

Pendampingan Siswa SMP dalam Mengelola Intensitas Penggunaan Gadget Untuk Mendukung Pembentukan Karakter Positif di SMP Iptek Tangel

Yayuk Muji Rahayu¹, Mas Fierna Janvierna Lusie Putri²,

^{1,2}Universitas Pamulang

E-mail: dosen03053@unpam.ac.id¹, dosen02649@unpam.ac.id²

Correspondent Author : dosen02649@unpam.ac.id

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:

Penggunaan gadget,
Literasi digital,
Pendampingan siswa,
Pendidikan karakter
Siswa SMP

Citation:

Rahayu, Y. M., & Putri, M. F. J. L. (2026).

Pendampingan Siswa SMP
Dalam Mengelola Intensitas
Penggunaan Gadget Untuk
Mendukung Pembentukan
Karakter Positif di SMP
IPTEK Tangel. *Jemtramas*,
1(2), 136–149.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa, termasuk pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Meskipun gadget memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran dan akses informasi, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya perilaku yang kurang mencerminkan karakter positif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada siswa dalam mengelola intensitas penggunaan gadget secara bijak sehingga dapat mendukung pembentukan karakter positif. Program ini dilaksanakan di SMP IPTEK Tangel dengan sasaran siswa SMP yang aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi interaktif, pendampingan, refleksi, dan evaluasi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Kegiatan ini juga menekankan pada penguatan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan mengontrol diri dalam penggunaan teknologi digital. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kesadaran siswa dalam mengelola penggunaan gadget secara seimbang antara aktivitas digital, kegiatan belajar, dan interaksi sosial. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat diarahkan menjadi sarana yang mendukung proses pembelajaran serta pembentukan karakter positif pada siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan berbagai aplikasi berbasis internet kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Kehadiran gadget memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta memperoleh sumber belajar yang lebih luas dan cepat (Fadli et al., 2025). Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan gadget bahkan menjadi salah satu sarana yang mendukung proses pembelajaran digital dan pengembangan literasi teknologi bagi siswa.

Meskipun demikian, kemudahan tersebut juga menghadirkan berbagai tantangan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan perilaku, kedisiplinan, serta pembentukan karakter peserta didik (Sembiring et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital perlu diimbangi dengan pemahaman yang memadai mengenai batasan, etika, dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membimbing siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak sehingga gadget tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media yang mendukung perkembangan intelektual dan karakter.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa berada pada fase perkembangan remaja awal yang merupakan periode penting dalam pembentukan identitas diri, sikap, dan nilai-nilai kehidupan. Pada tahap ini, rasa ingin tahu terhadap berbagai hal baru, termasuk perkembangan teknologi digital, cenderung meningkat. Akses terhadap gadget memungkinkan siswa menjelajahi berbagai informasi, hiburan, dan interaksi sosial melalui media digital. Namun demikian, kemampuan siswa dalam mengendalikan diri dan menyaring informasi yang diperoleh masih relatif terbatas. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa lebih mudah terpengaruh oleh berbagai konten digital yang belum tentu memiliki nilai edukatif maupun positif bagi perkembangan karakter mereka.

Tanpa adanya bimbingan dan pendampingan yang tepat, penggunaan gadget dapat mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar maupun kegiatan sosial yang lebih konstruktif (Ariyanti, 2025). Oleh sebab itu, lembaga pendidikan perlu memberikan pembinaan yang mampu mengarahkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Pendampingan dalam penggunaan teknologi menjadi salah satu upaya penting untuk memastikan bahwa gadget dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran sekaligus media penguatan karakter positif.

