

EDUKASI LITERASI DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI YANG BIJAK PADA SISWA SMPN 3 KERUAK

Fira^{1*}), Muaini²⁾, Wahyuni³⁾, Siti Fatima⁴⁾, Muh Dimas Dwi Saputra⁵⁾, Huzaimatun Nisa⁶⁾, Dwi Firzha Marshandy⁷⁾, Misnah⁸⁾, Taufiq Akbar⁹⁾

*¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

^{4,5}Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

^{6,7}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

^{8,9}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹firalianalestari04@gmail.com, ²muaini.awir@gmail.com, ³wy8750462@gmail.com, ⁴sitifatimasaleha239@gmail.com,

⁵dmassptr231@gmail.com, ⁶Huzaimanisa@gmail.com, ⁷Marshandydwfirzha@gmail.com, ⁸putridonggo23@gmail.com,

⁹Taufiqakbar929@gmail.com

Diterima 9 November 2025, Direvisi 21 Desember 2025, Disetujui 24 Desember 2025

ABSTRAK

Edukasi literasi digital untuk menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi yang bijak pada siswa SMPN 3 Keruak. bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi yang bijak pada siswa SMPN 3 Keruak. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh siswa SMPN 3 Keruak dengan jumlah peserta sebanyak 174 orang, terdiri dari 88 siswa laki-laki dan 86 siswa perempuan dengan rentang usia 11–15 tahun. Kegiatan dilaksanakan oleh tim PLP II KKN-Dik Universitas Muhammadiyah Mataram melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif yang dipadukan dengan diskusi serta evaluasi melalui wawancara terhadap lima siswa sampel. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memahami manfaat gadget dalam mendukung pembelajaran dan komunikasi, sekaligus menyadari potensi bahaya seperti kecanduan, cyberbullying, dan judi online. Secara kualitatif, siswa mampu mengemukakan strategi pencegahan, antara lain membatasi waktu penggunaan, memblokir akun mencurigakan, dan melibatkan guru maupun orang tua. Secara kuantitatif, keterlibatan siswa mencapai 174 peserta dengan partisipasi aktif pada sesi diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ini membuktikan bahwa edukasi literasi digital mampu meningkatkan kesadaran siswa untuk menggunakan teknologi secara lebih bijak, aman, dan bertanggung jawab.

Kata kunci: *Literasi Digital; Siswa SMP; Kesadaran Penggunaan Teknologi*

ABSTRACT

The development of digital technology has brought both positive impacts and serious challenges for teenagers, especially junior high school students. Issues such as gadget addiction, cyberbullying, social media abuse, non-verbal sexual harassment, and the rise of online gambling are issues that require special attention. Based on these conditions, this community service activity aims to improve digital literacy and foster awareness of wise technology use among students at SMPN 3 Keruak. The target partners in this activity are all students of SMPN 3 Keruak, with a total of 174 participants, consisting of 88 male students and 86 female students aged 11–15 years. The activity was carried out by the PLP II KKN-Dik team from Muhammadiyah University Mataram through three stages, namely preparation, implementation, and evaluation. The method used was interactive lectures combined with discussions and evaluation through interviews with five sample students. The results of the activity showed that students understood the benefits of gadgets in supporting learning and communication, while also realizing the potential dangers such as addiction, cyberbullying, and online gambling. Qualitatively, students were able to suggest prevention strategies, including limiting usage time, blocking suspicious accounts, and involving teachers and parents. Quantitatively, student involvement reached 174 participants with active participation in discussion and question-and-answer sessions. This activity proves that digital literacy education can increase students' awareness to use technology more wisely, safely, and responsibly.

