

## Penguatan Disiplin Siswa melalui Kegiatan Sosialisasi Dampak Negatif Gadget di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat: Upaya Preventif dalam Dunia Pendidikan

Shella Febriyanti\*<sup>1</sup>, Nurul Fitri<sup>2</sup>, Erna Oktofia<sup>3</sup>, Amara Qisthi<sup>4</sup>, Suhaeti<sup>5</sup>, Mardiah<sup>6</sup>, Ina Miftuhatis<sup>7</sup>, Fransiska Sulistia<sup>8</sup>, Fadil Muhammad Ar-Razy<sup>9</sup>, Faisal Fadli<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</sup> Institut Teknologi Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta, Indonesia

\*e-mail: [shellafebriyanti13@gmail.com](mailto:shellafebriyanti13@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Pelajar SMK Muhammadiyah 1 Ciputat menghadapi permasalahan rendahnya kedisiplinan dalam penggunaan gadget serta kurangnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan sekolah. Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) melaksanakan dua program utama, yaitu edukasi disiplin digital melalui sosialisasi tata tertib, pelatihan soft skill, bimbingan belajar, literasi digital, serta psikososial dan konseling siswa; dan program peduli lingkungan melalui sosialisasi pengelolaan sampah, pembuatan tempat sampah dari galon bekas, serta penanaman pohon. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif melalui keterlibatan aktif siswa dan guru dalam setiap sesi pelatihan dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran siswa terhadap penggunaan gadget yang bijak dan perubahan perilaku yang lebih disiplin di lingkungan sekolah, serta terciptanya lingkungan sekolah yang lebih bersih dan hijau. Program ini berdampak pada terbentuknya karakter siswa yang lebih bertanggung jawab dan peduli terhadap tata tertib serta kelestarian lingkungan sekolah.

**Kata Kunci:** Disiplin Siswa, Kebersihan, Pendidikan, Penggunaan Gadget

### Abstract

Students at SMK Muhammadiyah 1 Ciputat face problems of low discipline in gadget use and a lack of concern for the cleanliness of the school environment. To address these issues, the Kuliah Kerja Nyata (KKN) team implemented two main programs: digital discipline education through socialisation of regulations, soft skills training, tutoring, digital literacy, and psychosocial support and counselling for students; and environmental care programs through waste management socialisation, making trash bins from used gallon containers, and tree planting. This activity uses a participatory approach through the active involvement of students and teachers in every training session and hands-on practice. The results of the activity show an increase in students' awareness of the wise use of gadgets and more disciplined behavioural changes in the school environment, as well as the creation of a cleaner and greener school environment. This program has an impact on the formation of students' characters, making them more responsible and caring towards school rules and environmental sustainability.

**Keywords:** Cleanliness, Education, Gadget Usage, Student Discipline

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan munculnya berbagai perangkat, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, yang mendukung pekerjaan manusia. Keberadaan teknologi ini membuat berbagai aktivitas menjadi lebih mudah dan efisien. Salah satu indikator kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah meningkatnya penggunaan media sosial. Sebagian besar pengguna media sosial adalah remaja, dan penggunaannya dapat membawa dampak maupun negatif masyarakat, terutama kelompok usia ini (Windari et al., 2021).

Dalam era digital, gadget bagian dalam kehidupan masyarakat, terutama kalangan pelajar. Menurut Mardhi (Hidayat, 2023), smartphone dapat menjadi alat yang efektif bagi pelajar untuk memahami perkembangan teknologi dan berkontribusi dalam era globalisasi. Melalui akses informasi edukatif, siswa dapat mengatasi kesulitan belajar secara mandiri (Chris et al., 2021).

Gadget adalah perangkat elektronik genggam dengan mobilitas tinggi, memiliki fungsi dasar telepon rumah, dan terintegrasi dengan berbagai teknologi untuk mendukung berbagai

aktivitas digital (Yuhani, 2013). Berdasarkan penelitian P. Handrianto (2013), sebanyak 70% remaja memiliki gadget perkembangan teknologi, sementara 10% lainnya memilikinya karena pemberian orang tua dalam penelitian (Azizah & Veronika, 2020). Meskipun gadget memberikan manfaat seperti akses informasi yang mudah dan komunikasi lebih baik, penggunaannya yang tidak teratur dapat masalah, termasuk gangguan kesehatan mental insomnia, kecemasan, dan depresi. Selain itu, dampak negatif pada karakter juga menjadi perhatian, seperti penurunan kemampuan sosial, kurangnya empati, dan menurunnya keterampilan interpersonal. Pemakaian gadget yang berlebihan dapat memengaruhi prestasi belajar siswa, menyebabkan malas belajar, serta berbagai dampak negatif lainnya.

