, amounting to 6 people, and this research was conducted online or by phone to teachers, principals, and parents of students. Meanwhile, data analysis used empirical phenomenological analysis techniques. The results showed that there were 4 aspects analyzed, namely benefits, drawbacks, learning strategies, and parents' expectations of smartphone-based learning for students. From these four aspects, the school policy directions for the use of smartphones in student learning activities are formulated, including: 1) school policies should provide opportunities for students to use smartphones as a learning tool; 2) school policy should always provide education and oblige weekly meetings between teachers and parents to evaluate the behavior and learning outcomes of students; 3) school policies should facilitate students in the form of learning quotas and provision of wifi so that students and teachers can access the internet properly; 4) school policies should oblige teachers to improve their digital pedagogy competence; 5) school policy should apply the blended learning method during the Covid-19 pandemic.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebijakan sekolah terhadap penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar peserta didik di masa pandemi Covid-19. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe riset fenomenologi empiris. Subjek penelitian diperoleh melalui teknik *purposive sampling* yang berjumlah 6 orang, dan penelitian ini dilakukan secara daring atau *by phone* pada guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa. Sementara itu, analisis data menggunakan teknik analisis fenomenologi empiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 4 aspek yang dianalisis yakni manfaat, kekurangan, strategi pembelajaran, dan ekspektasi orang tua terhadap pembelajaran berbasis gawai *Android* bagi siswa. Dari keempat aspek tersebut dirumuskan arah kebijakan sekolah terhadap penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar siswa antara lain: 1) kebijakan sekolah seyogianya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanfaatkan gawai *Android* sebagai sarana belajar; 2) kebijakan sekolah seyogianya senantiasa memberikan edukasi dan mewajibkan pertemuan pekanan antara guru dan orang tua guna mengevaluasi perilaku dan hasil belajar peserta didik; 3) kebijakan sekolah seyogianya memfasilitasi peserta didik berupa kuota belajar dan pengadaan *wifi* agar siswa dan guru dapat mengakses internet dengan baik; 4) kebijakan sekolah seyogianya memberikan kewajiban kepada para guru untuk meningkatkan kompetensi *digital pedagogy*-nya; 5) kebijakan sekolah seyogianya menerapkan metode pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid-19.

Article History

Received: 01-01-2020

Revised: 19-02-2021

Published: 03-03-2021

Key Words:

School Policies,
Android Smartphone,
Teachers, Students,
Covid-19 Pandemic.

Sejarah Artikel

Diterima: 01-01-2020

Direvisi: 19-02-2021

Diterbitkan: 03-03-2021

Kata Kunci:

Kebijakan Sekolah, Gawai
Android, Guru, Peserta
Didik, Pandemi Covid-19.

How to Cite: Aswar, A., Syarif, S., Sulkipli, S., & Amirullah, M. (2021). Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai *Android* dalam Aktivitas Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1). 247-260. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3323>



<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3323>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Pendahuluan

Dewasa ini teknologi adalah salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi, baik bagi pembelajar, guru maupun peserta didik. Teknologi sendiri adalah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat modern saat ini, tidak terkecuali dalam proses pendidikan (Putra, 2017). Di era digital saat ini, terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 penggunaan gawai *Android* (GA) bukanlah suatu hal yang tabu lagi bagi siswa di setiap jenjang tingkatan. Pada sisi yang lain hal ini juga memberikan banyak kekhawatiran mengingat besarnya potensi siswa dalam penyalahgunaan penggunaan gawai android (GA), tidak terkecuali para orang tua siswa. Menurut orang tua siswa, gawai android (GA) dapat menimbulkan dampak negatif meskipun juga dapat memberikan dampak yang positif. Berdasarkan observasi dan pemaknaan awal terhadap keluhan orang tua siswa di SMP Negeri 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru ditemukan bahwa terdapat kecemasan pada diri orang tua akan penggunaan gawai *Android* dalam pembelajaran di sekolah, utamanya pada akses film porno dan kecanduan *mobile game*. Adapun kekhawatiran orang tua tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh Rinaldi, Nurdin, & Kaharuddin (2019) yang menyebutkan bahwa GA pada dasarnya ibarat “pisau bermata dua”, memiliki dampak positif dan negatif dalam aktivitas belajar siswa.

Selain itu, keluhan orang tua siswa juga menyiratkan kekhawatiran yang dapat dibenarkan bahwasanya orang tua butuh akan jaminan (*secure*) perkembangan moral, akhlak, dan adab anaknya tatkala menggunakan gawai sebagai sarana belajar di sekolah, dan tanpa aturan jelas dari pihak sekolah. Untuk itu, harapan orang tua ialah agar pihak sekolah harus memiliki aturan dan informasi yang jelas ketika menginstruksikan siswa menggunakan gawai *Android* (GA) dalam aktivitas belajar. Apalagi gawai *Android* (GA) bagi kalangan siswa memang tidak hanya menjadi alat bantu belajar dan komunikasi, lebih daripada itu, siswa saat ini cenderung memaknai gawai *Android* (GA) sebagai *life style* (Ula, 2019). Dengan demikian, pemaknaan akan keluh kesah orang tua siswa telah mengarah pada ekspetasi orang tua terhadap kebijakan yang jelas dari pihak sekolah ikhwal penggunaan gawai *Android* (GA) dalam aktivitas belajar di sekolah, terlebih lagi di masa Covid-19 dewasa ini, yang mengharuskan siswa untuk belajar secara *online*, dan tentunya mengakrabi GA.

