



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

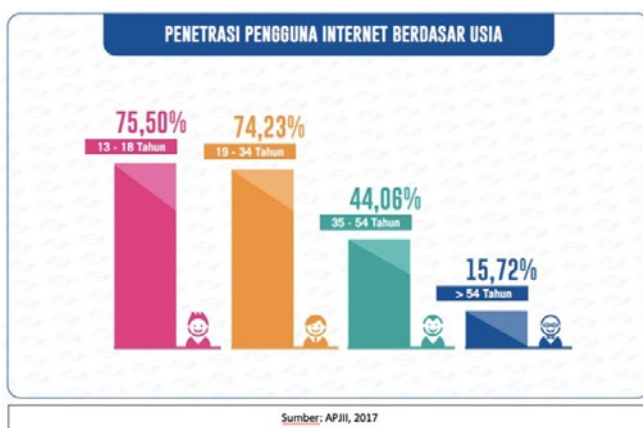
2019

RISALAH KEBIJAKAN

Penggunaan Gawai

Oleh Peserta Didik Tingkat Sekolah Menengah Atas

Pada 2017, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei mengenai penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia. Hasil survey menunjukkan terjadi peningkatan pengguna internet di Indonesia yaitu mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa. Artinya sebanyak 54,68% penduduk Indonesia telah terpapar dengan internet.



Rilis hasil survei APJII (2017) tersebut juga menghadirkan berapa informasi penting lain. Pertama, bahwa penetrasi internet di kalangan penduduk usia lebih muda ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan penetrasi internet pada kategori usia yang lebih tinggi. Data menunjukkan bahwa penetrasi internet pada kategori usia 13-18 tahun mencapai 75,50%, dan penetrasi internet pada kategori usia 19-34 tahun mencapai 74,23%. Kedua, dilihat dari perangkat yang digunakan,

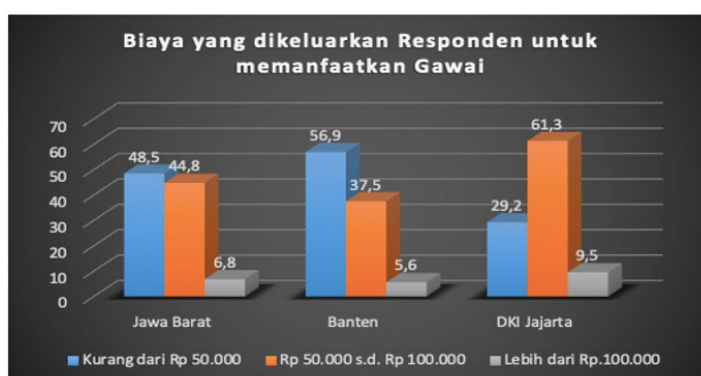
tampak bahwa sebagian besar penduduk (83,44%) menggunakan gawai (*smartphone* dan *tablet*) pribadi dibanding menggunakan komputer/ laptop dan perangkat lainnya untuk mengakses internet. Dua informasi dari hasil survei APJII (2017) tersebut memberikan gambaran betapa tingginya jumlah penggunaan gawai di kalangan generasi muda yang umumnya adalah pelajar.

Pola Penggunaan Gawai oleh Peserta Didik Tingkat SMA

Hasil kajian Puslitjak di tiga Provinsi yaitu Jawa Barat, Banten, dan DKI Jakarta menunjukkan pola khas penggunaan gawai dilihat dari tiga aspek yaitu: modalitas, perilaku, dan pemanfaatan Gawai.

