

STRATEGI INTEGRASI PROGRAM PESANTREN RAMADHAN MENGHADAPI PENETRASI TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP REMAJA ISLAM DI KOTA PADANG

**Afdhil Hafid¹⁾*, Raju Wandira¹⁾, Ozzy Secio Riza¹⁾, Domi Sepri¹⁾,
Restika Putri¹⁾, Jihan Ariska Kamal¹⁾**

¹⁾ Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Imam Bonjol Padang
Kampus III UIN Imam Bonjol, Sungai Bangek, Koto Tengah, Padang

*Corresponding Author, Email: afdhilhafid@uinib.ac.id

Diterima: 30-05-2025

Direvisi: 31-10-2025

Disetujui: 02-11-2025

ABSTRAK

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan digital. Penggunaan gadget pada remaja membawa dampak signifikan terhadap aspek perilaku yang dipengaruhi perkembangan psikososial dari lingkungan sekitar. Pemanfaatan gadget perlu diarahkan pada saat siswa sudah mampu mengoperasikan dan menggunakan teknologi secara tepat dan bertanggung jawab. Penelitian pengabdian ini menggunakan metode prosedural yang sistematis mulai dari identifikasi kerangka kompetensi hingga penetapan indikator capaian pemahaman siswa terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, diskusi, dan literatur review untuk menyusun kerangka kompetensi yang mencakup aspek pemanfaatan gadget, pengetahuan teknologi, kesadaran dampak, serta penggunaan gadget secara aman dan produktif. Hasil penelitian ini menyajikan analisis parameter untuk melakukan identifikasi kompetensi siswa pada aspek kognitif penggunaan gadget secara fungsional sebagai dasar untuk menyiapkan strategi dalam memitigasi dampak negatif dari penggunaan gadget yang beresiko. Penelitian ini juga menyajikan strategi penguatan pembelajaran dengan pendekatan aspek penguatan karakter melalui kegiatan pesantren Ramadhan. Atas dasar kajian dan tindak lanjut identifikasi kompetensi diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pesantren Ramadhan menjadi motor dalam menanamkan nilai-nilai dasar kognisi sosial, termasuk pemanfaatan gadget secara positif, sehingga membentuk generasi remaja yang cerdas, bertanggung jawab, dan berakhlak baik dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Kata Kunci: *Gadget, Kompetensi Digital, Pembelajaran, Pesantren*

ABSTRACT

The integration of technology into the learning process offers students opportunities for autonomous learning while fostering the development of essential digital competencies. However, gadget usage among adolescents exerts significant behavioral influences shaped by their psychosocial development and environmental factors. Therefore, the utilization of gadgets must be appropriately regulated when students demonstrate the ability to operate and engage with technology responsibly. This community service research employs a systematic procedural methodology, commencing with the identification of competency frameworks and progressing to the formulation of indicators measuring students' comprehension of gadget usage within educational contexts. Data were gathered through direct observation, focused discussions, and comprehensive literature reviews to construct a competency framework encompassing gadget utilization, technological literacy, impact awareness, and safe, effective usage. The results of this study present an analysis of parameters for identifying students' competencies in the cognitive aspects of functional gadget use as a basis for developing strategies to mitigate the negative impacts of high-risk gadget usage. This research also proposes strategies to strengthen learning through a character-building approach, implemented via Ramadan pesantren activities. Based on the study and subsequent identification of competencies, it is expected that optimizing the Ramadan pesantren program will serve as a catalyst in instilling fundamental values of social cognition, including the positive use of gadgets, thereby fostering a generation of adolescents who are intelligent, responsible, and morally upright in the face of technological advancements.

Keywords: *Gadgets, Digital Competency, Learning, Pesantren*

PENDAHULUAN

Gadget merupakan perangkat penting yang telah menjadi kebutuhan bagi manusia di seluruh dunia. Saat ini, hampir sepertiga populasi dunia dapat mengakses berbagai layanan digital dengan mudah dari mana saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Kemunculan berbagai platform media sosial yang semakin terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari, memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berbagi informasi, berinteraksi, dan membentuk jaringan sosial yang lebih luas dalam dunia baru, yaitu dunia digital [1]. Perkembangan pesat teknologi modern di era gadget telah mengarah pada revolusi media modern yang terjadi di kalangan generasi Z (Gen Z). Pada awalnya, penggunaan gadget sangat terbatas pada para profesional, namun saat ini penggunaannya menjadi semakin umum, terutama di kalangan Gen Z. Semakin banyak orang yang mampu memiliki perangkat ini karena gadget kini mudah ditemukan dan dijual dengan harga terjangkau [2]. Di Indonesia sendiri pada tahun 2018, menunjukkan capaian sebagai pengguna sosial media terbanyak keempat dari seluruh populasi dunia. Masifnya penggunaan internet dipengaruhi oleh penggunaan sosial media yang mencapai lebih dari 100 juta pengguna aktif yang mengakses melalui gadget maupun ponsel [3]. Berdasarkan latar tersebut, penelitian pengabdian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi pemanfaatan gadget secara fungsional dan memitigasi dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan di kalangan generasi muda. Secara khusus, penelitian ini mengidentifikasi faktor-faktor kecanduan gadget, serta hubungan dan kontribusi pengaruh gangguan kecerdasan emosi, mental, dan dampak stres [4], khususnya pada remaja islam partisipan kegiatan pesantren ramadhan pada lokasi pengabdian. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak, terutama guru, pendidik dan orang tua, dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memengaruhi kesehatan mental. Selain itu, melalui studi ini dapat menjadi salah satu panduan dalam melengkapi kegiatan penunjang pada Pesantren Ramadhan di Kota Padang guna membantu generasi penerus islam mengurangi dampak ketergantungan terhadap kecanduan gadget. Sebagian besar penelitian ini menyajikan data melalui sumber primer literatur review dan tindakan lapangan yang disesuaikan dengan subjek pada penelitian pengabdian ini.