Keywords: Digital Literacy; Junior High School Students; Community Service; Using of Technology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan. Akses informasi yang semakin mudah melalui gawai, internet, dan media sosial memberi kesempatan bagi siswa untuk memperluas wawasan, meningkatkan kreativitas, serta mendukung proses belajar (Rukmana et al., 2025; Handijono et al., 2025). Namun, di balik manfaat yang ditawarkan, perkembangan teknologi juga menyimpan tantangan dan risiko yang tidak dapat diabaikan, khususnya bagi kalangan remaja yang berada pada tahap perkembangan identitas diri dan karakter. Gadget pada hakikatnya merupakan alat yang sangat bermanfaat jika digunakan secara tepat, namun juga bisa menimbulkan dampak negatif jika tidak disertai dengan kesadaran dan kontrol diri (Damayanti et al., 2024). Fenomena yang umum ditemui di kalangan siswa saat ini adalah kecanduan gawai, di mana waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan berinteraksi sosial lebih banyak dihabiskan untuk bermain game atau berselancar di media sosial. Kondisi ini bukan hanya mengganggu konsentrasi belajar, tetapi juga memengaruhi kesehatan fisik dan psikologis siswa (Naimah et al., 2024).

Selain masalah kecanduan, penyalahgunaan media sosial juga menjadi isu serius. Banyak siswa yang belum memahami pentingnya menjaga privasi serta etika berkomunikasi di dunia maya. Akibatnya, mereka rentan menjadi pelaku maupun korban cyber bullying, yaitu tindakan perundungan yang dilakukan melalui platform digital (Tanjung et al., 2024). Dampaknya tidak hanya terbatas pada menurunnya rasa percaya diri, tetapi juga dapat memicu depresi bahkan keinginan untuk menarik diri dari lingkungan social (Rahmadani et al., 2025; Witi et al., 2025). Permasalahan lain yang perlu mendapat perhatian adalah maraknya kasus pelecehan seksual non-verbal di ranah digital. Bentuknya bisa berupa pesan langsung (DM) yang tidak pantas, kiriman foto atau video yang mengganggu, hingga komentar bernuansa seksual (Dewi et al., 2021). Situasi ini dapat menimbulkan trauma mendalam bagi korban dan merusak rasa aman siswa dalam berinteraksi di dunia maya. Sayangnya, banyak siswa yang belum memiliki keberanian untuk melapor atau menceritakan pengalaman tersebut kepada pihak yang lebih dewasa (Herawati et al., 2024). Di sisi lain, fenomena judi online (judol) juga semakin mengkhawatirkan. Siswa seringkali terjebak dalam permainan daring yang secara halus mengarahkan

mereka pada praktik perjudian dengan sistem deposit dan taruhan. Dampaknya bisa sangat serius, mulai dari kerugian finansial, kecanduan, hingga kebiasaan berbohong kepada orang tua. Jika tidak dicegah,

kebiasaan ini dapat merusak masa depan generasi muda (Melina et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 3 Keruak, diketahui bahwa pihak sekolah telah menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan gawai, di mana siswa tidak diperkenankan membawa telepon genggam atau perangkat elektronik lainnya ke lingkungan sekolah, kecuali untuk kepentingan kegiatan pembelajaran tertentu. Hingga saat ini, kasus-kasus seperti cyber bullying, kecanduan judi online, maupun penyalahgunaan media digital belum ditemukan secara nyata di lingkungan sekolah. Namun demikian, pihak sekolah menyadari adanya potensi risiko yang dapat muncul seiring dengan semakin luasnya akses siswa terhadap teknologi di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu, kegiatan edukasi literasi digital dipandang sangat relevan sebagai langkah preventif dan antisipatif untuk membekali siswa dengan pemahaman sejak dini agar mampu menggunakan teknologi secara bijak, toleran, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini juga mendapat dukungan dari pihak sekolah sebagai upaya pencegahan terhadap kemungkinan munculnya perilaku negatif di masa mendatang.

