

REGULASI HANDPHONE UNTUK PELAJAR

Faishal
STAI Luqman Al Hakim Surabaya
faizelaq0@gmail.com

ABSTRAK

Handphone pada awalnya diciptakan untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain, akan tapi saat ini sudah mengalami pengembangan sedemikian rupa seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja melainkan dapat digunakan untuk mencari informasi melalui jaringan internet, bermain game, mengabadikan moment, mendengarkan musik, menonton film, mengobrol secara komunitas, mengorder makanan, membayar tagihan dan lain sebagainya, bahkan menjadikan pemiliknya sangat bergantung dengan alat tersebut, termasuk kalangan pelajar. Pada akhirnya terjadi pro kontra terkait aturan penggunaan handphone di kalangan pelajar. Melalui penelitian kepustakaan (*library research*) atau juga disebut studi pustaka ini, penulis mengumpulkan beberapa data pustaka, membaca, mencatat dan mengolah dari berbagai sumber. Adapun sumber data utama adalah dari buku dan jurnal yang membahas tentang regulasi penggunaan handphone untuk kalangan pelajar, serta didukung oleh pengalaman pribadi penulis dalam mengelola lembaga pendidikan formal dan informal. Tidak terkecuali pengalaman ikut menyusun dan mengawal implementasi aturan penggunaan handphone di tingkat Pendidikan Tinggi. Semoga penelitian ini dapat memberi manfaat dalam memberikan alternatif dalam menetapkan regulasi tentang penggunaan handphone.

Keywords: Handphone, regulasi dan pelajar

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Handphone (HP) atau gadget adalah perangkat elektronik kecil yang bisa dibawa untuk berkomunikasi dengan orang lain atau alat mencari informasi.¹ Handphone pada awalnya diciptakan untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain, akan tapi saat ini sudah mengalami pengembangan sedemikian rupa seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja melainkan dapat digunakan untuk mencari informasi melalui jaringan internet, bermain game,

¹ Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.

mengabadikan moment, mendengarkan musik, menonton film, mengobrol secara komunitas, mengorder makanan, membayar tagihan dan lain sebagainya. Sehingga keberadaan handphone merupakan suatu peristiwa besar dalam sejarah perkembangan teknologi.²

Banyaknya fungsi dan fitur yang disajikan oleh handphone ini menjadikan pemiliknya sangat bergantung dengan alat tersebut, sehingga saat ini hampir semua kalangan memiliki handphone, tak terkecuali kalangan siswa atau pelajar. Bahkan manakala ada orang yang tidak memiliki handphone bisa dianggap kuno ataupun asing. Sehingga memiliki handphone seakan-akan menjadi suatu keharusan di jaman global seperti saat ini.

Banyak sekali siswa ataupun pelajar yang telah memiliki handphone. Hasil survei yang dilakukan APJII,³ pengguna internet pada usia 15-19 tahun sebesar 91%. Sedangkan berdasarkan latar belakang pendidikan Sekolah Menengah Atas sebanyak 90,2%, dan berdasarkan latar belakang pekerjaan sebanyak 71,8%. Dalam setiap harinya pengguna yang mengakses internet melalui komputer atau laptop sebanyak 19,6%, dan pengguna yang mengakses melalui ponsel sebanyak 93,9%. Menurut Ismanto et al.,⁴ mengatakan penggunaan ponsel di sekolah dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran. Selanjutnya menurut Rogozin,⁵ mengatakan penggunaan ponsel pada siswa dapat memberikan kesempatan belajar siswa lebih mendalam, karena dengan menggunakan ponsel siswa dapat mengembangkan ilmu pengetahuan melalui penelusuran informasi dari internet. Tetapi Widharsa berpendapat bahwa,⁶ banyak manfaat yang didapatkan dari ponsel, namun jika salah dalam menerapkannya maka akan dapat merugikan penggunaannya.

Dari segi kepentingan, kebanyakan siswa beranggapan bahwa handphone sangat penting, karena handphone adalah produk teknologi yang paling praktis dibandingkan produk

² Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). *Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Belajar Remaja di Era Milenial*. Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen, 1(1), 50. <https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p50-59.y2019>

³ APJII. (2018). *Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia*. Apjii. Retrieved from www.apjii.or.id

⁴ Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P.B. (2017). *Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2*. Jurnal Untukmu Negeri, 1(1), 42–47.

⁵ Rogozin. (2012). *Physics Learning instruments of XXI century*. Proceedings of The World Conference on Physics Education 2012

⁶ Widharsa, C.S. (2018). *Siswa kecanduan smartphone, Disdikbud: Penggunaannya dievaluasi*. Diakses dari <https://news.detik.com/berita-jawatimur/d-3839164/2-siswa-kecanduansmartphone-isdikbudpenggunaannya-dievaluasi>

teknologi yang lain, semisal komputer, televisi, dll. Selain itu, handphone merupakan alat komunikasi yang paling terkenal. Handphone bisa digunakan untuk berkomunikasi suara atau bertelepon, berkirim pesan singkat tertulis yang disebut SMS (*Short Message Service*), dan bahkan bisa juga digunakan untuk berselancar di dunia maya mengunjungi situs-situs internet. Berbagai fungsi tersebut adalah fungsi Handphone bila dipandang dalam skala umum. Sedangkan dalam skala khusus, fungsi utama handphone sendiri bagi pelajar di sekolah adalah sebagai sarana bagi orang tua untuk memantau anaknya (siswa) apakah siswa sudah belajar dan memperoleh pelajaran dengan baik di sekolah dan mengontrol apakah siswa mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar yang dijadwalkan di sekolah sesuai dengan aturan dan tata tertib yang ditegakkan di sekolah.