Studi pendahuluan berkenaan dengan penggunaan gawai dalam aktivitas belajar siswa. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Mariani, A., & Bachtiar, I (2010) mengemukakan bahwa siswa SMP di kota Mataram terpapar konten pornografi dengan mengakses situs-situs pornografi melalui gawainya masing-masing. *Kedua*, dalam penelitian Fadilah, A (2011) menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa di SMPN 66 Jakarta Selatan. Kedua penelitian tersebut adalah pengantar fakta sosial ikhwal dampak negatif dan positif penggunaan gawai di kalangan siswa SMP. Namun, tidak sedikit pula orangtua siswa merasa khawatir terhadap penggunaan gawai dalam aktivitas belajar siswa di Sekolah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, N & Kumalasari, D (2015) menemukan bahwa siswa SMP Muhammadiyah Luwuk bebas menggunakan gawai dan berpengaruh pada perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan moral. *Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Abadi, M., R (2015) menemukan bahwa siswa SMK Muhammadiyah 2 Kota Malang yang semakin sering mengakses pornografi melalui fasilitas gawai maka semakin tinggi perilaku seksual remajanya. *Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Suardi, Megawati, & Hasnah, K (2018) menemukan bahwa penyimpangan karakter siswa MTs Muhammadiyah Tallo ditengarai terjadi sebab menggunakan gawai saat belajar. Penelitian-



penelitian tersebut menunjukkan dampak negatif penggunaan gawai android (GA) dalam aktivitas belajar. *Keenam*, penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari & Wulandari, D (2018) menemukan bahwa siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang yang semakin sering menggunakan gadget (gawai) akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasinya. *Ketujuh*, studi pendahuluan berkenaan dengan kebijakan sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pinastika, F., D., P (2016) menemukan bahwa terdapat 3 upaya kebijakan sekolah dalam mengatasi kenakalan siswa di SMK Perindustrian Yogyakarta yaitu: 1) upaya preventif salah satunya dengan kebijakan peraturan tata tertib; 2) upaya kuratif salah satunya dengan kebijakan pemberian sanksi yang mendidik; dan 3) upaya pembinaan dengan kebijakan kegiatan ekstrakurikuler.

Umumnya penggunaan gawai *Android* (GA) berdampak negatif dalam aktivitas belajar seseorang. Namun, pada sisi yang lain juga memiliki dampak yang positif. Hal ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Supriyanto (2020) bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak bagi siswa secara negatif maupun positif. Selain itu, guru di sekolah, dan juga orang tua perlu memberikan peran aktif dalam pencegahan penyalahgunaan gawai *Android* (GA). Menurut Palupi dan Wates (2015), para orang tua dalam pengasuhan di era digital saat ini perlu mengembangkan sikap pengasuhan digital (*digital parenting*) sebagai upaya edukatif dan preventif dalam mencegah dampak negative gawai *Android* (GA). Di antaranya adalah:

- 1) Meningkatkan dan memperbarui wawasan tentang internet dan gadget karena orang tua tidak bisa mengawasi anak-anak apabila orang tua gagap teknologi;
- 2) Jika di rumah ada internet, posisikan di ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet;
- 3) Membatasi waktu pada anak dalam menggunakan gadget dan internet;
- 4) Memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negatif dari internet atau gadget;
- 5) Secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton;
- 6) Menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak.

Pada dasarnya, kehadiran teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi guru, orang tua, dan siswa sendiri. Jika mampu memanfaatkan teknologi secara optimal, maka hal tersebut dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Hal ini membutuhkan kreatifitas dan usaha keras bagi guru dan orang tua untuk memanfaatkan gawai *Android* (GA) yang dimiliki oleh siswa agar tidak disalahgunakan dan optimal dalam mencegah dampak negatif yang dapat terjadi (Putra, 2017).

Hasil-hasil studi pendahuluan tersebut berguna sebagai penunjang peta jalur (*road map*) penelitian ini. Temuan penelitian diekspektasikan untuk mengkompromikan penggunaan gawai *Android* (GA) dalam aktivitas belajar siswa agar lebih efektif melalui kebijakan sekolah. Dengan demikian, maka dirumuskan tujuan dari penelitian ini yakni untuk memperoleh sejumlah keterangan deskriptif-interpretif terkait; 1) ekspektasi orang tua dan pandangan Guru, kepala sekolah, dan siswa; dan 2) analisis kebijakan sekolah terhadap penggunaan gawai *Android* (GA) dalam aktivitas belajar di masa pandemi Covid-19. Untuk itu, urgensinya adalah dilatari dengan mengakomodir ekspektasi orang tua siswa terhadap kebijakan sekolah yang merupakan kebutuhan mendasar ikhwal keterjaminan (*secure*) pemenuhan pendidikan anaknya di sekolah, utamanya pendidikan moral. Dengan demikian, melalui penelitian ini, maka dapat ditawarkan beberapa kebijakan yang dianggap tepat



berkenaan penggunaan gawai *Android* (GA) dalam aktivitas belajar siswa di sekolah, yang bersumber dari pandangan subjek terteliti lapangan.