SMK Muhammadiyah 1 Ciputat menerapkan aturan yang tegas terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Siswa hanya diperbolehkan menggunakan gadget untuk kepentingan belajar, sementara pada jam pelajaran gadget wajib disimpan kecuali atas instruksi guru. Penggunaan gadget untuk game, media sosial, dan hal non-akademik dilarang keras. Pengawasan ketat dilakukan oleh guru dan tim kesiswaan, dengan sanksi edukatif mulai dari teguran, penytiaan sementara hingga pemanggilan orang tua. Selain pengawasan tersebut, sekolah juga aktif dalam membina karakter siswa melalui kegiatan literasi digital, kultum pagi, dan penyediaan aktivitas alternatif sebagai upaya mengurangi ketergantungan gadget di luar pembelajaran.

Selain itu, SMK Muhammadiyah 1 Ciputat berkomitmen menjaga kebersihan lingkungan sekolah melalui program piket kelas harian dan kegiatan "Jum'at Bersih". Keberadaan tempat sampah terpilah di beberapa titik strategis mendukung pengelolaan sampah yang lebih baik. Meskipun secara umum lingkungan sekolah terjaga, sampah plastik masih ditemukan terutama di area kantin dan lapangan. Sekolah menanamkan nilai "kebersihan sebagian dari iman" serta memberikan penghargaan bagi kelas terbersih. Kegiatan peduli lingkungan juga diintegrasikan melalui organisasi Hizbul Wathan (Kepanduan) dan Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan.

Kebijakan disiplin penggunaan gadget dan program kebersihan lingkungan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang tertib, nyaman, dan kondusif. Namun, permasalahan disiplin penggunaan gadget dan kurangnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Penggunaan gadget yang tidak sesuai aturan menyebabkan sebagian siswa kehilangan fokus saat pelajaran, sehingga materi tidak terserap optimal. Sementara itu, kondisi lingkungan yang kurang bersih menimbulkan suasana belajar yang kurang nyaman dan dapat mengganggu konsentrasi siswa.

Dampak dari permasalahan ini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Dampak Permasalahan Penggunaan Gadget
  - 1) Menurunnya konsentrasi belajar karena siswa menggunakan gadget untuk hal-hal non-akademik.
  - 2) Prestasi akademik terganggu akibat kecanduan media sosial dan game yang mengurangi waktu belajar.
  - 3) Disiplin dan etika terganggu akibat kebiasaan melanggar aturan penggunaan gadget.
  - 4) Ketergantungan teknologi yang berlebihan mengurangi kemampuan berpikir kritis dan keterampilan manual siswa.
- b. Dampak Permasalahan Kebersihan Lingkungan
  - 1) Kenyamanan belajar menurun karena lingkungan yang kotor mengganggu konsentrasi.
  - 2) Risiko kesehatan meningkat akibat sampah yang menumpuk.
  - 3) Kurangnya rasa tanggung jawab sosial terhadap lingkungan sekitar.
  - 4) Citra sekolah menurun di mata masyarakat akibat lingkungan yang tidak terawat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa permasalahan utama yang perlu diperhatikan, Pertama, penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak pada mentalitas siswa, mencakup potensi gangguan kesehatan mental, penurunan perkembangan karakter, serta terganggunya interaksi sosial siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat. Kedua, masih minimnya pemahaman dan kurangnya langkah-langkah efektif untuk mencegah serta mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan menjadi tantangan yang perlu segera diatasi. Ketiga, kurangnya kesadaran dalam menjaga kebersihan dilingkungan sekolah yang disebabkan

oleh kurangnya rasa tanggung jawab sosial terhadap lingkungan sekitar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan disiplin penggunaan gadget dan kepedulian terhadap kebersihan di lingkungan SMK Muhammadiyah 1 Ciputat demi terciptanya suasana belajar yang kondusif dan lingkungan sekolah yang sehat.

## 2. METODE

### 2.1. Waktu dan Tempat

Program kerja KKN yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Program kerja ini dimulai pada tanggal 21 Mei 2025 sampai dengan tanggal 25 Juli 2025.

Adapun uraian kegiatan yang kami lakukan selama Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat dapat ditunjukkan oleh tabel 1.

Tabel 1. Jadwal dan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata

| Pertemuan                                            | Kegiatan                                                                                                                                           | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br>(Rabu, 21 Mei 2025) &<br>(Jumat, 23 Mei 2025)   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendahuluan dan survei kebutuhan sekolah</li><li>• Sosialisasi tata tertib dan penggunaan gadget</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• pengenalan anggota kepada pihak sekolah</li><li>• melakukan survey awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan sekolah, koordinasi dengan guru dan kepala sekolah untuk menyusun rencana kegiatan</li><li>• mengadakan sosialisasi tentang pentingnya menaati tata tertib sekolah</li><li>• edukasi penggunaan gadget secara bijak dan sehat selama di sekolah</li></ul> |
| 2<br>(Rabu, 28 Mei 2025)<br>& (Jumat, 30 Mei 2025)   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bimbingan belajar dan literasi akademik</li><li>• Pelatihan soft skill dan pengembangan karakter</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• membuka kelas bimbingan belajar untuk mata pelajaran tertentu yang menjadi kebutuhan siswa</li><li>• mengadakan kegiatan literasi seperti diskusi buku</li><li>• workshop tentang manajemen waktu, komunikasi efektif, dan kepemimpinan</li><li>• program penguatan karakter, misalnya : anti bullying, disiplin, dan etika sekolah</li></ul>                                       |
| 3<br>(Rabu, 16 Juli 2025) &<br>(Jumat, 18 Juli 2025) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pelatihan teknologi dan literasi digital</li><li>• Pengelolaan lingkungan sampah</li></ul>                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• memberikan pelatihan dasar penggunaan komputer dan internet yang aman</li><li>• edukasi literasi digital dan pengelolaan media sosial secara positif</li></ul>                                                                                                                                                                                                                      |