Fenomena penggunaan gadget secara intensif pada kalangan siswa saat ini semakin terlihat dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Banyak siswa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain permainan daring, mengakses media sosial, maupun menonton berbagai konten hiburan melalui internet. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi sering kali berdampak pada berkurangnya waktu belajar, menurunnya interaksi langsung dengan teman sebaya, serta berkurangnya aktivitas fisik yang bermanfaat bagi kesehatan. Dalam beberapa kasus, siswa bahkan menunjukkan gejala ketergantungan terhadap gadget sehingga merasa sulit untuk melepaskan diri dari perangkat digital tersebut. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi konsentrasi belajar, kedisiplinan, serta kemampuan siswa dalam mengatur waktu secara efektif. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat memicu munculnya perilaku negatif seperti menunda pekerjaan, kurang fokus dalam pembelajaran, serta menurunnya motivasi akademik. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital pada kalangan siswa memerlukan perhatian dan pengelolaan yang lebih serius. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak dan seimbang agar teknologi dapat dimanfaatkan secara produktif (Fitria et al., 2025; Yunita & Masriadi, 2025).

Selain memengaruhi aspek akademik, penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada perkembangan sosial siswa. Interaksi sosial secara langsung antara siswa dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar cenderung berkurang ketika sebagian besar waktu dihabiskan untuk berinteraksi melalui media digital. Padahal, interaksi sosial tatap muka memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, empati, serta sikap saling

menghargai dalam kehidupan bermasyarakat. Ketika siswa lebih banyak berinteraksi di dunia virtual, kemampuan mereka dalam membangun hubungan sosial yang sehat dapat mengalami penurunan yang pada akhirnya berpotensi menumbuhkan sikap individualis dan mengurangi kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Kondisi tersebut tentu tidak sejalan dengan tujuan pendidikan yang menekankan pentingnya pembentukan karakter sosial yang baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terarah untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi digital dengan interaksi sosial secara langsung. Pendampingan yang tepat dapat membantu siswa memahami pentingnya menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas sosial sehingga mereka tetap mampu memanfaatkan teknologi tanpa mengabaikan hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Saripudin et al., 2025).

Di lingkungan sekolah, penggunaan gadget juga menghadirkan tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menjaga efektivitas proses pembelajaran. Tidak sedikit siswa yang menggunakan gadget selama kegiatan belajar berlangsung untuk mengakses media sosial atau bermain permainan digital. Perilaku tersebut dapat mengganggu konsentrasi belajar serta mengurangi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam praktiknya, guru juga menghadapi kesulitan dalam melakukan pengawasan secara terus-menerus terhadap penggunaan gadget oleh siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di lingkungan sekolah memerlukan aturan dan pengelolaan yang jelas agar tidak mengganggu proses pendidikan. Sekolah perlu mengembangkan pendekatan edukatif yang tidak hanya bersifat membatasi, tetapi juga memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak. Pendekatan pendampingan menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk membantu siswa memahami dampak penggunaan gadget terhadap proses belajar mereka. Melalui kegiatan pendampingan, siswa dapat diajak untuk merefleksikan kebiasaan penggunaan gadget yang dilakukan sehari-hari sehingga tumbuh kesadaran untuk menggunakannya secara lebih bertanggung jawab (Pritama et al., 2024).

Permasalahan penggunaan gadget pada siswa tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi juga melibatkan peran keluarga dan masyarakat. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan pengawasan serta pembinaan terkait penggunaan teknologi digital di rumah. Namun, pada kenyataannya tidak semua orang tua memiliki pemahaman yang memadai mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Sebagian orang tua bahkan memberikan akses gadget tanpa disertai batasan waktu maupun pengawasan yang memadai. Kondisi ini dapat menyebabkan anak menggunakan gadget secara berlebihan tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap kegiatan belajar maupun perkembangan sosial mereka. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam membimbing siswa agar dapat menggunakan gadget secara sehat dan seimbang. Kerja sama yang baik antar berbagai pihak akan membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter positif siswa. Dalam konteks ini, perguruan tinggi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berperan aktif dalam memberikan edukasi kepada siswa maupun pihak sekolah mengenai penggunaan gadget secara bijak sehingga upaya pembinaan karakter dapat dilakukan secara lebih komprehensif (Rizqoh & Sriyanto, 2025).