TINJAUAN LITERATUR

Emergensi Penetrasi Teknologi Informasi

Inovasi teknologi digital pada masa sekarang sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan kita. Perangkat-perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, dan iPad bergantung sebagian atau sepenuhnya pada teknologi internet agar dapat berfungsi dengan baik. Saat ini,

internet terus berkembang dengan kecepatan luar biasa, dan sekitar 32,7% populasi dunia telah memiliki akses ke internet. Internet kini telah menjadi lebih luas, lebih cepat, dan semakin mudah diakses oleh komunitas non-teknis, memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan berbagi minat melalui berbagai platform jejaring sosial. Perkembangan media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, Twitter (X), YouTube, dan LinkedIn telah memungkinkan pengguna untuk dengan cepat membagikan informasi serta berinteraksi dengan lebih banyak orang di seluruh dunia [1]. Seiring dengan perkembangan ini, penggunaan gadget juga sering dikaitkan dengan peningkatan status sosial, karena kepemilikan perangkat digital mencerminkan tingkat kemajuan teknologi seseorang. Penelitian oleh Turner (2015) menyatakan bahwa pengguna gadget adalah penjelajah informasi digital yang paling efektif karena strategi pencarian informasi yang lebih efisien [5]. Selain itu, ketersediaan berbagai aplikasi pada perangkat ini memungkinkan pengguna untuk bersosialisasi, berkomunikasi, serta mengakses berbagai layanan yang mendukung aktivitas sehari-hari [2][6].

Perkembangan teknologi digital ini khususnya penggunaan internet dan perangkat gadget, telah mengubah cara manusia berinteraksi sosial serta cara otak memproses informasi. Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan gadget dengan perubahan perilaku tertentu. Meski masih ada perdebatan, sebagian besar pakar menyadari adanya pengaruh perkembangan mental dan kognitif manusia yang berbeda pada era digital saat ini. Kecanduan teknologi masih menjadi topik yang kontroversial, dengan banyak literatur yang mengidentifikasi penggunaan teknologi yang berlanjut meskipun menimbulkan masalah dalam kehidupan sosial dan profesional individu, diidentifikasi beberapa tanda kecanduan digital, seperti obsesi dengan perangkat, upaya yang gagal untuk mengurangi penggunaan, gangguan suasana hati, penggunaan yang melebihi batas yang diinginkan, serta dampak negatif terhadap pekerjaan dan hubungan sosial. Sejalan dengan hal ini, penelitian menunjukkan bahwa hampir 40% remaja merasa khawatir mereka kecanduan internet, dan ada kekhawatiran bahwa hal ini dapat membuat mereka lebih rentan terhadap perundungan siber (*cyberbullying*). Bahkan, peneliti mengungkapkan bahwa pengguna internet yang berlebihan menghabiskan hingga 40 jam per minggu untuk berselancar di dunia maya, sementara pemain video game yang bermain selama dua hingga tujuh jam sehari menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka. Penelitian lain menunjukkan bahwa otak pengguna internet yang berlebihan memiliki komposisi yang berbeda dibandingkan dengan mereka yang hanya menghabiskan waktu kurang dari dua jam per hari di dunia maya [1].

Pada masa sekarang, remaja menjadi salah satu kelompok pengguna teknologi yang paling aktif. Mereka memanfaatkan perangkat digital tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk membangun identitas sosial, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Remaja merupakan waktu dimana seseorang berada pada umur belasan tahun, dan pada masa ini manusia tidak dapat disebut sebagai anak-anak ataupun dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang fase usia remaja menurut digolongkan dua bagian, yaitu sebagai remaja awal dan remaja akhir. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik [7]. Pada masa sekarang, rata-rata remaja (usia 13 hingga 17 tahun) menghabiskan sekitar 6,5 jam dan anak-anak usia pra-remaja menghabiskan rata-rata satu setengah jam untuk menggunakan gadget. Perilaku, pengalaman, dan kejadian ini dapat bersifat positif atau negatif, sehat atau tidak sehat, serta normal atau bermasalah. Aspek positif teknologi bagi remaja meliputi kemampuan untuk berbicara lebih bebas (menemukan suara atau komunitas diri) secara online, memperoleh pembelajaran/pengetahuan, berkomunikasi/berinteraksi dengan orang lain, serta eksplorasi kreatif. Remaja juga terbuka terhadap penggunaan teknologi untuk penilaian dan intervensi dalam perawatan kesehatan, seperti teknologi berbasis web yang mendukung remaja dengan gejala depresi dan layanan pesan teks sebagai intervensi untuk obesitas remaja atau pemikiran bunuh diri [8].