|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4<br/>(Rabu, 23 Juli 2025) &amp;<br/>(Jumat, 25 Juli 2025)</p> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendampingan psikososial dan konseling siswa</li><li>• Evaluasi dan penutupan kegiatan</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• program pengelolaan sampah dengan pembentukan bank sampah sekolah</li><li>• kampanye kebersihan dan penghijauan lingkungan sekolah melalui penanaman pohon atau pembuatan taman sekolah</li><li>• menyediakan sesi konseling kelompok atau individu untuk siswa yang membutuhkan</li><li>• sosialisasi manajemen stres dan kesehatan mental remaja</li><li>• melakukan evaluasi hasil kegiatan bersama guru dan siswa</li><li>• memberikan laporan dan rekomendasi tindak lanjut kepada pihak sekolah</li><li>• penutupan kegiatan</li></ul> |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 2.2. Khalayak Sasaran

Adapun sasaran pada program kerja yang dilaksanakan adalah Siswa-Siswi SMK Muhammadiyah 1 Ciputat. Pada seluruh program kerja yang dilaksanakan jumlah peserta yang hadir sebanyak 90 siswa.

## 2.3. Persiapan Kegiatan

Tahap awal yaitu persiapan. Mahasiswa KKN ITB Ahmad Dahlan mempersiapkan bahan-bahan serta alat yang dibutuhkan untuk melaksanakan program kerja. Alat dan bahan yang dibutuhkan pada program kerja sosialisasi tata tertib dan pengaruh penggunaan gadget, bimbingan belajar dan literasi akademik, pelatihan soft skill dan pengembangan karakter, pelatihan teknologi dan literasi digital, dan psikososial dan konselling siswa adalah persiapan materi power point yang dipersiapkan mahasiswa, infocus, laptop, serta angket yang diberikan kepada siswa-siswi. Kemudian alat dan bahan yang dibutuhkan pada program kerja peduli lingkungan sampah adalah galon bekas, cat, alat lukis, pohon, pupuk, dan air.

## 2.4. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat dengan tema “PENGUATAN DISIPLIN SISWA MELALUI KEGIATAN SOSIALISASI DAMPAK NEGATIF GADGET DI SMK MUHAMMADIYAH 1 CIPUTAT: UPAYA PREVENTIF DALAM DUNIA PENDIDIKAN”, metode yang digunakan terdiri dari tiga pendekatan utama yang dirancang untuk memberikan dampak maksimal terhadap siswa. Berikut adalah penjelasannya:

### a. Metode Pendidikan dan Penyuluhan

Metode Pendidikan dan Penyuluhan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta pentingnya pengelolaan waktu penggunaan gadget secara bijak. Metode ini dilakukan dengan memberikan penyuluhan secara sistematis yang mencakup materi seperti sosialisasi tentang pentingnya menaati tata tertib sekolah, pelatihan soft skill dan penguatan karakter siswa, dan pelatihan teknologi dan literasi digital. Penyampaian materi dilakukan dengan cara menggunakan berbagai media seperti presentasi, video pendek edukasi tentang kecanduan gadget, dan lain sebagainya.

### b. Metode Diskusi Kelompok

Metode Diskusi Kelompok bertujuan untuk mendorong kolaborasi antar siswa sehingga mereka dapat berbagi pengalaman dan pandangan terkait penggunaan gadget, sekaligus memperkuat solidaritas diantara mereka. Dalam kegiatan ini, siswa-siswi dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk melakukan presentasi kelompok di hadapan teman-teman mereka. Adapun tema yang diangkat dalam kegiatan presentasi ini adalah “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Disiplin di Kalangan Pelajar”. Melalui tema ini, kami ingin mendorong siswa untuk berpikir kritis, melatih kemampuan berbicara di depan umum, sekaligus memahami lebih dalam berbagai penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat berdampak pada perilaku dan kedisiplinan mereka di lingkungan sekolah. Selain itu dengan, dengan adanya kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab dalam kerja tim, serta keterampilan komunikasi akademik.