Melihat berbagai tantangan tersebut, penting adanya edukasi literasi digital yang komprehensif untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi secara bijak (Ayuningtyas et al., 2025). Literasi digital bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup pemahaman kritis, etika berkomunikasi, pengelolaan informasi pribadi, serta kesadaran akan bahaya yang mengintai di dunia maya. Dengan literasi digital, siswa dapat menjadi pengguna teknologi yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab (Adhantoro et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat melalui program edukasi literasi digital di SMPN 3 Keruak dihadirkan sebagai upaya nyata untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan teknologi dengan bijak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak, sekaligus membekali siswa dengan kemampuan menghindari potensi dampak negatif penggunaan gadget, seperti kecanduan gawai, cyber bullying, penyalahgunaan media sosial, pelecehan

seksual non-verbal, dan judi online. Lebih lanjut, program ini diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan era digital serta mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada Sabtu, 30 Agustus 2025 bertempat di Musholla SMPN 3 Keruak dengan melibatkan 174 siswa SMPN 3 Keruak sebagai mitra sasaran. Pelaksanaan kegiatan dikoordinasikan oleh tim PLP II KKN-Dik Universitas Muhammadiyah Mataram yang terdiri dari delapan mahasiswa. Narasumber Chinta Shaqila sementara tim yang lain berfungsi sebagai moderator, fasilitator diskusi, serta dokumentator kegiatan sehingga kegiatan dapat berlangsung secara terstruktur dan efektif.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah yang dipadukan dengan diskusi interaktif. Ceramah digunakan untuk menyampaikan materi mengenai literasi digital yang mencakup kecanduan gawai, cyber bullying, penyalahgunaan media sosial, pelecehan seksual non-verbal, serta bahaya judi online. Sementara itu, diskusi interaktif dilakukan untuk memberikan ruang bagi siswa dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pengalaman, dan mendiskusikan solusi bersama, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat lebih mendalam dan aplikatif. Adapun tahapan kegiatan dalam pelaksanaan program ini meliputi:

Tahap Persiapan membentuk tim dilanjutkan dengan rapat untuk menentukan tema, lokasi dan mitra kerjasama, koordinasikan dengan pihak mitra untuk mendiskusikan permasalahan yang utama dihadapi siswa dan solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut serta memilih pendekatan untuk merealisasikan solusi yang telah disepakati. Menyepakati bersama mahasiswa PLP II KKN-Dik, dosen pembimbing, Kepala sekolah dan narasumber. Menyiapkan materi terkait literasi digital (kecanduan gawai, cyber bullying, penyalahgunaan media sosial, pelecehan seksual non-verbal, dan bahaya judi online), serta persiapan media dan sarana pendukung kegiatan

Tahap Pelaksanaan. Kegiatan inti berupa penyampaian materi oleh pemateri utama dengan metode ceramah, dilanjutkan sesi diskusi dan tanya jawab yang dipandu moderator. Pada tahap ini siswa diajak untuk lebih memahami manfaat dan risiko penggunaan teknologi, serta strategi penggunaan gadget secara bijak. Metode tanya jawab (Q&A) untuk mengetahui tingkat

pemahaman siswa. Siswa diberikan kesempatan menjawab pertanyaan maupun mengajukan pertanyaan kepada tim pengabdian.

Tahap Evaluasi. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan sangat ditentukan oleh kerjasama antar anggota tim pengusul dengan mitra. Partisipasi mitra diwujudkan dalam penyampaian informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh siswa setempat dan menjadi fasilitator yang menghubungkan antara tim pengusul pegabdian

masyarakat. Kegiatan edukasi literasi digital dapat menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi yang bijak pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMPN 3 Keruak kabupaten Lombok Timur pada tanggal 3 agustus 2025. Kegiatan dilakukan selama 1 hari yang dihadiri oleh 174 siswa, mahasiswa dan guru. Kegiatan dilakukan adalah edukasi literasi digital dapat menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi yang bijak pada siswa.

Setelah melalui tahapan persiapan yang sistematis sebagaimana dijelaskan pada bagian metode, kegiatan edukasi literasi digital di SMPN 3 Keruak kemudian dilaksanakan dan hasilnya dianalisis berdasarkan tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Sebelum menguraikan lebih jauh mengenai pelaksanaan dan interpretasi dari setiap tahap tersebut, terlebih dahulu perlu dipaparkan karakteristik sampel siswa yang menjadi responden pada tahap evaluasi. Karakteristik ini penting untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang partisipan yang mewakili peserta kegiatan secara keseluruhan.