Akan tetapi seiring dengan berbagai kemudahan yang melekat pada handphone tidak sedikit siswa yang tidak mampu memanfaatkan keberadaannya dengan hal-hal yang positif, sehingga banyak terjadi penyimpangan dalam pemakaian handphone. Penyimpangan–penyimpangan tersebut terjadi karena ketidakmampuan remaja (siswa) dalam menghadapi ataupun menyikapi perkembangan teknologi sebagai hal yang bersifat positif. Hal ini nantinya dapat menyebabkan banyaknya generasi muda, khususnya pelajar saat sekarang ini menjadi rusak dan melakukan tindakan yang menyimpang. Mungkin inilah yang menjadi dasar dikelurkannya peraturan yang tidak memperbolehkan siswa membawa handphone ke sekolah.⁷

Sisi Negatif dari larangan ini juga ada, antara lain; terhambatnya komunikasi pelajar dengan keluarga ketika pelajar berada di sekolah, maksudnya kalau nantinya ada kejadian mendadak dari keluarga yang perlu diberitahukan kepada anaknya (pelajar) yang sedang berada di sekolah menjadi sangat sulit dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Serta menghilangkan fungsi handphone sebagai alat komunikasi yang paling efektif dalam kehidupan pelajar, khususnya ketika sedang berada di sekolah.

Menyikapi peraturan yang melarang membawa handphone ke sekolah, ada siswa yang setuju akan tetapi tidak sedikit juga yang menolaknya mentah-mentah. Baik siswa yang setuju ataupun tidak setuju pastinya mempunyai alasan masing-masing yang dianggapnya benar. Bagi

⁷ Hermansyah Sihombing, *Larangan dan Opini Tentang membawa HP ke Sekolah*, <https://www.academia.edu/10498675>

siswa yang setuju dengan peraturan yang melarang membawa handphone ke sekolah mereka berpendapat bahwa kebijakan tersebut memang benar dan wajib diikuti, karena menurut mereka handphone bisa menjadi penyebab kemalasan siswa. Siswa yang telah memiliki handphone akan lupa dengan kewajiban belajar. Selain itu, mereka berpendapat juga bahwa handphone juga bisa mengganggu Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah karena kebanyakan siswa menggunakan handphone di dalam jam belajar.

Sedang siswa yang menolak peraturan tersebut mempunyai argumen sendiri yang tentunya kontra dengan argumen siswa yang setuju. Siswa yang setuju berpendapat bahwa tidak sepenuhnya handphone menjadi penyebab kemalasan siswa. Selain handphone, masih banyak berbagai hal yang bisa memicu kemalasan siswa, misalnya playstation. Baik buruknya dampak handphone tergantung dari penggunaannya sendiri, bagaimana mereka menyikapi handphone tersebut.

Sehingga melalui tulisan ini kami berusaha untuk menelaah berbagai literatur, referensi dan penelitian yang membahas tentang handphone dan berusaha untuk membuat suatu tawaran apakah regulasi terkait penggunaan handphone untuk pelajar diperlukan atau tidak.

2. Rumusan Masalah

Dari pemaparan di atas maka ada beberapa permasalahan yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana dampak penggunaan handphone bagi Pelajar?
- b. Seperti apa regulasi handphone selama ini?

3. Metode Penelitian

Tulisan ini berusaha mengetahui, memahami dan mendeskripsikan regulasi handphone untuk pelajar yang diterapkan oleh institusi-institusi pendidikan, khususnya di lingkungan pendidikan Islam. Sehingga penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) atau juga disebut studi pustaka, karena penulis mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat dan mengolah dari berbagai sumber, sumber data utama adalah dari buku dan jurnal yang membahas tentang regulasi handphone untuk pelajar dalam lembaga

pendidikan serta didukung oleh pengalaman pribadi penulis dalam mengelola beberapa organisasi dan lembaga pendidikan.

Menurut Sugiyono, studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.⁸ Tulisan ini diharapkan bisa memberi manfaat pada pengelola lembaga pendidikan dalam menyusun dan menerapkan regulasi tentang penggunaan handphone untuk pelajar.

B. PEMBAHASAN

1. Definisi Handphone

Telepon genggam sering disebut handphone (HP) atau telepon selular (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.⁹

Handphone tersebut, merupakan pengembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perkembangan, yang di mana perangkat handphone tersebut dapat digunakan sebagai perangkat mobile atau berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi, penyampaian informasi dari suatu pihak kepihak lainnya menjadi semakin efektif dan efisien.

Jadi, dari pengertian di atas, alat komunikasi handphone dapat diartikan suatu barang atau benda yang dipakai sebagai sarana komunikasi baik itu berupa, lisan maupun tulisan, untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak kepihak lainnya secara efektif dan efisien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

2. Fungsi Handphone

a. Komunikasi

Handphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan smartphone seseorang dapat melakukan komunikasi seperti biasa pada

⁸ Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (14th ed.). Bandung; Alfabeta.

⁹ A. Zambrana, (2010), *Pengertian Handphone*, www.Mokletrpl2.Blogspot.com, 23 Desember 2010.

umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data. Handphone dapat membantu manusia dalam berkomunikasi jarak jauh tanpa harus bertatap muka secara langsung.

b. Mencari informasi/ilmu pengetahuan

Dengan menggunakan handphone, kini manusia bisa mencari ilmu atau mencari informasi melalui internet. Dimana orang-orang tidak perlu repot untuk mencari buku atau mencari informasi dengan susah. Dengan adanya handphone atau smartphone pengguna dapat mencari informasi dan ilmu pengetahuan dimana saja dan kapan saja dengan bantuan handphone yang terhubung dengan jaringan internet.

c. Sebagai sarana hiburan

Handphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media streaming online pun juga dapat dengan mudah dijalankan di smartphone yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun membayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada smartphone.

d. Penyimpanan data

Kapasitas memori handphone yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya usb flashdisk, usb external drive dan multimedia card, handphone yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada pada handphone. Handphone yang diberi kartu memory tambahan akan mampu menampung data lebih besar.¹⁰

3. Dampak penggunaan Handphone bagi Pelajar

Secara umum, dampak penggunaan handphone ini bisa diklasifikasi menjadi dua, Dampak positif dan dampak negatifnya. Hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pemakaian handphone dengan motivasi belajar terdapat pengaruh yang signifikan.¹¹

¹⁰ Dzikri, Rizki dan Sri Rahmadini, (2021) *Perkembangan, Persaingan serta Efek Handphone pada Kehidupan*, <https://www.academia.edu/80179004>,

¹¹ Rahayuningsih, R., & Zede, V. A. (2019). *The Effect Of Handphone and Learning Motivation on Learning Achievement of English Students*. Adhum: Jurnal Penelitian Dan ..., 18, 69–72.

