

EDUKASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA DI SMP NEGERI 1 LEMBANG JAYA, KABUPATEN SOLOK

Annisa Zurrahmi Suqra¹, Retna Pebrianti², Lathifa Azzahra W³, M Habieb Pratama⁴,
Muhammad Iqbal⁵, Aldri Frinaldi⁶

^{1,2,3,4,5,6})Universitas Negeri Padang

*e-mail: rahmia741@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa di SMP Negeri 1 Lembang Jaya, Kabupaten Solok. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan edukasi dan sosialisasi dilaksanakan pada 23 Januari 2025, melibatkan 40 siswa perwakilan kelas VII hingga IX. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memberikan dampak positif, seperti kemudahan akses informasi dan penunjang pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, di antaranya menurunnya kemampuan bersosialisasi, kedisiplinan, serta munculnya perilaku individualis dan kurang empati. Kegiatan sosialisasi membantu siswa memahami lebih baik manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta betapa pentingnya orang tua dan sekolah mengawasi dan membatasi penggunaan gadget. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan membantu siswa meningkatkan kesadaran untuk menggunakan gadget secara bijak dan membangun karakter yang positif di era teknologi saat ini.

Kata kunci: Teknologi, Gadget, Sosialisasi, Edukasi, Siswa

Abstract

This study aims to describe the impact of gadget use on the development of student character at SMP Negeri 1 Lembang Jaya, Solok Regency. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Educational and socialization activities were carried out on January 23, 2025, involving 40 students representing grades VII to IX. The results of the study showed that gadgets have a positive impact, such as easy access to information and learning support. However, excessive use of gadgets also has the potential to cause negative impacts, including decreased socialization skills, discipline, and the emergence of individualistic behavior and lack of empathy. Socialization activities help students better understand the benefits and risks of using gadgets, as well as how important it is for parents and schools to supervise and limit gadget use. It is hoped that this activity will help students increase awareness to use gadgets wisely and build positive character in today's technological era.

Keywords: Technology, Gadgets, Socialization, Education, Students

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Penciptaan teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu contoh teknologi yang semakin berkembang pesat dan ramai diminati saat ini adalah gadget. Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik kecil yang berfungsi sebagai media alat komunikasi modern sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Waliid, 2022). Seperti yang disampaikan oleh Kristana (2021) Hasil survei terhadap anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 19% remaja di Indonesia mengalami kecanduan gadget. Lebih spesifik, 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda teridentifikasi sebagai individu yang kecanduan. Ada 2.933 remaja yang mengalami peningkatan waktu online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, yang artinya mengalami kenaikan sebesar 59,7%. Dahulu gadget hanya digunakan oleh kalangan dewasa, namun di era sekarang penggunaan gadget tidak lagi mengenal kalangan yang artinya penggunaan gadget tidak memandang usia. Gadget dapat digunakan mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik per 18 Januari 2025 mencatat bahwa sekitar 39,71% anak usia dini telah menggunakan telepon seluler dan 35,57% sudah bisa mengakses internet.

Sosialisasi merupakan salah satu cara yang dirasa tepat melalui pemberian edukasi terhadap siswa untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai suatu hal, seperti hal nya sosialisasi

mengenai penggunaan gadget ini. (Erdiana et al., 2022). Untuk itu, sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter pada siswa tingkat smp ini merupakan salah satu alternatif yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UNP 2025 yang dituangkan dalam bentuk program kerja guna untuk memberikan edukasi terhadap siswa mengenai dampak dari penggunaan gadget berlebihan khususnya terhadap tumbuh perkembangan Karakter. Kegiatan edukasi mengenai penggunaan gadget di lingkungan sekolah memiliki tujuan utama untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman yang mendalam terkait penggunaan perangkat digital tersebut. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diajak untuk mengenal berbagai manfaat positif dan kemudahan yang ditawarkan oleh gadget, seperti akses informasi yang luas, kemudahan komunikasi, serta menunjang proses pembelajaran. Namun, lebih dari itu, siswa juga diberikan wawasan mengenai potensi dampak negatif yang dapat timbul akibat penggunaan gadget secara berlebihan.