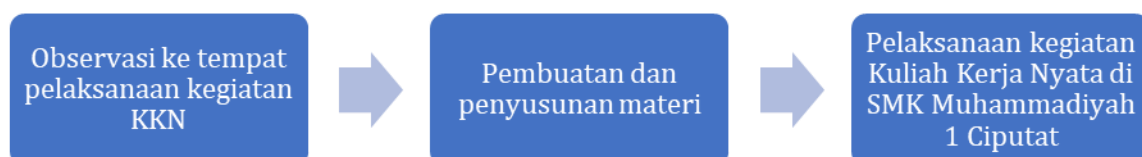
c. Metode Praktik Langsung

Metode Praktik Langsung bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian siswa-siswi terhadap pentingnya menjaga lingkungan yang bersih, sehat, dan hijau. Dalam kegiatan ini, diawali dengan penyuluhan mengenai pentingnya pengelolaan sampah, yang dilanjutkan dengan praktik langsung membuat bak sampah dari galon bekas. Setiap siswa telah menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk praktik tersebut. Para siswa dibimbing untuk mendaur ulang galon air bekas menjadi tempat sampah yang fungsional dan ramah lingkungan. Setelah praktik pembuatan bak sampah, dilanjutkan dengan kampanye kebersihan dan penghijauan sekolah. Siswa-siswi bersama tim KKN melakukan penanaman pohon di area terbuka sekolah dan ikut serta dalam pembuatan taman mini sebagai bentuk nyata kontribusi terhadap pelestarian lingkungan. Kegiatan ini bertujuan membangun kesadaran lingkungan, rasa tanggung jawab, serta semangat gotong royong dalam menjaga kebersihan dan kelestarian alam di sekolah.

## 2.5. Metode Evaluasi

Setelah melakukan seluruh program kerja, kelompok kami melakukan penilaian dan evaluasi terhadap pelaksanaan KKN. Evaluasi ini dilakukan dengan melalui tanya jawab langsung dan pengisian angket terkait manfaat kegiatan yang telah dilaksanakan. Dengan kombinasi metode ini, siswa diharapkan mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam rangka menjalankan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan tema “PENGUATAN DISIPLIN SISWA MELALUI KEGIATAN SOSIALISASI DAMPAK NEGATIF GADGET DI SMK MUHAMMADIYAH 1 CIPUTAT: UPAYA PREVENTIF DALAM DUNIA PENDIDIKAN”, berikut adalah langkah-langkah yang diambil untuk memecahkan masalah yang dihadapi di lingkungan SMK Muhammadiyah 1 Ciputat dapat ditunjukkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

### 2.5.1. Observasi ke Tempat Pelaksanaan KKN

a. Identifikasi Lokasi dan Kondisi Sekolah

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan observasi untuk menilai kondisi fisik dan fasilitas yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat termasuk ruang kelas, alat bantu pengajaran, dan sarana lainnya. Observasi ini bertujuan untuk memastikan kesiapan tempat dan kondisi yang mendukung kelancaran kegiatan.

b. Pendalaman Masalah yang Dihadapi

Berdasarkan wawancara dengan guru dan staff sekolah, identifikasi masalah terkait penggunaan gadget oleh siswa yang mempengaruhi konsentrasi belajar di kelas dan terkait

kesadaran siswa mengenai kebersihan di lingkungan sekolah. Hal ini membantu dalam penyusunan materi yang relevan dan tepat sasaran sesuai dengan kondisi di lapangan

### 2.5.2. Pembuatan dan Penyusunan Materi

- a. Penyusunan Materi Edukasi yang Sesuai  
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tim menyusun materi yang berfokus pada pemahaman dampak gadget terhadap mentalitas siswa, serta memberikan solusi praktis untuk mengelola waktu dan penggunaan teknologi dengan bijak.
- b. Pemilihan Metode Pengajaran  
Materi disusun dalam format yang mudah dipahami dengan metode sosialisasi, diskusi, dan studi kasus. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mudah menyerap informasi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.5.3. Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat

- a. Pelaksanaan Sosialisasi dan Pembekalan  
Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi mengenai tata tertib sekolah dan penggunaan gadget yang bijak, yang dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk menggali pemahaman yang lebih dalam. Penggunaan multimedia dan studi kasus membantu siswa lebih memahami topik yang dibahas.
- b. Evaluasi Pemahaman dan Umpan Balik  
Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi melalui kuis singkat dan diskusi untuk mengukur seberapa jauh materi yang diserap oleh siswa. Umpan balik dari guru juga dikumpulkan untuk mengetahui efektivitas kegiatan ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk merealisasikan pemecahan masalah terkait isu penggunaan gadget yang berlebihan yang berdampak pada konsentrasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat, kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dirancang dengan tahapan kegiatan seperti ditunjukkan gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan

Saat memulai kegiatan, kami melakukan diskusi singkat yang bertujuan untuk menggali pemahaman awal peserta mengenai pengaruh gadget terhadap kehidupan mereka. Mayoritas siswa menganggap gadget sebagai alat yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk berkomunikasi, hiburan, maupun belajar. Namun, mayoritas siswa juga mengaku bahwa mereka sering kali merasa sulit mengontrol waktu yang dihabiskan dengan gadget, bahkan seringkali merasa cemas dan tertekan jika tidak dapat mengakses perangkat tersebut. Dari diskusi ini, terlihat bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan. Oleh karena itu, kegiatan ini menjadi sangat penting untuk membuka wawasan mereka mengenai pengaruh gadget terhadap kesehatan mental, fisik, dan hubungan sosial.