Demikian juga dengan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa handphone berdampak terhadap nilai prestasi siswa karena adanya pengaruh konsentrasi belajar.¹²

Media sosial telah menjadi alat yang berguna untuk belajar dan mengajar karena fungsinya untuk berbagi pengetahuan, seperti pertukaran dokumen, komunikasi virtual, dan pembentukan pengetahuan.¹³ Seperti hasil wawancara kami dengan partisipan, hampir semuanya memiliki aplikasi media sosial tersebut. Aplikasi yang banyak digunakan remaja saat ini adalah media sosial seperti Facebook, Instagram, Tiktok, dan lain-lain. Walaupun dalam praktiknya, sedikit sekali media sosial ini digunakan untuk membantu proses belajar. Beberapa aplikasi tersebut lebih sering digunakan untuk bersosialisasi dan sarana komunikasi dengan komunitasnya. Media sosial secara luas dapat didefinisikan sebagai kumpulan aplikasi berbasis web yang memungkinkan koneksi virtual pengguna dengan minat yang sama untuk bertukar informasi atau ide, video dan gambar dalam komunikasi dan jaringan virtual. Dalam bentangan luas internet telah muncul fenomena sosial lain di mana-mana yang telah menjadi titik fokus lain dari kehidupan sehari-hari. Sejumlah situs terutama Facebook, Twitter, dan Instagram telah berkembang hampir ada di mana-mana seperti seluruh internet.¹⁴

Peneliti terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan handphone oleh siswa mempengaruhi aktivitas belajar siswa di sekolah bahkan di rumah.¹⁵ Penggunaan handphone memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun mereka inginkan. Ini juga memfasilitasi pembelajaran *'just-in-time'*, di mana pelajar sering dapat memanfaatkan waktu luang yang tidak terduga, karena mereka sering membawa perangkat mereka.¹⁶ Handphone mendukung pembelajaran baik offline maupun online. Akses offline memungkinkan

¹² Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi*. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer, 3(2), 1–8.

¹³ Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T. H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021). *Individual Motivation and Social Media Influence on Student Knowledge Sharing and Learning Performance: Evidence from an Emerging Economy*. Computers and Education, 172(June), 104262. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104262>

¹⁴ Gunter, B. (2019a). *Chapter 10 Lasting Impact of Mobiles on Children's Lives*. *Children and Mobile Phones: Adoption, Use, Impact, and Control*, 135–147. <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-035-720191013>

¹⁵ Daliani, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMK Hasanuddin Medan*. 4(1), 1–9

¹⁶ Ferreira, J. B., Klein, A. Z., Freitas, A., & Schlemmer, E. (2015). *Increasing Student Engagement and Retention Using Mobile Applications : Smartphones , Skype and Texting Technologies Article information : In Cutting-edge Technologies in Higher Education* (Vol. 6). Emerald Group Publishing Limited. [https://doi.org/10.1108/S2044-9968\(2013\)000006D005](https://doi.org/10.1108/S2044-9968(2013)000006D005)

pengguna handphone untuk menyimpan segala bentuk materi pembelajaran seperti pdf, powerpoint, word, excel, gambar, dan animasi.¹⁷ Akses internet diperlukan pelajar untuk mengunjungi situs web untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka. Penjelajahan handphone telah mengubah dinamika aktivitas belajar siswa. Maka diantara dampak positifnya adalah:

- a. Mempermudah dalam proses belajar mengajar
 - 1) Akses informasi yang luas; handphone memungkinkan pelajar untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah melalui internet. Mereka dapat mencari referensi, e-book, jurnal, dan sumber daya pendidikan lainnya yang mendukung proses belajar.
 - 2) Fleksibilitas dan Kemudahan: Penggunaan handphone memungkinkan pelajar untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Mereka dapat mengikuti kelas daring, mengakses materi pembelajaran, dan berkomunikasi dengan rekan sekelas atau guru tanpa terbatas oleh waktu dan lokasi.
 - 3) Penggunaan Aplikasi Pendidikan: Ada banyak aplikasi pendidikan yang dapat membantu pelajar dalam memahami materi pelajaran, seperti aplikasi matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan. Aplikasi ini seringkali dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
 - 4) Kemudahan kolaborasi: handphone memungkinkan pelajar untuk bekerja sama secara daring dalam proyek kelompok. Mereka dapat berbagi dokumen, berkomentar dan berkomunikasi dengan rekan tim mereka dengan mudah.¹⁸
- b. Membantu dalam berkomunikasi; Jarak antara rumah dan sekolah terkadang sangatlah jauh. Hal ini membuat para orang tua harus mengantarkan anak untuk sekolah dan menjemputnya ketika pulang. Meskipun beberapa anak masih ada yang di tunggu di sekolahnya, namun tidak jarang anak kini dibiarkan mandiri di sekolah. Sehingga, para orang tua langsung pulang atau bekerja ketika sudah mengantarkan anak ke sekolah. Manfaat handphone selanjutnya adalah membantu anak dalam berkomunikasi dengan orang tua ketika ada beberapa hal yang mendesak atau penting untuk di sampaikan.

¹⁷ Darko-Adjei, N. (2019). *The Use and Effect of Smartphones in Students' Learning Activities: Evidence from the University of Ghana, Legon*. Library Philosophy and Practice, 2019(January 2019)

¹⁸ Romanti, (2023), *Dua Sisi Penggunaan Gawai untuk Pelajar*, <https://itjen.kemdikbud.go.id>

Contohnya, ketika anak ketinggalan barang penting atau bekal di rumah, maka anak dapat langsung menghubungi orang tuanya. Contoh lainnya, ketika anak telah selesai mengikuti kegiatan di sekolah, anak dapat menghubungi orang tuanya agar dapat menjemputnya.

- c. Memperluas hubungan sosialisasi anak; Adanya handphone, dapat membantu anak dalam melakukan aktivitas sosialnya. Contohnya, handphone dapat digunakan anak untuk mengenal lebih dalam melalui aktivitas percakapan atau komunikasi. Hal tersebut tentu dapat mempererat tali persahabatan di antara mereka. Kemudian, adanya handphone juga dapat membantu anak agar dapat saling berdiskusi ketika terdapat materi yang belum di pahami dengan bertanya kepada temannya via handphone.