Modalitas

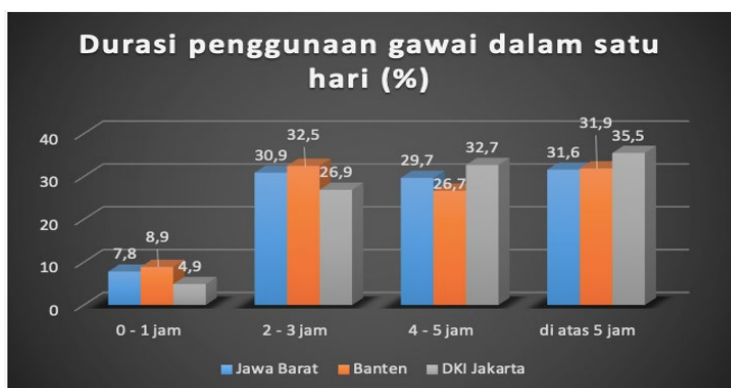
Peserta didik sebagian besar memiliki satu buah perangkat/gawai dan yang tidak memiliki gawai tidak lebih dari 1%. Survey juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan *smartphone* sebagai perangkat untuk mengakses informasi elektronik. Data menunjukkan bahwa di tiga provinsi ini lebih dari 90% responden menggunakan *smartphone* sebagai perangkat mengakses informasi elektronik. Sementara penggunaan perangkat lain (laptop, tablet, dan komputer) tidak lebih dari 5%.



Dari sisi biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan gawai, di Provinsi Jawa Barat dan Banten, umumnya peserta didik SMA mengeluarkan kurang dari Rp.50.000,- perbulan. Namun tidak sedikit pula yang mengeluarkan biaya sejumlah Rp 50.000 – Rp 100.00 perbulannya. Sementara itu, di DKI Jakarta sebagian besar peserta didik mengeluarkan biaya lebih dari Rp 100.000 untuk penggunaan gawai.

Perilaku Penggunaan Gawai

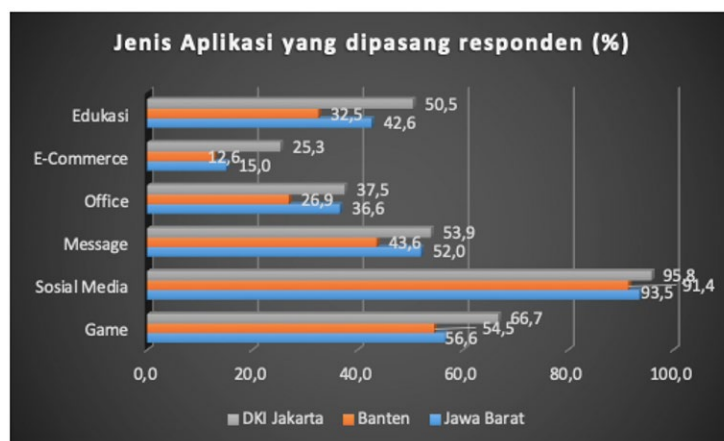
Aspek perilaku penggunaan gawai dilihat dari tempat, waktu dan durasi penggunaan gawai. Rumah merupakan tempat yang paling banyak digunakan untuk bermain gawai. Di tiga provinsi, lebih dari 90% responden menyatakan menggunakan gawai di rumah. Namun demikian pemanfaatan gawai di sekolah juga relatif tinggi. Baik di Jawa Barat, Banten, dan DKI Jakarta lebih dari 60% responden menggunakan gawai di lingkungan sekolah.



Adapun waktu penggunaan gawai, peserta didik yang paling sering menggunakan gawai diantara pukul 17.01 – 22.00. Untuk durasi penggunaan gawai, distribusi responden relatif merata pada kategori antara 2 – 3 jam, 4 – 5 jam, dan di atas 5 jam sehari. Di Jawa Barat misalnya, 30,9% responden menyatakan bahwa mereka menggunakan gawai 2 – 3 jam sehari, 29,7% responden menyatakan bahwa mereka menggunakan gawai 4 – 5 jam sehari dan 31, 6% responden menyatakan bahwa mereka menggunakan gawai lebih dari 5 jam sehari. Kondisi yang hampir sama juga terjadi di Banten dan DKI Jakarta.

Pemanfaatan Gawai

Aplikasi media sosial merupakan aplikasi yang paling banyak dipasang pada gawai peserta didik. Jumlah responden yang memasang aplikasi media sosial pada masing-masing lokasi berturut-turut adalah 93% di Jawa Barat, 91,4 di Banten, dan 95,8 di DKI Jakarta. Namun demikian, ada juga aplikasi-aplikasi yang bermanfaat dalam proses belajar, seperti aplikasi *office* dan edukasi, terpasang di gawai para responden.



