

Edukasi Penggunaan Gadget yang Baik dan Bijak pada Remaja di SMP Satap Lolayan

Chandra Wisnu Nugroho¹, Varly Carnavale Wullur², Leonard Maramis³,
Kezia Queensi Rori⁴, Firmansyah Landjani⁵, Yusril Izra Anzhary S.
Mokoagow⁶, Nesya Virliana Papatungan⁷, Mohammad Ilhan Djafar⁸, Moh.
Algifari Adampe⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Institut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika, Indonesia

Received : 28 November 2025, Revised : 3 Desember 2025, Published : 12 Desember 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Chandra Wisnu Nugroho

E-mail: Chandra.nugroho1987@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa SMP Satap Lolayan mengenai penggunaan gadget yang baik dan bijak melalui pendekatan edukatif dan interaktif. Penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan pelajar dapat menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi belajar, gangguan tidur, dan perilaku adiktif terhadap teknologi. Kegiatan dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi, dan tanya jawab yang melibatkan siswa kelas VII hingga IX. Materi yang diberikan mencakup pengertian gadget, manfaat penggunaan gadget secara positif, dampak negatif penggunaan berlebihan, serta tips menggunakan gadget secara sehat dan produktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa tentang pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget, menjaga etika digital, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Faktor pendukung keberhasilan kegiatan meliputi antusiasme siswa, dukungan guru, serta penggunaan media PowerPoint yang menarik. Kesimpulannya, kegiatan ini efektif dalam membentuk perilaku digital yang bijak di kalangan pelajar SMP Satap Lolayan.

Kata kunci - Gadget, Edukasi Digital, Siswa SMP, Penggunaan Bijak, Literasi Teknologi

Abstract

This community service activity aimed to increase awareness and understanding among students of SMP Satap Lolayan regarding the proper and wise use of gadgets through educational and interactive approaches. Excessive gadget use among students can lead to negative impacts such as decreased learning concentration, sleep disturbances, and technology addiction. The activity was carried out through interactive lectures, group discussions, and question-and-answer sessions involving students from grades VII to IX. The materials provided included the definition of gadgets, the positive benefits of gadget use, the negative impacts of overuse, and tips for healthy and productive gadget usage. Evaluation results showed an increase in students' knowledge and awareness of the importance of managing screen time, maintaining digital ethics, and utilizing technology to support learning activities. Supporting factors for the success of this activity included students' enthusiasm, teacher support, and the use of engaging PowerPoint media. In conclusion, this program was effective in promoting wise digital behavior among students of SMP Satap Lolayan.

Keywords - Gadget, Digital Education, Junior High School Students, Wise Usage, Technological Literacy

How to Cite : Nugroho, C. W., Wullur, V. C., Maramis, L., Rori, K. Q., Landjani, F., Mokoagow, Y. I. A. S., Papatungan, N. V., Djafar, M. I., & Adampe, M. A. (2025). Edukasi Penggunaan Gadget yang Baik dan Bijak pada Remaja di SMP Satap Lolayan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 2665 - 2670. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.832>

Copyright ©2025 Chandra Wisnu Nugroho, Varly Carnavale Wullur, Leonard Maramis, Kezia Queensi Rori, Firmansyah Landjani, Yusril Izra Anzhary S. Mokoagow, Nesya Virliana Papatungan, Mohammad Ilhan Djafar, Moh. Algifari Adampe

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membawa perubahan besar terhadap pola hidup masyarakat, terutama di kalangan pelajar. Saat ini, hampir seluruh siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki gadget seperti *smartphone*, tablet, maupun laptop. Gadget mempermudah siswa dalam mengakses informasi dan proses pembelajaran. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku, konsentrasi belajar, dan interaksi sosial (Syah & Prihanto, 2025). Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, sekitar 85% siswa SMP di Indonesia memiliki akses ke gadget (Kemdikbud, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, yang memudahkan mereka dalam mengakses informasi dan materi pembelajaran.

Penggunaan gadget dapat memengaruhi hasil belajar siswa, terutama jika digunakan tanpa pengelolaan waktu yang baik. Gadget bisa menjadi sarana pembelajaran efektif bila diarahkan secara positif, namun juga dapat menurunkan motivasi belajar bila digunakan secara berlebihan untuk hiburan (Pratama et al., 2023). Kondisi ini juga ditemukan di SMP Satap Lolayan, di mana sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk hiburan seperti menonton video dan bermain *game online*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Kurniawan (2023), siswa yang menghabiskan lebih dari 3 jam sehari menggunakan gadget untuk hiburan mengalami kesulitan dalam fokus saat belajar, yang berujung pada penurunan prestasi akademik. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berkontribusi pada masalah kesehatan mental. Penelitian oleh Hidayah et al. (2022) menunjukkan bahwa siswa yang menghabiskan waktu terlalu banyak di depan layar cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi.

