
Penyuluhan Pemanfaatan Teknologi Informasi secara Sehat dan Produktif di Kalangan Pelajar

Andi Amin Amirul Mukminin^{1*}, Willy Rizki Perdana², Romiko Afriantoni³,
Nopan Aswandi⁴, Hanafi⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibnu Sina,
Batam

⁵Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibnu Sina,
Batam

e-mail: *¹andi.amin@uis.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan pelajar, namun pemanfaatannya sering kali belum diimbangi dengan kesadaran akan penggunaan yang sehat dan produktif. Ketergantungan pada gawai, paparan konten negatif, serta rendahnya literasi digital menjadi persoalan yang perlu mendapat perhatian. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran pelajar mengenai pemanfaatan teknologi informasi secara sehat, aman, dan produktif. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan interaktif yang meliputi penyampaian materi, diskusi, serta sesi tanya jawab di SMK X. Metode yang digunakan meliputi ceramah, presentasi visual, dan diskusi partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap etika bermedia digital, manajemen waktu penggunaan gawai, serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar. Hasil kuesioner kepuasan peserta memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,39 dari skala 5 (87,8%) yang termasuk kategori sangat baik. Kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan kebiasaan digital yang positif di kalangan pelajar dan menjadi landasan bagi program literasi digital berkelanjutan.

Kata kunci— literasi digital, teknologi informasi, pelajar, penyuluhan

Abstract

Information technology has become an inseparable part of students' lives, yet its use is often not accompanied by awareness of healthy and productive usage. Dependence on gadgets, exposure to negative content, and low digital literacy are issues that need attention. This community service activity aims to improve students' understanding and awareness of the healthy, safe, and productive use of information technology. The activity was carried out in the form of interactive counseling comprising material delivery, discussion, and a question-and-answer session at SMK X. The methods used include lectures, visual presentations, and participatory discussion. The results show an increase in participants' understanding of digital ethics, gadget-use time management, and the use of technology to support learning. The participant satisfaction questionnaire obtained an overall mean score of 4.39 out of 5 (87.8%), which falls into the very good category. This activity is expected to foster positive digital habits among students and serve as a foundation for a sustainable digital literacy program.

Keywords— digital literacy, information technology, students, counseling

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Akses terhadap internet, media sosial, dan berbagai aplikasi digital kini menjadi keseharian bagi pelajar. Di satu sisi, teknologi menawarkan kemudahan dalam mengakses informasi dan sumber belajar; di sisi lain, penggunaan yang tidak bijak dapat menimbulkan berbagai dampak negatif.

Data penggunaan internet di Indonesia menunjukkan bahwa kelompok usia remaja dan pelajar merupakan salah satu pengguna internet paling aktif, dengan intensitas penggunaan yang terus meningkat setiap tahunnya. Sebagian besar waktu penggunaan tersebut dihabiskan untuk mengakses media sosial, hiburan, dan permainan daring, sementara pemanfaatan untuk kegiatan yang menunjang pembelajaran masih relatif rendah. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara tingginya akses terhadap teknologi dengan rendahnya kemampuan memanfaatkannya secara sehat dan produktif.

Kalangan pelajar merupakan kelompok yang rentan terhadap penggunaan teknologi yang kurang sehat, seperti kecanduan gawai, penurunan konsentrasi belajar (Nugroho, 2022), gangguan waktu istirahat (Permatasari, 2024), paparan konten yang tidak sesuai usia, serta risiko keamanan siber seperti penipuan daring dan penyalahgunaan data pribadi (Fauzi & Hidayah, 2023; Ramadhan, 2023; Setiawan & Puspitasari, 2022). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital berkontribusi terhadap kebiasaan penggunaan gawai yang tidak terkendali di kalangan pelajar (Anggraini, 2022; Maulana & Sari, 2022). Fenomena ini menuntut adanya upaya edukatif untuk membangun kesadaran dan keterampilan literasi digital sejak dini, khususnya melalui kegiatan yang bersifat langsung dan interaktif di lingkungan sekolah.

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi, tetapi juga meliputi kemampuan untuk menyaring informasi, menjaga keamanan data pribadi, bersikap etis dalam berkomunikasi, serta mengelola waktu penggunaan gawai secara bijak (Rahmawati, 2023). Rendahnya literasi digital dapat menyebabkan pelajar mudah terpapar informasi yang menyesatkan, menjadi korban penipuan daring (Oktaviani, 2024), maupun mengalami penurunan produktivitas belajar akibat penggunaan gawai yang tidak terkendali. Oleh karena itu, penguatan literasi digital menjadi kebutuhan mendesak yang perlu ditanamkan sejak usia sekolah.