Kerentanan Generasi dalam Eksplorasi Digital

Penggunaan gadget pada remaja merupakan fenomena yang lumrah, setidaknya ada enam alasan utama mengapa individu menggunakan gadget, yaitu: (a) untuk mencari informasi; (b) fungsi sosial; (c) afeksi; (d) gaya; (e) mobilitas; dan (f) aksesibilitas [9]. Bagi remaja, kemampuan untuk berhubungan dengan teman dengan mudah merupakan kunci penting mengapa remaja menggunakan gadget karena remaja banyak melakukan eksplorasi dengan menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman-temannya dibandingkan dengan orang tuanya dalam tahap perkembangan ini. Kehadiran gadget dapat lebih mudah menghubungkan remaja dengan temannya melalui media sosial dan aplikasi chatting, karena remaja bahkan tidak perlu bertatap muka langsung dengan temannya untuk berkomunikasi [6]. Meski banyak dampak positif dari gadget yang memudahkan remaja, namun penggunaan yang berlebihan selalu bukan hal yang baik. Penggunaan gadget secara berlebihan biasanya terjadi karena digunakan sebagai sarana hiburan, seperti bermain game, terutama kepada anak laki-laki. Sementara anak

perempuan kebanyakan lebih menggunakan gadget untuk fungsi sosial seperti media sosial atau *chatting* [9][10]. Sebagai gambaran umum, pada Tabel 1 disajikan beragam aplikasi sosial media dengan berbagai fitur yang menarik pengguna di kalangan remaja dan tentunya aspek fungsi sosial yang tersedia melalui platform tersebut.

Tabel 1. Sosial Media Populer di Kalangan Remaja

No	Nama Aplikasi	Deskripsi Singkat
1	Askfm	Situs jejaring sosial untuk mengajukan pertanyaan, sering kali secara anonim.
2	Chatroulette	Situs dengan lebih dari 20 versi yang memungkinkan video chat instan dengan pasangan acak.
3	Facebook & Facebook Live	Media sosial paling umum yang dapat diakses di berbagai platform.
4	Instagram	Platform berbagi foto dan video yang terhubung dengan jejaring sosial lain seperti Facebook.
5	Kik	Aplikasi perpesanan yang memungkinkan komunikasi anonim untuk semua usia.
6	Line	Aplikasi perpesanan dengan fitur panggilan gratis, pesan suara, dan penghapus pesan otomatis.
7	Musical.ly (sekarang TikTok)	Aplikasi video pendek yang memungkinkan pengguna mengunggah dan menonton video.
8	Reddit	Situs berita sosial, peringkat konten web, dan forum diskusi.
9	Sarahah	Aplikasi pesan anonim untuk mengirim pesan tanpa identitas kepada orang yang dikenal.
10	Snapchat	Aplikasi pesan foto dan video yang menghapus konten secara otomatis setelah dikirim.
11	Telegram	Aplikasi perpesanan dengan fitur berbagi media, panggilan, dan penghapus pesan otomatis.
12	Tumblr	Situs jejaring sosial untuk posting blog pendek dan media.
13	Twitter	Situs microblogging untuk mengirim, membaca, dan membalas pesan singkat atau "tweet".
14	Vine	Aplikasi video pendek berdurasi 6 detik yang berulang otomatis (layanan dihentikan).
15	WeChat	Aplikasi chatting dan pencarian teman di sekitar maupun seluruh dunia.
16	WhatsApp	Aplikasi perpesanan pribadi untuk teks, foto, video, dan berbagi lokasi.
17	YouTube	Platform berbagi video untuk mengunggah dan menonton video publik.

(Sumber: <https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/kids-on-social-media-and-gaming/index.html>) [8].

Remaja merupakan waktu dimana manusia berada pada usia belasan tahun. Pada masa ini manusia tidak dapat disebut sebagai anak-anak ataupun dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang fase usia remaja menurut digolongkan dua bagian, yaitu sebagai remaja awal dan remaja akhir [7]. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik. Kerentanan usia tersebut, saat ini termasuk sangat dipengaruhi dengan kemudahan akses terhadap sumber informasi internet melalui perangkat gadget. Pada hari-hari biasa, sebagai perbandingan saja, remaja Amerika (13 hingga 17 tahun) pada tahun 2019 menghabiskan rata-rata empat hingga enam

setengah jam untuk penggunaan media layer gadget [8]. Fakta ini bukan tidak mungkin menyamai aktifitas remaja di Indonesia saat ini, sebagai contoh, sebuah studi yang dilakukan di Kota Bukittinggi pada tahun 2021 menemukan bahwa 89,5% responden berusia SMP menggunakan gadget lebih dari 2 jam sehari, sehingga masuk dalam kategori berisiko, dan 58,1% dari mereka berpotensi mengalami perubahan perilaku [11]. Apabila ditelisik lebih mendalam, perilaku, pengalaman, dan peristiwa ini mungkin positif atau negatif, sehat atau tidak sehat, dan normal atau bermasalah. Adapun aspek positif dari teknologi bagi kaum muda antara lain dapat berbicara lebih bebas (menemukan suara/komunitas) secara online, pembelajaran/pendapatan pengetahuan, komunikasi/keterlibatan dengan orang lain, dan eksplorasi kreatif [12][13]. Remaja juga terbuka untuk penggunaan teknologi untuk penilaian dan intervensi dalam perawatan kesehatan, seperti teknologi berbasis web yang mendukung remaja dengan gejala depresi dan layanan pesan teks sebagai intervensi untuk obesitas remaja atau pemikiran bunuh diri [8][14][15].