Selain dampak positif di atas, penggunaan gadget bagi pelajar juga memiliki dampak negatif seperti:

- a. Mempengaruhi kesehatan fisik; Penggunaan handphone yang tidak sehat atau berlebihan dapat membuat efek negatif terhadap kesehatan anak. Contohnya, penggunaan handphone pada saat malam hari dengan keadaan lampu yang tidak dinyalakan. Penyimpanan handphone yang dekat dengan kepala saat anak tertidur. Penggunaan handphone yang terlalu dekat dengan mata. Beberapa contoh tersebut dapat memberikan dampak yang tidak baik untuk kesehatan anak.
- b. Mengganggu tumbuh kembang anak, khususnya masalah Kesehatan Fisik: Penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik pelajar, seperti masalah mata, postur tubuh yang buruk, dan gangguan tidur.
- c. Rawan memicu tindakan kejahatan; Telah banyak kasus tindak kejahatan anak akibat anak mempunyai handphone. Contoh, Anak menjadi incaran maling karena adanya handphone yang mempunyai nilai jual tinggi. Dampak negatif handphone dalam tindak kejahatan lainnya adalah ketika anak terkena penipuan dalam bentuk modus telepon atau sms. Belum lagi penculikan karena penggunaan media sosial di handphone.
- d. Mempengaruhi sikap atau perilaku peserta didik
 - 1) Menurunkan konsentrasi; Konsentrasi adalah tingkat perhatian terhadap sesuatu, dalam konteks belajar berarti tingkat perhatian siswa terhadap segala penjelasan dan bimbingan sang guru. Seharusnya seluruh perhatian perhatian siswa diarahkan terhadap apa yang sedang mereka pelajari, akan tetapi handphone menyita sebagian

besar waktu mereka. Sementara kita tahu bahwa penjelasan dan bimbingan guru merupakan salah satu cara belajar yang efektif. sehingga jika siswa tidak memperhatikan maka mereka telah kehilangan kesempatan untuk mengetahui dan memahami materi yang sedang mereka pelajari.¹⁹

- 2) Handphone Sebagai Ablasi: Pelajar sering kali tergoda untuk menggunakan handphone untuk aktivitas non-pendidikan, seperti bermain game, bersosialisasi di media sosial, atau menonton video hiburan. Hal ini dapat mengaburkan fokus dan produktivitas mereka dalam pembelajaran.
 - 3) Handphone Sebagai Sumber Distorsi Informasi: Informasi yang ditemukan di internet tidak selalu akurat. Pelajar perlu mengembangkan kemampuan kritis untuk menyaring informasi yang benar-benar berguna dan sah dari berbagai sumber.
 - 4) Ketergantungan pada handphone: Jika tidak diatur dengan baik, pelajar dapat menjadi sangat bergantung pada teknologi. Mereka mungkin kehilangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah di luar lingkungan digital, karena informasi begitu mudahnya mereka dapatkan dari gawai dan internet.²⁰
- e. Memungkinkan terciptanya lingkungan yang tidak baik; Keadaan ekonomi dari orang tua siswa memang berbeda-beda. Ada yang dapat di karegorikan sebagai berpenghasilan yang tinggi, ada juga yang menengah dan rendah. Kaitannya dengan handphone adalah dari teknologi handphone yang dibeli oleh orang tua. Terkadang di sekolah hal tersebut di atas dapat membuat adanya jurang pemisah antara orang yang mempunyai handphone canggih dengan anak yang memiliki handphone jadul. Mereka membuat gank atau grup dan saling mencemooh satu sama lain. Adanya kejadian tersebut tentu membuat lingkungan menjadi tidak baik.
- f. Hubungan sosial berkurang; Karena banyaknya waktu yang tersita untuk bermain gadget membuat individu jauh dari lingkungan sosialnya.²¹ Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuannya berinteraksi dengan orang

¹⁹ Sigmamitha Izzananda, (2011) *Handphone dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Sekolah*, <https://www.academia.edu/15550060>

²⁰ Romanti, (2023), *Dua Sisis Penggunaan Gawai untuk Pelajar*, <https://itjen.kemdikbud.go.id>

²¹ Wardhani, F. P. (2018). *Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework*. *Konselor*, 7(3), 35-42, DOI: <https://doi.org/10.24036/0201872100184-0-00>

- lain.²² Hal ini dikarenakan pengguna seolah-olah terserap dalam ekosistem yang dibentuk di dalam gadget.
- g. Lupa waktu; Kecanduan gadget merupakan fenomena yang berkaitan dengan penggunaan smartphone yang tidak terkendali.²³ Remaja yang kecanduan smartphone cenderung melupakan tugas belajarnya dan juga pemenuhan kebutuhan dasar seperti makan, minum, atau mandi.
4. Regulasi Handphone yang berlaku saat ini

Setelah sekian lama handphone digunakan dalam pembelajaran di sekolah dan melihat hasil evaluasi terhadap dampak dari penggunaan handphone ini, maka tahun 2023 yang lalu UNESCO baru saja merilis laporan teknologi dalam pendidikan. Laporan itu berisi rekomendasi untuk melarang penggunaan ponsel di sekolah. Badan PBB ini meminta diakhirinya pemakaian ponsel di ruang kelas.²⁴

Dalam penjelasannya, Direktur Jenderal UNESCO Audrey Azoulay mengatakan bahwa teknologi harus digunakan untuk kesejahteraan siswa dan guru, bukan merugikan mereka. Koneksi dan interaksi secara daring bukan pengganti interaksi manusia.

Sementara itu, Direktur Global Education Monitoring Report, Manos Antoninis, menambahkan bahwa kita perlu mengajar anak-anak untuk hidup dengan dan tanpa teknologi. "Teknologi harus mendukung, bukan menggantikan interaksi manusia dalam pengajaran dan pembelajaran," ucapnya. Rekomendasi UNESCO ini tegak di atas logika yang kuat.