Tabel 1. Karakteristik peserta

No	Jenis Kelamin	Usia	Total
1	Laki-laki	12-15	88
2	Perempuan	11-15	86
			174

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kegiatan edukasi literasi digital diikuti oleh 174 siswa SMPN 3 Keruak, terdiri dari 88 siswa laki-laki dan 86 siswa perempuan. Rentang usia peserta berkisar antara 11 hingga 15 tahun, yang merupakan usia remaja awal. Pada tahap perkembangan ini, siswa sangat rentan terhadap pengaruh teknologi digital, baik dari sisi manfaat maupun potensi risiko. Komposisi jumlah laki-laki dan perempuan yang relatif seimbang memberikan representasi yang baik untuk menilai efektivitas kegiatan, karena tanggapan siswa dapat mencerminkan kebutuhan dan pengalaman yang

beragam dalam penggunaan gadget maupun media digital.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi literasi digital ini selanjutnya dapat diuraikan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap Persiapan observasi sekolah SMPN 3 Keruak setelah itu membentuk tim dilanjutkan dengan rapat untuk menentukan tema, lokasi dan mitra kerjasama, koordinasikan dengan pihak mitra untuk mendiskusikan permasalahan yang utama dihadapi siswa dan solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut serta memilih pendekatan untuk merealisasikan solusi yang telah disepakati. Menyepakati bersama mahasiswa PLP II KKN-Dik, dosen pembimbing, dan Kepala sekolah. Selain itu, tim juga menyusun materi sosialisasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yakni mencakup kecanduan gawai, cyber bullying, penyalahgunaan media sosial, pelecehan seksual non-verbal, dan bahaya judi online. Persiapan media pendukung seperti laptop, proyektor, serta lembar dokumentasi juga dilakukan agar kegiatan berjalan lancar.



Gambar. 1 Koordinasi kegiatan bersama tim PPL II KKN-Dik, dosen pembimbing dan kepala sekolah

Koordinasi yang dilakukan bersama tim PLP II KKN-Dik, dosen pembimbing, kepala sekolah dan wakil kepala sekolah di ruangan kepala sekolah. Pada tahap ini, tim berinteraksi langsung dengan kepala sekolah untuk membicarakan rencana kegiatan, mulai dari pengajuan tema kegiatan yang akan dilakukan, penentuan jadwal, hingga kebutuhan teknis yang harus dipersiapkan. Koordinasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi kondisi siswa serta permasalahan yang sering dihadapi siswa berkaitan dengan penggunaan teknologi. Koordinasi dapat membantu tim menyesuaikan materi edukasi yang lebih relevan, tepat sasaran, dan sesuai dengan konteks permasalahan yang dialami siswa SMPN 3 Keruak. Dokumentasi ini sekaligus menegaskan bahwa tahap persiapan tidak

hanya sebatas penyusunan materi, tetapi juga memastikan komunikasi yang baik antara tim pengabdian dan pihak sekolah sehingga kegiatan dapat terlaksana secara terarah.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa tahap persiapan yang dilakukan tim PLP II KKN-Dik Universitas Muhammadiyah Mataram sangat penting dalam memastikan relevansi program. Observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah membantu tim mengidentifikasi permasalahan aktual yang dihadapi siswa, seperti kecanduan gawai, cyberbullying, penyalahgunaan media sosial, pelecehan seksual non-verbal, dan judi online. Dengan demikian, materi yang disusun tidak bersifat umum, melainkan sesuai dengan konteks kebutuhan siswa SMPN 3 Keruak (Nawaf et al., 2023).