Lebih lanjut lagi, sebagian besar peserta didik menganggap manfaat paling penting dari gawai adalah untuk berkomunikasi. Pemanfaatan gawai untuk tujuan edukasi masih relatif terbatas. Kurang dari 20% peserta didik menyatakan bahwa manfaat paling penting gawai mereka adalah untuk edukasi.

Indikasi Kecanduan Penggunaan Gawai oleh Peserta Didik

Kecanduan gawai di kalangan peserta didik diidentifikasi dengan menggunakan delapan indikator yaitu: (1) menggunakan gawai berlebihan terutama di malam hari sehingga mengganggu aktivitas di siang hari, (2) Sering merasa tidak pernah lelah untuk bermain gadget dan pernah tidak tidur seharian, (3) mudah gelisah saat tidak menggunakan gadget dan ingin segera melanjutkan menggunakan gadget, (4) lebih memilih gadget dari pada teman dan saudara di dunia nyata, (5) menghabiskan uang jajan untuk membeli pulsa, (6) pernah mengambil uang yang bukan milik kamu secara sembunyi-sembunyi untuk membeli pulsa, (7) tidak dapat fokus belajar/ sekolah karena ingin segera menggunakan gadget, (8) mudah marah jika diminta untuk menghentikan gadget. Hasil kajian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan gawai dikalangan peserta didik terutama pada indikator pertama dan kedua relatif tinggi. Pada indikator pertama (menggunakan gawai berlebihan terutama di malam hari sehingga mengganggu aktivitas di siang hari) misalnya: 48, 75% responden di Jawa Barat, 26, 33% di DKI Jakarta dan 47, 87% responden di Banten mengakui telah mengalaminya. Hal ini perlu menjadi perhatian pemangku kebijakan.

Kebijakan Penggunaan Gawai oleh Dinas dan Satuan Pendidikan

Hasil kajian mengungkapkan bahwa baik sekolah maupun orang tua menyadari bahwa penggunaan gawai oleh peserta didik memiliki dampak positif maupun negatif. Diantara dampak positifnya yaitu memudahkan proses belajar dan mempermudah pertukaran informasi antara sekolah dan siswa maupun sekolah dan orang tua siswa. Sedangkan dampak negatifnya adalah rentannya penyebaran konten pornografi dan penggunaan gawai untuk bermain *game* secara berlebihan. Dalam hal ini, baik sekolah maupun orang tua mengakui relatif kesulitan mengontrol apa yang dilakukan peserta didik dengan gawai mereka.

Kebijakan yang diambil oleh satuan pendidikan untuk mengatur penggunaan gawai di lingkungan sekolah relatif beragam. Di DKI Jakarta, kebijakan ini berada di tingkat dinas pendidikan dimana semua sekolah di lingkungan DKI Jakarta, peserta didik dilarang membawa gawai selama proses belajar mengajar. Sementara itu, di Provinsi Banten dan Jawa Barat, kebijakan berada di tingkat satuan pendidikan. Dalam hal ini, kebijakan yang diambil oleh satuan pendidikan terbagi dalam tiga variasi. Pertama, sekolah melarang penggunaan gawai oleh peserta didik, jika ada peserta didik yang membawa gawai di lingkungan sekolah maka harus ditiptkan ke pihak sekolah. Kedua, sekolah mengizinkan siswa menggunakan gawai hanya ketika diminta oleh guru untuk kepentingan belajar. Ketiga, pihak sekolah memperbolehkan penggunaan gawai secara bebas oleh peserta didik.

Rekomendasi

1. Diperlukan regulasi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk memberikan panduan pemanfaatan gawai oleh peserta didik di satuan pendidikan. Selain dampak negatif yang dimiliki, penggunaan gawai juga memiliki manfaat untuk mempermudah proses pembelajaran. Oleh karenanya, regulasi yang disusun hendaknya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan gawai dalam pengawasan guru.
2. Diperlukan edukasi pemanfaatan gawai baik untuk guru maupun orang tua peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesenjangan pengetahuan dalam hal pemanfaatan gawai antara generasi peserta didik dan generasi di atasnya (guru dan orang tua), serta memberikan bekal kepada guru dan orang tua sehingga mereka mampu memberi arahan kepada peserta didik untuk menggunakan gawai secara bijak.