Penggunaan gadget memang menguntungkan dan bermanfaat, karena dapat memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi baik itu untuk kegiatan pembelajaran maupun kegiatan bersosialisasi disosial media. Bagi siswa, dengan adanya akses internet yang terhubung melalui perangkat gadget dapat memudahkan mereka dalam mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran mereka mulai dari gambar hingga berbagai macam video edukasi yang di upload melalui channel Youtube (Sulistyorini, 2017). Selain itu, penggunaan gadget yang didukung dengan akses internet juga memudahkan untuk bertransaksi secara online karena sangat mudah dan efisien sehingga tidak perlu keluar rumah (Saragih & Ramdhany, 2013; Widyanto & Prasilowati, 2015).

Selain memiliki dampak yang positif bagi penggunanya, gadget juga memberikan pengaruh negatif bagi penggunanya. Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak-anak dan remaja dapat dilihat dari segi pendidikan, kesehatan, sosial, dan ekonomi (Sulistyorini, 2017). Dampak negatif yang dimaksud mencakup berbagai aspek, mulai dari gangguan kesehatan fisik seperti kelelahan mata, postur tubuh yang buruk, hingga masalah psikologis seperti kecanduan, menurunnya kemampuan bersosialisasi secara langsung, dan berkurangnya waktu untuk kegiatan fisik maupun interaksi sosial di dunia nyata. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat memengaruhi perkembangan karakter anak, seperti menurunnya disiplin, kurangnya empati, dan berkurangnya kemampuan berpikir kritis. Melalui sosialisasi ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap bijak dalam menggunakan gadget. Mereka diharapkan dapat menyeimbangkan waktu antara penggunaan gadget dan aktivitas lain yang bermanfaat, serta mampu memilih dan memilih konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka. Secara keseluruhan, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter anak. Dengan adanya program ini, diharapkan tidak hanya siswa, tetapi juga orang tua, menjadi lebih sadar akan pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran ini diharapkan dapat mendorong terciptanya lingkungan yang mendukung perkembangan karakter anak yang sehat, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis, faktual, dan akurat mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa di SMP Negeri 01 Lembang Jaya sebagai upaya meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan gadget. Fokus utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan gadget secara bijak. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 23 Januari 2025 dengan tempat kegiatan di lingkungan sekolah tersebut. Pada saat sosialisasi peserta berjumlah 40 orang yang terdiri dari perwakilan siswa/i kelas VII s/d IX.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk melihat perilaku siswa dalam konteks penggunaan gadget dan dampaknya terhadap karakter mereka. Kegiatan observasi ini mengikuti tahapan umum seperti pemilihan objek pengamatan, perolehan izin dari pihak sekolah, penentuan waktu observasi, dan pencatatan temuan secara rinci melalui catatan lapangan (Sinaga D, 2023). Wawancara dilakukan kepada guru guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai perubahan perilaku atau karakter yang terjadi. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui berbagai bentuk seperti foto, video, tulisan, serta dokumen resmi dan pribadi yang relevan. (Sulistiyo U, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Negeri 1 Lembang Jaya merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Lembang Jaya, Kab. Solok, Sumatera Barat. Sekolah ini memiliki jumlah siswa sebanyak 393 orang dengan rincian 178 siswa laki-laki dan 215 siswa perempuan. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari kepala sekolah SMP Negeri 1 Lembang Jaya, para siswa sudah menggunakan gadget dalam proses pembelajarannya. Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang digunakan untuk menyebut suatu perangkat atau alat yang dirancang dengan tujuan dan fungsi praktis yang spesifik. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Anggraeni, 2019) Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang agar mudah dan praktis digunakan. Sebagai alat elektronik yang bersifat portabel, gadget dapat dengan mudah dibawa ke berbagai tempat. Perangkat ini biasanya dibuat untuk memudahkan aktivitas sehari-hari atau memberikan solusi atas kebutuhan tertentu. Ciri khas gadget adalah ukurannya yang relatif kecil, portabilitasnya yang tinggi, serta kemampuannya untuk menjalankan fungsi-fungsi khusus yang berbeda-beda sesuai dengan jenisnya.