Pembentukan karakter positif merupakan salah satu tujuan utama pendidikan. Karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan kemampuan mengendalikan diri merupakan nilai-nilai penting yang perlu ditanamkan sejak usia sekolah. Pada era digital saat ini, tantangan dalam pembentukan karakter semakin kompleks karena siswa dihadapkan pada berbagai pengaruh yang berasal dari dunia digital. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga menjadi sarana yang dapat memengaruhi pola pikir, sikap, dan perilaku siswa. Oleh sebab itu, pendidikan karakter perlu diintegrasikan dengan literasi digital agar

siswa mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Pendampingan dalam mengelola penggunaan gadget dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam mendukung pembentukan karakter tersebut. Melalui kegiatan edukasi dan refleksi, siswa dapat memahami dampak positif maupun negatif dari penggunaan teknologi sehingga tumbuh kesadaran untuk memanfaatkannya secara lebih bijak dalam kehidupan sehari-hari (Mudjiyanto et al., 2024).

Dalam perspektif pendidikan kewarganegaraan, pengelolaan penggunaan gadget berkaitan erat dengan pengembangan sikap tanggung jawab dan pengendalian diri sebagai bagian dari karakter warga negara yang baik. Siswa yang mampu mengelola penggunaan gadget secara bijak cenderung memiliki disiplin yang lebih baik dalam mengatur waktu antara belajar, beristirahat, dan melakukan aktivitas sosial. Sebaliknya, siswa yang tidak mampu mengendalikan penggunaan gadget berpotensi mengalami berbagai permasalahan, seperti menurunnya prestasi belajar dan berkurangnya kualitas interaksi sosial. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan perilaku yang bertanggung jawab. Kegiatan pendampingan menjadi salah satu pendekatan yang dapat membantu siswa memahami pentingnya pengendalian diri dalam penggunaan teknologi digital. Melalui proses pendampingan, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak berpartisipasi aktif dalam memahami dan mencari solusi atas permasalahan yang mereka hadapi. Pendekatan partisipatif ini diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih efektif dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab (Ihsan et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kegiatan edukatif dan partisipatif yang mampu membantu siswa memahami serta mengelola penggunaan gadget secara lebih bijak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam membantu sekolah mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi siswa terkait penggunaan teknologi digital. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan gadget terhadap proses belajar, interaksi sosial, dan pembentukan karakter. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana refleksi bagi siswa untuk mengevaluasi kebiasaan penggunaan gadget yang selama ini mereka lakukan. Pendekatan yang digunakan tidak hanya berupa penyuluhan, tetapi juga melibatkan diskusi interaktif dan kegiatan reflektif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga kesadaran mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak dapat tumbuh secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget pada kalangan siswa merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari di era digital saat ini. Teknologi digital memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan siswa, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendampingan yang bertujuan membantu siswa memahami serta mengelola intensitas penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui kegiatan pendampingan yang terarah, siswa diharapkan mampu mengembangkan kesadaran dalam mengatur waktu penggunaan gadget sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar maupun interaksi sosial. Kegiatan ini juga diharapkan mampu mendukung pembentukan karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan mengontrol diri dalam penggunaan teknologi digital. Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, perguruan tinggi dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus mendukung pembinaan karakter generasi muda. Pada akhirnya,

