



Naskah dikirim: 17/12/2025–Selesai revisi: 2/1/2026–Disetujui: 23/1/2026–Diterbitkan: 1/2/2026

Pendampingan Siswa SMK Dalam Mengelola Intensitas Penggunaan Gadget Untuk Mendukung Pembentukan Karakter Positif

Suwandi¹, Dinda Widiya Pitaloka^{2*}, Ismadini³, Selvi Alisia⁴, Sabar Bagus Wijaya⁵

^{1,2,3,4,5}Pascasarjana Manajemen Pendidikan Universitas Pamulang, Indonesia

e-mail: ¹wandy.idoy@gmail.com, ^{2*}widiyapitaloka200@gmail.com,

³isma.dini1@gmail.com, ⁴alisiavii01@gmail.com, ⁵sbaguswijaya1987@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilatarbelakangi oleh tingginya intensitas penggunaan gadget pada siswa SMK yang berdampak pada menurunnya disiplin belajar, kontrol diri, tanggung jawab akademik, serta etika digital. Permasalahan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek teknologi, tetapi juga menyangkut pembentukan karakter siswa di era digital. Fokus pengabdian ini adalah pendampingan siswa dalam mengelola penggunaan gadget melalui pendekatan self-management digital di SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan gadget yang sehat, membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang lebih produktif, serta memperkuat karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Metode yang digunakan meliputi pendekatan partisipatif, edukatif, dan pendampingan melalui empat tahap, yaitu asesmen awal, edukasi literasi digital, praktik self-management digital, serta monitoring dan refleksi perubahan perilaku. Data dikumpulkan melalui observasi, angket sederhana, jurnal refleksi, dan diskusi kelompok, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan perilaku awal yang positif, ditandai dengan meningkatnya kesadaran siswa dalam membatasi penggunaan gadget, berkurangnya penggunaan untuk aktivitas nonakademik, meningkatnya fokus belajar, serta tumbuhnya tanggung jawab dalam penyelesaian tugas. Selain itu, siswa mulai menunjukkan etika komunikasi digital yang lebih baik serta kemampuan awal dalam mengontrol distraksi teknologi. Dengan demikian, kegiatan PKM ini efektif dalam membangun fondasi karakter digital positif pada siswa SMK melalui pendampingan sistematis dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Gadget, *self-management digital*, literasi digital, karakter siswa, pendidikan vokasional.

Abstract

This community service initiative was motivated by the high frequency of gadget use among vocational high school students, which has led to a decline in study discipline, self-control, academic responsibility, and digital ethics. This issue is not only related to technology but also concerns the character development of students in the digital age. The focus of this service activity is to guide students in managing their gadget use through a digital self-management



approach at SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang. The objectives of this activity are to enhance students' understanding of healthy gadget use, foster more productive gadget usage habits, and strengthen students' discipline and sense of responsibility. The methods used include participatory and educational approaches, as well as guidance through four stages: initial assessment, digital literacy education, digital self-management practice, and monitoring and reflection on behavioral changes. Data was collected through observation, simple questionnaires, reflection journals, and group discussions, and was then analyzed using qualitative descriptive methods. The results of the program indicate positive initial behavioral changes, marked by increased student awareness regarding the need to limit gadget use, reduced use for non-academic activities, improved focus on learning, and a growing sense of responsibility in completing assignments. Additionally, students began to demonstrate better digital communication etiquette and initial ability to manage technological distractions. Thus, this PKM activity is effective in building a foundation of positive digital character among vocational high school students through systematic and sustained mentoring.

Keywords: *Gadgets, digital self-management, digital literacy, student character, vocational education.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 hingga *Society 5.0* telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada pola belajar dan perilaku peserta didik di lingkungan sekolah menengah kejuruan (SMK). Gadget sebagai bagian dari teknologi digital kini menjadi perangkat yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa, baik untuk keperluan komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Dalam konteks pendidikan vokasional, penggunaan gadget sebenarnya memiliki potensi besar untuk mendukung akses informasi, penguatan kompetensi keahlian, serta peningkatan literasi digital siswa. Namun, tanpa pengelolaan yang tepat, penggunaan gadget justru dapat menimbulkan berbagai permasalahan perilaku belajar dan karakter siswa (Alrasheedi et al., 2015; Pérez-Juárez et al., 2023).

