

MELEK DAN CAKAP DIGITAL: WORKSHOP PSIKOEDUKASI LITERASI DIGITAL DAN PELATIHAN APLIKATIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI PADA SISWA DAN GURU SMPN 2 PAHAE JULU

Erni Julianti Simanjuntak^{*1}, Nurtaty Sinaga¹, Ordekor Saragih³, Marojahan Tampubolon⁴, Henni Sitompul¹, Yoezer Galen D. Samson¹, Keshia Irene Muliawan¹, Komang Putri A. Dhani¹

¹Fakultas Psikologi, Universitas Pelita Harapan

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan

³Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

⁴Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara

Email: erni.simanjuntak@uph.edu

Abstrak

Era digital ditandai dengan berkembangnya teknologi dengan sangat pesat diikuti dengan informasi menyebar cepat, instan dan mudah diakses. Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi yang paling pesat adalah alat komunikasi handphone atau sering dikenal dengan smartphone. Hal ini tidak hanya terjadi di kota besar tetapi juga merambah hingga ke pelosok desa dalam berbagai setting termasuk SMP N.2 Pahae Julu yang menjadi mitra dalam kegiatan Pengabdian. Pemahaman literasi digital siswa remaja berdampak pada kerentanan siswa terjerumus pada ketergantungan penggunaan smartphone, terpapar konten-konten pornografi dan asusila, yang berdampak secara fisik, psikologis, penurunan motivasi dan prestasi belajar serta melakukan perilaku beresiko seperti gaya berpacaran yang tidak sehat. Selain itu tenaga pendidik guru diperhadapkan dengan kebutuhan akan keterampilan dan keterlibatan secara aktif dan efektif dalam mengedukasi siswa memanfaatkan penggunaan teknologi secara positif terutama dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik. Oleh karena itu pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melakukan kegiatan workshop psikoedukasi literasi digital dan pelatihan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi terutama smartphone sebagai salah satu media pembelajaran di kelas oleh siswa dan guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa dengan adanya workshop psikoedukasi membuat siswa paham tentang literasi digital. Selain itu siswa dan guru mendapatkan pelatihan aplikatif penggunaan smartphone dan teknologi dalam pembelajaran kreatif.

Kata kunci: digital, literasi, psikoedukasi, teknologi

Abstract

The digital era is characterized by the rapid development of technology, followed by the rapid, instant, and easily accessible spread of information. One of the most rapid forms of information technology development is the mobile communication device, often known as the smartphone. This is not only happening in big cities but also reaching remote villages in various settings, including SMP N. 2 Pahae Julu, which is a partner in the Community Service activity. The understanding of digital literacy among adolescent students impacts their vulnerability to falling into smartphone dependence, exposure to pornographic and immoral content, which has physical and psychological impacts, decreased motivation and academic achievement, and engaging in risky behaviors such as unhealthy dating styles. In addition, teacher educators are faced with the need for skills and active and effective involvement in educating students to utilize technology positively, especially to increase learning motivation and academic achievement. Therefore, the approach taken in this community service activity is to conduct a digital literacy psychoeducation workshop and skills training in utilizing technology, especially smartphones, as a learning medium in the classroom by students and teachers. The results of the activity show that the psychoeducation workshop makes students understand digital literacy. In addition, students and teachers receive practical training in the use of smartphones and technology in creative learning.

Keywords: digital, literacy, psychoeducation, technology

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi berkembang sangat pesat, informasi menyebar cepat, instan dan

mudah diakses. Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi yang paling pesat adalah alat komunikasi handphone atau sering dikenal dengan

smartphone. Smartphone merupakan perangkat “pintar” yang berfungsi bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi sebagai medium multifungsi yang mengintegrasikan banyak fitur, menggabungkan fungsi komunikasi dengan kemampuan komputasi dan akses internet dalam satu genggam. Keberadaan smartphone tidak terbatas hanya pada kalangan masyarakat tertentu tetapi telah menjadi bagian integral yang tidak terpisahkan dan menyatu dalam berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi dan pendidikan. Penetrasi yang sangat cepat menyebabkan penggunaan smartphone telah menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat mulai dari orang tua, remaja dan anak-anak, baik di kota hingga pelosok desa (Kusuma Rini & Huriah, 2020).