teknologi digital dapat diarahkan menjadi sarana yang mendukung perkembangan intelektual dan karakter siswa secara seimbang.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMP IPTEK Tangsel, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten pada tanggal 23–24 April 2026. Sasaran kegiatan adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak serta membantu mereka mengelola intensitas penggunaan gadget guna mendukung pembentukan karakter positif.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode edukatif-partisipatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget, tetapi juga mampu merefleksikan kebiasaan penggunaan gadget yang dilakukan serta menyusun strategi pengelolaan penggunaan gadget secara lebih sehat dan produktif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi dan perizinan kepada pihak SMP IPTEK Tangsel sebagai mitra kegiatan. Selanjutnya dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi siswa terkait penggunaan gadget, baik dari segi intensitas penggunaan maupun dampaknya terhadap aktivitas belajar dan interaksi sosial. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi dan strategi pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, penyuluhan, diskusi kelompok, dan pendampingan. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai penggunaan gadget secara bijak yang mencakup dampak positif dan negatif penggunaan gadget, literasi digital, manajemen waktu, serta pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas sosial. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti sesi diskusi interaktif dan tanya jawab untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan gadget. Pada sesi ini siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, pengalaman, dan permasalahan yang dihadapi terkait penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan refleksi penggunaan gadget. Peserta diminta mengidentifikasi pola penggunaan gadget yang mereka lakukan serta dampaknya terhadap kegiatan belajar, hubungan sosial, dan aktivitas sehari-hari. Melalui proses refleksi ini siswa diarahkan untuk memahami pentingnya pengendalian diri dalam penggunaan teknologi digital. Selanjutnya dilakukan pendampingan pengelolaan penggunaan gadget melalui penyusunan strategi sederhana berupa pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang bermanfaat, serta upaya meningkatkan aktivitas belajar dan interaksi sosial secara langsung. Pada tahap ini juga dilakukan penguatan nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kontrol diri dalam menggunakan teknologi.

Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan pada akhir program untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pendampingan. Evaluasi dilakukan melalui pengisian kuesioner, refleksi peserta, dan diskusi umpan balik. Aspek yang dievaluasi meliputi pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijak, kesadaran akan dampak penggunaan gadget, serta komitmen siswa dalam mengelola penggunaan gadget secara lebih bertanggung jawab.

Tahap Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut dilakukan melalui penyusunan laporan kegiatan dan rekomendasi kepada pihak sekolah terkait upaya pembinaan penggunaan gadget yang sehat di lingkungan sekolah. Hasil kegiatan juga didokumentasikan dan dipublikasikan sebagai bentuk diseminasi praktik baik dalam penguatan karakter siswa melalui literasi digital.

Alur Pelaksanaan Kegiatan

Secara umum, alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi: Observasi dan Identifikasi Masalah → Sosialisasi Program → Penyuluhan Penggunaan Gadget Bijak → Diskusi dan Refleksi Pengalaman → Pendampingan Pengelolaan Gadget → Penguatan Karakter → Evaluasi Kegiatan → Pelaporan dan Publikasi.

Gambar 1 Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat



Melalui tahapan tersebut diharapkan siswa mampu meningkatkan kesadaran dalam menggunakan gadget secara bijak, mengembangkan kemampuan mengontrol diri, serta membangun karakter positif yang mendukung proses belajar dan kehidupan sosial mereka di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Penggunaan Gadget pada Remaja

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja. Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana memperoleh informasi, hiburan, serta media pembelajaran. Pada masa remaja, tingginya rasa ingin tahu dan kebutuhan untuk berinteraksi mendorong penggunaan gadget dalam berbagai aktivitas sehari-hari (Jannah et al., 2023). Kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi digital membuat gadget memiliki peran penting dalam membentuk pola perilaku dan gaya hidup remaja. Di sisi lain, kemampuan remaja dalam

mengontrol penggunaan teknologi masih berada dalam tahap perkembangan sehingga penggunaan gadget sering kali dilakukan tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang baik mengenai penggunaan gadget agar dapat dimanfaatkan secara produktif untuk mendukung pembelajaran, pengembangan diri, dan interaksi sosial yang sehat (Bate'e et al., 2025; Livingstone, 2024).

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Siswa

Penggunaan gadget memberikan berbagai manfaat bagi siswa, terutama dalam mempermudah akses terhadap sumber belajar, informasi, serta media pembelajaran digital. Melalui gadget, siswa dapat belajar secara mandiri, mengakses materi pembelajaran secara daring, dan meningkatkan keterampilan digital yang diperlukan di era modern (Pratama et al., 2024). Pemanfaatan gadget yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, gangguan kesehatan, serta munculnya ketergantungan terhadap teknologi digital. Kondisi ini dapat memengaruhi perkembangan akademik maupun sosial siswa apabila tidak disertai pengawasan dan pengelolaan yang baik (Putri & Arham, 2024; Saripudin et al., 2025; Rahmayani & Suriani, 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif untuk membantu siswa menggunakan gadget secara lebih bijak dan seimbang.