Berbagai upaya edukasi literasi digital telah dilakukan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, baik dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, maupun penyuluhan di lingkungan sekolah (Hartono, 2023; Kurniawan & Wijaya, 2023; Pratama, 2024; Susanti, 2023; Wibowo, 2024). Kegiatan-kegiatan tersebut umumnya menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan kesadaran peserta terhadap penggunaan teknologi yang sehat. Namun, sebagian besar kegiatan masih menekankan pada aspek risiko dan bahaya penggunaan teknologi, sementara aspek pemanfaatan teknologi secara produktif untuk menunjang pembelajaran masih kurang mendapat perhatian.

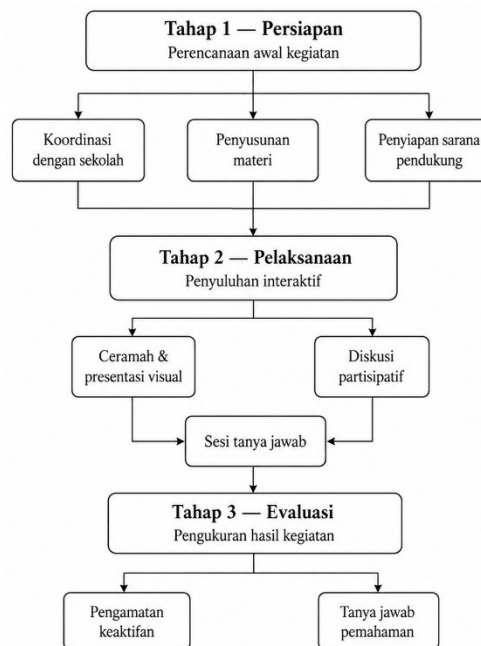
Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini hadir dengan menekankan keseimbangan antara dua aspek, yaitu penggunaan teknologi yang sehat dan aman di satu sisi, serta pemanfaatannya secara produktif untuk mendukung kegiatan belajar di sisi lain (Handayani, 2024; Nurhaliza & Gunawan, 2025). Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh kepada pelajar mengenai peran teknologi informasi dalam kehidupan mereka.

Sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, dosen dan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Ibnu Sina Batam berinisiatif menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan tentang pemanfaatan teknologi informasi secara sehat dan produktif. Kegiatan ini menyasar pelajar di SMK X sebagai upaya konkret untuk mendukung terciptanya generasi muda yang cerdas dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Solusi yang ditawarkan berupa penyuluhan interaktif yang tidak hanya menyampaikan informasi satu arah, tetapi juga melibatkan peserta melalui diskusi dan tanya jawab, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam keseharian pelajar.

Tujuan dari kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman pelajar mengenai manfaat dan risiko penggunaan teknologi informasi; (2) menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penggunaan gawai dan internet secara sehat dan terkendali; serta (3) mendorong pemanfaatan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar yang produktif.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Mei 2026 di SMK X, Batam. Peserta kegiatan adalah siswa kelas 3 SMK dengan jumlah lebih kurang 30 orang. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi, sebagaimana digambarkan pada kerangka metode berikut:



Gambar 1. Kerangka metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Adapun rincian dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi penyuluhan, serta penyiapan sarana pendukung seperti bahan presentasi dan perlengkapan dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan metode ceramah dan presentasi visual, diikuti diskusi partisipatif dan sesi tanya jawab. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan teknologi informasi, dampak positif dan negatif penggunaan gawai, etika bermedia digital (Lestari & Santoso, 2024), keamanan data pribadi, serta strategi memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap keaktifan peserta, tanya jawab untuk mengukur pemahaman peserta, serta penyebaran kuesioner kepuasan menggunakan skala Likert 1–5 kepada 30 peserta. Data kuesioner dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata setiap butir pernyataan. Nilai rata-rata tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan interval kategori skala Likert, yaitu 1,00–1,79 (sangat kurang), 1,80–2,59 (kurang), 2,60–3,39 (cukup), 3,40–4,19 (baik), dan 4,20–5,00 (sangat baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan berlangsung dengan lancar dan mendapat sambutan yang antusias dari para peserta. Selama kegiatan, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi, terlihat dari aktifnya siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun menanggapi materi yang disampaikan oleh pemateri.