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan edukasi literasi digital. Kegiatan ini dilakukan melalui metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi interaktif agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif dalam memproses dan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa sehari-hari. Pemateri menyampaikan materi inti terkait penggunaan gadget secara bijak, termasuk risiko yang mungkin timbul seperti kecanduan gawai, cyber bullying, penyalahgunaan media sosial, pelecehan seksual non-verbal, serta bahaya judi online. Materi disajikan secara sistematis dengan bantuan media presentasi, sehingga memudahkan siswa memahami pesan-pesan penting yang disampaikan.



Gambar. 2 Kegiatan penyampaian materi edukasi literasi

Kegiatan penyampaian materi kegiatan edukasi literasi menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi yang bijak pada siswa. Pada tahap ini, siswa diberikan penjelasan yang menyeluruh mengenai konsep literasi digital dan bagaimana teknologi seharusnya digunakan secara

tepat. Penyampaian materi bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa sekaligus menanamkan kesadaran awal tentang bahaya yang dapat muncul jika teknologi digunakan tanpa kontrol. edukasi Dengan adanya pemaparan ini, siswa memiliki kerangka pengetahuan dasar yang kemudian menjadi landasan untuk berdiskusi lebih lanjut pada sesi berikutnya.



Gambar 3. Siswa mengajukan pertanyaan dan diskusi

Kegiatan diskusi interaktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami sekaligus membagikan pengalaman siswa dalam menggunakan gadget. Pada tahap ini, terjadi interaksi dua arah yang memungkinkan siswa mengaitkan teori dengan praktik nyata di kehidupan sehari-hari. Melalui diskusi, siswa belajar mengidentifikasi masalah yang siswa hadapi di dunia digital, seperti cara menghadapi komentar negatif di media sosial atau menghindari ajakan bermain gim online yang mengarah pada judi. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk bersuara serta berpikir kritis dalam menyikapi persoalan digital.

Tahap pelaksanaan ini secara keseluruhan berfungsi sebagai wadah transformasi pengetahuan sekaligus refleksi pengalaman. Kegiatan diskusi dengan pola ceramah yang dilanjutkan diskusi, siswa tidak hanya memperoleh informasi baru, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai literasi digital melalui proses dialogis. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menanamkan kesadaran pentingnya bersikap bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Tahap pelaksanaan memperlihatkan bahwa metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan

partisipasi siswa. Penyajian materi melalui media presentasi membuat siswa lebih mudah memahami konsep literasi digital, sementara sesi diskusi mendorong mereka untuk mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman pribadi (Astna et al., 2025). Tingginya antusiasme siswa pada sesi tanya jawab menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran kritis serta keberanian siswa untuk menyampaikan pandangan terkait tantangan dunia digital (Aini et al., 2025).

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan serta mengukur efektivitas kegiatan edukasi literasi digital. Evaluasi dilakukan dengan metode wawancara terhadap lima orang siswa yang dipilih secara representatif. Pemilihan sampel ini bertujuan agar diperoleh gambaran umum mengenai pemahaman, sikap, dan strategi siswa dalam menggunakan teknologi digital secara bijak.

Siswa diberikan lima pertanyaan utama dalam wawancara yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1	Menurutmu, apa manfaat terbesar dari gadget untuk belajar dan kehidupan sehari-hari?
2	Selain manfaatnya, apa bahaya penggunaan gadget yang pernah kamu ketahui atau alami?
3	Bagaimana cara kamu menghindari hal-hal berbahaya di dunia digital, seperti <i>cyberbullying</i> atau pesan aneh?
4	Bagaimana kamu mengatur waktu menggunakan gadget agar tidak berlebihan?
5	Menurutmu, apa yang harus dilakukan agar kita bisa jadi GenerasiDigitalAmanDanKeren?

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh ringkasan sebagai berikut:

Pertama menilai bahwa gadget bermanfaat untuk membaca, belajar, dan berkomunikasi, serta mengurangi kebutuhan meminjam buku di perpustakaan. Bahaya yang pernah dialami adalah kecanduan. Cara menghindari risiko digital dilakukan dengan memblokir akun yang mencurigakan dan menghindari komentar kasar. Waktu penggunaan gadget diatur dengan menyibukkan diri pada aktivitas positif. Menurutnya, generasi digital yang aman dan keren harus memanfaatkan gadget untuk berkarya dan menyalurkan ide-ide kreatif.