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023), penetrasi internet di Indonesia meningkat setiap tahun dan penggunaan smartphone menjadi medium akses utama dimana lebih dari 80% masyarakat Indonesia mengakses internet melalui smartphone. Data menunjukkan bahwa remaja, khususnya siswa sekolah menengah, merupakan pengguna smartphone yang signifikan di Indonesia. Tanpa mengurangi manfaat teknologi, penggunaan smartphone juga menimbulkan tantangan, ancaman dan dampak negatif, salah satu nya adalah penggunaan gadget dan smartphone yang problematik hingga adiksi (Kusuma Rini & Huriah, 2020). Penelitian pada anak-anak dan remaja juga menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan gadget dan teknologi berpengaruh pada perkembangan pada berbagai aspek yaitu fisik, psikologis, akademis, dan sosial. (Afriani & Yuliana, 2022; Fitriana et al., 2021; Jalilah, 2021; Oktavianus Katiandagho, 2023; Simanjuntak & Wulandari, 2022).

Fenomena ini juga terjadi pada remaja siswa di sekolah SMPN 2 Pahae Julu yang merupakan mitra PkM, berlokasi di wilayah Kec. Pahae Julu, Kab. Tapanuli Utara, Sumatera Utara. Jumlah siswa kurang lebih 114 orang dan guru beserta pegawai sebanyak 19 orang. Secara geografis, sekolah terletak di desa Pangurdotan berjarak sejauh ± 26 km dari ibukota kabupaten Tapanuli Utara, Tarutung. Sekalipun letak sekolah lumayan jauh dari perkotaan tetapi akses dan penggunaan smartphone sangat tinggi dan belum menyadari bahaya serta dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi ini. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kondisi bersama dengan guru dan pihak sekolah, siswa remaja SMP N.2 Pahae Julu sangat bergantung pada penggunaan smartphone, tidak punya kemampuan untuk memilah informasi, tidak bijak bermedia sosial, terpapar dan terpengaruh konten-konten pornografi dan tindakan asusila. Pihak mitra menggambarkan bahwa kebanyakan anak remaja sangat bebas dalam penggunaan smartphone, terlepas dari pantauan orang tua yang sibuk bekerja di ladang dan sawah. Anak-anak remaja diketahui cenderung

menyalahgunakannya dan terbawa arus perkembangan informasi tanpa pengetahuan untuk menyeleksi informasi dan konten-konten yang tersedia di smartphone. Hal serupa juga digambarkan bahwa memang dampak negatif dari penggunaan teknologi dapat menyebabkan degradasi sosial (Abidah, 2023). Disatu sisi, anak merupakan remaja yang dalam tahap perkembangannya berada pada rasa ingin tahu yang tinggi, disertai perubahan aspek-aspek fisik biologis serta psikologis emosional yang belum stabil, maka penggunaan smartphone membawa mereka pada perilaku-perilaku beresiko seperti pertemanan dan gaya pacaran tidak sehat serta kenalakan remaja lainnya.

Dampak lain yang sangat dirasakan juga adalah penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik. Hal ini menjadi tantangan yang dialami oleh mitra yaitu pihak sekolah untuk memberikan edukasi dan pendekatan efektif kepada remaja dalam memahami dan menggunakan teknologi secara khusus smartphone. Berkaitan dengan hal tersebut, masalah yang dihadapi oleh guru dan pihak sekolah adalah bagaimana cara memberikan edukasi dan pemahaman kepada anak remaja, mengurangi dampak negatif dari penggunaan smartphone serta, cara supaya penggunaan smartphone bisa digunakan secara positif terutama dalam pembelajaran dan peningkatan keterampilan siswa. Berdasarkan kondisi pelajar remaja dan tantangan yang dialami oleh mitra, tim PkM akan melakukan workshop psikoedukasi interaktif dan kolaboratif untuk mengedukasi dan memaparkan kepada pelajar remaja tentang literasi digital, mencakup tantangan dan dampak positif dan negatif penggunaan teknologi terutama penggunaan smartphone. Selain itu kegiatan pelatihan keterampilan dalam memanfaatkan smartphone sebagai salah satu media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Adapun permasalahan utama yang dialami adalah rendahnya pemahaman literasi digital siswa remaja sehingga terjerumus pada ketergantungan penggunaan smartphone, terpapar konten-konten pornografi dan asusila, yang berdampak secara fisik, psikologis, penurunan motivasi dan prestasi belajar serta melakukan perilaku beresiko seperti gaya berpacaran yang tidak sehat. Masalah dan tantangan lainnya adalah perlunya keterampilan dan keterlibatan guru secara aktif dan efektif dalam mengedukasi siswa memanfaatkan penggunaan teknologi secara positif terutama dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik. Berkaitan dengan hal tersebut, PkM akan dilakukan secara kolaboratif dari bidang psikologi bersama dengan pihak eksternal yaitu dosen dalam bidang pendidikan dan teknologi informasi yang secara profesional akan memberikan pemaparan dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan dan tantangan yang dialami mitra, solusi yang ditawarkan adalah melakukan