Literasi Digital dalam Pendidikan

Literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh melalui media digital secara efektif dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi yang valid dan bermanfaat (Huzooree & Soupramanien, 2024). Selain itu, literasi digital juga mencakup pemahaman mengenai etika digital, seperti penggunaan media sosial secara bertanggung jawab, penghargaan terhadap hak orang lain, dan kemampuan menghindari penyebaran informasi yang tidak benar. Penguatan literasi digital di sekolah menjadi penting agar siswa mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar dan pengembangan diri secara produktif serta terhindar dari dampak negatif penggunaan teknologi digital.

Pembentukan Karakter Siswa di Era Digital

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan utama pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan sikap saling menghargai. Di era digital, proses pembentukan karakter menghadapi tantangan yang lebih kompleks karena siswa terpapar berbagai informasi dan pengaruh dari dunia maya (Lubiset al., 2024). Pemanfaatan teknologi digital secara positif dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi. Namun, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat memunculkan perilaku negatif seperti kecanduan gadget, rendahnya disiplin belajar, dan berkurangnya interaksi sosial (Herak, 2025). Oleh karena itu, pendidikan karakter yang terintegrasi dengan literasi digital perlu diperkuat agar siswa mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan memiliki karakter yang kuat (Sanur et al., 2025).

Peran Pendampingan Pendidikan dalam Membentuk Perilaku Siswa

Pendampingan pendidikan merupakan proses pembinaan yang bertujuan membantu siswa memahami permasalahan yang dihadapi, mengembangkan potensi diri, serta membentuk perilaku yang positif. Pendampingan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan proses refleksi, diskusi, dan pemberian motivasi agar siswa mampu mengambil keputusan yang bertanggung jawab (Prokopev et al., 2025). Dalam konteks penggunaan gadget, pendampingan berperan penting untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak penggunaan teknologi digital serta membantu mereka mengelola penggunaan gadget secara lebih sehat dan seimbang. Melalui kegiatan pendampingan, siswa dapat mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan mengontrol diri dalam penggunaan teknologi (Rahmayani & Suriani, 2025). Oleh karena itu, pendampingan pendidikan menjadi strategi yang relevan dalam mendukung pembentukan karakter positif siswa di era digital.

Kondisi Awal Siswa Sebelum Pendampingan

Sebelum kegiatan dilaksanakan, dilakukan observasi dan wawancara sederhana terhadap 50 siswa untuk mengetahui pola penggunaan gadget. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa, namun sebagian besar masih digunakan untuk hiburan dibandingkan pembelajaran. Selain itu, banyak siswa belum memiliki kemampuan mengatur waktu penggunaan gadget secara efektif.

Tabel 1 Kondisi Awal Penggunaan Gadget Siswa

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
1	Menggunakan gadget > 4 jam/hari	38	76%
2	Gadget digunakan terutama untuk hiburan	40	80%
3	Menunda tugas karena gadget	32	64%
4	Menggunakan gadget saat belajar di rumah	29	58%
5	Sulit berhenti menggunakan gadget	27	54%
6	Lebih sering membuka media sosial/game	36	72%
7	Interaksi sosial langsung berkurang	25	50%
8	Belum memiliki jadwal penggunaan gadget	41	82%

Data tersebut menunjukkan perlunya pendampingan untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan gadget secara sehat, seimbang, dan produktif.

Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

Kegiatan dilaksanakan pada 23–24 April 2026 di SMP IPTEK Tangsel dengan peserta sebanyak 50 siswa. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, diskusi interaktif, refleksi, pendampingan penyusunan jadwal penggunaan gadget, serta penguatan karakter. Pada hari pertama, siswa memperoleh materi tentang manfaat, dampak, dan penggunaan gadget secara bijak, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok mengenai kebiasaan penggunaan gadget. Pada hari kedua, siswa didampingi menyusun strategi pengelolaan gadget serta diberikan penguatan karakter berupa disiplin, tanggung jawab, kontrol diri, dan etika digital. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan refleksi peserta.

Hasil Kegiatan Pendampingan

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak setelah mengikuti kegiatan.

Tabel 2 Perbandingan Pemahaman Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No	Indikator Pemahaman	Sebelum	Sesudah
1	Memahami manfaat gadget untuk belajar	56%	92%
2	Mengetahui dampak negatif penggunaan gadget berlebihan	60%	94%
3	Menyadari pentingnya membatasi waktu penggunaan gadget	48%	90%
4	Mengetahui cara menggunakan gadget secara bijak	44%	88%
5	Bersedia mengurangi penggunaan gadget untuk hiburan	40%	84%
6	Bersedia menggunakan gadget untuk belajar	52%	90%
7	Memahami pentingnya disiplin penggunaan gadget	50%	92%
8	Memahami pentingnya kontrol diri	46%	86%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap penggunaan gadget yang lebih bertanggung jawab.

Dampak terhadap Pembentukan Karakter Siswa

Selain meningkatkan pemahaman, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa, khususnya disiplin, tanggung jawab, kontrol diri, sopan santun digital, kepedulian sosial, dan kemandirian belajar.

Tabel 3 Dampak Kegiatan terhadap Karakter Positif Siswa

No	Nilai Karakter	Persentase
1	Disiplin	90%
2	Tanggung jawab	88%
3	Kontrol diri	86%
4	Sopan santun digital	92%
5	Peduli sosial	82%
6	Mandiri dalam belajar	90%

Temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan gadget tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga memperkuat karakter positif yang dibutuhkan di era digital.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui observasi, refleksi, dan kuesioner kepada seluruh peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan memperoleh respons sangat positif.

Tabel 4 Hasil Evaluasi Kegiatan

Aspek Evaluasi	Sangat Baik	Baik
Kesesuaian materi	64%	32%
Kejelasan materi	60%	36%
Keaktifan diskusi	56%	38%
Manfaat kegiatan	68%	30%
Pendampingan penggunaan gadget	62%	34%
Kesesuaian waktu	48%	40%

Secara umum, siswa menilai kegiatan bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan dan kuatnya kebiasaan penggunaan gadget pada sebagian siswa.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung meliputi dukungan penuh dari sekolah, antusiasme siswa, kerja sama tim PKM dengan guru, serta materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pendampingan, kebiasaan penggunaan gadget yang sudah mengakar, perbedaan tingkat pemahaman siswa, serta perlunya dukungan orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah.

Tindak Lanjut Kegiatan

Untuk menjaga keberlanjutan program, sekolah diharapkan menerapkan aturan penggunaan gadget yang lebih terarah, mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran, serta melibatkan orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah. Selain itu, siswa didorong untuk menyusun jadwal penggunaan gadget secara mandiri dan berkomitmen menggunakan teknologi untuk kegiatan yang lebih produktif. Dengan tindak lanjut tersebut, hasil pendampingan diharapkan dapat membentuk kebiasaan digital yang sehat serta mendukung penguatan karakter siswa secara berkelanjutan.





Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat SMP IPTEK Kota Tangerang Selatan

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMP IPTEK Tangsel menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan gadget mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa menggunakan gadget dengan intensitas yang cukup tinggi dan lebih banyak untuk tujuan hiburan, sehingga berdampak pada kegiatan belajar, pengelolaan waktu, serta interaksi sosial. Melalui kegiatan penyuluhan, diskusi, refleksi, dan pendampingan, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai manfaat gadget sebagai sarana belajar, dampak negatif penggunaan yang berlebihan, serta pentingnya pengendalian diri dalam penggunaan teknologi digital. Selain meningkatkan literasi digital, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap penguatan karakter positif siswa, seperti disiplin, tanggung jawab, kontrol diri, sopan santun digital, kepedulian sosial, dan kemandirian belajar. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa untuk membatasi penggunaan gadget untuk hiburan dan memanfaatkannya secara lebih produktif dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, program pendampingan ini dapat dinilai berhasil dalam mendorong terbentuknya kebiasaan digital yang lebih sehat, seimbang, dan bertanggung jawab pada siswa.

