

SOSIALISASI LITERASI DIGITAL TENTANG PENGGUNAAN GADGET BIJAK UNTUK MENDUKUNG PEMBENTUKAN KARAKTER REMAJA DI SMP PLUS AL LIM DESA KARYA BHAKTI

Siti Nilam¹, Farida Catur Wahyu Anggriyani², Imron Ghozali³, A. Dia Manda Sari⁴, Cindy⁵,
 Cindy Tri Kusuma Alam⁶, Salsya Dwika⁷, Elyi Dian Wisnundari⁸, Elga Putri Asri⁹, Anggun Citra
 Lukmania¹⁰, Maria Nur Viona Mahwiz¹¹, Meiri Sumanti¹², Sulthon Arfana Zakawani¹³, Syaiful Malik¹⁴,
 Infan Sanjaya¹⁵

STAI Sangatta, Indonesia

Email : ¹nilamftmh@gmail.com, ²faridabasmin@gmail.com, ³imronghozali619@gmail.com,
⁴adiamandasari@gmail.com, ⁵cindycindy1611@gmail.com, ⁶ckusumaalam@gmail.com,
⁷salsyadwik4@gmail.com, ⁸ernajember21@gmail.com, ⁹elgaputriasri1207@gmail.com,
¹⁰angguncitra389@gmail.com, ¹¹marianurvionamahwiz@gmail.com, ¹²sumantimeiri@gmail.com,
¹³zakkaarfa5@gmail.com, ¹⁴maliksyiaiful922@gmail.com, ¹⁵infansanjaya@gmail.com

Article Info

Received	Accepted	Published
29 Desember 2025	28 Februari 2026	28 Februari 2026

Keywords:

Gadgets
 adolescents
 Socialization
 Character Development

ABSTRACT

The rapid growth of digital technology has made gadgets an essential part of adolescents' daily lives for communication, entertainment, and learning; however, uncontrolled use may reduce learning concentration, face-to-face social interaction, discipline, and character development. This community service activity aimed to improve adolescents' knowledge and awareness of the positive and negative impacts of gadget use and to encourage more wise and responsible use. The program was implemented through an educational and participatory socialization session for Grade VII–IX students at SMP Plus Al Lim, Karya Bhakti Village, as part of the Field Work Practice (KKL) program, using material delivery, discussion, and question-and-answer activities, accompanied by observation of participant responses during the session. The results indicated positive responses, reflected in participants' enthusiasm, active engagement in discussions, and improved understanding of gadget impacts and practical strategies for self-regulation in daily life. This activity suggests that school-based socialization as a form of community service can serve as an initial effort to support adolescent character development in the digital era and should be continued through collaboration among schools, parents, and students to achieve more sustainable outcomes.

Kata Kunci:

Gadget
 Remaja
 Sosialisasi
 Pengembangan Karakter

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menjadikan gadget bagian penting dalam kehidupan remaja sebagai sarana komunikasi, hiburan, dan pembelajaran, tetapi penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan konsentrasi belajar, kualitas interaksi sosial, kedisiplinan, dan pembentukan karakter. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran remaja tentang dampak positif-negatif gadget serta mendorong penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab. Metode pelaksanaan menggunakan sosialisasi edukatif-partisipatif yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VII–IX di SMP Plus Al Lim, Desa Karya Bhakti, sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Lapangan (KKL), melalui penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab, dengan pemantauan respons peserta selama kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan respons positif, terlihat dari antusiasme peserta, keaktifan berdiskusi, serta meningkatnya pemahaman mengenai dampak gadget dan strategi pengendalian penggunaan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini menunjukkan

bahwa sosialisasi sebagai bentuk pengabdian di lingkungan sekolah dapat menjadi langkah awal dalam mendukung pembentukan karakter remaja di era digital, dan perlu dilanjutkan melalui kolaborasi sekolah, orang tua, dan mahasiswa agar dampaknya lebih berkelanjutan

Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang kian pesat menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan remaja. Gadget tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan interaksi sosial. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada remaja berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya intensitas interaksi sosial secara langsung, serta munculnya perilaku kurang disiplin dan ketergantungan. Kondisi ini menjadi tantangan bagi sekolah dan orang tua dalam membentuk karakter remaja yang positif di tengah arus digitalisasi.¹

Kecanduan gadget dan internet merujuk pada pola penggunaan yang berlebihan hingga mengganggu aktivitas dan fungsi kehidupan sehari-hari. Individu yang mengalami kondisi ini cenderung menunjukkan keterikatan yang tinggi terhadap penggunaan gadget, berkurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta respons emosional yang kurang terkontrol, seperti mudah merasa marah ketika aktivitas tersebut terganggu.² Fenomena kecanduan gadget dan internet tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga merupakan permasalahan yang dihadapi secara global. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), di Indonesia presentase penggunaan gadget pada tahun 2022 tercatat sebanyak 65,87%, penggunaan gadget yang tertinggi terdapat di provinsi DKI Jakarta 51,8%, Kepulauan Riau 50,1% dan Kalimantan Timur 41,1% dan presentase terendah Penggunaan gadget terdapat di provinsi Papua sebanyak 26,32% pada tahun 2022.

Menurut Data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan penggunaan gadget oleh anak remaja usia sekolah berada di usia 13-19 tahun berjumlah 73,7% atau naik sekitar 8,9% setara dengan 25,5 juta pengguna gadget. Menurut Data Badan Pusat Statistik juga melaporkan data penggunaan gadget berdasarkan rentang usia dan jenis kelamin pengguna gadget dimana usia terbanyak yang menggunakan gadget ada pada usia 13-19 tahun dan pengguna gadget terbanyak adalah jenis kelamin laki-laki sebanyak 72,76%, dan perempuan sebanyak 62,91% penggunaan gadget. Sedangkan Provinsi D.I Yogyakarta sendiri mencatat Pengguna gadget pada remaja di rentang usia 13-19 tahun mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu pada tahun 2022 sebanyak 48,37%, Di ikuti Kabupaten Sleman sebanyak 17,7%, diikuti oleh Kabupaten Bantul sebanyak 16,26%.³

Berdasarkan jurnal Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review oleh Mentari Kusuma Rini dan Titih Huriah, dijelaskan bahwa berdasarkan hasil literature review terhadap 14 artikel dari berbagai negara, dapat disimpulkan bahwa

¹ M I Al et al., "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Anak Di" 1, no. 1 (2024): 301–6.

² Sarfina F F Pattiasina and Yudita Fransiska Bua, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sma Katolik Rajawali Makassar," 2025.

³ Harnimayanti and Luluk Rosida, "Gambaran Penggunaan Gadget Pada Remaja Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Godean" 01, no. 04 (2025): 279–92.

kecanduan internet dan gadget merupakan permasalahan global yang banyak terjadi pada kelompok remaja, terutama usia di bawah 18 tahun, dengan prevalensi yang bervariasi dan cenderung lebih tinggi di negara berkembang. Kecanduan ini terbukti menimbulkan dampak negatif yang signifikan, meliputi gangguan fisik seperti obesitas, masalah psikologis seperti depresi, kecemasan, kesepian, gangguan tidur, ADHD, serta meningkatnya risiko perilaku menyakiti diri dan bunuh diri, hingga dampak sosial berupa terganggunya fungsi keluarga.

Jurnal ini menegaskan bahwa kecanduan internet dan gadget tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memengaruhi lingkungan sosial, sehingga diperlukan upaya pencegahan dan intervensi yang komprehensif melalui peran keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁴ Menurut Jenny Gabriela dan Belinda Mau dalam jurnal Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini dapat diketahui bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi, khususnya penggunaan gadget, memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku dan proses belajar anak dan remaja.