Dalam pengertian yang lebih luas, gadget sering kali diidentikkan dengan perangkat elektronik modern yang memiliki teknologi canggih dan fitur-fitur yang dirancang untuk menunjang berbagai aspek kehidupan manusia. Contoh gadget yang paling umum dikenal meliputi komputer, yang digunakan untuk pengolahan data dan komunikasi; handphone atau telepon seluler, yang berfungsi sebagai alat komunikasi sekaligus perangkat multifungsi seperti kamera, media sosial, dan hiburan; serta perangkat game, yang dirancang khusus untuk hiburan dan interaksi digital. Selain itu, gadget juga mencakup berbagai perangkat lain seperti tablet, smartwatch, kamera digital, dan berbagai aksesoris teknologi lainnya yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Keberadaan gadget sangat berperan dalam mempermudah pekerjaan, meningkatkan produktivitas, serta memberikan hiburan dan informasi secara cepat dan praktis.

Keberadaan gadget dalam kehidupan modern memiliki peran yang sangat signifikan dalam mempermudah berbagai aspek pekerjaan, meningkatkan produktivitas individu, serta menyediakan akses cepat dan praktis terhadap hiburan dan informasi. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Novitasari, 2019) bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan gadget: (1) menambah pengetahuan, (2) mempermudah komunikasi, dan (3) memperluas pertemanan. Namun, di balik berbagai manfaat tersebut, penggunaan gadget juga menimbulkan sejumlah dampak negatif yang perlu mendapat perhatian serius. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti masalah penglihatan, gangguan tidur, dan postur tubuh yang buruk akibat posisi penggunaan yang tidak ergonomis. Selain itu, ketergantungan pada gadget berpotensi menurunkan kemampuan interaksi sosial secara langsung, yang dapat berdampak pada perkembangan karakter dan keterampilan komunikasi interpersonal, terutama pada kalangan siswa. Dampak psikologis seperti kecemasan, stres, dan gangguan konsentrasi juga sering dikaitkan dengan penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Dalam kegiatan pengabdian ini adalah dengan melakukan sosialisasi penyampaian materi, berdiskusi, tanya jawab. Dimana peserta diberikan materi tentang edukasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa SMP. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Untuk memulai perencanaan program, tim pertama-tama melakukan analisis kebutuhan melalui survei di SMP Negeri 01 Lembang Jaya. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa-siswi di sekolah tersebut memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, khususnya tentang bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan karakter mereka. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Banyak orang tidak menyadari bahwa penggunaan perangkat yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi perilaku, kebiasaan belajar, dan interaksi sosial mereka. Pada akhirnya, ini dapat menyebabkan karakter yang kurang disiplin, individualis, atau bahkan kurang dorongan untuk belajar. Setelah melihat fakta tersebut, tim merasa perlu untuk melakukan tindakan nyata dengan mengadakan sosialisasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa di SMP Negeri 01 Lembang Jaya. Diharapkan sosialisasi ini akan membantu siswa memahami pentingnya

menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab serta memberi mereka pemahaman tentang bagaimana perangkat elektronik dapat digunakan dengan cara yang bermanfaat.