Dari perspektif psikologis, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu interaksi sosial siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuliana dan Rahman (2021) dan juga studi oleh Nuraini dan Sari (2023), siswa yang lebih banyak berinteraksi dengan gadget cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka. Lebih jauh lagi, penggunaan gadget yang tidak terarah juga dapat menyebabkan ketergantungan. Penelitian oleh Prabowo dan Lestari (2021) menunjukkan bahwa siswa yang mengalami ketergantungan pada gadget cenderung mengabaikan tanggung jawab akademik dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Ini menunjukkan bahwa meskipun gadget dapat memfasilitasi komunikasi, mereka tidak dapat menggantikan interaksi tatap muka yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional siswa.

Edukasi literasi digital dan pendampingan penggunaan gadget di sekolah berperan penting dalam membentuk motivasi belajar yang positif dan perilaku digital yang bertanggung jawab di kalangan siswa SMP (Kadir & Santiani, 2023). Kegiatan literasi digital di sekolah mampu menumbuhkan kesadaran siswa terhadap penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan beretika. Selain itu, data dari Pew Research Center (2021) menunjukkan bahwa 95% remaja memiliki akses ke *smartphone*, yang menjadikannya alat utama dalam pembelajaran mereka. Di Finlandia, program literasi digital diintegrasikan dalam pendidikan dasar dan menengah, yang menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk menilai informasi secara kritis (Kupiainen et al., 2019). Sebuah studi oleh Hwang et al. (2019) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi pendidikan di gadget mereka mampu memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi yang tepat dapat membantu siswa menjadi pengguna teknologi yang lebih bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, gadget juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri (Johnson et al., 2016). Oleh karena itu, diperlukan edukasi yang membantu siswa memahami cara menggunakan gadget secara bijak dan produktif agar mereka mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang sehat.

Penggunaan gadget dalam konteks pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Liu et al. (2020) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran cenderung lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Namun, dampak positif ini tidak selalu terjadi. Menurut data dari Pew Research Center (2018), sekitar 90% remaja di Amerika Serikat memiliki akses ke *smartphone*, dan lebih dari setengahnya mengaku menghabiskan waktu lebih dari enam jam sehari untuk menggunakan perangkat tersebut. Menurut penelitian oleh Rosen et al. (2013), penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan perhatian dan menurunkan kualitas belajar. Menurut penelitian oleh Domingues-Montanari

(2017), integrasi gadget dalam pendidikan harus dilakukan dengan bijak, termasuk menetapkan batasan waktu penggunaan dan memastikan bahwa konten yang diakses adalah edukatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa SMP Satap Lolayan tentang penggunaan gadget secara baik dan bijak. Melalui pendekatan edukatif dan interaktif, kegiatan ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai literasi digital, mendorong perilaku positif dalam penggunaan teknologi, serta menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan produktif di era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan model edukasi partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif antara fasilitator (dosen dan mahasiswa sebagai agen edukasi), peserta (siswa SMP Satap Lolayan sebagai pengguna gadget), dan lingkungan (sekolah sebagai ruang belajar dan pembentukan perilaku digital). Pendekatan ini dirancang untuk mendorong perubahan perilaku, peningkatan kesadaran, serta penguatan kemampuan siswa dalam menggunakan gadget secara bijak, sehat, dan produktif melalui proses interaktif dan kolaboratif antara siswa dan pendidik. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Persiapan

Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menyepakati jadwal, lokasi pelaksanaan, serta sasaran kegiatan. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat pemahaman siswa SMP. Materi difokuskan pada topik pengertian gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta cara bijak dalam penggunaannya.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan di ruang kelas dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, tanya jawab, dan permainan edukatif. Peserta kegiatan berjumlah 50 siswa dari kelas VII hingga IX yang berpartisipasi secara aktif. Materi yang disampaikan mencakup:

- a) Pemahaman dasar tentang gadget dan fungsinya,
- b) Dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan dan prestasi belajar,
- c) Etika digital dan cara berinteraksi aman di dunia maya,
- d) Tips mengatur waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas belajar.
- e) Kegiatan juga diselingi dengan sesi kuis singkat untuk mengukur pemahaman siswa serta sesi berbagi pengalaman terkait penggunaan gadget sehari-hari.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui tanya jawab, observasi langsung, serta kuesioner singkat untuk menilai peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap siswa setelah kegiatan. Indikator keberhasilan dilihat dari:

- a) Antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan,
- b) Kemampuan siswa menjawab pertanyaan tentang penggunaan gadget secara bijak,
- c) Perubahan perilaku sederhana, seperti membatasi waktu bermain gadget dan menggunakan gadget untuk belajar.