kegiatan workshop psikoedukasi literasi digital dan pelatihan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi terutama smartphone sebagai salah satu media pembelajaran di kelas oleh siswa dan guru. Adapun tema yang akan diselenggarakan adalah: *“Melek dan Cakap Digital: Workshop Psikoedukasi Literasi Digital dan Pelatihan Aplikatif Penggunaan Teknologi pada Siswa dan Guru SMPN 2 Pahae Julu”*

Melalui kegiatan psikoedukasi diharapkan siswa remaja SMPN2 memiliki kesadaran akan pengaruh dari teknologi dan smartphone serta mampu mengikuti dan memanfaatkan kemajuan teknologi secara positif dan bijaksana. Pemahaman literasi digital dapat memberikan wawasan yang membekali mereka untuk bisa cerdas, aman dan bijak di dunia digital. Sehingga mereka tidak terjebak pada kecanduan internet, pornografi dan dampak negatif dari penggunaan smartphone. Kegiatan sosialisasi dan psikoedukasi bermanfaat untuk membuat siswa ‘melek’ akan pengaruh dari teknologi dan smartphone (Anisa et al., 2024; Purboningsih et al., 2018; Sari et al., 2023). Selain itu, pelatihan keterampilan dalam memanfaatkan smartphone dalam pembelajaran akan membantu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik. Bagi guru dan tenaga pendidik, pelatihan akan memaksimalkan proses pembelajaran dengan melibatkan dan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari metode pembelajaran. Penelitian sebelumnya mendukung bahwa melibatkan teknologi akan meningkatkan pembelajaran (Mauludi Amin et al., 2018; Permana et al., 2023).

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan PkM ini melalui 3 (tiga) tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Pada tahap persiapan dilakukan dengan diskusi dan analisis kebutuhan bersama mitra yaitu kepala sekolah dan guru di SMPN 2 Pahae Julu terkait permasalahan, solusi dan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan kepada siswa remaja dan guru untuk memfasilitasi dan menjawab kebutuhan mereka. Kemudian tim PkM membentuk tim yang beranggotakan mahasiswa dan pihak eksternal yang siap melayani dan mendukung pelaksanaan kegiatan PkM. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam 3 (tiga) sesi pada kunjungan onsite ke SMPN 2 Pahae Julu:

1. Seminar psikoedukasi literasi digital. Adapun seminar ini akan diberikan kepada siswa remaja SMP N 2 kelas 7, 8, dan 9. Seminar psikoedukasi ini akan menjelaskan bagaimana perkembangan teknologi dan informasi, tantangan, dampak positif dan negatif. Mengingat kondisi siswa SMP remaja yang sudah cenderung menggunakan smartphone

yang bermasalah, maka materi akan fokus menjelaskan tentang penggunaan smartphone bermasalah dengan berbagai aspek yang terpengaruh pada perkembangan remaja diantara aspek fisik, psikologis, sosial dan akademis, termasuk kecanduan smartphone, narkolema/pornografi dan bullying.