Adapun hasil observasi kami terkait program kerja Sosialisasi tata tertib dan pengaruh penggunaan gadget yaitu terciptanya kesadaran siswa akan pentingnya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan disiplin di sekolah. Siswa diajarkan mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap kesehatan fisik dan mental. Penurunan kualitas tidur, kecemasan, depresi, dan gangguan dalam

interaksi sosial. Selain itu, dijelaskan pula dampak fisik seperti gangguan penglihatan dan postur tubuh akibat kebiasaan menggunakan gadget dalam waktu lama. Dengan adanya kegiatan penyebaran angket saat pelaksanaan program kerja, hampir 85% siswa setuju dengan pembahasan bahwa pengaruh penggunaan gadget ini akan berdampak buruk apabila tidak ditangani dengan baik, dan jadi memahami kembali butir-butir tata tertib sekolah secara jelas. Dampak yang dapat dihasilkan adalah meningkatnya kesadaran siswa terhadap pentingnya kedisiplinan dan etika dalam lingkungan sekolah.



Gambar 3. Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget dan Pengisian Angket

Hasil observasi kami terkait Program kerja bimbingan belajar dan literasi akademik yaitu meningkatnya kemampuan berpikir kritis, kemampuan komunikasi akademik, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberi tugas membuat presentasi dengan tema *"Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Disiplin di Kalangan Pelajar"*. Proses dilakukan secara bertahap mulai dari perencanaan materi, pembagian peran, latihan presentasi, hingga penyampaian di depan kelas. Setelah materi disampaikan, sesi diskusi dan tanya jawab berlangsung dengan antusias. Banyak siswa yang bertanya secara konkret untuk mengurangi kecanduan gadget, serta mengatasi perasaan cemas dan gelisah ketika tidak dapat menggunakan gadget. Beberapa siswa juga berbagi pengalaman mereka mengenai ketergantungan terhadap gadget dan dampaknya terhadap kualitas tidur mereka. Diskusi ini berjalan sangat interaktif, dengan banyak siswa yang berbagi pendapat dan bertukar pengalaman satu sama lain. Melalui kegiatan ini, dampak yang dihasilkan adalah siswa menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, berkembangnya kemampuan berpikir kritis terhadap isu yang relevan dengan kehidupan mereka, serta meningkatnya rasa percaya diri dan kerjasama antar siswa dalam kelompok.



Gambar 4. Kegiatan Siswa Saat Presentasi Kelompok Didalam Kelas

Hasil observasi kami terkait Program kerja pelatihan soft skill dan pengembangan karakter yaitu upaya membentuk karakter siswa yang tangguh, percaya diri, serta memiliki keterampilan sosial yang baik. Materi ini merupakan bagian penting dalam pembentukan kompetensi siswa yang tidak hanya berfokus pada penguasaan hard skill, tetapi juga kemampuan

interpersonal, komunikasi, kepemimpinan, dan sikap positif. Kegiatan dilakukan melalui workshop interaktif yang mencakup materi seperti manajemen waktu, komunikasi efektif, pemecahan masalah, anti-bullying, integritas, disiplin serta etika sekolah. Pelatihan dilakukan dengan sesi diskusi terbuka, dimana siswa diberi ruang untuk menyampaikan pandangan, bertanya dan berbagai pengalaman. Hasilnya menunjukkan siswa memiliki antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan dan aktif dalam diskusi. Dampak jangka panjangnya adalah terciptanya sumber daya manusia yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga memiliki sikap profesional dan etika yang baik. Hal ini berimplikasi pada peningkatan kualitas lulusan yang lebih siap menghadapi dunia kerja dan turut membangun budaya kerja yang produktif. Menurut Heckman dan Kautz (2012), soft skill seperti ketekunan, disiplin diri, dan kemampuan berinteraksi sosial berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan akademik dan prospek pekerjaan. Dengan demikian, penggabungan materi soft skill dan pengembangan karakter dalam pelatihan akan memperkuat kompetensi siswa, menjadikan mereka lebih adaptif, bertanggung jawab, dan beretika dalam berbagai aspek kehidupan.



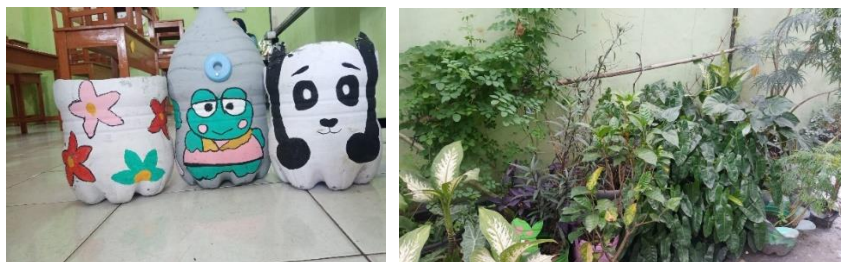
Gambar 5. Kegiatan Diskusi Siswa Saat Workshop Interaktif