Sebagai bagian dari prosedur pelaksanaan kegiatan, pada tanggal 21 Januari 2025, tim secara resmi mengantarkan surat permohonan izin pelaksanaan sosialisasi kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 01 Lembang Jaya. Pengantaran surat ini menjadi langkah awal yang penting untuk memperoleh persetujuan dan dukungan dari pihak sekolah, sehingga kegiatan sosialisasi dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat optimal bagi seluruh siswa. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan siswa-siswi SMP Negeri 01 Lembang Jaya dapat lebih bijak dalam menggunakan gadget dan mampu membangun karakter yang positif di era digital saat ini. Pada saat pemberian surat izin sosialisasi kepada pihak sekolah, para guru SMP Negeri 01 Lembang Jaya menyambut dengan baik mereka mengatakan “ kami tidak sabar dengan pemberian sosialisasi ini dikarenakan materi yang kalian beri sangat bermanfaat untuk anak-anak smp dimana kita tahu sekarang mereka sudah sangat bergantung dengan gadget tanpa tahu dampak baik atau buruk nya terhadap mereka, semoga dengan kalian memberikan penyampai dampak gadget ini mereka bisa lebih bijak dalam menggunakan gadget”. Dari pertanyaan tersebut menggambarkan bahwa para guru di SMP Pun sangat antuas dengan progran sosialisasi yang tim KKN lakukan kepada siswa/siswi SMP tersebut.

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa di SMP Negeri 01 Lembang Jaya dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2025 dengan tempat kegiatan di lingkungan sekolah tersebut. Pada saat sosialisasi peserta terdiri dari perwakilan siswa/i kelas VII s/d IX. Dimana perwakilannya adalah ketua dan wakil ketua kelas di masing-masing kelasnya, hal ini dikarenakan para guru mengatakan “untuk peserta nya cukup ketua dan wakil masing-masing kelas saja karena keterbatasan ruang dan juga dengan diwakili ketua dan wakil agar kegiatan lebih efektif dan efesien, serta perwakilan kelas tersebut dapat menyampaikan Kembali materi kepada teman-teman sekelasnya, hal ini bisa melihat seberapa mengerti peserta dengan sosialisasi yang di berikan oleh tim KKN”. Kegiatan ini dirancang dengan rangkaian acara yang sistematis dan terstruktur agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para siswa. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dilakukan oleh salah satu anggota tim KKN, yang sekaligus memberikan sambutan dan menjelaskan tujuan serta pentingnya sosialisasi ini bagi para siswa. Pembukaan ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menarik perhatian siswa agar mereka siap menerima materi yang akan disampaikan.

Setelah pembukaan, acara dilanjutkan dengan inti kegiatan yaitu pemaparan materi oleh tim mahasiswa.



Gambar 1. Materi Sosialisasi

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2025

Materi yang disampaikan mencakup beberapa aspek penting terkait gadget, dimulai dari pengertian gadget itu sendiri agar siswa memiliki pemahaman dasar mengenai alat elektronik yang mereka gunakan sehari-hari. Selanjutnya, dipaparkan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan terhadap interaksi sosial, misalnya bagaimana ketergantungan pada gadget dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif berkomunikasi secara langsung dengan teman dan keluarga, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. Selain itu, materi juga menyoroti dampak negatif gadget terhadap kedisiplinan siswa, seperti gangguan dalam konsentrasi belajar, kebiasaan menunda-nunda pekerjaan, dan bahkan potensi gangguan kesehatan akibat penggunaan

gadget yang tidak terkontrol. Tim tidak hanya membahas dampak buruk, tetapi juga menawarkan solusi praktis yang dapat digunakan siswa untuk mengendalikan penggunaan gadget mereka. Misalnya, mereka dapat memilih konten yang edukatif, membatasi waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget, dan mengutamakan interaksi sosial secara langsung di sekolah dan dalam keluarga mereka.