Urgensi Supervisi Mempersiapkan Generasi Penerus

Anak-anak adalah aset penting sekaligus penerus bangsa di masa depan yang menentukan mutu sumber daya manusia (SDM) Indonesia, yang menjadi fondasi utama pembangunan nasional. Oleh karena itu, peningkatan kualitas dan perlindungan yang sungguh-sungguh dari seluruh lapisan masyarakat sangat dibutuhkan. Kualitas SDM tidak akan terbentuk secara otomatis, jika anak-anak dibiarkan tumbuh tanpa perlindungan, mereka berpotensi menjadi generasi yang lemah, kurang produktif, dan minim kreativitas, sehingga justru menjadi beban pembangunan. Untuk memastikan anak dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan martabat kemanusiaan serta terlindungi dari kekerasan, diskriminasi, dan pelanggaran hak-hak anak lainnya, maka perlindungan anak harus menjadi prioritas. Oleh sebab itu, tindakan nyata dari pemerintah daerah dan partisipasi aktif masyarakat sangat penting agar upaya perlindungan anak bisa mencapai hasil yang maksimal. Terkait hal ini, Kota Padang telah menetapkan aturan perlindungan dan pembinaan anak melalui Perda Kota Padang Tahun 2012, khususnya pada Bab 5 Pasal 16 Ayat 2. Di dalamnya diatur penyelenggaraan kegiatan seperti Pesantren Ramadhan, wirid remaja, didikan subuh bagi umat Islam, serta kegiatan sejenis bagi pemeluk agama lain sebagai bagian dari program pembinaan dan perlindungan anak. [16].

Selain itu, perlindungan anak juga harus mencakup perhatian terhadap risiko yang muncul dari perkembangan teknologi digital. Orang tua dan pendidik seringkali tidak menyadari atau

kurang memahami aplikasi dan platform yang sering digunakan oleh anak-anak dan remaja, termasuk potensi bahaya yang mungkin tersembunyi di dalamnya. Misalnya, *cyberbullying* dapat terjadi secara diam-diam melalui berbagai fitur dalam aplikasi seperti pesan teks, video, maupun panggilan daring yang dapat menghilang tanpa jejak di perangkat [17]. Selain itu, banyak situs dan aplikasi yang memudahkan akses anak-anak terhadap konten dewasa atau berbahaya, sementara pengaturan privasi dan lokasi yang kurang tepat justru membuat mereka lebih rentan terhadap penguntitan, pelecehan daring, dan berbagai bentuk ancaman lainnya [8]. Oleh karena itu, selain perlindungan fisik dan sosial, perlindungan digital juga harus menjadi perhatian serius dalam upaya menjaga tumbuh kembang anak secara optimal di era globalisasi dan teknologi ini.

METODE

Sejalan dengan permasalahan yang telah diuraikan dan target pengabdian yang difokuskan pada peserta Pesantren Ramadhan di Mushalla Al Hadid, Kecamatan Kuranji, Kota Padang, khususnya siswa tingkat SMP, pelaksanaan kegiatan ini dirancang menggunakan metode yang sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini dimulai dengan tahap perencanaan yang melibatkan koordinasi dengan pihak pesantren dan pengorganisasian komunitas peserta agar program sesuai dengan kebutuhan para siswa. Subjek pengabdian, yaitu para remaja peserta pesantren, dilibatkan aktif dalam proses ini agar pendekatan yang digunakan tepat sasaran. Lokasi dan konteks pesantren menjadi acuan dalam merancang materi dan metode pelatihan yang relevan. Strategi riset yang digunakan bersifat partisipatif dan menggabungkan pengumpulan data primer melalui observasi lapangan dan wawancara, serta studi literatur yang relevan untuk mengidentifikasi faktor-faktor kecanduan gadget serta hubungan gangguan kecerdasan emosional, mental, dan stres pada remaja.

Dalam pelaksanaan penyajian materi dalam pelbagai aktivitas pada Gambar 1 menggunakan beberapa pendekatan kunci digunakan, yaitu:

1. Pendekatan persuasif, untuk membangun kesadaran dan motivasi para peserta agar memahami dampak negatif kecanduan gadget dan pentingnya pengelolaan emosi serta stres.
2. Membangkitkan kesadaran, melalui penyampaian materi yang mendalam dan relevan tentang kesehatan mental dan kecerdasan emosional.
3. Repetisi, yaitu pengulangan dan penguatan materi melalui sesi diskusi dan praktik agar pemahaman peserta lebih maksimal.