Hasil observasi kami terkait Program kerja pelatihan teknologi dan literasi digital yaitu kami memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital serta kemampuan untuk mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi digital secara bertanggung jawab. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang mencakup aspek etika, keamanan, dan keterampilan teknis meningkatkan kemampuan pengguna dalam menghadapi tantangan digital seperti hoaks, pelanggaran privasi, dan cyberbullying (Arimbi et al., 2024). Melalui kegiatan ini, tidak hanya ingin meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam menggunakan teknologi, tetapi juga menanamkan pemahaman akan pentingnya literasi digital di era modern. Pendekatan pelatihan yang efektif menggabungkan ceramah dan praktik langsung agar siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkannya secara nyata. Kemudian siswa-siswi diajak untuk berdiskusi mengenai pengalaman mereka di media sosial dan dampak yang dirasakan, sebagai bentuk refleksi sekaligus edukasi praktis. Kami percaya bahwa pelatihan seperti ini sangat relevan untuk menutup kesenjangan pengetahuan digital dan membekali siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital yang semakin kompleks. Dengan pelatihan ini, siswa diharapkan tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang mahir, tetapi juga warga digital yang bertanggung jawab dan kritis.



Gambar 6. Kegiatan Siswa Saat di Laboratorium Komputer

Hasil observasi kami terkait Program kerja sosialisasi pengelolaan sampah dan penanaman pohon di lingkungan sekolah yaitu merupakan upaya strategis untuk membangun kesadaran dan partisipasi aktif siswa serta organisasi sekolah dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan dan bertujuan untuk mengedukasi siswa mengenai pentingnya pemilahan, mengurangi, dan mendaur ulang sampah. (Rizma, 2022) Kurangnya pengetahuan mengenai pemilahan sampah di sekolah dapat menimbulkan masalah kesehatan, seperti penyebaran penyakit dan infeksi. Hal ini dapat membahayakan kesehatan siswa-siswi. Menurut (Febriyanti et al., 2023) perlu diadakannya edukasi pemilahan sampah kepada siswa-siswi di sekolah, guna dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa-siswi tentang pentingnya menjaga kesehatan lingkungan sekolah melalui pemilahan sampah dan cara melakukannya dengan benar. Kemudian kami mengajak siswa untuk menumbuhkan kepedulian lingkungan melalui aksi sederhana namun bermakna, yaitu membuat bak sampah dari galon air bekas dan melakukan penanaman pohon di area sekolah. Penanaman pohon sebagai bagian dari program kerja memperkuat kesadaran tentang pentingnya penghijauan dan manfaat pohon dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Kegiatan ini bertujuan untuk penurunan jumlah sampah yang dibuang sembarangan dan meningkatkan kesadaran dan kepedulian siswa-siswi terhadap pentingnya menjaga lingkungan yang bersih dan sehat. Melalui kegiatan ini, siswa mulai memahami pentingnya menjaga lingkungan sejak dini, serta belajar memanfaatkan barang bekas menjadi sesuatu yang bermanfaat. Tumbuh pula rasa tanggung jawab dalam diri siswa dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan.



Gambar 7. Hasil Kegiatan Siswa Saat Membuat Bak Sampah Dari Galon Bekas dan Penanaman Pohon di Lingkungan Sekolah

Hasil observasi kami terkait Program kerja psikososial dan konseling siswa yaitu dalam kegiatan ini kami bekerjasama dengan guru BK (Bimbingan Konseling) untuk memberikan edukasi kepada siswa mengenai cara mengenali gejala stress dan strategi dasar untuk menjaga kesehatan mental dalam aspek emosional, sosial, dan psikologis, khususnya dalam konteks kehidupan sekolah. Program ini bertujuan memberikan layanan bimbingan dan konseling guna membantu siswa mengatasi berbagai masalah psikologis dan sosial yang mereka hadapi, serta membekali mereka dengan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan program psikososial dan konseling di sekolah sangat penting mengingat banyak siswa menghadapi tekanan, kecemasan, konflik sosial, dan masalah emosional lainnya yang dapat menghambat perkembangan dan prestasi mereka. Rahmawati, *et.al.* (2022) mencatat bahwa kecemasan yang berkepanjangan dapat memicu depresi dan menurunkan performa akademik secara signifikan. Guru bimbingan konseling memiliki peran penting dalam membantu siswa mengelola kecemasan akademik melalui manajemen stres dengan pendekatan berbasis komunikasi suportif. Program ini biasanya melibatkan bimbingan individu maupun kelompok, peer support (dukungan sebaya), pelatihan keterampilan sosial, serta intervensi untuk mengelola stres dan konflik. Program psikososial dan konseling terbukti mampu meningkatkan kesejahteraan mental siswa, menurunkan tingkat kecemasan, stres, serta mengurangi kejadian kekerasan dan bullying di lingkungan sekolah. Materi disampaikan secara interaktif, dilengkapi dengan sesi berbagi pengalaman dan diskusi terbuka. Para Siswa mulai menunjukkan keterbukaan dalam menyampaikan perasaan dan permasalahan pribadi yang selama ini dirasakan, seperti kecemasan, overthinking, hingga kesulitan mengatur waktu. Respons positif dari siswa dalam sesi

ini menunjukkan pentingnya ruang aman untuk membicarakan isu kesehatan mental di lingkungan sekolah. Dengan demikian, program kerja psikososial dan konseling siswa berkontribusi besar dalam menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung kesehatan mental dan perkembangan sosial-emosional siswa secara optimal.