Metode Penelitian

Metode penelitian penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan tipe riset fenomenologi empiris. Penelitian ini memfokus pada pengalaman-pengalaman yang dirasakan secara nyata, dialami, dan dipahami oleh subjek terteliti (Mappiare-AT, A, 2013). *Realm* yang dikaji dalam penelitian ini adalah ekspektasi dan pandangan subjek terteliti terkait penggunaan gawai android (GA) oleh siswa dalam proses belajar di sekolah, dan analisis kebijakan terkait dengannya, utamanya di masa Covid-19. Subjek penelitian diperoleh melalui teknik *purposive sampling* yang berjumlah 6 orang, berinisial AM, RH, SM, HP, SY, dan TF, dan lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Tanete Rilau kabupaten Barru. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dengan perolehan data melalui wawancara tidak terstruktur dan disertai dengan teknik *jokingly interview*. Dengan demikian, teknik pengumpulan data ditetapkan menggunakan metode wawancara dengan cara berkelakar, santai atau guyonan (*jokingly interview*). Tujuannya agar pemerolehan data lebih mendalam (*in depth interview*), atau merambah pada pemerolehan data alam bawah sadar subjek terteliti. Namun, pada masa pandemi Covid-19 ini, dengan keterbatasannya, peneliti menggali data melalui *smartphone (by phone)* dan menggunakan aplikasi *Whatsapp*.

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis fenomenologi empiris dengan melalui tiga tahapan, yaitu: 1) *Phenomenological reduction*; 2) *Eiditic reduction*; dan 3) *Transcendental reduction*. 1) *Phenomenological reduction*, yaitu merupakan satuan kegiatan awal peneliti dalam perampakan, perangkuman (abstraksi) fakta-fakta empirik yang diresapi langsung oleh peneliti di lapangan ke dalam sebuah makna; 2) *Eiditic reduction*, yaitu peneliti berlaku “mengenyampingkan” atau “meninggalkan” fenomena atau pengalaman pribadi subjek terteliti “ke belakang” dan peneliti mengarusutamakan “esensi” fenomena atas tafsirannya sebagai peneliti; 3) *Transcendental reduction*, yaitu peneliti sampai pada tahap merefleksikan abstraksi “esensi” ke dalam hakekatnya, atau mengkonstruksi “esensi” (Mappiare-AT, 2013).

Sistem validitas data menggunakan cara triangulasi, validasi intersubjektivitas, dan *peer review*. 1) Triangulasi, merupakan perbandingan data atau metode berlainan (*observasi, interview, dan dokumen*); 2) Validasi intersubjektivitas, memaparkan kembali hasil suatu interpretasi atau refleksi pada subjek yang diteliti; dan 3) *Peer review*, membawa hasil-hasil pemaknaan yang lebih abstrak dalam diskusi dengan orang luar, kolega (*outsider*) untuk dibandingkan dengan ketersetujuan subjek yang diteliti (*insider*) (Mappiare-AT, A, 2009).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan empat aspek mendasar yakni manfaat, kelemahan, strategi, dan kebijakan terhadap penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar peserta didik. Temuan-temuan tersebut kemudian dijabarkan secara sistematis sebagai berikut.

Manfaat Penggunaan Gawai *Android* dalam Proses Pembelajaran

Dari hasil penelusuran data pada subjek terteliti lapangan, ditemukan beberapa intisari temuan berkenaan dengan manfaat penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran yaitu:



- 1) Sebagai sarana belajar guru dan siswa.
- 2) Siswa dapat mengakses informasi lebih cepat.
- 3) Sebagai alternatif pembelajaran berbasis *online* karena tidak terikat ruang dan waktu.
- 4) Guru dapat berinovasi dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.
- 5) Siswa dapat memperluas ilmu pengetahuannya.
- 6) Dapat dijadikan sebagai media hiburan.
- 7) Mempermudah pemberian tugas oleh guru dan laporan penyelesaian tugas oleh siswa.
- 8) Mempermudah pemberian materi pelajaran oleh guru dan mencari materi oleh siswa.

Ihwal masalah penggunaan gawai *Android* dimaknai bahwa secara fungsional penggunaannya tidak hanya dirasakan oleh para siswa, melainkan juga para guru. Terutama di masa wabah Covid-19, sangat berguna bagi guru dan peserta didik dalam hal menjaga kesehatan atau menghindari penularan penyakit, sehingga kehadiran teknologi sangat membantu proses pembelajaran (Daulay et. al, 2020). Hal itu dikarenakan bahwa penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran dapat berfungsi sebagai fasilitas pendukung pembelajaran, mulai dari pencarian materi pembelajaran, akses informasi edukatif, pengembangan desain pembelajaran berbasis *online*, pemberian materi dan tugas pembelajaran, penyelesaian dan penyetoran tugas pembelajaran, dan dapat dijadikan sebagai media sosial dan hiburan dalam mengusir kepenatan belajar (Putri, 2018).

Untuk siswa, penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran adalah sebuah kebutuhan, terlebih di masa wabah Covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar berbasis *online* untuk menghindari kontak fisik (*physical distancing*). Tentunya, keadaan ini memaksa peserta didik untuk belajar secara daring di rumah masing-masing (Gusti et. al, 2020) atau kegiatan ini sering disebut dengan *social distancing* (Fahrina et. al, 2020). Selain itu, gawai *Android* terbilang cukup memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran dan informasi edukatif serta penyelesaian tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemudahan tersebut hanya bermodalkan kemahiran jari-jemari siswa dalam membuka aplikasi-aplikasi pembelajaran yang disediakan dalam gawai *Android*. Sehubungan dengannya, Ningrum, et. al (2020) melalui model penelitian *Research and Development*-nya berhasil mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengenal Asmaul Husna. Meskipun demikian, kemudahan dan kenyamanan tersebut tidak akan membantu kesuksesan belajar siswa, akan tetapi harus dengan kemauan, minat, dan aksi belajar.