4. Kontrol waktu, agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan sesuai jadwal dan mencapai target yang diharapkan secara efektif.



a) Stimulasi pembelajaran dan berpikir siswa dengan berpendapat (diskusi)



b) Evaluasi disajikan pada setiap level pengetahuan



c) Repetisi dan penguatan materi di akhir sesi untuk memperkuat pemahaman



d) Tim dosen dan mahasiswa FST UIN Imam Bonjol yang terlibat dalam pendampingan

Gambar 1. Pendampingan Pemberian Materi pada Siswa SMP dalam Kegiatan Pesantren Ramadhan

Hasil dari kegiatan ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi guru, pendidik, dan orang tua dalam mengenali dan mengatasi faktor-faktor yang memengaruhi kesehatan mental remaja. Selain itu, studi ini juga bertujuan menjadi panduan dalam melengkapi program penunjang di Pesantren Ramadhan Kota Padang untuk membantu generasi muda Islam mengurangi dampak ketergantungan pada gadget dan meningkatkan kualitas kesehatan mental para siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dalam kegiatan Pesantren Ramadhan di Mushalla Al Hadid, Kecamatan Kuranji, Kota Padang, dengan peserta utama berupa santri tingkat SMP. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dirancang untuk meningkatkan kesadaran peserta terhadap dampak kecanduan gadget serta pengaruhnya terhadap kecerdasan emosional, kesehatan mental, dan stres. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan sosialisasi

tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan dan pengenalan konsep kecerdasan emosional sebagai langkah awal membangun kesadaran para santri. Selanjutnya, workshop interaktif dilaksanakan dengan materi yang menggabungkan teori dan praktik, seperti teknik pengelolaan stres dan emosi, serta strategi mengurangi ketergantungan pada gadget melalui penguatan nilai-nilai agama dan aktivitas positif selama pesantren. Para guru dan ustadz pendamping turut aktif berperan dalam mendukung pelaksanaan kegiatan ini, baik dalam fasilitasi maupun dalam mendampingi peserta selama proses pembelajaran.

Keterlibatan para santri atau siswa ini sangat membantu dalam menciptakan suasana yang kondusif dan mendukung keberhasilan program. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian juga mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget serta dampaknya pada peserta. Data ini menjadi dasar dalam merancang rekomendasi dan langkah-langkah penanganan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta pesantren. Secara keseluruhan, kegiatan ini berjalan sesuai rencana dengan antusiasme peserta yang tinggi dan respon positif dari seluruh pihak terkait.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi yang berlangsung selama kegiatan ini, disajikan pada Tabel 2, yang memaparkan kategori-kategori utama pemahaman siswa mengenai penggunaan gadget dalam pembelajaran, beserta indikator-indikator spesifik yang merepresentasikan setiap kategori tersebut. Kategori-kategori ini meliputi berbagai aspek penting seperti pemanfaatan gadget secara fungsional dalam proses belajar, pengetahuan mendasar tentang teknologi dan dunia digital, pemahaman mengenai dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget, kemampuan siswa dalam mengoperasikan gadget secara benar dan aman, serta kesadaran mereka terhadap peran gadget sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan. Indikator-indikator yang disusun di sini tidak hanya berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengukur tingkat pemahaman dan penerapan siswa, tetapi juga membuka peluang untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih dalam pembinaan dan pengembangan kapasitas digital siswa. Hasil ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk diskusi lebih lanjut mengenai strategi pembelajaran berbasis teknologi, tantangan yang dihadapi dalam mengelola penggunaan gadget di lingkungan pendidikan, serta langkah-langkah yang dapat diambil untuk memaksimalkan manfaat gadget sekaligus meminimalisir risiko yang mungkin timbul. Pendekatan holistik ini penting untuk memastikan bahwa gadget tidak hanya digunakan sebagai perangkat hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang produktif dan bertanggung jawab di era digital saat ini.

Tabel 2. Indikator Pemahaman Siswa tentang Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran

Kategori Pemahaman	Indikator	Deskripsi Indikator
Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran (K1)	Indikator 1, 2, 3	1. Kemampuan siswa dalam menggunakan gadget untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.
		2. Kemampuan siswa dalam mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
		3. Kemampuan siswa dalam menggunakan berbagai aplikasi gadget dalam pembelajaran.
Pengetahuan teknologi dan digital (K2)	Indikator 4, 5, 6	4. Pengetahuan siswa mengenai teknologi dan digital terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran.
		5. Pemahaman siswa mengenai konsep teknologi dan digital sebagai bagian dari penggunaan gadget dalam pembelajaran.
		6. Pemahaman siswa mengenai peran teknologi dan digital dalam meningkatkan pembelajaran.
Pemahaman dampak penggunaan gadget pada diri dan lingkungan (K3)	Indikator 7, 8, 9	7. Kesadaran siswa akan dampak penggunaan gadget pada diri sendiri dan lingkungan sekitar.
		8. Pemahaman siswa mengenai dampak negatif penggunaan gadget dalam pembelajaran.
		9. Kemampuan siswa dalam mengelola penggunaan gadget secara bertanggung jawab.
Kemampuan menggunakan gadget secara benar dan aman (K4)	Indikator 10, 11, 12	10. Kemampuan siswa dalam menggunakan gadget secara benar dan aman.
		11. Kesadaran siswa akan risiko penggunaan gadget yang tidak aman.
		12. Pemahaman siswa mengenai langkah-langkah pengamanan saat menggunakan gadget dalam pembelajaran.
Kesadaran penggunaan gadget untuk keterampilan dan pengetahuan (K5)	Indikator 13, 14, 15	13. Kesadaran siswa bahwa gadget dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.
		14. Pemahaman siswa mengenai aplikasi gadget yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.
		15. Kemampuan siswa dalam menggunakan gadget untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan kategori pemahaman umum yang telah disajikan pada Tabel 2, dapat diidentifikasi uraian indikator capaian pemahaman siswa secara lebih spesifik berdasarkan kompetensi yang terkait. Indikator capaian ini selanjutnya diproyeksikan dengan beberapa kelompok kompetensi pada Tabel 3. Setiap indikator menggambarkan kemampuan dan kesadaran siswa dalam mengoperasikan gadget dengan benar, memilih aplikasi yang tepat, memahami kebijakan penggunaan, serta kemampuan kritis dalam memilah informasi digital.