Fenomena tingginya intensitas penggunaan gadget pada siswa SMK saat ini menjadi isu yang semakin krusial dalam dunia pendidikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget secara dominan untuk aktivitas nonakademik seperti media sosial, permainan daring, dan konsumsi konten hiburan digital. Kondisi ini berdampak pada menurunnya fokus belajar, meningkatnya perilaku prokrastinasi, serta lemahnya kontrol diri dalam mengelola waktu belajar (Harnimayanti & Rosida, 2025; Sumiatin et al., 2025). Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga berpotensi mengganggu pola tidur siswa dan berdampak pada kesiapan belajar di sekolah keesokan harinya.

Dari perspektif pendidikan karakter, penggunaan gadget yang berlebihan memiliki korelasi negatif terhadap pembentukan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan integritas siswa. Siswa yang terbiasa menggunakan gadget tanpa batas waktu cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur prioritas, menunda penyelesaian tugas, serta kurang bertanggung jawab terhadap kewajiban akademik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpengaruh

signifikan terhadap perkembangan karakter peserta didik, khususnya pada aspek kedisiplinan dan tanggung jawab (Efendi & Damayanti, 2025; Umarsana et al., 2025). Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi sekolah dalam membentuk karakter siswa yang siap menghadapi dunia kerja.

Lebih lanjut, penggunaan gadget juga berdampak pada kualitas interaksi sosial siswa. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi cenderung mengurangi interaksi langsung antar siswa, sehingga menurunkan kemampuan komunikasi interpersonal dan empati sosial. Dalam beberapa kasus, penggunaan gadget juga memicu munculnya perilaku tidak etis di ruang digital, seperti penggunaan bahasa yang kurang sopan dan penyebaran informasi tanpa verifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan gadget tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga menyangkut etika digital dan perilaku sosial siswa (Mohamed & Hermansyah, 2025; Sumiati et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan nasional, permasalahan ini menjadi perhatian penting karena bertentangan dengan tujuan pendidikan yang menekankan pembentukan karakter peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, mandiri, dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003). Selain itu, Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter juga menekankan pentingnya nilai disiplin, integritas, dan tanggung jawab dalam proses pendidikan (Perpres No. 87 Tahun 2017). Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan gadget pada siswa menjadi bagian penting dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan utama dalam kegiatan pengabdian ini adalah tingginya intensitas penggunaan gadget yang belum terkelola dengan baik, sehingga berdampak pada menurunnya disiplin belajar, lemahnya kontrol diri, serta rendahnya tanggung jawab akademik siswa SMK. Permasalahan ini tidak dapat diselesaikan hanya melalui pendekatan larangan atau pembatasan semata, tetapi memerlukan pendekatan edukatif dan partisipatif yang mampu membangun kesadaran serta kemampuan siswa dalam mengelola penggunaan gadget secara mandiri (Azmy & Rahmawati, 2025).

Pemilihan SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang sebagai lokasi pengabdian didasarkan pada karakteristik siswa yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari. Sebagai sekolah vokasional dengan berbagai kompetensi keahlian berbasis teknologi, siswa dituntut untuk mampu memanfaatkan gadget secara produktif sebagai bagian dari kesiapan kerja di era digital. Namun, tanpa pendampingan yang tepat, intensitas penggunaan gadget yang tinggi justru berpotensi menghambat pembentukan karakter profesional siswa. Kondisi ini menjadikan sekolah tersebut relevan sebagai lokasi implementasi program pengabdian berbasis pengelolaan gadget.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan berbasis *self-management digital*, yaitu upaya membantu siswa untuk memahami, mengontrol, dan mengevaluasi penggunaan gadget secara mandiri. Pendekatan ini didasarkan pada konsep *self-regulated learning* yang menekankan

pentingnya kesadaran diri, perencanaan, monitoring, dan evaluasi dalam proses belajar (Ilishkina et al., 2022). Selain itu, pembentukan kebiasaan positif melalui pengulangan perilaku juga menjadi landasan penting dalam membangun karakter digital siswa (Singh et al., 2024). Dengan demikian, intervensi yang dilakukan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh aspek perilaku dan pembiasaan.