Gadget memiliki fungsi positif sebagai sarana komunikasi, akses informasi, dan media pembelajaran, namun penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar, prestasi akademik, kesehatan, serta kemampuan interaksi sosial. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak sesuai usia dan tanpa pengawasan berpotensi menimbulkan ketergantungan dan perubahan perilaku. Dampak penggunaan gadget dipengaruhi oleh intensitas pemakaian, tujuan penggunaan, serta peran orang tua dan lingkungan pendidikan dalam memberikan pengawasan dan pembinaan karakter.⁵

Salah satu sekolah di desa Karya Bhakti, SMP Plus Al Lim, yang menjadi pusat perhatian peneliti dengan latar belakang dan kebiasaan penggunaan gadget yang beragam. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan diskusi dengan pihak sekolah, masih ditemukan keterbatasan pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku dan pembentukan karakter. Kurangnya edukasi dan pendampingan yang berkelanjutan menyebabkan peserta didik cenderung menggunakan gadget tanpa mempertimbangkan aspek tanggung jawab dan pengendalian diri. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak usia remaja mengenai peran dan dampak gadget dalam pembentukan karakter. Selain itu, kegiatan ini bertujuan menanamkan pemahaman tentang pentingnya penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab agar dapat mendukung perkembangan karakter yang sehat, seimbang, dan produktif. Mengingat pesatnya peningkatan kasus narkoba dan pergaulan bebas yang tentu saja melalui kemajuan teknologi dengan berbekal gadget menjadi penunjang utama terjadinya hal-hal negatif tersebut, kemudian remaja di usia sekolah menengah pertama menjadi target utamanya. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk mengetahui dampak gadget bagi karakter anak usia remaja.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan desain sosialisasi edukatif-partisipatif. Sasaran kegiatan adalah peserta didik kelas VII– IX di SMP Plus Al Lim, Desa Karya Bhakti, pada program KKL. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan angket/*pre-post test* singkat untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta tentang dampak gadget dan strategi penggunaan bijak, serta observasi partisipasi peserta selama diskusi dan tanya jawab. Data disajikan secara deskriptif dalam

⁴ Mentari Kusuma Rini and Titih Huriah, “Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja : Literature Review” 5, no. 1 (2020): 185–94.

⁵ Jenny Gabriela et al., “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini” 5, no. 1 (2021): 7–10.

bentuk ringkasan hasil evaluasi dan narasi pelaksanaan kegiatan, serta diperkuat dengan studi pustaka.⁶

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi mengenai peran dan dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter remaja. Kegiatan merupakan program kerja mahasiswa dalam rangka Kuliah Kerja Lapangan (KKL) yang dilaksanakan di SMP Plus Al Lim, Desa Karya Bhakti, pada Jumat, 28 November 2025 pukul 08.30–10.30, dengan jumlah peserta sebanyak 70 orang peserta didik kelas VII–IX.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan, yaitu koordinasi antara mahasiswa KKL, pihak sekolah, dan dosen pendamping lapangan. Koordinasi ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian waktu, tempat, dan sasaran kegiatan, sekaligus menyepakati teknis pelaksanaan sosialisasi agar berjalan tertib dan efektif.

Sosialisasi dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah dengan penyampaian materi oleh dosen pendamping lapangan (Ibu Farida). Materi yang disampaikan mencakup pengertian gadget, bentuk dan pola penggunaan gadget pada remaja, dampak positif dan negatif gadget, serta pentingnya penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, khususnya terkait pembentukan karakter remaja.

Dalam pelaksanaan kegiatan, penyampaian materi tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga disertai diskusi dan tanya jawab. Pola interaksi ini memberi ruang bagi peserta didik untuk menghubungkan materi dengan pengalaman mereka dalam menggunakan gadget, baik untuk komunikasi, hiburan, maupun aktivitas belajar.

Berdasarkan observasi selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan keterlibatan yang baik. Hal ini terlihat dari perhatian peserta saat menyimak materi, keikutsertaan dalam sesi tanya jawab, serta keberanian menyampaikan pendapat dan pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget di lingkungan rumah maupun sekolah.