Tabel 3. Indikator Capaian Pemahaman Siswa
Berdasarkan Kompetensi Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran

No	Indikator Capaian Pemahaman Siswa	Kode Kompetensi				
		K1	K2	K3	K4	K5
1	Siswa mampu memahami cara mengoperasikan gadget dengan benar dan efektif dalam proses pembelajaran.	✓				
2	Siswa memiliki kesadaran tentang batas-batas penggunaan gadget yang tepat dan tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.				✓	
3	Siswa mampu menggunakan gadget sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan produktif.	✓				
4	Siswa mampu memilih dan menggunakan aplikasi dan platform yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	✓				
5	Siswa mampu mengidentifikasi sumber informasi yang dapat dipercaya dan membedakan antara informasi yang benar dan salah di internet.		✓			
6	Siswa mampu memahami kebijakan penggunaan gadget di lingkungan sekolah dan melaksanakannya dengan baik.				✓	
7	Siswa dapat menilai kelebihan dan kekurangan dari penggunaan gadget dalam pembelajaran serta mengambil keputusan tepat penggunaannya.			✓		
8	Siswa mampu membedakan antara informasi yang relevan dan tidak relevan serta melakukan analisis kritis terhadap informasi.		✓			
9	Siswa memiliki keterampilan mencari informasi melalui gadget secara mandiri, kritis, dan efektif.		✓			
10	Siswa memiliki kesadaran akan potensi risiko dan bahaya penggunaan gadget dalam pembelajaran (kesehatan, keamanan informasi).			✓		
11	Siswa dapat memanfaatkan gadget sebagai alat komunikasi dan kolaborasi sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.	✓				
12	Siswa mampu menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran dan sumber daya digital untuk mendukung penguasaan materi.	✓				
13	Siswa dapat memanfaatkan gadget sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.					✓
14	Siswa memahami etika dan tata cara berinteraksi di dunia maya sehingga menggunakan gadget secara bijaksana dan bertanggung jawab.				✓	
15	Siswa mampu membedakan penggunaan gadget yang positif dan negatif serta memilih pemanfaatan yang bijak.			✓		
16	Siswa memiliki keterampilan mengelola waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu belajar dan istirahat.				✓	
17	Siswa mampu mengidentifikasi permasalahan penggunaan gadget dan mencari solusi mandiri atau dengan bantuan.			✓		
18	Siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis melalui penggunaan gadget.		✓			
19	Siswa mengembangkan keterampilan kolaborasi dengan sesama siswa/guru melalui gadget untuk mencapai tujuan pembelajaran.	✓				
20	Siswa mampu menggunakan gadget secara efektif dan efisien untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas hasil belajar.	✓				
21	Siswa mampu mengevaluasi penggunaan gadget secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan penggunaan di masa depan.					✓
22	Siswa mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan gadget sehingga menciptakan solusi pembelajaran baru.					✓
23	Siswa sadar gadget bukan satu-satunya sarana belajar, tetap memanfaatkan sumber belajar lain secara seimbang dan terintegrasi.					✓
24	Siswa memahami dan menjelaskan risiko penggunaan gadget berlebihan pada kesehatan fisik dan mental.			✓		
25	Siswa menyadari dampak kesulitan konsentrasi akibat notifikasi/pesan dari gadget.			✓		
26	Siswa menjadi kurang produktif karena lebih memilih berselancar di internet atau bermain game daripada mengerjakan tugas.			✓		
27	Siswa memahami risiko ketergantungan gadget yang dapat menyebabkan gangguan tidur atau kecanduan.			✓		
28	Siswa menjadi pasif karena lebih banyak menerima informasi dari gadget dibanding aktif mencari info/interaksi lingkungan.			✓		
29	Siswa sadar potensi <i>cyberbullying</i> dan kejahatan digital seperti penipuan atau pencurian identitas.			✓		
30	Siswa memahami risiko terpapar konten negatif seperti kekerasan, pornografi, atau konten tidak sehat lainnya.			ü		

Tabel 3 ini juga mengaitkan setiap indikator dengan kode kompetensi (K1–K5) yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga memudahkan identifikasi aspek pemahaman mana yang

telah dikuasai oleh siswa dan area mana yang perlu diperkuat. Dengan demikian, tabel ini menjadi dasar evaluasi yang lebih terfokus dan strategis dalam mengembangkan program pembelajaran yang efektif dan bertanggung jawab dalam penggunaan gadget.