Kegiatan pengabdian ini juga mengintegrasikan literasi digital sehat sebagai bagian dari strategi pembentukan karakter siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup aspek etika, tanggung jawab, dan keamanan dalam penggunaan media digital. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai digital dalam pendidikan dapat membentuk perilaku yang lebih etis dan bertanggung jawab pada peserta didik (Koten & Simarmata, 2025; Ninawati et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan ini diarahkan untuk membangun kesadaran siswa dalam menggunakan gadget secara bijak dan produktif.

Adapun tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan gadget yang sehat, mengidentifikasi dan mengubah perilaku penggunaan gadget yang kurang produktif, serta membangun karakter positif melalui pendampingan berbasis *self-management digital*. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menciptakan kebiasaan digital yang mendukung disiplin belajar, tanggung jawab akademik, serta etika komunikasi siswa di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan siswa SMK memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan dunia kerja di era digital.

Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi permasalahan penggunaan gadget pada siswa SMK melalui pendekatan yang sistematis, partisipatif, dan berkelanjutan. Perubahan yang diharapkan tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada terbentuknya kebiasaan digital yang positif, disiplin, dan bertanggung jawab. Jika dilaksanakan secara konsisten dan didukung oleh lingkungan sekolah, program ini berpotensi menjadi model pengembangan pendidikan karakter berbasis digital yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain.

Metode

Metode dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan partisipatif, edukatif, dan pendampingan berbasis *self-management digital* yang bertujuan untuk membantu siswa SMK dalam mengelola intensitas penggunaan gadget secara lebih terarah, produktif, dan bertanggung jawab. Pendekatan partisipatif menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses perubahan perilaku, sedangkan pendekatan edukatif digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai literasi digital sehat, etika penggunaan gadget, serta dampaknya terhadap pembentukan karakter. Adapun pendekatan pendampingan berbasis *self-management digital* diarahkan untuk membangun kemampuan siswa dalam mengatur, memantau, dan mengevaluasi penggunaan gadget secara mandiri melalui pembiasaan yang terstruktur.

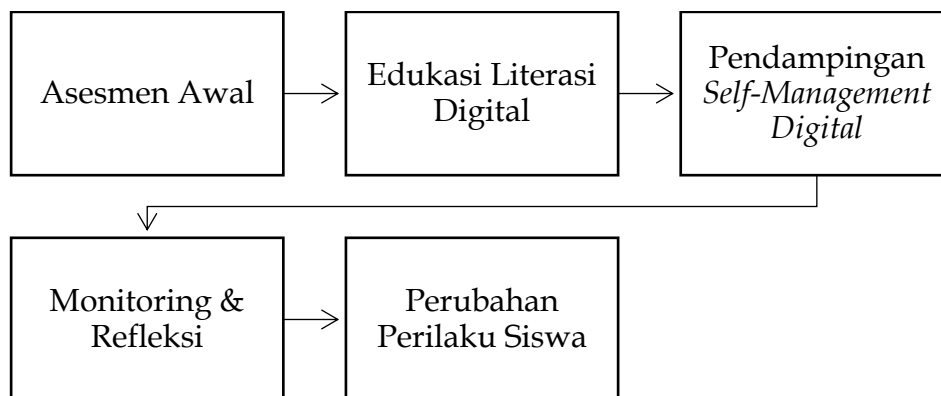
Secara operasional, metode kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu: (1) asesmen awal dan identifikasi kebiasaan penggunaan gadget, (2)

edukasi literasi digital sehat, (3) praktik pendampingan *self-management digital*, serta (4) monitoring, evaluasi, dan refleksi perubahan perilaku siswa. Keempat tahapan ini disusun secara sistematis agar intervensi tidak hanya berhenti pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati secara nyata dalam aktivitas belajar siswa sehari-hari.