Kedua menjelaskan bahwa gadget sangat membantu dalam mengerjakan PR, memahami materi, dan mencari berita valid. Ia menyebut

bahaya terbesar gadget adalah judi online, meskipun belum pernah mengalaminya. Untuk menghindari risiko, ia berusaha tidak terlalu fokus pada aplikasi/iklan berbahaya dan menjaga diri agar tidak terbawa ke dalam kelompok negatif. Waktu penggunaan gadget dibatasi 2–3 jam per hari. Menurutnya, menjadi generasi digital aman dan keren berarti tidak terlalu terikat pada dunia maya serta berfokus pada kebaikan.

Ketiga menilai manfaat utama gadget adalah mempermudah mengerjakan tugas dan mendukung usaha kecil (jualan). Bahaya yang diketahuinya adalah cyberbullying. Cara menghindarinya adalah dengan tidak terlalu fokus pada hal-hal negatif di dunia maya. Waktu penggunaan gadget diatur dengan mencari aktivitas lain yang bermanfaat. Ia menyimpulkan bahwa gadget sebaiknya digunakan untuk mencari hal-hal baik yang memajukan kehidupan.

Keempat menyatakan manfaat terbesar gadget adalah untuk mencari materi pelajaran. Bahaya yang diketahui adalah kecanduan, walaupun belum pernah mengalaminya. Strategi pencegahan dilakukan dengan memblokir atau mengabaikan pesan negatif. Waktu penggunaan gadget dikendalikan dengan mengurangi bermain gim dan mengalihkannya pada kegiatan lain. Gadget menurutnya juga dapat digunakan untuk menyalurkan ide-ide yang lebih bermanfaat.

Kelima mengungkapkan bahwa gadget bermanfaat untuk komunikasi jarak jauh dan mendukung kegiatan belajar. Bahaya yang diketahuinya adalah judi online. Untuk menghindarinya, ia memilih mengabaikan komentar negatif dan segera memblokir akun yang mengganggu. Waktu penggunaan gadget dibatasi agar tidak berlebihan. Menurutnya, siswa harus memanfaatkan gadget dengan baik dan benar agar bisa menjadi generasi digital yang aman dan keren.



Gambar 4. Kegiatan waktu wawancara siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi literasi digital di SMPN 3 Keruak berhasil

dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim PLP II KKN-Dik Universitas Muhammadiyah Mataram mampu merumuskan materi yang relevan dengan kebutuhan siswa melalui observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan menunjukkan efektivitas metode ceramah dan diskusi interaktif dalam meningkatkan pemahaman sekaligus partisipasi aktif siswa. Sementara itu, tahap evaluasi melalui wawancara memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya memahami manfaat gadget, tetapi juga menyadari potensi risikonya dan mampu menyampaikan strategi pencegahan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa sekaligus menumbuhkan kesadaran untuk menggunakan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Kepala sekolah SMPN 3 Keruak yang sudah berkerjasama memberikan kesempatan mengadakan kegiatan edukasi literasi digital dapat menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi yang bijak pada siswa. Dosen pembimbing lapangan, tim PLP II KKN-Dik dan Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan dukungan penuh dalam Program PLP II KKN-Dik 2025, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dapat terlaksana dengan baik