Peran Stakeholder dalam Supervisi Penggunaan Gadget pada Remaja

1. Peran Orang Tua

Orang tua merupakan garda terdepan dalam mengawasi dan membimbing anak-anaknya dalam penggunaan gadget. Karena interaksi pertama dan paling intensif terjadi di lingkungan keluarga, peran orang tua sangat krusial dalam membangun kebiasaan digital yang sehat sejak dini. Orang tua perlu memahami teknologi yang digunakan anak. Orang tua juga harus memberikan contoh nyata dalam penggunaan teknologi secara bertanggung jawab dan mengedepankan komunikasi terbuka, sehingga anak merasa didukung dan diawasi tanpa merasa dibatasi secara berlebihan. Pendampingan yang konsisten dapat membantu mengurangi risiko kecanduan gadget, paparan konten negatif, serta gangguan psikososial yang mungkin muncul. Secara praktis langkah nyata yang dapat diambil orang tua antara lain:

- a. Mengawasi dan membatasi durasi penggunaan gadget anak sesuai usia dan kebutuhan pembelajaran.
- b. Memahami aplikasi dan konten yang diakses anak, serta membimbing penggunaan gadget secara bijak.
- c. Membangun komunikasi terbuka dengan anak terkait pengalaman dan tantangan digital yang dihadapi.
- d. Memberikan contoh perilaku digital yang positif dan bertanggung jawab di lingkungan keluarga.
- e. Mengadakan sesi edukasi keluarga tentang literasi digital dan keamanan siber.

2. Peran Sekolah

Sekolah berfungsi sebagai institusi pendidikan formal yang tidak hanya bertanggung jawab atas transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan digital siswa. Dalam konteks penggunaan gadget, sekolah perlu mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran, yang mencakup pemahaman teknologi, etika digital, serta kemampuan mengelola informasi dengan kritis dan bijaksana. Guru dan tenaga pendidik harus dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan gadget sebagai media pembelajaran yang efektif. Sekolah juga perlu menerapkan aturan terkait penggunaan gadget dan menyediakan program pembinaan yang menekankan kesadaran akan dampak positif dan

negatif teknologi terhadap kesehatan mental dan perkembangan sosial siswa. Secara praktis Langkah yang dapat dilakukan pihak sekolah antara lain:

- a. Mengintegrasikan literasi digital dan etika penggunaan gadget ke dalam kurikulum pembelajaran.
- b. Menyelenggarakan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran efektif.
- c. Menerapkan kebijakan penggunaan gadget yang jelas dan konsisten di lingkungan sekolah.
- d. Membuat program bimbingan dan konseling terkait dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental siswa.
- e. Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan keterampilan digital dan karakter siswa.

3. Peran Masyarakat

Masyarakat sebagai lingkungan sosial yang lebih luas turut berkontribusi dalam membentuk pola interaksi dan norma penggunaan teknologi di kalangan remaja. Komunitas, tokoh agama, dan lembaga sosial dapat menyediakan ruang-ruang edukatif dan kegiatan positif yang menjadi alternatif interaksi sosial offline bagi remaja. Dukungan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang aman dan ramah teknologi sangat penting untuk mengurangi risiko paparan terhadap konten berbahaya dan perilaku negatif seperti *cyberbullying*.

- a. Membentuk komunitas atau kelompok pendukung untuk mengedukasi remaja tentang penggunaan gadget yang sehat.
- b. Mengadakan program literasi digital dan keamanan siber di tingkat lingkungan masyarakat atau keagamaan.
- c. Mendorong terciptanya ruang interaksi sosial offline sebagai alternatif bagi remaja.
- d. Berkolaborasi dengan sekolah dan keluarga dalam pengawasan dan pembinaan pemanfaatan gadget.
- e. Menyediakan akses layanan konsultasi dan dukungan psikososial bagi remaja yang mengalami kesulitan terkait penggunaan gadget.

Kolaborasi antara masyarakat dengan sekolah dan keluarga dapat memperkuat upaya pengawasan dan pembinaan, menciptakan sinergi dalam membangun kesadaran dan budaya penggunaan gadget yang sehat, serta mempromosikan nilai-nilai sosial yang mendukung perkembangan karakter remaja di era digital. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat menjadi pijakan penting dalam mendukung strategi perlindungan dan pengembangan karakter remaja

dan anak serta menjadi model yang dapat diadopsi dalam penunjan program ekstrakurikuler oleh pesantren lain di wilayah Kota Padang dan kota lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan kombinasi strategi riset partisipatif, menggabungkan pengumpulan data primer melalui observasi lapangan dan wawancara, hasil studi ini dapat digunakan sebagai dasar evaluasi dan perencanaan strategi pengembangan program pembelajaran terintegrasi pada kegiatan pesantren Ramadhan, maupun program serupa yang dapat diberikan di dalam maupun luar sekolah. Studi ini juga memberikan langkah praktis untuk melakukan identifikasi faktor-faktor kecanduan gadget serta hubungan gangguan kecerdasan emosional, mental, dan stres pada remaja, sehingga membantu peneliti lain untuk menentukan arah integrasi program pembelajaran khususnya kecakapan dalam teknologi informasi yang berdampak perilaku, kepada siswa di masa mendatang.