Tahap pertama, yaitu asesmen awal dan identifikasi masalah, dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai pola penggunaan gadget siswa. Pada tahap ini digunakan instrumen angket sederhana, observasi kelas, serta diskusi kelompok untuk mengidentifikasi durasi penggunaan gadget (*screen time*), jenis aplikasi yang dominan digunakan, waktu penggunaan, serta dampaknya terhadap aktivitas belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai dasar penyusunan strategi pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap kedua adalah edukasi literasi digital sehat yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget yang bijak dan bertanggung jawab. Materi yang diberikan meliputi dampak positif dan negatif penggunaan gadget, pengelolaan waktu layar, pengendalian distraksi digital, etika komunikasi di media sosial, serta keamanan data pribadi. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan studi kasus agar siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Tahap ketiga dan keempat dilaksanakan dalam bentuk praktik pendampingan *self-management digital* serta monitoring dan refleksi. Pada tahap ini siswa dibimbing menyusun kontrak disiplin penggunaan gadget, jadwal *screen time*, prioritas aplikasi pembelajaran, serta jurnal refleksi harian. Monitoring dilakukan melalui observasi guru, evaluasi jurnal siswa, dan diskusi reflektif untuk melihat perubahan perilaku, khususnya pada aspek disiplin, tanggung jawab, kontrol diri, dan etika digital. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menilai efektivitas program secara deskriptif kualitatif.



Gambar 1. Diagram Alur Metode Kegiatan PKM

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku penggunaan gadget siswa

SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya kesadaran siswa dalam mengelola waktu penggunaan gadget, berkurangnya intensitas penggunaan untuk aktivitas nonakademik, serta meningkatnya keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi guru pendamping dan jurnal refleksi siswa, terdapat kecenderungan awal perubahan perilaku digital yang lebih terarah setelah intervensi dilakukan melalui literasi digital dan pendampingan self-management.

Sebelum kegiatan PKM, sebagian besar siswa menggunakan gadget lebih dari 5-6 jam per hari dengan dominasi aktivitas media sosial, hiburan video pendek, dan permainan daring. Setelah kegiatan, terjadi penurunan durasi penggunaan hiburan serta peningkatan penggunaan gadget untuk kebutuhan pembelajaran seperti mencari materi tugas, mengakses video edukasi, dan komunikasi akademik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengalihkan fungsi gadget dari sarana hiburan menjadi sarana belajar.



Gambar 2. Kegiatan Edukasi Literasi Digital dan Diskusi Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap jurnal refleksi siswa, terlihat bahwa 70-80% peserta mulai menunjukkan peningkatan kesadaran dalam mengatur waktu penggunaan gadget. Siswa mulai mencatat durasi *screen time*, membatasi penggunaan media sosial pada jam belajar, serta mencoba menerapkan jadwal belajar yang lebih disiplin. Perubahan ini menunjukkan adanya internalisasi awal konsep *self-management digital* dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Tabel 1. Hasil Perubahan Perilaku Penggunaan Gadget Siswa

No	Parameter	Sebelum PKM	Sesudah PKM
1	Rata-rata <i>screen time</i> harian	5-6 jam	3-4 jam
2	Penggunaan untuk media sosial	Sangat tinggi	Menurun
3	Penggunaan untuk belajar	Rendah	Meningkat
4	Disiplin waktu belajar	Kurang baik	Lebih baik
5	Kepatuhan kontrak gadget	Tidak ada	Mulai diterapkan

Secara umum, data pada Tabel 2.1 menunjukkan adanya pergeseran perilaku penggunaan gadget dari dominan nonakademik menjadi lebih produktif. Penurunan durasi penggunaan hiburan digital menunjukkan bahwa siswa mulai memiliki kontrol diri yang lebih baik dalam mengatur aktivitas digital mereka.