Penyampaian materi menggunakan Infocus hal ini dikarenakan agar para peserta lebih bisa memahami materi yang disampaikan oleh pemateri melalui gambar yang dipaparkan. Infokus adalah alat output yang dapat menampilkan gambar atau visual hasil pemrosesan dan data komputer. Infokus memerlukan media tambahan untuk menerima gambar yang dipancarkan melalui whiteboard, dinding putih, kain, layar putih, dan media datar lainnya. Fokus biasanya digunakan untuk memaparkan materi presentasi. Proyektor infokus ini adalah teknologi yang lebih modern yang dikembangkan dari jenis proyektor sebelumnya, yang juga berfungsi sebagai proyektor atas. (Islam Negeri Sjech Djamil Djambek Bukittinggi et al., 2023)



Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Pemateri
Sumber: Dokumentasi peneliti, 2025

Agar peserta tidak bosan hanya mendengarkan materi maka tim melakukan ice breaking. Ice breaking adalah kegiatan yang dilakukan di awal atau tengah sesi pembelajaran untuk meredakan ketegangan, mempersiapkan siswa untuk belajar, atau meningkatkan motivasi mereka. Dengan demikian, teknik ice breaking adalah strategi pembelajaran yang dinamis dan penuh semangat yang bertujuan untuk menghilangkan keakuan dan mendorong siswa untuk belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. (Syafria et al., 2020)



Gambar 3. Pemberian Ice Breaking
Sumber: Dokumentasi peneliti, 2025

Setelah presentasi materi selesai, selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Di sini, siswa memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pendapat, atau berbagi pengalaman mereka dengan penggunaan perangkat tersebut. Sangat penting bahwa sesi ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memahami materi dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi peserta yang bertanya aktif dalam diskusi tanya jawab dengan tim KKN juga

diberikan hadiah/reward hal ini pun membuat interaksi dengan peserta lebih interaktif dan menyenangkan karena banyak peserta yang ingin bertanya dan menjawab pertanyaan untuk bisa mendapatkan reward tersebut. Reward adalah alat pendidikan yang digunakan oleh guru untuk membuat anak senang karena telah berhasil menyelesaikan tugas guru dengan baik. Dengan memberikan hadiah, anak-anak sangat tertarik pada pembelajaran dan berlomba-lomba untuk segera menyelesaikan kegiatan main, yang tentunya menghasilkan hasil yang diharapkan. Dengan adanya hadiah, anak-anak akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan kegiatan mainnya sampai akhir. (Lilawati, 2022)



Gambar 4. Pemberian Reward
Sumber: Dokumentasi peneliti, 2025

c. Tahap Evaluasi

Secara keseluruhan, program sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget di tingkat SMP berjalan dengan lancar dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Program ini mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah, terutama dari kepala sekolah dan para guru yang berperan aktif dalam mendukung pelaksanaan kegiatan. Dukungan ini sangat penting karena memberikan legitimasi dan motivasi bagi tim pelaksana untuk menjalankan program dengan optimal. Dalam wawancara yang dilakukan, kepala sekolah menyampaikan bahwa kegiatan sosialisasi tersebut memberikan dampak positif yang signifikan, tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi lingkungan sekolah secara keseluruhan. Kepala sekolah menilai bahwa program ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget yang lebih bijak dan bertanggung jawab.

Seorang guru yang terlibat dalam program juga memberikan pandangannya dengan menyatakan bahwa sebelum pelaksanaan sosialisasi, "banyak siswa yang cenderung menyalahgunakan gadget mereka. Penggunaan gadget pada saat itu lebih banyak difokuskan pada aktivitas hiburan semata, seperti menggunakan media sosial untuk live Instagram atau membuat video dance di TikTok. Namun, setelah mengikuti program sosialisasi, siswa mulai memahami bahwa gadget memiliki fungsi yang jauh lebih luas dan bermanfaat, seperti untuk belajar, mencari informasi, dan mengembangkan keterampilan." Pernyataan guru tersebut menegaskan bahwa program ini telah membawa perubahan nyata dalam pola pikir dan perilaku siswa, khususnya dalam hal pemanfaatan gadget yang lebih positif dan konstruktif. Hal ini juga menunjukkan bahwa program tersebut berkontribusi pada perkembangan karakter siswa, yang merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan di tingkat SMP.