Kegiatan penelitian dan pengabdian ini juga menegaskan pentingnya peran sinergis antara orang tua, sekolah, dan masyarakat dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget oleh siswa remaja. Orang tua memiliki tanggung jawab utama dalam memberikan pengawasan serta pembinaan nilai-nilai yang mendukung pemanfaatan teknologi secara positif dan bertanggung jawab di rumah. Sekolah berperan sebagai institusi edukatif yang tidak hanya mengintegrasikan gadget dalam proses pembelajaran, tetapi juga menanamkan literasi digital dan kesadaran akan risiko teknologi informasi agar siswa dapat menggunakan gadget secara aman dan produktif. Sementara itu, masyarakat perlu turut mendukung lingkungan yang kondusif serta memberikan ruang bagi pengembangan sosial yang sehat di tengah penetrasi teknologi yang semakin masif. Kolaborasi ketiga pihak ini sangat penting untuk melindungi perkembangan sosial siswa remaja, sehingga gadget tidak menjadi penghambat tetapi justru menjadi alat yang memperkaya pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dengan pendekatan yang holistik, diharapkan remaja dapat memanfaatkan teknologi informasi secara optimal, mengurangi dampak negatif, serta membangun karakter dan kemampuan adaptasi yang kuat di era digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Pimpinan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol atas dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian, guru, ustadz, serta peserta

Pesantren Ramadhan Mushalla Al Hadid, Kec. Kuranji, Kota Padang yang telah memfasilitasi kegiatan ini, serta seluruh tim pelaksana dan semua pihak yang turut membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J.-T. H. -Ekeke, "A Review of Digital Addiction: A Call for Safety Education," *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 17–22, 2016, doi: 10.20448/journal.509/2016.3.1/509.1.17.22.
- [2] S. Surat, Y. D. Govindaraj, S. Ramli, and Y. M. Yusop, "An Educational Study on Gadget Addiction and Mental Health among Gen Z," *Creat. Educ.*, vol. 12, no. 07, pp. 1469–1484, 2021, doi: 10.4236/ce.2021.127112.
- [3] N. Anggraini Santoso, Alwiyah, and E. Ayu Nabila, "Social Media Factors and Teen Gadget Addiction Factors in Indonesia," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 3, no. 1, pp. 67–77, 2021, doi: 10.34306/ajri.v3i1.289.
- [4] T. Schulz van Endert, "Addictive use of digital devices in young children: Associations with delay discounting, self-control and academic performance," *PLoS One*, vol. 16, no. 6, p. e0253058, 2021, doi: 10.1371/journal.pone.0253058.
- [5] A. Turner and A. Turner, "Generation Z: Technology and Social Interest," *J. Individ. Psychol.*, vol. 71, no. 2, pp. 103–113, 2015, doi: <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>.
- [6] I. Dewi Ardiyani, Y. Setiawati, and Y.-T. Hsieh, "Education for Parents of Children with Gadget Addiction," *J. Berk. Epidemiologi*, vol. 9, no. 3, pp. 221–230, 2021, doi: 10.20473/jbe.v9i32021.221.
- [7] F. Fitriana, A. Ahmad, and F. Fitria, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga," *Psikoislamedia J. Psikol.*, vol. 5, no. 2, p. 182, 2021, doi: 10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898.
- [8] S. V. Joshi, D. Stubbe, S. T. T. Li, and D. M. Hilty, "The Use of Technology by Youth: Implications for Psychiatric Educators," *Acad. Psychiatry*, vol. 43, no. 1, pp. 101–109, 2019, doi: 10.1007/s40596-018-1007-2.
- [9] A. M. Chasanah and G. Kilis, "Adolescents' Gadget Addiction and Family Functioning," vol. 139, no. Upsur 2017, pp. 350–358, 2018, doi: 10.2991/uipsur-17.2018.52.
- [10] D. Apriany, D. Iryan, and R. Mulyati, "Intensity Of Gadget Usage And Sleep Quality On Teenager In Senior High School: Cross Sectional Study," *Risenologi*, no. September, pp. 59–69, 2021, [Online]. Available: <https://www.ejurnal.kpmunj.org/index.php/risenologi/article/view/214>
- [11] N. D. Yanti, L. Mardison, R. Dewi, and Y. Yenni, "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja," *REAL Nurs. J.*, vol. 4, no. 3, p. 207, 2021, doi: 10.32883/rnj.v4i3.1349.
- [12] H. Fajrussalam, "Inovasi Pembelajaran Pesantren Ramadhan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 1–10, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i2.1949.
- [13] T. Marhaeni Pudji Astuti, H. Tri Atmaja, S. Utara, K. Singkawang, and K. Barat, "The Impact of The Use of Gadgets in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village Article Info," *J. Educ. Soc. Stud.*, vol. 7, no. 2, pp. 161–168, 2018, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/26842>
- [14] J. N. Chee, K. Wang, and A. Cheung, "Depression in Children and Adolescents," *Major*

- Depress. Disord.*, pp. 175–184, 2019, doi: 10.1016/B978-0-323-58131-8.00014-8.
- [15] N. Potas *et al.*, “Technology addiction of adolescents in the COVID-19 era: Mediating effect of attitude on awareness and behavior,” *Curr. Psychol.*, 2021, doi: 10.1007/s12144-021-01470-8.
- [16] Peraturan Daerah Kota Padang, *Nomor 2 Tahun 2012 tentang Pembinaan dan Perlindungan Anak*. Indonesia, 2012, pp. 1–29.
- [17] E. Abi-Jaoude, K. T. Naylor, and A. Pignatiello, “Smartphones, social media use and youth mental health,” *Cmaj*, vol. 192, no. 6, pp. E136–E141, 2020, doi: 10.1503/cmaj.190434.