Gambar 3. Siswa Melakukan Praktik *Self-Management Digital* dan Pengisian Jurnal Refleksi

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab akademik siswa, yang ditandai dengan ketepatan pengumpulan tugas dan meningkatnya fokus selama proses pembelajaran. Guru pendamping melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya sering terdistraksi gadget mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih stabil. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pendampingan berbasis *self-management digital* memiliki dampak awal yang positif terhadap pembentukan karakter disiplin.

B. Pembahasan

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang terarah melalui pendekatan edukatif dan pendampingan mampu memberikan dampak signifikan terhadap perubahan perilaku siswa. Peningkatan kesadaran siswa dalam mengatur screen time menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk perilaku baru yang lebih adaptif terhadap kebutuhan akademik. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan karakter perlu diarahkan secara sistematis agar membentuk kepribadian positif peserta didik di era digital (Astuti et al., 2025; Mirnawati et al., 2024).

Perubahan perilaku ini dapat dijelaskan melalui konsep *self-regulated learning*, yang menekankan pentingnya kemampuan individu dalam mengatur tujuan, memantau perilaku, dan mengevaluasi hasil belajar. Dalam konteks kegiatan ini, siswa yang mampu membuat kontrak disiplin gadget dan jurnal refleksi menunjukkan perkembangan kemampuan regulasi diri yang lebih baik dibandingkan sebelum kegiatan. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa regulasi diri dalam pemanfaatan gadget sangat berpengaruh terhadap kemampuan menjaga fokus belajar dan konsistensi perilaku akademik (Azmy & Rahmawati, 2025; Ilishkina et al., 2022).

Selain itu, penurunan penggunaan gadget untuk hiburan dan peningkatan penggunaan untuk pembelajaran menunjukkan adanya transformasi fungsi teknologi dalam kehidupan siswa. Gadget tidak lagi hanya menjadi sumber distraksi, tetapi mulai berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran vokasional. Fenomena distraksi digital ini sebelumnya juga telah diidentifikasi sebagai faktor yang signifikan dalam menurunkan konsentrasi belajar mahasiswa dan siswa jika tidak dikelola dengan baik (Pérez-Juárez et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan pendampingan menjadi penting untuk mengarahkan perilaku digital ke arah yang lebih produktif.

Dari aspek karakter, perubahan yang terjadi menunjukkan penguatan nilai disiplin, tanggung jawab, dan kontrol diri. Siswa yang mulai mematuhi kontrak penggunaan gadget memperlihatkan adanya proses pembentukan kebiasaan baru melalui pengulangan perilaku dan penguatan lingkungan belajar. Proses ini sejalan dengan teori pembentukan habit yang menegaskan bahwa kebiasaan positif terbentuk melalui repetisi, monitoring, dan penguatan eksternal secara konsisten (Singh et al., 2024). Selain itu, disiplin positif di era digital juga terbukti dapat dibangun melalui pembiasaan yang terstruktur dan pendampingan berkelanjutan (Irmayanti et al., 2025).

Lebih lanjut, perubahan perilaku siswa juga berkaitan dengan pengaruh lingkungan sosial sekolah dalam membentuk kebiasaan digital. Keterlibatan guru BK dan teman sebaya dalam proses monitoring menunjukkan bahwa pembelajaran sosial memiliki peran penting dalam memperkuat perubahan perilaku siswa. Hal ini sesuai dengan teori social learning yang menyatakan bahwa individu belajar melalui observasi, imitasi, dan penguatan dari lingkungan sosialnya (Rumjaun & Narod, 2025). Dengan demikian, keberhasilan intervensi tidak hanya ditentukan oleh individu siswa, tetapi juga oleh ekosistem pendidikan yang mendukung.

Dari perspektif pendidikan karakter, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai digital dalam pembelajaran mampu memperkuat etika komunikasi dan tanggung jawab sosial siswa. Siswa mulai menunjukkan kesadaran dalam menggunakan bahasa yang lebih sopan di media sosial serta lebih berhati-hati dalam membagikan informasi digital. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan karakter di era digital yang menekankan pentingnya internalisasi nilai etika, empati, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi (Mohamed & Hermansyah, 2025; Ninawati et al., 2025).