2. Pelatihan keterampilan praktis bagi siswa SMPN 2 Pahae Julu untuk memanfaatkan teknologi terutama smartphone sebagai salah satu media yang mendukung dan memotivasi dalam belajar dan berprestasi. Kegiatan ini mengarahkan siswa secara aplikatif menggunakan smartphone secara positif dalam mengembangkan kreatifitas dan mengaplikasikannya dalam belajar.
3. Pelatihan strategi pembelajaran yang aplikatif bagi guru dan tenaga pengajar SMPN 2 Pahe Julu. Sesi ini akan berfokus pada pelatihan metode pembelajaran yang efektif dengan melibatkan penggunaan teknologi, sehingga proses pembelajaran dan kelas lebih efektif dan mendorong motivasi siswa untuk terlibat dan aktif didalam kelas.

Pelaksanaan kegiatan PkM ini melibatkan kolaborasi aktif antara Tim PkM dari Fakultas Psikologi dan Fakultas Pendidikan Universitas Pelita Harapan (UPH) Tangerang, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Jakarta, berserta mitra SMPN 2 Pahae Julu..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam psikoedukasi tentang literasi digital dengan topik “Cerdas Digital, Sehat Mental” disampaikan materi mencakup pengenalan era digital dan perkembangannya yang sangat pesat. Era Digital dikenal sebagai suatu era atau zaman dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat maju, dimana hampir semua kegiatan bisa dilakukan secara digital. Di satu sisi terdapat banyak manfaat yang dirasakan dari perkembangan tersebut seperti akses yang sangat mudah ke berbagai sumber informasi dan pengetahuan, sebagai media komunikasi dan konektivitas yang menghubungkan individu tanpa terbatas ruang dan waktu. Manfaatnya juga merambah dalam berbagai setting termasuk setting pendidikan. Kemajuan teknologi dan informasi terbukti sangat membantu dalam pembelajaran, baik sebagai alat atau media (*e-learning*) maupun dalam berbagai penelitian.

Selain manfaat dan kemudahan yang dirasakan, terdapat berbagai tantangan dan ancaman di era digital. Kecanduan atau ketergantungan pada

gadget, sosial media dan game menjadi salah satu masalah utama yang mengintai anak-anak dan remaja dalam penggunaan teknologi komunikasi *smartphone*. Dampak lainnya adalah munculnya berbagai masalah fisik, sikap dan perilaku serta gangguan konsentrasi dan penurunan prestasi belajar pada siswa.



Gambar 1. Psikoedukasi Cerdas Digital, Sehat Mental

Dalam sesi ini peserta siswa dimotivasi untuk menjadi sadar dan 'melek' akan situasi global yang mereka jalani. Peserta siswa belajar untuk menyikapi dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dikenal dengan literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital secara cerdas, aman, bertanggung jawab, dan beretika. Secara khusus pembelajaran literasi digital menjadi sangat penting pada siswa, mengingat mereka berada dalam rentang tahap perkembangan sebagai remaja yang rentan dan beresiko. Masa remaja dikenal dengan periode perkembangan emosi yang belum stabil, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah terpengaruh teman dan media sosial dan kemampuan untuk mengontrol diri yang masih berkembang serta belum matang.

Sehingga dalam sesi ini siswa diajarkan untuk mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphone* sebagai media komunikasi teknologi yang paling dekat dengan siswa. Pertama-tama siswa belajar untuk menyadari tanda-tanda penggunaan berlebih dan tidak sehat dari gadget atau *smartphone* seperti sulit berhenti bermain HP, mengabaikan berbagai tugas dan tanggung jawab, muncul gejala fisik seperti mata lelah, kurang tidur dan sakit kepala. Secara emosional juga terdampak seperti mudah marah, menjadi tidak sabar dan gelisah ketika tidak terhubung dengan gadget. Selanjutnya siswa belajar pengendalian diri digital dimana mereka belajar untuk mampu mengatur waktu dalam menggunakan *smartphone*, mampu menunda keinginan bermain *smartphone* dan mampu mengambil pilihan kegiatan yang lebih penting dan produktif.

Dalam literasi digital, siswa juga belajar tentang etika digital. Etika digital ditunjukkan dengan bersikap sopan dan menghargai orang lain dalam penggunaan teknologi komunikasi dan bertanggung jawab dalam bermedia sosial. Beberapa etika digital diantaranya dengan tidak mengejek atau menghina,

tidak menyebarkan gosip dan meminta izin sebelum membagikan foto atau informasi orang lain. Hal yang tak kalah penting dalam literasi digital diajarkan menjaga dan melindungi diri sendiri. Dalam keterlibatan di media sosial dan media komunikasi lainnya beberapa hal yang diajarkan untuk dijaga adalah data pribadi (alamat, nomor hp dan kata sandi), foto dan video pribadi, serta informasi keluarga.