Laporan tersebut menunjukkan hilangnya manfaat pembelajaran jika teknologi digunakan secara berlebihan atau saat guru yang berkualitas tidak hadir. Sebagai misal, membagikan komputer kepada siswa tanpa kehadiran guru ternyata tidak berdampak terhadap peningkatan kualitas belajar peserta didik.

²² Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. 17(2), 23-30

²³ Soo Cha, S., & Kyung Seo, B. (2018). *Smartphone Use And Smartphone Addiction In Middle School Students In Korea: Prevalence, Social Networking Service, And Game Use*. *Health Psychology Open*, 6(2), 1-15. DOI: <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>

²⁴ Donny Syofyan, (2023), *Larangan UNESCO soal Penggunaan Ponsel di Sekolah*, <https://kumparan.com/donny-syofyan>,

Sejatinya sikap UNESCO sederhana; larang ponsel di ruang kelas dan biarkan para guru mengajar anak-anak. UNESCO melihat ponsel sebagai gangguan dan dapat menyebabkan situasi lain yang membahayakan perkembangan anak-anak, seperti intimidasi cyber. UNESCO menginginkan ponsel tidak digunakan di sekolah dan sejumlah negara sepakat dengan badan PBB ini.

Adapun regulasi yang diterapkan oleh beberapa sekolah pada saat ini secara umum dapat diklasifikasi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Siswa dilarang membawa handphone ke sekolah; Larangan siswa membawa handphone ke sekolah merupakan kebijakan yang diambil oleh banyak institusi pendidikan dengan berbagai alasan yang mendasarinya. Berikut ini alasan yang digunakan sebagai dasar untuk mendukung aturan tersebut:
 - 1) Agar konsentrasi belajar siswa meningkat
 - a) Gangguan dalam Proses Pembelajaran: Kehadiran handphone di kelas dapat mengganggu konsentrasi siswa. Suara dering atau notifikasi dapat menarik perhatian siswa dari materi pelajaran yang sedang diajarkan, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran
 - b) Fokus pada Pembelajaran: Dengan melarang handphone, siswa diharapkan dapat lebih fokus pada pelajaran dan interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas.
 - 2) Mengurangi Penyalahgunaan Teknologi
 - a) Penyalahgunaan untuk Aktivitas Negatif: Handphone dapat digunakan untuk aktivitas yang tidak produktif, seperti bermain game, mengakses konten yang tidak pantas, atau berkomunikasi dengan cara yang tidak sesuai selama jam sekolah. Larangan ini bertujuan untuk meminimalisir risiko tersebut.
 - b) Pencegahan Bullying dan Konflik: Penggunaan handphone dapat memicu konflik antar siswa, seperti bullying melalui media sosial. Dengan melarang handphone, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan kondusif.
 - 3) Kesehatan Mental dan Fisik
 - a) Dampak Negatif pada Kesehatan: Penggunaan handphone yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik siswa, termasuk gangguan

tidur dan stres. Larangan ini bertujuan untuk mendorong siswa berinteraksi secara langsung dan terlibat dalam aktivitas fisik.

- b) Mendorong Interaksi Sosial: Dengan tidak adanya handphone, siswa lebih terdorong untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional.
- 4) Kepatuhan terhadap Kebijakan Pendidikan
- a) Regulasi dari Pemerintah: Beberapa daerah atau negara telah mengeluarkan regulasi yang melarang penggunaan handphone di sekolah, terutama di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Kebijakan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.
 - b) Tata Tertib Sekolah: Setiap sekolah memiliki tata tertib yang mengatur perilaku siswa, termasuk penggunaan teknologi. Larangan membawa handphone dapat menjadi bagian dari upaya untuk menjaga disiplin dan ketertiban di lingkungan sekolah.

Sehingga dengan larangan tersebut pengelola sekolah berharap dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih baik, aman, dan produktif bagi siswa. Walaupun kebijakan ini perlu disosialisasikan dengan baik kepada siswa, orang tua, dan guru agar semua pihak memahami pentingnya aturan ini.

Beberapa contoh negara yang melarang siswanya membawa handphone ke sekolah:

- 1) Pemerintah negara bagian Victoria di Australia; melarang penggunaan gawai (ponsel) di seluruh sekolah dasar dan menengah selama jam sekolah.²⁵ Yang menjadi alasan munculnya larangan tersebut adalah karena meningkatnya jumlah *cyberbullying*, gangguan pada proses belajar, dan penyalahgunaan gawai oleh siswa dan kesulitan yang dihadapi guru dalam mengatur siswanya.
- 2) Pemerintah Prancis, sudah menerapkan kebijakan larangan handphone sejak tahun 2018. Larangan ini didasarkan pada penelitian yang menunjukkan bahwa handphone dapat mengganggu konsentrasi siswa dan meningkatkan risiko perundungan siber.

²⁵ Amira Swastika, *larangan-membawa-ponsel-ke-sekolah-itu-bermanfaat-atau-berisiko-bagi-siswa-pelajaran-dari-beberapa-negara-120495* <https://theconversation.com/>