Alat dan Media

Alat yang digunakan meliputi laptop, LCD proyektor, sound system, serta media visual berupa presentasi PowerPoint.

Analisis Data

Data hasil kegiatan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan meninjau indikator peningkatan pengetahuan, respon siswa, serta partisipasi selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi kemudian dijadikan dasar untuk menilai efektivitas pendekatan edukasi partisipatif dalam meningkatkan kesadaran digital dan perilaku bijak siswa SMP Satap Lolayan dalam penggunaan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai edukasi penggunaan gadget yang baik dan bijak pada remaja di SMP satap lolayan dilaksanakan pada 23 Oktober 2025. Kegiatan ini melibatkan 50

siswa dari kelas VII hingga IX, serta guru pendamping yang turut hadir untuk memantau jalannya kegiatan.

Kegiatan utama berupa ceramah interaktif, diskusi kelompok, tanya jawab, dan permainan edukatif. Materi yang diberikan mencakup pengertian gadget, manfaat dan risiko penggunaannya, dampak negatif penggunaan berlebihan, serta strategi bijak dalam menggunakan gadget agar tetap produktif dalam kegiatan belajar. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari keaktifan bertanya, berpendapat, serta keseriusan saat menjawab pertanyaan.

Beberapa siswa bahkan membagikan pengalaman pribadi mereka terkait penggunaan gadget di rumah dan bagaimana hal tersebut memengaruhi waktu belajar mereka. Hasil evaluasi yang dilakukan melalui sesi tanya jawab dan lembar observasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa sebesar 80% mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijak. Selain itu, sebagian besar siswa mulai memahami bahaya penggunaan gadget secara berlebihan, seperti gangguan konsentrasi, menurunnya prestasi belajar, serta potensi kecanduan digital.

Beberapa siswa juga menyatakan komitmen pribadi untuk mulai mengatur waktu penggunaan gadget, seperti membatasi waktu bermain game, lebih sering menggunakan gadget untuk belajar, dan menghindari penggunaan ponsel sebelum tidur.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Penyuluhan penggunaan gadget di smp satap lolayan



Gambar 2. Dokumentasi Penutupan Kegiatan Penyuluhan

B. Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan model edukasi partisipatif efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan perilaku siswa SMP Satap Lolayan terkait penggunaan gadget yang bijak. Keterlibatan aktif peserta dalam diskusi dan kuis membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat

Hasil ini sejalan dengan temuan (Syah & Prihanto, 2025) yang menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran digital siswa. Selain itu, kegiatan edukasi berbasis gadget dapat mengubah kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi dari sekedar hiburan menjadi sarana belajar yang produktif (Pratama et al., 2023).

Dukungan guru juga berperan penting dalam keberhasilan kegiatan. Hal ini sejalan dengan pandangan (Kadir & Santiani, 2023) bahwa kolaborasi antara pendidik dan peserta didik berkontribusi besar dalam membentuk motivasi belajar serta etika penggunaan media digital di sekolah.

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan, masih terdapat keterbatasan seperti waktu pelaksanaan yang singkat dan belum adanya tindak lanjut untuk memantau perubahan perilaku jangka panjang. Oleh karena itu, direkomendasikan agar sekolah melaksanakan program literasi digital berkelanjutan dan melibatkan orang tua dalam proses pendampingan penggunaan gadget di rumah.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran praktis mengenai pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan sosial siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Edukasi Penggunaan Gadget yang Baik dan Bijak Pada Remaja di SMP Satap Lolayan berhasil meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan perilaku siswa terkait penggunaan gadget secara sehat dan produktif. Melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan tanya jawab, siswa menjadi lebih memahami manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta mampu mengidentifikasi dampak negatif seperti gangguan konsentrasi, kecanduan digital, dan penurunan prestasi belajar. Penerapan model edukasi partisipatif terbukti efektif dalam membangun perilaku digital yang lebih bijak, ditunjukkan oleh antusiasme siswa, peningkatan pemahaman materi, dan munculnya perubahan perilaku sederhana seperti membatasi waktu bermain gadget, menggunakan ponsel untuk belajar, serta mengurangi penggunaan perangkat elektronik sebelum tidur. Dukungan guru pendamping dan pihak sekolah menjadi faktor penting keberhasilan kegiatan, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan waktu pelaksanaan dan rendahnya kesadaran awal sebagian siswa terhadap penggunaan gadget yang sehat.