Untuk guru, penggunaan gawai *Android* dalam pembelajaran adalah sebuah tantangan tersendiri dalam upaya pengembangan kompetensi pedagogiknya. Hal ini dapat ditempuh dengan melakukan serangkaian pelatihan, dan Myori et. al (2019) melalui kegiatan PKM (Pengabdian Masyarakat)-nya telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis gawai *Android*. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, guru dapat berinovasi dan semakin kreatif dalam mencari materi, menyusun materi, hingga mendesain model pembelajaran berbasis *online*. Selain itu, gawai *Android* juga sangat membantu guru dalam pemberian materi dan tugas terhadap siswa tanpa harus bertatap muka secara langsung. Sehubungan dengan ini, Pribowo (2020) melalui hasil penelitiannya menunjukkan bahwa guru sangat menyetujui akan penggunaan gawai *Android* sebagai media teknologi informasi yang memudahkannya dalam menemukan sumber belajar dan menyediakan perangkat pembelajaran yang lebih menarik, variatif dan interaktif. Dengan demikian, lahir ungkapan yang berbunyi, “*Zaman geje membutuhkan guru kece*” (Sumardianta et. al, 2018), di mana guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif di tengah



keterbatasan, seperti di tengah wabah Covid-19 ini dalam mengeksplorasi manfaat yang dapat diperoleh dari teknologi informasi.

Kelemahan Penggunaan Gawai *Android* dalam Proses Pembelajaran

Dari hasil penelusuran data pada subjek penelitian, ditemukan beberapa intisari temuan berkenaan dengan kelemahan penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Siswa dapat melihat tontotan yang negatif ketika mengakses internet.
- 2) Pembelajaran tidak seefektif pembelajaran langsung (luring).
- 3) Terbebani biaya pengalokasian kuota untuk belajar berbasis *online*.
- 4) Jaringan terkadang bermasalah ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
- 5) Minat belajar siswa terkadang menurun akibat buruknya jaringan internet.
- 6) Intensitas penggunaan dan radiasi gawai *Android* berpengaruh terhadap kesehatan mata siswa.
- 7) Kenyamanan memanfaatkan fitur-fitur atau aplikasi pada gawai *Android* dapat membuat siswa kecanduan dan lupa waktu.
- 8) Intensitas penggunaan gawai *Android* berimplikasi pada minimnya kemauan bersosialisasi siswa atau cenderung *introvert*.
- 9) Intensitas penggunaan gawai *Android* dalam mengakses tontonan negatif rentan mempengaruhi perilaku buruk pada siswa.
- 10) Pembelajaran berbasis gawai *Android* menjadikan siswa cenderung kurang paham terhadap materi pelajaran dari guru.
- 11) Siswa cenderung bermental “asal jadi” dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah secara *online*.

Penggunaan gawai *Android* ibarat pedang bermata dua, yang mana tidak dipungkiri memiliki sejumlah kebermanfaatan dan kemudharatan dalam penggunaannya (Setianingsih, 2019). Pada hasil temuan menunjukkan bahwa beberapa aspek mesti diperhatikan, mulai dari aspek biaya (pengalokasian kuota belajar), kesehatan, minat belajar, tingkat pemahaman materi, efektivitas pembelajaran, hingga perkembangan karakter dan akhlak peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa gawai *Android* memiliki 3 (tiga) hal utama yang dapat dipertimbangkan dalam penggunaannya.

Pertama, radiasi, di mana setiap gawai *Android* memiliki radiasi dalam penggunaannya, sehingga berimplikasi pada kesehatan mata. Wulandari et. al (2019) mengatakan bahwa durasi penggunaan gawai *Android* berimplikasi pada kesehatan mata, sehingga diharapkan agar peserta didik dapat membatasi dan mengatur durasi penggunaannya tidak lebih dari 3 (tiga) jam dalam sehari. *Kedua*, biaya, di mana tanpa adanya kuota internet, peserta didik tidak dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan gawai *Android*. Hal ini dibenarkan melalui hasil penelitian Abidin, et. al (2020) ditemukan bahwa ditemui hambatan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) di mana peserta didik belum siap secara ekonomi. Untuk itu, Alfiah et. al (2020) melalui hasil penelitiannya memberikan saran agar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan kewenangan dan atau memfasilitasi unit satuan pendidikan di Indonesia agar dapat mengalokasikan dana pendidikan agar proses pembelajaran daring tetap terselenggara dengan baik.

Ketiga, fitur, di mana setiap gawai *Android* menyajikan berbagai fitur akses internet yang tidak dapat diakomodir dalam usaha pendidikan, sehingga rentan terpapar adiksi



penggunaan gawai *Android*. Utami (2019) melalui hasil penelitian *metasummary* kualitatifnya menemukan bahwa adiksi penggunaan gawai *Android* umumnya berimplikasi negatif pada prestasi akademik peserta didik remaja. Sehubungan dengannya pula, pada hasil penelitian ini, secara psikologis, akses fitur berupa *game online*, media sosial dan konten pornografi tampak berimplikasi langsung pada perkembangan karakter, moral, dan akhlak peserta didik. Kecenderungannya, kepribadian yang berkembang adalah mulai dari pribadi introvert, asosial, hingga pribadi yang menyenangkan tindakan destruktif. Pada implikasi terakhir, Hasanah et. al (2020) melalui penelitiannya berhasil menunjukkan bahwa adiksi penggunaan gawai *Android* berkontribusi besar dan atau berpengaruh positif terhadap perilaku agresif remaja.