Gambar 8. Penyampaian Materi Mengenai Psikososial dan Konseling Siswa Bersama Guru BK

Sebelum acara berakhir, siswa diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik terkait materi yang telah disampaikan. Banyak siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih sadar akan dampak negatif penggunaan gadget dan lebih termotivasi untuk mengelola waktu dengan bijak. Pihak sekolah juga menyatakan komitmennya untuk mengadakan kegiatan serupa di masa mendatang guna mendukung upaya pembentukan mentalitas yang lebih sehat di era digital.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, baik di kalangan siswa maupun guru. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui kuis singkat dan diskusi kelompok, sebagian besar peserta mengaku lebih paham mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan fisik mereka. Selain itu, banyak siswa yang menyatakan komitmennya untuk membatasi penggunaan gadget yang berlebihan dan mengatur waktu dengan lebih baik. Guru dan staf administratif juga mengapresiasi kegiatan ini, dan mereka menegaskan pentingnya peran mereka dalam menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kesehatan mental siswa.

Peningkatan pemahaman ini dapat dilihat dari beberapa indikator. Pertama, hampir seluruh siswa mengakui bahwa mereka merasa lebih sadar akan pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget. Kedua, beberapa peserta menunjukkan perubahan pola pikir dengan berkomitmen untuk mengurangi penggunaan gadget pada malam hari untuk mencegah gangguan tidur. Hal ini menunjukkan bahwa pemaparan materi dan diskusi yang dilakukan berhasil mengubah perspektif mereka.

Setelah mengikuti kegiatan ini, sejumlah siswa menunjukkan perubahan yang signifikan dalam sikap mereka terhadap penggunaan gadget. Beberapa siswa mengungkapkan niat mereka untuk lebih aktif berinteraksi dengan teman-teman secara langsung, serta meluangkan waktu untuk kegiatan fisik, seperti berolahraga atau berkumpul dengan keluarga. Sebagian siswa juga mulai mempertimbangkan untuk mengurangi waktu bermain game daring yang sebelumnya menghabiskan banyak waktu mereka. Meskipun demikian, ada beberapa siswa yang mengungkapkan kesulitan dalam mengurangi ketergantungan terhadap gadget, terutama dalam konteks media sosial yang sering mereka akses untuk berkomunikasi dengan teman-teman. Ini

menunjukkan bahwa meskipun pemahaman telah meningkat, perubahan perilaku membutuhkan waktu dan dukungan lebih lanjut.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam kegiatan ini adalah kebiasaan siswa yang sudah terbentuk dalam penggunaan gadget. Siswa mengakui bahwa mereka merasa nyaman dan aman dengan gadget, yang menyebabkan mereka sulit untuk mengurangi atau membatasi penggunaannya. Selain itu, kebiasaan multitasking—seperti menggunakan gadget untuk bermain game sambil mengerjakan tugas—juga menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih holistik dalam mengatasi masalah ini, termasuk dukungan dari pihak sekolah dan orang tua untuk menciptakan kebiasaan baru yang lebih sehat.

Kegiatan ini memberikan dampak yang cukup besar terhadap lingkungan sekolah, baik bagi siswa maupun guru. Beberapa guru mulai mengidentifikasi perlunya pengawasan lebih ketat terhadap penggunaan gadget di lingkungan sekolah, terutama dalam jam pelajaran dan di area-area tertentu yang rentan terhadap penyalahgunaan teknologi. Selain itu, siswa dan guru mulai membicarakan pentingnya menciptakan keseimbangan antara kegiatan akademik dan non-akademik, dengan teknologi sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti interaksi sosial dan kegiatan fisik.

## **4. KESIMPULAN**

### **4.1. Kesimpulan**

Dari hasil uraian pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif sebagai bentuk kontribusi edukatif dari mahasiswa kepada lingkungan sekolah. Di satu sisi, gadget memberikan dampak positif berupa kemudahan dalam mengakses informasi serta pengembangan keterampilan teknologi. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan berbagai gangguan kesehatan mental, seperti kecemasan, insomnia, dan stres serta memengaruhi motivasi belajar dan interaksi sosial siswa. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget, di mana banyak siswa mulai menyadari pentingnya pengelolaan waktu secara bijak dan berkomitmen untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget. Selain itu, guru dan staf sekolah memberikan apresiasi terhadap kegiatan ini, dengan menyoroti pentingnya kebijakan yang mendukung penggunaan gadget secara bijak untuk menciptakan keseimbangan antara teknologi dan kesehatan mental siswa.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, disarankan agar sekolah rutin menyelenggarakan edukasi atau seminar mengenai penggunaan gadget yang bijak, melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran di rumah. Sekolah juga dapat terkait penggunaan gadget, seperti membatasi waktu penggunaannya pada jam tertentu dan memantau pelaksanaannya. Selain itu, pengembangan kegiatan berkelanjutan seperti workshop manajemen waktu dan pengelolaan stres sangat diperlukan untuk membantu siswa menciptakan keseimbangan antara teknologi, kesehatan mental, dan aktivitas belajar. Kerja sama antara sekolah dan orang tua menjadi faktor penting dalam memastikan penggunaan gadget yang terkendali di rumah, sehingga dapat mendukung siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat secara mental dan sosial. Melalui langkah-langkah ini, diharapkan siswa mampu mengelola penggunaan gadget dengan lebih bijak, mendukung proses pembelajaran, serta menciptakan lingkungan sekolah yang sehat dan harmonis.