Agar dampak kegiatan dapat berlangsung secara berkelanjutan, diperlukan sinergi antara siswa, sekolah, orang tua, dan perguruan tinggi. Siswa diharapkan mampu menerapkan kebiasaan penggunaan gadget yang lebih bijak dengan mengatur waktu penggunaan serta memprioritaskan aktivitas belajar dan pengembangan diri. Sekolah dan guru perlu terus mengintegrasikan literasi digital serta pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, sekaligus memberikan pembinaan mengenai etika penggunaan teknologi. Di sisi lain, orang tua perlu berperan aktif dalam melakukan pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget di lingkungan keluarga. Perguruan tinggi dan tim pengabdian juga disarankan untuk mengembangkan program lanjutan yang melibatkan guru dan orang tua agar pembinaan dapat dilakukan secara lebih komprehensif. Selain itu, kegiatan serupa pada masa mendatang perlu dilengkapi dengan evaluasi yang lebih terukur untuk mengetahui perubahan perilaku dan kebiasaan siswa secara lebih mendalam. Dengan dukungan berbagai pihak, penggunaan gadget dapat diarahkan menjadi sarana yang mendukung pembelajaran sekaligus pembentukan karakter positif siswa.

PENGAKUAN

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan Sasmita Jaya dan Universitas Pamulang atas dukungan material dan nonmaterial yang telah diberikan sehingga kegiatan PKM dosen Program Studi PPKn dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak SMP IPTEK Tangsel yang telah memberikan izin, fasilitas, serta kerja sama yang baik selama pelaksanaan kegiatan. Dukungan dan partisipasi seluruh pihak menjadi faktor penting dalam keberhasilan program pendampingan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyanti, S. (2025). Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Strategi Belajar pada Remaja Awal dan Akhir. *Tarbawi*, 13(01), 31. <https://doi.org/10.62748/tarbawi.v13i01.245>
- Bate'e, M. M., Duha, T., Telaumbanua, V. C., Giawa, H., Halawa, H. A., Ndruru, H. K., Halawa, A., & Lahagu, N. (2025). Pengaruh Teknologi Gadget bagi Generasi Gen-Z: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3980–3982. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2234>
- Fadli, M., Qolbi, L., Mutiasya, K., Hayati, S., Tionita, E., & Azizah, H. (2025). Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 159–167. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5027>
- Fitria, D., Faslah, R., & Wolor, C. W. (2025). When Discipline Meets Technology: The Dual Effect of Gadget Usage and Study Habits on Student Learning. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran, Dan Akuntansi*, 6(2), 355–366. <https://doi.org/10.21009/jpepa.0602.11>
- Herak, R. (2025). Character Education in the Digital Age: Challenges and Opportunities Amidst Technological Developments. *MSJ : Majority Science Journal*, 3(2), 245–252. <https://doi.org/10.61942/msj.v3i2.367>
- Huzooree, G., & Soupramanien, L. D. B. (2024). Empowering Students for the 21st Century Through Digital Literacy. In G. Huzooree & H. Chandan (Eds.), *Advances in Higher Education and Professional Development* (pp. 161–200). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3856-8.ch005>