Secara teknis dan implementatif, penggunaan gawai *Android* tampak kurang efektif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diidentifikasi dari kecenderungan peserta didik yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran akibat seringnya terjadi gangguan jaringan. Selain itu, tingkat pemahaman peserta didik dengan menggunakan gawai *Android* tidak sebaik pembelajaran secara luring, sehingga kecenderungannya peserta didik bermental “asal jadi” dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas sekolah. Irawan et. al (2020) melalui hasil penelitiannya mengemukakan bahwa hal-hal demikian menjadikan pelajar merasakan kebosanan dan perubahan *mood* dalam proses pembelajaran berbasis *online*, terlebih bila beban tugas yang diberikan terlalu banyak dan tidak efektif. Tentunya, hal ini juga merupakan indikasi terjadinya hambatan dalam proses pendidikan, manakala penggunaan gawai *Android* digunakan secara bebas tanpa ada pengontrolan dan evaluasi yang baik dari sekolah, guru maupun orang tua peserta didik.

Strategi Pembelajaran Berbasis Gawai *Android*

Dari hasil penelusuran data pada subjek terteliti lapangan, ditemukan beberapa intisari temuan berkenaan dengan strategi pembelajaran berbasis gawai *Android* dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Gawai *Android* dapat memfasilitasi materi pembelajaran berupa buku sekolah digital (*e-book*) dengan format Pdf.
- 2) Gawai *Android* dapat memfasilitasi materi pembelajaran berupa video pembelajaran.
- 3) Pembelajaran berbasis gawai *Android* dapat berlangsung efektif di sekolah manakala memenuhi 3 (tiga) unsur yaitu guru paham menggunakan IT, siswa dapat mengaplikasikan IT, dan sarana sekolah yang menunjang.
- 4) Pembelajaran berbasis gawai *Android* dapat berlangsung efektif di rumah manakala orang tua melaksanakan peran pengawasan dan motivator.
- 5) Diperlukan kontrak perilaku belajar sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis gawai *Android*, seperti memperhatikan kebutuhan siswa terhadap penggunaan gawai *Android* dalam pembelajaran.
- 6) Pada penerapan kontrak perilaku belajar, kejelasan informasi dan aturan yang akan berlaku diperlukan “kata sepakat dan komitmen” antara sekolah (guru), orang tua dan siswa.
- 7) Diperlukan pengaturan jadwal belajar yang baik dari sekolah (guru) terhadap siswa dalam menggunakan gawai *Android* yang diketahui oleh orang tuanya.
- 8) Guru diharapkan senantiasa memberi pemahaman dan edukasi terhadap siswa ihwal penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran.



9) Pembelajaran berbasis gawai *Android* (*online*) mesti diimbangi dengan pembelajaran berbasis tatap muka langsung atau *blended learning*.

Pada temuan ini dimaknai bahwa terdapat 4 (empat) hal utama yang perlu diperhatikan untuk menjalankan strategi penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran di sekolah, yaitu:

Pertama, aktor yang memanfaatkannya, yakni peserta didik, guru dan orang tua terlebih dahulu mesti paham akan penggunaan gawai *Android* atau tidak gaptek (gagap teknologi). Terkhusus guru, maka ia dituntut untuk senantiasa melek teknologi dan belajar banyak hal akan pembelajaran berbasis daring (Anugrahana, 2020). Sejatinya setiap guru memiliki potensi untuk dapat mengembangkan kompetensi *digital pedagogy*-nya. Hal ini sebagaimana dari penelitian Ramdani et. al (2020) yang tampak berhasil dalam mengembangkan media, silabus, RPP, dan instrumen literasi sains berbasis *Android* di masa pandemi Covid-19. Seturut dengannya pula, hasil penelitian Silistri et. al (2020) telah sukses mengembangkan buku saku digital berbasis etnosains terhadap peserta didik. Dengan demikian, dari kedua penelitian ini menunjukkan bahwa seorang guru sejatinya mampu mengembangkan kompetensi *digital pedagogy*-nya, dan semua kembali dari niat, kemauan dan motivasi pribadi masing-masing.

Kedua, sarana sekolah dapat menunjang proses pembelajaran berbasis *online*, di mana dapat menyediakan *wifi* untuk memudahkan akses internet, baik peserta didik maupun guru di sekolah. Untuk itu, sekolah seyogianya dapat menerapkan manajemen sarana dan prasarana dengan baik agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan berjalan dengan lancar (Indrawan, 2015).

Ketiga, menetapkan aturan yang jelas disertai edukasi yang baik terhadap peserta didik dan orang tua, semisal kontrak belajar, mulai dari jadwal belajar, metode pembelajaran, hingga punishment terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, aturan tersebut menghendaki terjadinya kata “sepakat dan komitmen” bersama dalam menjalankannya, dan dalam pelaksanaannya, guru senantiasa aktif melakukan evaluasi dan edukasi yang baik secara kontinu dan konsisten terhadap peserta didik dan orang tua. Wuryandani et. al (2016) mengimbuhkan bahwa agar implementasi pendidikan karakter dan iklim sekolah dapat berjalan kondusif, maka ditempuh melalui kegiatan pembiasaan (pengondisian), yang terintegrasi dalam pembelajaran, dan dituangkan dalam aturan tertulis, semisal kontrak belajar atau kontrak perilaku.