DAFTAR RUJUKAN

- Adhantoro, M. S., Ula, R., Harefa, M., Assifa, N., Riyanti, R. F., Purnomo, E., Islamy, Y. F., & Wahyuni, C. S. (2025). Implementasi Program Literasi Teknologi untuk Meningkatkan Kesadaran Digital Siswa di ICC Al Anshar Bahau, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 6(2), 289–204. <https://doi.org/10.23917/buletinkndik.v6i2.8565>
- Aini, F. A., Atikah Rahmah, & Annisa Eka Mardiyah. (2025). Literasi Komunikasi Digital Dengan Membangun Generasi Cerdas Bermedia Sosial Di Smk Utama Tangerang Selatan. *DEVELOPMENT: Journal of Community Engagement*, 4(2), 212–225. <https://doi.org/10.46773/djce.v4i2.2422>
- Astna, M., Trisiana, A., & Azizah, N. (2025). Literasi Digital Dalam Mendukung Digital Society Menuju Desa Cerdas Melalui Pendidikan Karakter Pada Karang Taruna Desa Mlese. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 719–735. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i2.2147>

Journal of Community Empowerment

<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jce>

Volume 4, Nomor 3, Desember 2025

p-ISSN : 2961-9459

e-ISSN : 2963-7090

- Ayuningtyas, F., Sakti, M., & Nidatya, N. (2025). Peningkatan Kesadaran Literasi Digital Bagi Remaja Melalui Program Edukasi Interaktif. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 6(1), 201–212.
<https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i1.4442>
- Damayanti, I. R., Subiakto, V. U., & Sendrian, R. (2024). Meningkatkan Pendidikan Literasi Digital Media Sosial Pada Gen Alpha. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 175–182.
<https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v7i2.3893>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Handijono, A., Anwar, C., & Harits, A. (2025). *Pemanfaatan Penggunaan Sosial Media Dengan Bijak Dalam Teknologi Informasi Di Era Digital Di SMK Media Informatika*. 21, 58–64.
<https://doi.org/10.62070/attamkiim.v2i1.243>
- Herawati, E. S. B., Mustofa, Z., Sari, M. N., Mirsa, N. R. P., Widiyan, A. P., & Astuti, Y. (2024). Edukasi Digital Safety Dalam Meningkatkan Kecakapan Bermedia Digital Siswa. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(1), 47–54.
<https://doi.org/10.37905/ljpmt.v3i1.24090>
- Melina, M., Admiral, A., & Sari, W. D. (2025). Penguatan Literasi Digital Remaja melalui Program Penyuluhan Dampak Media Sosial di SMK Multi Mekanik Masmur. *Room of Civil Society Development*, 4(2), 351–358.
<https://doi.org/10.59110/rcsd.534>
- Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, & Meilina. (2024). Implementasi Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85–94.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>
- Nawaf, A., Azura, S., Gultom, S. F., Afriansyah, W., & Putra, A. D. (2023). Analisis Literasi Digital Dalam Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Remaja Desa Payung Kec. Payung Kab. Karo. *Journal of Human And Education*, 3(2), 337–343.
<https://mail.jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/235>
- Rahmadani, K., Rohmatillah, F., Asparindah, S., Amru, C. A., Nurheldayani, R., & Nuraeni. (2025). Edukasi Digital Sehat Untuk Siswa SMP : Sosialisasi Teknologi Aman dan Bertanggung Jawab. *Jurnal Abdimas Maduma*, 4(1), 39–43.
<https://doi.org/10.52622/jam.v4i1.394>
- Rukmana, A., Nurpadillah, S., Nurichsan, I., Wijaya, B., & Helma, Y. (2025). *Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA Baitul Hikmah di Tarogong Kaler , Kabupaten Garut , melalui Program Edukasi dan Kesadaran akan Penggunaan Media Digital yang Bijak*. 20(2), 276–283.
<https://doi.org/10.29408/edc.v20i2.30064>
- Tanjung, A. Q., Suciptaningsih, O. A., & Asikin, N. (2024). Urgensi Etika Dalam Literasi Digital Di Era Globalisasi. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 32–41.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.11566>
- Witi, F. L., Nena, T. R., Pake, K. P., Bambur, Y. S., & Seran, C. I. (2025). *Upaya Peningkatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Penggunaan Internet Secara Sehat dan Cerdas*. 6(2), 208–213.
<https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/mahajana/article/view/5587/3171>