- 3) New York Amerika Serikat memberlakukan larangan penggunaan handphone sejak tahun 2006, walaupun pada tahun 2015 dilakukan peninjauan kembali, karena larangan tersebut dijalankan secara tidak konsisten oleh sekolah-sekolah. Sekolah dengan fasilitas lebih baik dan berada di daerah ekonomi ke atas cenderung mengizinkan penggunaan ponsel. Sebaliknya, sekolah di daerah berpenghasilan rendah dan yang menggunakan detektor logam, cenderung patuh memberlakukan larangan. Motivasi lain untuk mencabut larangan tersebut adalah kekhawatiran tentang keselamatan siswa, seperti perlunya siswa untuk menghubungi anggota keluarga selama waktu istirahat dan makan siang. Keluarga mengeluarkan biaya untuk menyimpan ponsel dengan aman di luar sekolah. Selain itu karena ada pertimbangan juga bahwa guru harus dipercaya mampu menggunakan penilaian profesional tentang penggunaan ponsel dalam jam pelajaran mereka masing-masing. Pada saat yang sama, sumber daya pemerintah sebaiknya diarahkan untuk mendukung siswa belajar menggunakan teknologi secara bertanggung jawab melalui pelajaran keamanan berinternet.
- b. Siswa dibolehkan membawa handphone ke sekolah dengan beberapa pendekatan:
- 1) Bebas dibawa, baik saat pelajaran berlangsung maupun di luar jam pembelajaran.
 - 2) Dibawa tetapi harus dikumpulkan di loker kelas ataupun ditiptkan untuk disimpan guru (BK, wali kelas) atau Tata Usaha. Siswa baru bisa mengambil handphonenya ketika jam pembelajaran selesai. Aturan yang dibuat oleh sekolah bertujuan agar siswa fokus belajar dan dapat menjalin komunikasi dan relasi sosial yang baik, serta mengurangi ketergantungan pada handphone.
 - 3) Sekolah mengizinkan siswa menggunakan handphone di kelas apabila ada permintaan guru agar siswa menggunakan handphone baik sebagai a) media pembelajaran, b) Sarana belajar, atau c) untuk melaksanakan evaluasi dalam rangka mengurangi penggunaan kertas. Biasanya yang menggunakan aturan ini hanya untuk beberapa mata pelajaran tertentu. Walaupun akhirnya banyak terjadi penyalahgunaan handphone di dalam kelas. Sekolah memberikan hukuman berjenjang bagi siswa yang melanggar aturan berkaitan dengan penyalahgunaan handphone, yaitu mulai dari

teguran hingga skorsing. Secara umum, guru, siswa, dan orangtua siswa sudah mendukung penuh aturan yang diterapkan Meskipun begitu, ada orangtua yang menyampaikan aturan melarang membawa handphone yang diterapkan di sekolah anaknya kurang sesuai karena orangtua merasa kurang bisa memantau anak. Padahal anak terbiasa dijemput oleh orangtua.

Di antara alasan sekolah dalam membolehkan siswa membawa handphone ke sekolah adalah:

- 1) Komunikasi dengan Orang Tua; Salah satu alasan utama adalah untuk memudahkan komunikasi antara siswa dan orang tua. Dengan handphone, orang tua dapat menghubungi anak mereka secara langsung, baik melalui telepon maupun pesan teks. Ini memberikan rasa aman bagi orang tua, terutama dalam situasi darurat.²⁶
- 2) Akses ke Sumber Belajar; Handphone dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar. Siswa dapat mengakses informasi, aplikasi pendidikan, dan sumber daya online yang dapat mendukung proses belajar mereka. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mencari informasi tambahan di luar buku teks.
- 3) Melatih siswa untuk memiliki etika dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi; Dengan membolehkan siswa membawa handphone, sekolah dapat mengajarkan etika penggunaan teknologi dan cara bertanggung jawab dalam menggunakan perangkat digital. Ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang semakin terhubung dan berbasis teknologi.
- 4) Keterlibatan dalam Kegiatan Sekolah; Handphone juga dapat digunakan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, seperti pengumuman, jadwal, dan informasi penting lainnya. Ini membantu siswa tetap terinformasi dan terlibat dalam komunitas sekolah mereka.
- 5) Fleksibilitas dalam Pembelajaran; Dalam beberapa kasus, handphone dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih fleksibel, seperti pembelajaran berbasis proyek atau kolaborasi antar siswa. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

²⁶ Lord Bagus, *pro-dan-kontra-membawa-hp-ke-sekolah/* <https://www.kaskus.co.id/thread/>

Sehingga dengan mempertimbangkan alasan-alasan ini, banyak sekolah yang memilih untuk membolehkan siswa membawa handphone dengan syarat tertentu, untuk memaksimalkan manfaatnya sambil meminimalkan potensi gangguan dalam proses belajar mengajar.

Beberapa contoh negara dan sekolah yang membolehkan membawa handphone ke sekolah, seperti:²⁷

- 1) Di beberapa sekolah di Jepang, siswa diperbolehkan membawa handphone, tetapi harus disimpan di loker selama jam pelajaran. Mereka hanya dapat menggunakannya saat istirahat atau setelah jam sekolah. Kebijakan ini bertujuan untuk memberikan siswa akses ke teknologi sambil tetap menjaga fokus pada pembelajaran.
- 2) Di beberapa sekolah di Malaysia, kebijakan mengenai handphone diserahkan kepada masing-masing sekolah untuk menentukan apakah siswa boleh membawa handphone atau tidak. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas kepada sekolah untuk menyesuaikan kebijakan dengan kebutuhan dan kondisi lokal.

Walaupun sudah ada regulasi atau aturan yang mengatur penggunaan handphone, maka yang tidak kalah pentingnya adalah edukasi dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman tentang bahaya atau efek negatif dari penggunaan handphone yang terlalu lama, sehingga muncul kontrol diri dalam menggunakan handphone.

Karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan *internet addiction*. Hal itu menjelaskan bahwa remaja dengan kontrol diri tinggi cenderung tidak mengarah pada perilaku kecanduan gadget. Sebaliknya, remaja yang memiliki kontrol diri rendah cenderung mudah untuk kecanduan gadget. Hasil ini sesuai dengan penelitian Sulistyoko dkk,²⁸ yang juga melihat kontrol diri yang tinggi terhadap internet mempengaruhi cara remaja untuk tidak tenggelam terhadap penggunaan internet dan mampu menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan. Kecanduan gadget terjadi ketika individu tidak dapat bersikap disiplin terhadap kehidupannya.

²⁷ Amira Swastika, *larangan-membawa-ponsel-ke-sekolah-itu-bermanfaat-atau-berisiko-bagi-siswa-pelajaran-dari-beberapa-negara-120495* <https://theconversation.com/>

²⁸ Sulistio, E. N., Puspa, D. R., Dwi, D. I., Anggoro, H., Ervin, M. S., & Kiereda, S. K. (2020). Hubungan Self Control dengan Internet Addiction pada Remaja. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 1(3), 61-68

Penelitian yang dilakukan Adlya dkk²⁹ terhadap 275 siswa mengenai pengaruh self-control dengan disiplin pada siswa menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan disiplin pada siswa. Penelitian Putri & Prasetyaningrum³⁰ juga menemukan hubungan kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada siswa sekolah dasar. Semakin tinggi kontrol diri pada siswa semakin rendah intensitas bermain game online pada siswa. Besarnya nilai sumbangan kontrol diri sebesar 64,6% menunjukkan intensitas bermain game online lebih dipengaruhi oleh kontrol diri, selebihnya dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Jadi, apabila remaja memiliki kontrol diri yang rendah, salah satu perilaku negatif yang dapat ditimbulkan adalah penggunaan gadget yang berlebihan.