Keempat, guru mesti kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis gawai *Android*. Hal-hal yang dapat dimanfaatkan adalah memfasilitasi peserta didik dengan buku sekolah digital (*e-book*) dengan format Pdf., video pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, hingga menerapkan metode pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid-19. Sehubungan dengan itu, maka guru perlu memahami 4 (empat) hal dalam konsep pembelajaran *online*. Riyana (2020) menyebutkan bahwa keempat konsep yang perlu dipahami itu adalah: 1) memahami pola perubahan pembelajaran; memahami konsep pembelajaran *online*; 3) memahami ciri-ciri pembelajaran *online*; dan 4) memahami peran guru dalam pembelajaran *online*.

Ekspektasi Terhadap Kebijakan Sekolah

Dari hasil penelusuran data pada subjek terteliti lapangan, ditemukan beberapa intisari temuan berkenaan dengan ekspektasi terhadap kebijakan sekolah pada penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran yaitu:



- 1) Sekolah diharapkan membuat aturan baku terhadap penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran siswa.
- 2) Guru dan orang tua siswa mesti berperan dalam menghadirkan aturan-aturan penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran siswa.
- 3) Sekolah diharapkan membatasi penggunaan gawai *Android* terhadap siswa yang hanya dapat digunakan pada jam pelajaran.
- 4) Sekolah mesti menghimbau para orang tua siswa agar senantiasa mengecek gawai *Android* yang digunakan siswa dalam belajar.
- 5) Guru diharapkan mengurangi beban tugas terhadap siswa dalam pembelajaran berbasis gawai *Android* guna mencegah paparan radiasi dan kejenuhan belajar.
- 6) Guru diharapkan mampu menyajikan materi berupa “video pembelajaran” semenarik mungkin, mulai dari konten materi, penjelasan, contoh konkrit dan kreasi mediana.
- 7) Sekolah diharapkan mampu membangun forum diskusi antara guru dan orang tua dalam rangka pengawasan, pengontrolan dan pengembangan pembelajaran berbasis gawai *Android* bagi siswa.
- 8) Sekolah diharapkan mampu membuat format laporan perilaku belajar siswa baik untuk guru di sekolah maupun orang tua siswa di rumah.
- 9) Sekolah diharapkan mampu memonitor peran guru dan orang tua terhadap penggunaan gawai *Android* oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- 10) Sekolah diharapkan menghadirkan aturan berlapis terhadap pelanggaran aturan yang dilakukan oleh siswa dalam penggunaan gawai *Android* di sekolah, mulai dari peringatan disertai nasehat, hingga pada tingkat penyitaan oleh pihak sekolah.

Pada hasil temuan menunjukkan bahwa secara umum terdapat 2 (dua) bentuk ekspektasi orang tua siswa yakni sekolah mesti menghadirkan peraturan yang jelas dan proporsional dan guru dapat menyajikan metode atau materi pembelajaran yang menarik ihwal penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran peserta didik. *Pertama*, aturan sekolah, di mana orang tua mengharapkan agar sekolah dapat membuat sistem pengontrolan yang baik terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis *online*-nya. Dimulai dari pembatasan penggunaan gawai *Android* hanya di jam pelajaran, membuat forum diskusi antara guru dan orang tua guna sembari memonitor perannya dalam mengawasi kegiatan belajar peserta didik, dan membuat aturan berlapis terhadap pelanggaran ringan hingga berat peserta didik dalam penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran. Selaras dengannya, Limbong et. al (2020) melalui hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pola interaksi antara guru dan orang tua siswa terwujud dalam pembuatan grup *Whatsapp* sebagai forum diskusi menyoal pengontrolan perkembangan emosi siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung di masa pandemi Covid-19.

Kedua, peran guru, di mana mereka diharapkan agar mampu menyajikan model dan strategi pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran seperti mempersiapkan metode pembelajaran berbasis *online* yang kreatif berupa penyajian materi ringkas, padat dan jelas, mengkreasi media yang inovatif, membuat video pembelajaran yang menarik, dan menggunakan aplikasi pembelajaran yang mudah untuk digunakan. Dari sisi pengerjaan tugas belajar, guru diharapkan agar mengurangi beban pemberian tugas kepada peserta didik guna mencegah kejenuhan dan efek dari radiasi penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran. Selain itu, Purnomo et. al (2020) mengatakan bahwa tugas guru tidaklah boleh melupakan proses pendidikan karakter, di mana peserta didik tetap mempelajari nilai, norma

dan moral, meskipun ditengah wabah Covid-19 yang mengharuskan sistem pembelajaran jarak jauh.

Analisis Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai Android dalam Aktivitas Belajar Siswa

Kebijakan sekolah adalah merupakan sebuah penetapan aturan terhadap suatu hal (kondisi) yang diperoleh dari hasil berbagai pertimbangan. Tidak terkecuali pada kebijakan sekolah terhadap penggunaan gawai *Android* bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, secara konseptual kebijakan sekolah yang dianggap tepat dan memadai dapat dianalisis melalui pandangan sejumlah guru, dan orang tua ihwal penggunaan gawai *Android*. Adapun dari hasil pengkajian, rumusan kebijakan sekolah berada pada pusaran (*cycle*) yang menyoal akan pertimbangan masalah, pertimbangan mudarat, strategi pembelajaran, dan ekspektasi orang tua terhadap penggunaan gawai *Android* dalam proses pembelajaran bagi peserta didik di sekolah.