Beberapa pertanyaan yang muncul dari peserta berkaitan dengan cara mengatur waktu penggunaan gadget, pengaruh media sosial terhadap pergaulan, serta dampak gadget terhadap konsentrasi belajar dan perilaku sehari-hari. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mulai mengidentifikasi masalah dan kebutuhan praktis yang mereka hadapi dalam penggunaan gadget.

Selama sesi diskusi, peserta diajak meninjau kembali kebiasaan penggunaan gadget dan memahami bahwa gadget dapat memberikan manfaat apabila digunakan untuk tujuan positif, tetapi juga dapat menimbulkan risiko apabila digunakan tanpa pengendalian diri. Melalui contoh kasus dan arahan yang disampaikan, peserta mulai memahami pentingnya menetapkan batasan penggunaan gadget agar tidak mengganggu tanggung jawab belajar, kedisiplinan, serta kualitas interaksi sosial secara langsung.

Secara umum, kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman awal peserta mengenai dampak gadget terhadap perilaku, kedisiplinan, dan pola interaksi sosial, serta pentingnya kontrol diri dalam penggunaan gadget. Dokumentasi kegiatan dilampirkan pada bagian gambar sebagai bukti pelaksanaan sosialisasi di SMP Plus Al Lim, Desa Karya Bhakti.

⁶ Muannif Ridwan et al., “Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah” 02 (2021).



Gambar 1. Dokumentasi bersama pemateri dan peserta se usai sosialisasi

PEMBAHASAN

Pelaksanaan sosialisasi mengenai peran gadget dalam pembentukan karakter remaja di SMP Plus Al Lim, Desa Karya Bhakti, menunjukkan bahwa pendekatan edukatif melalui pengabdian kepada masyarakat dapat menjadi strategi awal yang relevan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik dalam menggunakan gadget secara lebih terarah. Kegiatan ini penting karena masa remaja merupakan fase krusial dalam pembentukan karakter, nilai moral, dan kontrol diri; pada fase ini, stimulus lingkungan sekolah, keluarga, dan teman sebaya berpengaruh kuat terhadap kebiasaan serta pola perilaku yang berkembang.

Dalam perspektif teori belajar sosial (*social learning theory*), perubahan perilaku tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan, tetapi juga oleh proses observasi, imitasi, penguatan (*reinforcement*), dan interaksi sosial. Pada kegiatan ini, sosialisasi berfungsi sebagai ruang pembelajaran sosial melalui pemodelan (contoh kasus), klarifikasi nilai, serta diskusi interaktif yang memberi kesempatan peserta didik membandingkan kebiasaan penggunaan gadget mereka dengan perilaku penggunaan yang lebih sehat dan bertanggung jawab. Keaktifan peserta dalam sesi tanya jawab dapat dipahami sebagai indikator awal terjadinya proses refleksi dan internalisasi, yaitu ketika peserta mulai menilai kembali kebiasaan digitalnya, mengidentifikasi risiko, dan mempertimbangkan alternatif perilaku yang lebih sesuai dengan tuntutan peran mereka sebagai pelajar dan anggota keluarga.

Temuan lapangan juga menegaskan bahwa gadget bersifat ambivalen: di satu sisi dapat mendukung perkembangan karakter (misalnya melalui akses informasi, materi pembelajaran, dan komunikasi yang produktif), namun di sisi lain dapat menjadi faktor risiko bila digunakan tanpa batas (misalnya memicu distraksi belajar, penurunan interaksi langsung, dan melemahkan disiplin). Kerangka determinisme teknologi membantu menjelaskan bahwa teknologi mampu membentuk cara berpikir dan perilaku, tetapi dampaknya sangat bergantung pada pola pemanfaatan, tujuan penggunaan, serta kontrol sosial yang menyertainya. Karena itu, sosialisasi tidak cukup diposisikan sebagai penyampaian informasi, melainkan sebagai upaya penguatan norma dan literasi etis—memberi rambu, batasan, dan alasan rasional mengapa peserta didik perlu mengatur durasi, konteks, dan tujuan penggunaan gadget.