Secara regulatif, temuan ini juga memperkuat implementasi kebijakan pendidikan nasional yang menekankan penguatan karakter peserta didik. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan tujuan pendidikan untuk membentuk manusia yang beriman, bertanggung jawab, dan mandiri (UU No. 20 Tahun 2003). Selain itu, Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menekankan pentingnya nilai disiplin dan integritas dalam proses pendidikan (Perpres No. 87 Tahun 2017). Dalam konteks ini, pengelolaan penggunaan gadget menjadi bagian penting dari implementasi kebijakan tersebut dalam lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, hasil pembahasan menunjukkan bahwa pendekatan pendampingan berbasis self-management digital efektif dalam membentuk perubahan perilaku awal siswa SMK. Meskipun perubahan masih berada pada tahap awal, indikator seperti peningkatan disiplin waktu belajar, penurunan penggunaan hiburan digital, serta meningkatnya tanggung jawab akademik menunjukkan adanya potensi keberlanjutan. Jika didukung secara konsisten oleh lingkungan sekolah, model ini berpotensi menjadi strategi efektif dalam penguatan karakter siswa di era digital (Koten & Simarmata, 2025; Sukatin et al., 2025).

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMK Sasmita Jaya 2 Pamulang, dapat disimpulkan bahwa program pendampingan berbasis self-management digital telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesadaran dan kemampuan siswa dalam mengelola penggunaan gadget secara lebih bijak, terarah, dan produktif. Siswa mulai mengalami perubahan dalam cara memandang dan menggunakan gadget, dari yang semula didominasi oleh aktivitas hiburan dan media sosial menjadi lebih berorientasi pada kepentingan pembelajaran, pengembangan kompetensi, serta komunikasi akademik. Melalui rangkaian kegiatan literasi digital, diskusi interaktif, praktik penyusunan kontrak disiplin penggunaan gadget, jurnal refleksi harian, serta monitoring oleh guru pendamping, siswa menunjukkan perkembangan awal pada aspek disiplin belajar, tanggung jawab akademik, kontrol diri terhadap distraksi digital, serta etika komunikasi di ruang digital. Meskipun perubahan yang terjadi masih berada pada tahap awal dan belum sepenuhnya stabil, namun indikator perilaku menunjukkan adanya potensi pembentukan kebiasaan baru yang lebih sehat apabila didukung oleh lingkungan yang konsisten. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan model pendampingan ini ke dalam program penguatan pendidikan karakter dan kebijakan literasi digital sekolah secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara guru BK, wali kelas, dan orang tua siswa, sehingga pengawasan dan pembinaan penggunaan gadget tidak hanya berlangsung pada saat kegiatan PKM, tetapi menjadi bagian dari budaya sekolah. Selain itu, siswa diharapkan dapat mempertahankan dan mengembangkan kebiasaan positif yang telah dibentuk dengan terus melatih kemampuan mengatur waktu, mengendalikan penggunaan gadget, serta meningkatkan etika dalam berkomunikasi digital, sedangkan bagi program studi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Pamulang, kegiatan ini dapat menjadi model pengabdian yang dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut sebagai bentuk kontribusi nyata dalam penguatan karakter siswa di era digital melalui pendekatan yang sistematis, aplikatif, dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Alrasheedi, M., Capretz, L. F., & Raza, A. (2015). A Systematic Review of the Critical Factors for Success of Mobile Learning in Higher Education (University Students' Perspective). *Journal of Educational Computing Research*, 52(2), 257–276. <https://doi.org/10.1177/0735633115571928>
- Astuti, N. D., Marzuki, M., Hajaroh, M., Prihatni, Y., Kusumawardhani, R., Hartono, A., Setiawan, A., & Aziz, M. K. N. A. (2025). Manajemen Pendidikan Karakter Berbasis Sekolah Era Digital di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 28–38. <https://doi.org/10.21831/jpka.v16i1.76084>
- Azmy, L., & Rahmawati, A. (2025). Regulasi Diri dalam Pemanfaatan Gadget Digital: Strategi Siswa Tahfidzul Qur'an untuk Menjaga Fokus dan Meningkatkan Hafalan. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15(2), 911–928. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2025.15.2.911-928>