Gambar 1. Lingkaran Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai Android dalam Proses Pembelajaran bagi Peserta Didik.

Dari pemaknaan hasil penelitian ini, atas realitas yang dipahami dari subjek terteliti lapangan, maka disajikan tawaran kebijakan sekolah yaitu: *pertama*, kebijakan sekolah seyogianya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanfaatkan gawai *Android* 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 hiburan dan atau mengusir kepenatan belajar. Namun, hal ini perlu dibarengi dengan aturan yang jelas dan proporsional dari pihak sekolah ihwal penggunaan gawai *Android* bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kedua, kebijakan sekolah seyogianya senantiasa memberikan edukasi dan mewajibkan pertemuan pekanan antara guru dan orang tua guna mengevaluasi perilaku dan hasil belajar peserta didik. Namun sebelum itu, baik guru maupun orang tua perlu dipertegas akan pemahaman dan penguasaannya terhadap IT, sehingga tampak jelas bahwa mereka tidak gaptek (gagap teknologi). Bilamana, di antara mereka ada yang gaptek, maka perlu diberikan layanan edukasi khusus. Hal ini dikarenakan agar mereka dapat memahami seluk-beluk aspek-aspek apa saja yang perlu dilakukan pengawasan terhadap penggunaan gawai *Android* bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, kebijakan sekolah seyogianya memfasilitasi peserta didik berupa kuota belajar dan pengadaan *wifi* agar siswa maupun guru dapat mengakses internet dengan baik. Hal ini dikarenakan bahwa pembelajaran berbasis



online dengan menggunakan gawai *Android* membutuhkan kuota dan atau akses internet, sehingga dengan adanya *wifi* di sekolah dapat meringankan sekaligus menggugurkan alasan peserta didik yang tidak memiliki kuota internet.

Keempat, kebijakan sekolah seyogianya memberikan kewajiban kepada para guru untuk meningkatkan kompetensi *digital pedagogy*-nya. Hal itu dapat berupa pengembangan keterampilan dalam membuat video pembelajaran, mengkreasikan media pembelajaran, membuat buku sekolah digital (*e-book*), memilih dan menggunakan aplikasi pembelajaran yang tepat serta mudah untuk digunakan, menyederhanakan materi pembelajaran, mengefisienkan pemberian tugas dan lain sebagainya. *Kelima*, kebijakan sekolah seyogianya menerapkan metode pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid-19. Hal ini dikarenakan pada masa pandemi baik guru maupun murid diharuskan BDR (Bekerja dari Rumah) dan pembelajaran tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan yang baik.

Dalam merumuskan kebijakan sekolah, maka peran Kepala Sekolah sangat vital, oleh karena itu seorang pimpinan sekolah musti berkarakter. Raihani (2010) mengemukakan bahwa terdapat tiga karakteristik dalam praktik kepemimpinan di sekolah yaitu: 1) bagaimana kepala sekolah dapat membangun visi-misi, memberikan arahan, dan merancang strategi; 2) bagaimana sekolah dapat menjaga hubungan harmonis dengan orang atau masyarakat di dalam dan di luar sekolah; 3) bagaimana sekolah menjaga dinamika kultur dan struktur organisasi agar tetap sehat. Dengan demikian, sehubungan dengan penelitian ini, maka Kepala Sekolah seyogianya memberikan arahan dan merancang strategi bersama para guru ihwal pembelajaran berbasis *online* di masa pandemi Covid-19. Selain itu, Kepala Sekolah bersama guru juga hendaknya selalu menjalin komunikasi intensif dengan orang tua dalam menyoal aktivitas belajar peserta didik, mengontrol dan mengevaluasinya bersama-sama, baik melalui telepon, aplikasi *Whatsapp*, dan lain sebagainya.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari temuan penelitian ini mengarah pada 4 (empat) aspek pokok pengamatan dalam mempertimbangkan arah kebijakan sekolah yakni: 1) pertimbangan masalah; 2) pertimbangan mudarat; 3) strategi pembelajaran berbasis *online*; dan 3) ekspektasi orang tua dan guru terhadap penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar peserta didik. Dari keempat aspek tersebut, maka dirumuskan arah kebijakan sekolah yang dianggap tepat dan proporsional terhadap penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar peserta didik, di antaranya: 1) kebijakan sekolah seyogianya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanfaatkan gawai *Android* sebagai sarana belajar; 2) kebijakan sekolah seyogianya senantiasa memberikan edukasi dan mewajibkan pertemuan pekanan antara guru dan orang tua guna mengevaluasi perilaku dan hasil belajar peserta didik; 3) kebijakan sekolah seyogianya memfasilitasi peserta didik berupa kuota belajar dan pengadaan *wifi* agar siswa maupun guru dapat mengakses internet dengan baik; 4) kebijakan sekolah seyogianya memberikan kewajiban kepada para guru untuk meningkatkan kompetensi *digital pedagogy*-nya; 5) kebijakan sekolah seyogianya menerapkan metode pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid-19.