Sesi selanjutnya adalah pelatihan keterampilan praktis bagi siswa SMPN 2 Pahae Julu "Smartphone sebagai Media Pembelajaran Kreatif" untuk memanfaatkan teknologi terutama *smartphone* sebagai salah satu media yang mendukung dan memotivasi dalam belajar. Siswa diedukasi untuk memanfaatkan penggunaan *smartphone* secara efektif yang membantu mereka dalam pembelajaran kreatif dengan memperkenalkan website atau aplikasi yang bermanfaat seperti pemanfaatan youtube untuk belajar, ruang guru, Brailly, Zenius, dan penggunaan bantuan AI seperti chat GPT / Gemini.



Gambar 2. Smartphone sebagai Media Pembelajaran Kreatif



Gambar 3. Pelatihan Strategi Pembelajaran Digital kepada Guru SMPN 2 Pahae Julu

Dalam sesi bersama dengan guru-guru SMPN 2 Pahae Julu, diberikan pembekalan dan pelatihan strategi pembelajaran digital yaitu model *blended learning*, gamifikasi dan *microlearning*. *Blended learning* adalah perpaduan pembelajaran tatap muka dan digital untuk meningkatkan fleksibilitas belajar. Gamifikasi adalah pembelajaran dengan menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi

belajar. Metode *microlearning* dilakukan dengan mengemas materi pembelajaran menjadi sangat singkat (2-7 menit) dan fokus pada satu kompetensi. Dalam praktik pelatihannya, guru-guru diperkenalkan dengan *google classroom*, menggunakan aplikasi *Quizizz/wayground* untuk gamifikasi dan penggunaan *Canva edu* untuk *microlearning*.

Untuk mengukur pemahaman siswa berkaitan dengan psikoedukasi yang sudah diberikan, siswa

mengerjakan *post-test* berkaitan dengan literasi digital. Hasil post test keseluruhan siswa menunjukkan nilai rata-rata $M = 85.957$. Perolehan nilai ditinjau berdasarkan kelas, siswa pada kelas 9 SMPN2 Pahae Julu memperoleh nilai rata-rata paling tinggi ($M = 93.83$), selanjutnya kelas 8 ($M = 87.174$) dan terakhir kelas 7 ($M = 80$).

Tabel 1. Nilai Post-test Pengetahuan Literasi Digital

	Nilai keseluruhan	Nilai Per Kelas		
		Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
Jumlah Siswa (N)	141	35	46	47
Mean	85.957	80	87.17	93.83
Std. Deviation	18.822	21.69	17.34	7.67
Minimum	10	10	30	70
Maximum	100	100	100	100

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sudah memahami literasi digital setelah seminar psikoedukasi dengan baik. Hal ini memberikan harapan bahwa para siswa akan lebih sadar akan manfaat, tantangan, ancaman dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga bisa cerdas dan bertanggung jawab dalam keterlibatannya dengan kemajuan tersebut.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat respon dari partisipan terhadap kegiatan seminar dan pelatihan yang dilakukan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta siswa menilai materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan siswa yang aktif

menggunakan teknologi (sangat setuju = 37%; setuju = 55%). Peserta siswa menilai pemaparan sudah menyampaikan ide dan konsep materi dengan efektif (sangat setuju = 38%; setuju = 55%), pemaparan sudah melakukan interaksi dua arah dan melibatkan peserta (sangat setuju = 29%; setuju = 46%). Materi yang disampaikan dinilai dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (sangat setuju = 39%; setuju = 50%), sesi yang diikuti juga dirasakan berdampak positif (sangat setuju = 45%; setuju = 48%). Mayoritas peserta juga antusias untuk terlibat dalam kegiatan serupa di masa depan (sangat setuju = 33%; setuju = 52%).