Meski demikian, pelaksanaan program tidak sepenuhnya bebas dari tantangan. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah penentuan waktu yang tepat untuk melaksanakan kegiatan, terutama karena kondisi cuaca yang tidak selalu mendukung. Namun, kendala ini dapat diatasi dengan adanya koordinasi yang baik antara tim pelaksana dan para guru di sekolah. Melalui komunikasi yang efektif dan perencanaan yang matang, jadwal kegiatan dapat disesuaikan

sehingga tetap berjalan dengan baik tanpa mengurangi kualitas sosialisasi. Keberhasilan program ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga berdampak positif dalam jangka panjang. Dengan meningkatnya pemahaman siswa mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter, diharapkan mereka dapat mengembangkan sikap yang lebih bertanggung jawab dan bijak dalam menggunakan teknologi. Hal ini sangat penting untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu mengelola penggunaannya secara sehat dan produktif. Selain itu, kesadaran ini juga dapat membantu mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang tidak terkendali, seperti gangguan konsentrasi, ketergantungan, dan masalah sosial lainnya. Dengan demikian, program sosialisasi ini menjadi langkah strategis dalam mendukung pengembangan karakter dan kualitas pendidikan di SMP Negeri 01 Lembang Jaya.

SIMPULAN

Menurut hasil sosialisasi dan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Lembang Jaya, penggunaan perangkat memiliki dua sisi mata pisau yang berkaitan dengan perkembangan karakter siswa. Di sisi lain, perangkat dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk membantu siswa belajar, memperluas pengetahuan mereka, dan mempermudah mereka mendapatkan akses ke berbagai informasi yang relevan. Siswa dapat menggunakan perangkat ini untuk mencari referensi materi pelajaran, mengikuti perkembangan berita terkini, dan mengakses platform pendidikan yang interaktif dan menarik. Sebaliknya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan berlebihan dapat menyebabkan masalah pendidikan serius. Salah satu efek yang paling mencolok adalah kemungkinan siswa tidak akan memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia maya dapat menyebabkan siswa kehilangan kepekaan terhadap lingkungan sosial di sekitarnya, kehilangan kemampuan untuk membangun hubungan yang sehat dengan teman dan keluarga, dan kehilangan kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti sakit kepala, gangguan tidur, gangguan penglihatan, dan masalah postur. Lebih jauh lagi, perangkat dapat menyebabkan perilaku buruk pada siswa, seperti menjadi lebih individualistik, kurang sabar, marah, dan lebih rentan terhadap konten negatif online.

Kegiatan sosialisasi telah meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan perangkat. Mereka menjadi lebih sadar akan pentingnya menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab, dan mereka menjadi lebih mampu membedakan antara dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh gadget. Dengan pemahaman yang lebih baik ini, diharapkan siswa dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan gadget dan menggunakannya dengan cara yang bermanfaat dan produktif tanpa mengorbankan kesehatan fisik dan mental mereka, interaksi sosial, dan pertumbuhan karakter yang baik. Komunitas ini memainkan peran penting dalam membangun generasi muda yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab di era komputer dan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Erdiana, F., Wulandari, N., Septiani, N. K., Hadi, N., Mirfaqo, A., Nur, K., & Muhammad, A. A. (2022). Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 2–4.
- Islam Negeri Sjech Djamil Djambek Bukittinggi, U. M., Mavika Mulya, V., & Trisno, B. (2023). Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Smpn 2 Ampek Angkek. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 781–782.
- Lilawati, R. A. (2022). Implementasi Reward dan Punishment dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Dwi Savitri Surabaya. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 177. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1230%0Ahttps://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/download/1230/739>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada

- Anak. Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2020). Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Tematik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Waliid, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP Negeri 01 CAMPALAGIAN KABUPATEN POLEWALI MANDAR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4307(3), 3.