Saran

Penelitian ini telah memberikan gambaran akan pentingnya sebuah perumusan kebijakan sekolah yang dapat mengakomodir pandangan antara guru, orang tua siswa dan Kepala Sekolah terhadap penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar peserta didik,



ekspektasinya dapat melahirkan sebuah kebijakan yang tepat dan proporsional. Adapun saran yang disampaikan berdasarkan temuan penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian ini dapat berimplikasi pada pemetaan kebijakan sekolah terhadap penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar siswa.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan konseptual pengembangan metode pembelajaran berbasis IT.
- 3) Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan terhadap strategi pengawasan penggunaan gawai *Android* dalam aktivitas belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Abadi, M., R. (2015). *Hubungan Mengakses Pornografi Melalui Fasilitas Handphone Dengan Perilaku Seksual Remaja Usia 16-19 Tahun Di SMK Muhammadiyah 2 Kota Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131-146
- Alfiah, L. N., Rokhim, D. A., & Wulandari, I. A. I. (2020). Analisis Dampak Anjuran Pemerintah terhadap Belajar di Rumah bagi Pelaku Pendidikan. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(3), 216-223
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Masa Pandemi Corona-19. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1).
- Fadilah, A. (2011). *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Fahrina, A., Amelia, K., & Zahara, C. R. (Eds.). (2020). *Minda Guru Indonesia: Pandemi Corona, Disrupsi Pendidikan, dan Kreativitas Guru* (Vol. 153). Syiah Kuala University Press
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., ... & Hastuti, P. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). *Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS Volume 2, No 1, Maret 2015* (55-70)
- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti, I. (2020). PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA. *Proyeksi: Jurnal Proyeksi*, 15(2), 182-191.
- Indrawan, I. (2015). *Pengantar Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Deepublish
- Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological Impacts of Students on Online Learning During the Pandemic COVID-19. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 7(1), 53-60
- Limbong, M., Ali, S., Rabbani, R., & Syafitri, E. (2020). POLA INTERAKSI GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN EMOSIONAL SISWA SELAMA



- PEMBELAJARAN DARING DI MTS ISLAMIYAH MEDAN. *THORIQOTUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 44-55.
- Mappiare-AT, A. (2009). *Dasar-Dasar Metodologi Riset Kualitatif: Untuk Ilmu Sosial dan Profesi*. Malang: Penerbit Jenggala Pustaka Utama, Fakultas Ilmu Pendidikan UM Malang.
- Mappiare-AT, A. (2013). *Tipe-Tipe Metode Riset Kualitatif: Untuk Eksplanasi Sosial Budaya dan Bimbingan Konseling*. FIP Malang: Elang Mas Bersama Prodi BK
- Mariani, A., & Bachtiar, I. (2010). *Keterpaparan Materi Pornografi dan Perilaku Seksual Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri*. *Makara, Sosial Humaniora*, Vol. 14, No. 2, Desember 2010: 83-90
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 5(2), 102-109
- Ningrum, Y. H., Apriyani, D. D., & Zikriah, Z. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(04).
- Nurmalasari., & Wulandari, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* VOL. 3. No. 2 Februari 2018
- Pinastika, F., D., P. (2016). *Kebijakan Sekolah Dalam Mengatasi Kenakalan Siswa Di SMK Perindustrian Yogyakarta*. *Jurnal Kebijakan Pendidikan Edisi 3 Vol. V Tahun 2016*
- Palupi, Y., & Wates, P. P. I. P. (2015). Digital parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Pribowo, F. S. P. (2020, May). PERSEPSI GURU SD MUHAMMADIYAH TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS. In *PROCEEDING*.
- Purnomo, H., Mansir, F., Tumin, T., & Suliswiyadi, S. (2020). Pendidikan Karakter Islami Pada *Online Class Management* di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Tarbiyatuna*, 11(1), 91-100.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Raihani. (2010). *Kepemimpinan Sekolah Transformatif*. Yogyakarta : LkiS
- Rinaldi, R., Nurdin, N., & Kaharuddin, K. (2019). Belenggu Produk Modernisasi Terhadap Disparitas Siswa (Studi Kasus Penggunaan Handphone di SMA Muhammadiyah Sungguminasa). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 151-157.
- Riyana, C., & Pd, M. (2020). Konsep pembelajaran *online*. *Modul Pembelajaran On-Line*, 1.
- Ramdani, A., Jufri, A., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Setianingsih, E. S. (2019). GADGET “PISAU BERMATA DUA” BAGI ANAK?. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) (Vol. 1, No. 1, pp. 397-405)*.



- Suardi, Megawati, & Hasnah, K. (2018). *Pendidikan Karakter di Sekolah (Studi Penyimpangan Siswa di Mts Muhammadiyah Tallo*. Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Vol 3 Januari No. 1 2018
- Sulistri, E., Sunarsih, E., & Utama, E. (2020). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 522-531. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2842>
- Sumardianta, J., & Aw, W. K. (2018). *Mendidik Generasi Z dan A*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Supriyanto, A. (2020). DAMPAK HANDPHONE BAGI PENDIDIKAN DI INDONESIA KHUSUSNYA ANAK ANAK. In Seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19.
- Ula, D. M. (2019). Makna Smartphone Bagi Pelajar. MAHARSI, 1(01), 39-53.
- Utami, A. N. (2019). Dampak negatif adiksi penggunaan smartphone terhadap aspek-aspek akademik personal remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1-14.
- Wulandari, K. D., Puspita, S., Rustanti, E., & Aryani, H. P. (2019). HUBUNGAN PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN KETAJAMAN PENGLIHATAN PADA PESERTA DIDIK DI SMP MUHAMMADIYAH 4 KEDUNGBETIK KESAMBEN. *Media Pendidikan Keperawatan*, 1(3), 29-43
- Wuryandani, W., Fathurrohman, F., & Ambarwati, U. (2016). Implementasi pendidikan karakter kemandirian di Muhammadiyah Boarding School. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(2).