Tabel 2. Evaluasi Kegiatan

LEMBAR EVALUASI	Persentase (%)					TOTAL
	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Mengisi	
1. Materi yang diberikan relevan dengan Kebutuhan siswa sebagai remaja yang aktif menggunakan teknologi (handphone)	37	55	2	6	0	100
2. Pembicara menyampaikan ide dan konsep materi dengan efektif	38	55	1	6	0	100
3. Pembicara melakukan interaksi dua arah dan melibatkan peserta	29	46	4	21	1	100
4. Konsep psikologi yang disajikan dalam sesi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	39	50	1	9	1	100
5. Sesi ini memberikan dampak positif bagi saya	45	48	2	4	1	100
6. Saya setuju dengan pendekatan dan materi yang disampaikan pembicara	41	52	2	4	1	100
7. Saya antusias untuk terlibat dalam kegiatan serupa di masa depan	33	52	5	11	0	100

Persentase

Komentar dan Saran Penilaian Keseluruhan terhadap sesi ini	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik	Tidak Mengisi	TOTAL
	65	16	1	1	18	100

Secara keseluruhan kegiatan berlangsung dengan sangat baik dan kondusif. Hasil testimoni peserta siswa maupun guru menyampaikan bahwa mereka merasa senang dan sangat mengapresiasi kunjungan dan kegiatan yang dilakukan. Mitra juga menyampaikan bahwa kunjungan PkM dengan seminar dan pelatihan seperti ini adalah yang pertama sekali dilakukan dan menjadi bentuk perhatian khusus yang mereka rasakan. Adapun tantangan dalam pelaksanaan kegiatan adalah lokasi kegiatan PkM berada di daerah Tapanuli Utara yang menjadi salah satu daerah terdampak banjir dan longsor pada Desember 2025, sehingga akses jalan ke daerah PkM menjadi lebih sulit dan lebih beresiko.



Gambar 4. Foto bersama dengan Mitra dan peserta SMPN 2 Pahae Julu.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada Siswa dan Guru SMPN 2 Pahae Julu memberikan pelayanan dalam bentuk workshop psikoedukasi literasi digital dan pelatihan aplikatif penggunaan teknologi dengan harapan akan menolong siswa dan guru dalam menghadapi era digital. Sekalipun secara geografis, mereka tinggal di desa tetapi kemajuan era teknologi sudah dirasakan tetapi kurang didukung dengan kemampuan literasi digital yang baik. Oleh karena itu kehadiran dan kunjungan ke SMPN 2 Pahae Julu menjembatani gap tersebut sehingga siswa maupun guru bisa *aware*, cerdas, bertanggung jawab dan memanfaatkan potensi positif dari kemajuan teknologi dalam mendukung pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar kreatif

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Fakultas Psikologi Universitas Pelita Harapan dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pelita Harapan yang

telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan nomor PM-015-KDN-FPsi/VII/2025

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2716–2725. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11393>
- Afriani, D., & Yuliana, K. (2022). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Sosial Mahasiswa. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1).
- Anisa, S. N., Wahyudha, N. E., Wulandari, S., Alifianto, A. F., Santosa, S., Hartini, S., & Sholikah, D. I. (2024). Sosialisasi Penggunaan Media Sosial dalam Upaya Mencegah Social Media Addiction pada Siswa SDN 3 Paras Boyolali. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 318–326. <https://doi.org/10.46576/rjpkpm.v5i1.4006>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kusuma Rini, M., & Huriyah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Mauludi Amin, I., Denny Nugraha, N. S., & MSn, S. (2018). Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online. *EProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Oktavianus Katiandagho, A. (2023). Pengaruh Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siau Barat Selatan. *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 4(2). <https://doi.org/10.46558/bonafide.v4i2.211>

- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4). <https://doi.org/10.70052/jka.v1i4.226>
- Purboningsih, E. R., Lenny, K., & Wungu, E. (2018). Edukasi Bahaya Perilaku Dgital Adiksi Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama Di Kecamatan Jatinangor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UNPAD*, 2.
- Sari, D. V., Fatmawati, F., Junaedy, J., & Ahmady, D. (2023). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget pada Anak di Rumah Baca Rangka Pustaka Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Wahana Usada*, 5(2). <https://doi.org/10.47859/wuj.v5i2.423>
- Simanjuntak, J., & Wulandari, I. S. M. (2022). Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget. *Malahayati Nursing Journal*, 4(4). <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i4.6221>