- Efendi, F. K., & Damayanti, A. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 15794–15798. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.2387>
- Harnimayanti, & Rosida, L. (2025). Gambaran Penggunaan Gadget Pada Remaja Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Godean. *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan | E-ISSN: 3063-1467*, 1(4), 279–292.
- Ilishkina, D. I., de Bruin, A., Podolskiy, A. I., Volk, M. I., & van Merriënboer, J. J. G. (2022). Understanding self-regulated learning through the lens of motivation: Motivational regulation strategies vary with students' motives. *International Journal of Educational Research*, 113, 101956. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.101956>
- Irmayanti, R., Fauzia, A. N., Pahlevi, R., Junaedi, D., & Azrilia, S. (2025). Disiplin Positif untuk Menghadapi Tantangan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, Ilmu, Dan Aksi*, 1(2), 85–92. <https://doi.org/10.63203/abdimesia.v1i2.181>
- Koten, R. A. G., & Simarmata, H. M. P. (2025). Integration Of Digital Technology And Character Education: Building A Resilient Generation In The Era Of The Industrial Revolution 5.0. *MSJ: Majority Science Journal*, 3(3), 145–157. <https://doi.org/10.61942/msj.v3i3.423>
- Mirnawati, Daheri, M., & Botifar, M. (2024). Strategi Pendidikan Karakter Di Era Gadget: Mengintegrasikan Teknologi Untuk Membentuk Kepribadian Positif Pada Peserta Didik SMKN 4 Gowa. *Jurnal Pendidikan Mosikolah*, 3(2), 454–461.
- Mohamed, S., & Hermansyah, S. (2025). Reimagining Character Education: Integrating Digital Values Learning In Elementary Schools. *SMART: Journal of Multidisciplinary Educational*, 3(1), 1 ~ 11-1 ~ 11. <https://doi.org/10.61677/smart.v3i1.603>
- Ninawati, M., Zahra, A. N., Trisia, D., Abdi, N. L. P., Astuti, N. W., & Rachmah, F. (2025). Telaah Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Bangsa Di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 622–629. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21244>
- Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, Pub. L. No. 87 (2017). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/73167/perpres-no-87-tahun-2017>
Berlaku
- Pérez-Juárez, M. Á., González-Ortega, D., & Aguiar-Pérez, J. M. (2023). Digital Distractions from the Point of View of Higher Education Students. *Sustainability*, 15(7), 6044. <https://doi.org/10.3390/su15076044>
- Rumjaun, A., & Narod, F. (2025). Social Learning Theory – Albert Bandura. In B. Akpan & T. J. Kennedy (Eds.), *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory* (pp. 65–82). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1_5
- Singh, B., Murphy, A., Maher, C., & Smith, A. E. (2024). Time to Form a Habit: A Systematic Review and Meta-Analysis of Health Behaviour Habit Formation and Its Determinants. *Healthcare*, 12(23), 2488. <https://doi.org/10.3390/healthcare12232488>

- Sukatin, S., Ningsih, S. K., Syafitri, U., & Rizki, R. (2025). Gadget Policy and Discipline in The Technology Era: A Case Study of State Vocational High School 2 Batang Hari. *JITAR: Journal of Information Technology and Applications Research*, 1(1), 126–131. <https://doi.org/10.63956/jitar.v1i1.23>
- Sumiati, S., Dewiyanti, D., & Nurdiantisa, N. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas II di SMPN 3 Lamasi Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 201–208. <https://doi.org/10.56467/jptk.v6i2.92>
- Sumiatin, T., Ningsih, W. T., Yunariyah, B., Nugraheni, W. T., & Agnes, Y. L. N. (2025). Dampak penggunaan smartphone pada remaja. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 19(9), 2901–2910. <https://doi.org/10.33024/hjk.v19i9.2093>
- Umarsana, S. Z. N. N. P., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Peserta Didik. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(5), 7241–7247. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.9956>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003> Berlaku