Dari sisi pelaksanaan PKM, tahapan kegiatan mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga diskusi reflektif, selaras dengan prinsip pemberdayaan yang menempatkan peningkatan pengetahuan dan kesadaran sebagai pintu masuk perubahan perilaku. Perubahan yang teramati pada peserta didik dapat dipahami sebagai bentuk perubahan sosial awal (*early social change*), yaitu munculnya pemahaman baru, kesadaran risiko-manfaat, dan sikap kritis

untuk mengelola kebiasaan digital secara lebih bertanggung jawab. Keterlibatan mahasiswa KKL sebagai fasilitator pendamping juga memperkuat pembelajaran partisipatif karena mahasiswa berperan sebagai penghubung antara materi edukatif, konteks keseharian remaja, dan nilai-nilai karakter yang dituju.

Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini berkontribusi pada pembentukan kesadaran baru di kalangan remaja mengenai penggunaan gadget yang bijak. Secara konseptual dan praktis, PKM ini menunjukkan bahwa intervensi edukatif yang tepat terutama yang menggabungkan pemahaman perkembangan remaja, mekanisme belajar sosial, dan kesadaran akan pengaruh teknologi dapat menjadi langkah awal untuk mendukung pembentukan karakter remaja yang lebih positif di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi “Peran Gadget dalam Membentuk Karakter Anak Usia Remaja” yang dilaksanakan di SMP Plus Al Lim, Desa Karya Bhakti pada Jumat, 28 November 2025 pukul 08.30–10.30 dengan peserta 70 siswa kelas VII– IX menunjukkan hasil yang positif. Pelaksanaan sosialisasi disertai diskusi dan tanya jawab mampu meningkatkan pemahaman awal peserta mengenai dampak positif dan negatif gadget, serta pentingnya kontrol diri, disiplin, dan tanggung jawab dalam penggunaan gadget di kehidupan sehari-hari.

Respons peserta yang antusias dan aktif selama kegiatan mengindikasikan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif efektif sebagai langkah awal menumbuhkan kesadaran dan sikap kritis remaja terhadap kebiasaan penggunaan gadget. Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan peran sekolah serta dukungan orang tua agar perubahan perilaku penggunaan gadget lebih konsisten dan berdampak pada penguatan karakter remaja di era digital.

REFERENSI

- Al, M I, Hidayah Kaur, Nur Yanti, Nurul Fadilah, Nurul Laifatul Khusna, and Kata Kunci. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Anak Di” 1, no. 1 (2024): 301–6.
- Arum, Noviani, Sari Nur, Ratih Novi Septian, and Yusuf Tri Herlambang. “Sosial Media Dalam Masyarakat Sebagai Konsep Nyata Determinisme Teknologi” 1, no. 2 (2024): 73–80.
- Gabriela, Jenny, Belinda Mau, Sekolah Tinggi, and Teologi Excelsius. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini” 5, no. 1 (2021): 7–10.
- Harnimayanti, and Luluk Rosida. “Gambaran Penggunaan Gadget Pada Remaja Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Godean” 01, no. 04 (2025): 279–92.
- Lestari, Ayu, Dea Putri, and Rizky Anugrah Pardosi. “Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak” 1, no. 4 (2023): 206–18.
- Lutfya, Zahara, Imah Yulianti, and Linda Yarni. “Perkembangan Moral Remaja” 3, no. 3 (2024): 108–19.
- Pattiasina, Sarfina F F, and Yudita Fransiska Bua. “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sma Katolik Rajawali Makassar,” 2025.
- Ridwan, Muannif, Bahrul Ulum, Fauzi Muhammad “Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah” 02 (2021).
- Rini, Mentari Kusuma, and Titih Huriyah. “Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja : Literature Review” 5, no. 1 (2020): 185–94.
- Sisin Warini, Yasnita Nurul Hidayat, Darul Ilmi. “Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran” 2 (2023): 566–76.