5. Rancangan Usulan Kebijakan penggunaa HP

Rancangan usulan kebijakan berkaitan penggunaan handphone oleh siswa di sekolah, yaitu: ³¹

a. Aturan Penggunaan HP bagi siswa di sekolah

- 1) HP dilarang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah
- 2) Siswa diperbolehkan membawa HP ke sekolah dengan ketentuan HP harus dikumpulkan ke dalam loker atau guru (wali kelas, BK) atau TU dalam keadaan mati sebelum pembelajaran dimulai. HP baru boleh diambil setelah jam pelajaran hari tersebut selesai.
- 3) Siswa hanya diperbolehkan menggunakan HP di dalam sekolah dengan seizin guru untuk hal bersifat darurat, misalnya komunikasi dengan orangtua.
- 4) HP diperbolehkan untuk digunakan di sekolah pada kondisi khusus, seperti untuk keperluan ekstrakurikuler yang membutuhkan HP sebagai media.
- 5) Pelanggaran siswa terhadap aturan yang ditetapkan di antaranya adalah:

²⁹ Adlya, S. I., Yusuf, A. M., & Effendi, Z. M. (2020). The Contribution of Self Control to Student Discipline. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 3(1), 1-5

³⁰ Putri, N. F.R., & Prasetyaningrum, S. (2018). The Relationship Between Self Control with Intensity of Playing Online Games on the School Children. *Jurnal PSIKODIMENSIA*, 17(2), 51-56

³¹ Ardiansari Sekar J dan Fatma Herning A, (2020), *Usulan Manajemen Penggunaan Handphone di Sekolah bagi Siswa SMP di Kota Yogyakarta*, <https://www.researchgate.net/publication/348674953>,

- a) Membawa HP ke sekolah tetapi tidak dikumpulkan ke dalam loker atau guru (wali kelas, BK) atau TU tanpa seizin guru.
 - b) Menggunakan HP pada saat jam sekolah tanpa seizin guru.
 - c) Menggunakan HP untuk menyimpan dan membuka hal-hal yang menjurus ke pornografi dan atau tindakan kriminal
- 6) Siswa yang melanggar aturan akan mendapat sanksi dari sekolah.
- 7) Setiap sekolah wajib melakukan razia berkala terhadap HP yang dimiliki siswa sebagai bentuk kontrol, dengan ketentuan sebagai berikut:
- a) Razia berkala dilakukan minimal 1 bulan sekali oleh guru atau TU.
 - b) Razia berkala dilakukan dengan memeriksa tas siswa dan isi HP siswa.
 - c) Apabila ditemukan adanya pelanggaran maka siswa akan mendapatkan sanksi sesuai yang telah ditetapkan sekolah
- b. Sosialisasi pada Guru, Siswa, dan Orangtua Siswa
- 1) Sekolah wajib memberikan pemahaman kepada guru untuk tegas dan konsisten dalam menegakkan aturan penggunaan HP oleh siswa di sekolah.
 - 2) Sekolah wajib mengundang orangtua siswa baru untuk memberi pemahaman pentingnya mendampingi anak dalam menggunakan HP.
 - 3) Sekolah wajib mengundang siswa dan orangtua siswa baru untuk memberikan sosialisasi berkaitan aturan penggunaan HP bagi siswa di sekolah. Siswa dan orangtua siswa wajib menandatangani lembar persetujuan berkaitan aturan dan sanksinya apabila melanggar.
 - 4) Sekolah wajib memberikan pemahaman secara berkala terhadap siswa berkaitan etika berteknologi dalam menggunakan HP melalui guru BK.
- c. Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran
- 1) HP dilarang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sebagai gantinya, guru dapat memanfaatkan fasilitas di laboratorium komputer.
 - 2) Apabila sekolah mengalami keterbatasan fasilitas pada laboratorium komputer, guru dapat menggunakan layar proyektor di dalam kelas untuk dimanfaatkan bersama sebagai media pembelajaran.

- 3) HP dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk siswa di luar sekolah dengan kontrol dan pendampingan dari orangtua.
- 4) Pemanfaatan HP atau Personal Computer (PC) atau laptop sebagai media belajar tidak dapat menggantikan peran guru secara langsung di sekolah.
- 5) HP atau PC atau laptop hanya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran saja. Prioritas guru adalah materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa.
- 6) Sekolah wajib memberikan pendampingan dan pelatihan pada guru untuk menggunakan aplikasi pembelajaran minimal sekali dalam 1 semester.

C. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Kesimpulan

a. Dampak Penggunaan Handphone terhadap Pelajar

Secara umum, dampak penggunaan handphone ini bisa diklasifikasi menjadi dua yaitu; dampak positif dan dampak negatif. Diantara dampak positif dari handphone bagi pelajar adalah: 1) Mempermudah dalam proses belajar mengejar, 2) membantu dalam berkomunikasi, dan 3) Memperluas hubungan sosial. Adapun dampak negatif penggunaan handphone seperti: 1) Mempengaruhi kesehatan fisik anak, 2) Mengganggu tumbuh kembang anak, 3) Rawan memicu tindak kejahatan, 4) Mempengaruhi sikap atau perilaku seperti; konsentrasi berkurang, ketergantungan dengan handphone, 5) Mempengaruhi hubungan dan perilaku sosial dan 6) menjadikan lupa waktu.

b. Regulasi Handphone

Adapun regulasi yang diterapkan oleh beberapa sekolah pada saat ini secara umum dapat diklasifikasi menjadi dua jenis, yaitu: 1) Siswa dilarang membawa handphone ke sekolah dengan dasar: Konsentrasi meningkat, mengurangi penyalahgunaan, menjaga kesehatan mental dan fisik dan sebagai bentuk kepatuhan atas tata tertib yang berlaku. Hal tersebut juga dilakukan di beberapa negara seperti: Negara bagian Australia, Prancis dan New York. 2) Siswa dibolehkan membawa handphone ke sekolah dengan beberapa pendekatan seperti; hanya ketika jam pelajaran tertentu, membawa tapi harus dititipkan dan tanpa ada batasan. Dengan dasar kebijakan; memudahkan komunikasi dengan orang tua, kemudahan akses ke sumber belajar, memudahkan mengakses informasi dari sekolah dan

melatih siswa untuk memiliki etika dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Adapun negara yang membolehkan penggunaan handphone di sekolah seperti Jepang dan beberapa sekolah di Malaysia.