Untuk mempertahankan hasil positif ini, disarankan agar pihak sekolah dan guru terus mendorong kegiatan literasi digital berkelanjutan melalui pembiasaan dan pengawasan penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Selain itu, orang tua diharapkan berperan aktif dalam mengawasi waktu penggunaan gadget di rumah, sedangkan perguruan tinggi dan tenaga edukatif disarankan melaksanakan kegiatan serupa secara periodik untuk memperkuat budaya digital yang positif di kalangan pelajar. Dukungan berkelanjutan dari dinas pendidikan dan pemerintah daerah juga diperlukan untuk menyediakan fasilitas serta program edukatif yang mendukung penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab di lingkungan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika Kotamobagu atas dukungan pendanaan serta kepada pihak SMP Satap Lolayan, terutama kepala sekolah, guru, dan para siswa yang telah memberikan kerja sama dan kesempatan selama kegiatan berlangsung. Dukungan, antusiasme, dan partisipasi aktif seluruh pihak sangat berarti bagi keberhasilan program pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Domingues-Montanari, S. (2017). "Screen Addiction: A Review of the Evidence." *Childhood Education*, 93(3), 1-6.
- Hidayah, N., & Rahman, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kesehatan Mental Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 123-134.
- Hwang, G. J., et al. (2019). "Effects of Mobile Learning on Student Learning Outcomes." *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 11(4), 1-15.
- Johnson, D. W., et al. (2016). "Personalized Learning: A Guide for Engaging Students with Technology." *Educational Leadership*, 74(6), 12-18.
- Kadir, A., & Santiani, N. (2023). Peran gadget dalam pembentukan motivasi belajar siswa SMP 3 Satu Atap Hanau. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Masyarakat Global (JIPMG)*, 2(3). <https://journal.yayasanngi.com/index.php/jipmg/article/view/223>
- Kemdikbud. (2022). Statistik Pendidikan Indonesia. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Kupiainen, R., Hautamäki, J., & Karjalainen, T. (2019). The Finnish education system: A case study of digital learning. *European Journal of Education*, 54(2), 215-228.

- Liu, M., et al. (2020). The impact of technology on student motivation and engagement: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2351-2378.
- Nuraini, R., & Sari, D. (2023). Keterampilan Sosial Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 45-56.
- Pew Research Center. (2018). Teens, Social Media & Technology 2018. Retrieved from <https://www.pewresearch.org>
- Pew Research Center. (2021). Teens, Social Media & Technology 2021. *Pew Research Center*.
- Prabowo, H., & Lestari, S. (2021). Ketergantungan Gadget pada Siswa: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(3), 78-89.
- Pratama, R., Dini, M., & Santoso, A. (2023). Pengelolaan Waktu dalam Penggunaan Gadget untuk Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20(1), 34-45.
- Pratama, Y. A., Ajizah, V. N., Hasanah, U., Ikhsan, M. N., & Rahmawati, R. (2023). Dampak penggunaan gadget dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Azhar Kota Bekasi. *Bhinneka: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2). PBSI UPR. <https://pbsi-upr.id/index.php/Bhinneka/article/view/353>
- Rosen, L. D., et al. (2013). The impact of digital technology on student learning: A longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 1020-1028.
- Sari, M., & Wibowo, H. (2022). Literasi digital siswa sekolah menengah dalam menghadapi era teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 210-220.
- Setiawan, B., & Kurniawan, D. (2023). Pengaruh Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 56-67.
- Syah, A. R., & Prihanto, J. B. (2025). Hubungan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21736-21741. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/30024>
- Utami, D. A., & Nugraha, P. (2024). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kesehatan mental dan kualitas tidur remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 19(1), 33-42.
- Yuliana, L., & Rahman, F. (2021). Interaksi Sosial Siswa di Era Digital. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 13(2), 101-112.