### **4.2. Saran**

Saran dari kami selaku mahasiswa terhadap serangkaian program kerja yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat ini dapat membawa manfaat baik bagi siswa, guru, dan lingkungan sekolah secara umum. Kami berharap program seperti pelatihan sosialisasi, pelatihan, literasi digital, dan penguatan karakter yang dijalankan dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan oleh pihak sekolah. Selain itu, pelaksanaan KKN di masa mendatang diharapkan

memiliki waktu yang lebih optimal, dengan perencanaan dan koordinasi yang lebih matang antara mahasiswa, pihak sekolah, serta dosen pembimbing. Dukungan fasilitas dan partisipasi aktif seluruh pihak sangat penting agar kegiatan seperti ini dapat memberikan dampak yang lebih besar bagi perkembangan SMK Muhammadiyah 1 Ciputat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan pertolongan-Nya, jurnal laporan akhir Kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) Institut Teknologi Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta Tahun 2025 yang berjudul “PENGUATAN DISIPLIN SISWA MELALUI KEGIATAN SOSIALISASI DAMPAK NEGATIF GADGET DI SMK MUHAMMADIYAH 1 CIPUTAT: UPAYA PREVENTIF DALAM DUNIA PENDIDIKAN” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, dorongan, dan doa dari semua pihak, maka penulisan jurnal laporan akhir kelompok KKN ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya tulis ini yaitu kepada:

- a. Bapak Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta, Prof. Dr. Yayat Sujatna S.E., M.Si.
- b. Bapak Aminuddin, S.E., M.M, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta
- c. Bapak Ayi Muhyidin S.E, M.M Selaku Ketua Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta
- d. Bapak Adi Musharianto SE, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses KKN berlangsung.
- e. Bapak Adi Suryadi M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Ciputat yang telah menyambut dan menerima mahasiswa KKN ITB Ahmad Dahlan
- f. Guru dan Siswa SMK Muhammadiyah 1 Ciputat yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan dan pembelajaran
- g. Kepada Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan serta doa yang tiada henti-hentinya
- h. Teman-teman mahasiswa KKN ITB Ahmad Dahlan yang selalu memberikan semangat dan berjuang, terima kasih atas kekompakan dan solidaritasnya selama proses KKN berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., Veronika, N., & ... (2020). KORELASI MINAT BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMPN 01 BANDAR. *Jurnal Ilmiah ....*
- Arimbi, A. N., Suryani, N., & Sari, P. A. (2024). Literasi digital: Pondasi kesiapan sumber daya manusia menghadapi bonus demografi Indonesia 2045. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(12), 796-807.
- Chris, A., Dewi, S. M., & Novendy, N. (2021). PENINGKATAN PENGETAHUAN ORANGTUA MENGENAI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI TKK TUNAS HARAPAN BOGOR. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v4i2.13021>
- Heckman, J. J., & Kautz, T. (2012). Hard evidence on soft skills. *Labour Economics*, 19(4), 451-464. <https://doi.org/10.1016/j.labeco.2012.05.014>
- Febriyanti, R., Vita, N., Rahayu, A., Pitaloka, W. D., & Yakob, A. (2023). Edukasi Pemilahan Sampah sebagai Upaya Penanganan Masalah Sampah di SD Muhammadiyah Baitul Fallah Mojogedang. 5(1), 37–45. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22456>
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsindimpun Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>

- Rahmawati, S. N., Muryati, M., & Muttaqin, Z. (2022). Gambaran Perilaku Bullying Pada Anak Kelas 5 Sd. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 2(1), 21-29. <https://jurnal.polkesban.ac.id/index.php/jkifn/article/view/91>.
- Rizma, P. (2022). Cara Mengurangi Sampah Plastik di Sekolah, Wajib Ditiru! | SMA Dwiwarna (Boarding School). Blog SMA Dwiwarna (Boarding School). <https://www.smadwiwarna.sch.id/cara-mengurangi-sampah-plastik-disekolah/>
- SMK Muhammadiyah 1 Ciputat. (n.d.). *Sejarah Sekolah*. Diakses pada 3 Agustus 2025, dari <https://smkm1ciputat.sch.id/sejarah-sekolah/>
- Windari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2).
- Yuhani, E. (2013). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

## Halaman Ini Dikosongkan