2. Rekomendasi

Berpedoman dari hasil pembahasan di atas, maka peneliti merekomendasikan bahwa membawa handphone ke sekolah dilarang. Kalaupun terlanjur membawa maka bisa dititipkan, sebagaimana yang kami tulis dalam rancangan usulan kebijakan penggunaan handphone di atas.

Selain itu juga merekomendasikan bahwa bermain gadget dengan tujuan rekreasi harus dihindari pada anak di bawah usia dua tahun. Waktu maksimal untuk bermain gadget untuk anak usia dua tahun sampai usia empat tahun adalah satu jam perhari. Adapun anak berusia 5 hingga 17 tahun maksimal dua jam perhari untuk. Sehingga semakin rendah durasi waktu yang dialokasikan untuk anak jelas akan lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan waktu yang lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlya, S. I., Yusuf, A. M., & Effendi, Z. M. (2020). *The Contribution of Self Control to Student Discipline*. Journal of Counseling and Educational Technology, 3(1), 1-5
- Amira Swastika, *larangan-membawa-ponsel-ke-sekolah-itu-bermanfaat-atau-berisiko-bagi-siswa-pelajaran-dari-beberapa-negara-120495* <https://theconversation.com/>
- APJII. (2018). *Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia*. Apjii. Retrieved from www.apjii.or.id
- Ardhansari Sekar J dan Fatma Herning A, (2020) *Usulan Manajemen Penggunaan Handphone di Sekolah bagi Siswa SMP di Kota Yogyakarta*, <https://www.researchgate.net/publication/348674953>,
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. 17(2)
- Daliani, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMK Hasanuddin Medan*. 4(1),
- Darko-Adjei, N. (2019). *The Use and Effect of Smartphones in Students' Learning Activities: Evidence from the University of Ghana*, Legon. Library Philosophy and Practice, 2019(January 2019)
- Donny Syofyan, (2023) *Larangan UNESCO soal Penggunaan Ponsel di Sekolah*, <https://kumparan.com/donny-syofwyan>,

- Dzikri, Rizki dan Sri Rahmadini, (2021), *Perkembangan, Persaingan serta Efek Handphone pada Kehidupan*, <https://www.academia.edu/80179004>,
- Ferreira, J. B., Klein, A. Z., Freitas, A., & Schlemmer, E. (2015). *Increasing Student Engagement and Retention Using Mobile Applications : Smartphones , Skype and Texting Technologies Article information : In Cutting-edge Technologies in Higher Education* (Vol. 6). Emerald Group Publishing Limited. [https://doi.org/10.1108/S2044-9968\(2013\)000006D005](https://doi.org/10.1108/S2044-9968(2013)000006D005)
- Gunter, B. (2019a). *Chapter 10 Lasting Impact of Mobiles on Children's Lives. Children and Mobile Phones: Adoption, Use, Impact, and Control*, 135–147. <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-035-720191013>
- Hermansyah Sihombing, *Larangan dan Opini Teantang membawa HP ke Sekolah*, <https://www.academia.edu/10498675>
- Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T. H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021). *Individual Motivation and Social Media Influence on Student Knowledge Sharing and Learning Performance: Evidence from an Emerging Economy*. *Computers and Education*, 172(June), 104262. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104262>
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). *Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Belajar Remaja di Era Milenial*. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 50. <https://doi.org/10.32493/abmas.v1i1.p50-59.y2019>
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P.B. (2017). *Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2*. *Jurnal Untukmu Negeri*, 1(1)
- Lord Bagus, *pro-dan-kontra-membawa-hp-ke-sekolah/* <https://www.kaskus.co.id/thread/>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 3(2),
- Putri, N. F.R., & Prasetyaningrum, S. (2018). *The Relationship Between Self Control with Intensity of Playing Online Games on the School Children*. *Jurnal PSIKODIMENSIA*, 17(2),
- Rahayuningsih, R., & Zede, V. A. (2019). *The Effect Of Handphone and Learning Motivation on Learning Achievement of English Students*. *Adhum: Jurnal Penelitian Dan ...*, 18.
- Rogozin. (2012). *Physics Learning instruments of XXI century. Proceedings of The World Conference on Physics Education 2012*
- Romanti, (2023), *Dua Sisis Penggunaan Gawai untuk Pelajar*, <https://itjen.kemdikbud.go.id>

- Sigmamitha Izzananda, (2011), *Handphone dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Sekolah*,
<https://www.academia.edu/15550060>
- Soo Cha, S., & Kyung Seo, B. (2018). *Smartphone Use And Smartphone Addiction In Middle School Students In Korea: Prevalence, Social Networking Service, And Game Use. Health Psychology Open*, 6(2), 1-15. DOI:
<https://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (14th ed.). Bandung; Alfabeta,
- Sulistio, E. N., Puspa, D. R., Dwi, D. I., Anggoro, H., Ervin, M. S., & Kiereda, S. K. (2020).
Hubungan Self Control dengan Internet Addiction pada Remaja. Jurnal Psikologi Wijaya Putra, 1(3),
- Wardhani, F. P. (2018). *Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework. Konselor*, 7(3), 35-42, DOI: <https://doi.org/10.24036/0201872100184-0-00>
- Widharsa, C.S. (2018). *Siswa kecanduan smartphone*, Disdikbud: Penggunaannya dievaluasi.
<https://news.detik.com/berita-jawatimur/d-3839164/2-siswa-kecanduan-smartphone-isdikbudpenggunaannya-dievaluasi>
- Zambrana, A. (2010), *Pengertian Handphone*, www.Mokletrpl2.Blogspot.com, 23 Desember 2010.