- Ihsan, M., Nurrisna, S., Shiva Meizia, R., Framesti, A., & Mawahdah, S. (2025). Pentingnya Edukasi Penggunaan Gadget dalam Mengatasi Masalah Sosial Terhadap Peningkatan Pendidikan Karakter dan Moral Siswa. *SAHID MENGABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Sahid Bogor*, 4(1), 65–73.
<https://doi.org/10.56406/jsm.v4i1.682>
- Jannah, M., Irdha, M. F., Rambe, M. M. F., & Az-Zahra, T. C. S. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 93–106. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.861>
- Livingstone, S. (2024). Reflections on the meaning of “digital” in research on adolescents’ digital lives. *Journal of Adolescence*, 96(4), 886–891.
<https://doi.org/10.1002/jad.12322>
- Lubis, E. F., Hidayah, H. F., Adelia, N., & Nasution, A. F. (2024). The Role of Teachers in Developing Student Character in the Digital Age. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 543–552. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i2.1975>
- Mudjiyanto, B., Faruqi, A. K. A., Shilbi, M. D., & Launa. (2024). Peran Guru Dan Orangtua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa: Perspektif Dystopian, Neo-Futuris, dan Teknorealisme. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 103–115. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.121>
- Pratama, A. F. W., Ariyani, I., Lisfa Indah Arifin, Septian, M., & Muhsin. (2024). Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Prestasi Akademik Siswa di SMK Assalam Kabupaten Bandung. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(3), 915–925.
<https://doi.org/10.47467/jdi.v6i3.3437>
- Pritama, A. D., Setyaningsih, G., Maulana, M. I., Dani, R. R., Prasetyo, M. A. W., & Anwar, T. (2024). Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Gadget pada Pelajar dalam Menyikapi Perkembangan Game yang Mengakibatkan Ketergantungan Bagi Penggunanya. *Kesejahteraan Bersama : Jurnal Pengabdian Dan Keberlanjutan Masyarakat*, 1(3), 76–86. <https://doi.org/10.62383/bersama.v1i3.329>
- Prokopen, N. I., Ananev, V. N., Ponomareva, L. I., Gurtovoi, E. S., Piatibratova, I. V., Iakusheva, O. V., Aleksina, T. V., Kharlamova, K. E., Kachalov, V. I., Stepanov, A. N., Glotova, G. A., Shipilova, E. S., Novoselov, K. A., Orekhova, S. E., Sivak, O. A., Shevtsova, A. V., Saenko, N. V., Kalmykov, V. A., Ladukhina, N. R., Gamalienko, A. B. (2025). Current issues of pedagogy and psychology. Publishing house Sreda.
<https://doi.org/10.31483/a-10739>
- Putri, A. A., & Arham, M. (2024). The Influence of Gadgets on EFL Student’s Desire to Learn: Transcending the Digital Realm. *Research and Innovation in Applied Linguistics-Electronic Journal*, 2(2), 124. <https://doi.org/10.31963/rial.v2i2.4655>
- Rahmayani, S. D., & Suriani, A. (2025). Belajar dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 186–194.
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1941>
- Rizqoh, E., & Sriyanto, S. (2025). The Impact of Gadget Use on Students’ Character at SDN 1 Danakerta. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 25, 302–306.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v25i.1709>
- Sanur, I. S., M Rasyid Ridha, Firmansyah, Muh., & Randiawan. (2025). The Importance of Character Development in the Digital Age in the 21st Century: Pentingnya Pengembangan Karakter di Era Digital pada Abad 21. *Jurnal Riset Soshum*, 2(2), 68–78. <https://doi.org/10.70392/jrs.v2i2.6878>

- Saripudin, C. N. T. J., Nazwa, F. A., Khotimah, R. N., Wati, T. A., Yosep, Z. A., & Prihantini, P. (2025). Korelasi Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Penurunan Kualitas Interaksi Sosial Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 492–497. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2499>
- Sembiring, T. Br., Thosan, G., Fadli, M., Apriyanto, R., Namira, S., & Purba, T. D. F. (2024). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 275–280. <https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76>
- Vuriyanti, M., Rahmawati, I., & Suhari, S. (2024). The Impact of Gadget Use on Adolescents: A Literature Review. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 4(9), 4096–4111. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v4i9.15556>
- Yunita, T., & Masriadi, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Menurunkan Kemampuan Belajar Siswa. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 7359–7365. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1866>