Gambar 2. Penyampaian materi penyuluhan kepada peserta di ruang kelas

Materi penyuluhan dibuka dengan pengenalan mengenai peran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Pemateri kemudian menjelaskan berbagai dampak penggunaan gawai, baik yang bersifat positif seperti kemudahan belajar dan komunikasi, maupun yang bersifat negatif seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, dan risiko keamanan digital.



Gambar 3. Suasana diskusi interaktif dan pemanfaatan media presentasi

Pada sesi diskusi, peserta diajak untuk berbagi pengalaman mengenai kebiasaan penggunaan gawai sehari-hari. Dari diskusi tersebut terungkap bahwa sebagian besar peserta menggunakan gawai untuk hiburan dan media sosial, sementara pemanfaatan untuk kegiatan belajar masih relatif terbatas. Kondisi ini menegaskan pentingnya penyuluhan sebagai sarana untuk mengarahkan pola penggunaan teknologi ke arah yang lebih produktif.

Beberapa poin penting yang ditekankan dalam kegiatan ini antara lain:

1. Pentingnya manajemen waktu dalam penggunaan gawai agar tidak mengganggu waktu belajar dan istirahat;
2. Kesadaran menjaga keamanan data pribadi dan berhati-hati terhadap penipuan daring;
3. Etika berkomunikasi dan bersikap sopan dalam bermedia sosial;
4. Pemanfaatan aplikasi dan platform digital untuk mendukung proses belajar, seperti mesin pencari, materi pembelajaran daring, dan aplikasi produktivitas (Iqbal, 2025; Saputra, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan dan tanya jawab selama kegiatan, peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan. Peserta mampu menjelaskan kembali dampak penggunaan gawai yang berlebihan serta menyebutkan beberapa cara memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat. Perlu dicatat bahwa kegiatan ini tidak menggunakan pre-test dan post-test, sehingga penilaian pemahaman didasarkan pada respons kualitatif peserta

pada sesi tanya jawab, bukan pada pengukuran peningkatan pengetahuan secara kuantitatif. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan serupa yang menunjukkan bahwa penyuluhan literasi digital secara langsung efektif meningkatkan kesadaran pelajar terhadap penggunaan teknologi yang bijak (Kurniawan & Wijaya, 2023; Wibowo, 2024). Pendekatan interaktif yang digunakan dalam kegiatan ini juga memudahkan peserta memahami materi karena mereka dilibatkan secara aktif, bukan sekadar menerima informasi (Pratama, 2024).

Untuk mengukur tingkat kepuasan dan penerimaan peserta terhadap kegiatan, dilakukan penyebaran kuesioner kepada 30 peserta menggunakan skala Likert 1–5 (1 = Sangat Tidak Setuju/STS, 2 = Tidak Setuju/TS, 3 = Netral/N, 4 = Setuju/S, 5 = Sangat Setuju/SS). Rekapitulasi hasil kuesioner disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil kuesioner kepuasan peserta

N o	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Rata- rata	Kategori
1	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	0	0	3	14	13	4.33	Sangat Baik
2	Kegiatan menambah pemahaman tentang penggunaan teknologi yang sehat	0	0	2	12	16	4.47	Sangat Baik
3	Menjadi lebih sadar terhadap risiko keamanan data pribadi	0	1	4	15	10	4.13	Baik
4	Memahami pentingnya manajemen waktu penggunaan gawai	0	0	4	16	10	4.20	Sangat Baik
5	Materi tentang etika bermedia sosial bermanfaat	0	0	3	13	14	4.37	Sangat Baik
6	Termotivasi memanfaatkan teknologi untuk mendukung belajar	0	0	2	14	14	4.40	Sangat Baik
7	Pemateri komunikatif dan interaktif selama kegiatan	0	0	1	11	18	4.57	Sangat Baik
8	Kegiatan perlu dilaksanakan secara berkelanjutan	0	0	1	9	20	4.63	Sangat Baik
	Rata-rata keseluruhan						4.39	Sangat Baik

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju; TS = Tidak Setuju; N = Netral; S = Setuju; SS = Sangat Setuju.

Berdasarkan Tabel 1, seluruh butir pernyataan memperoleh nilai rata-rata di atas 4,00 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,39 (87,8%) yang termasuk kategori sangat baik. Nilai tertinggi terdapat pada pernyataan mengenai perlunya kegiatan dilaksanakan secara berkelanjutan (4,63) dan aspek komunikatif dan interaktif pemateri (4,57), sedangkan nilai terendah pada kesadaran risiko keamanan data pribadi (4,13) yang tetap tergolong baik. Perlu ditegaskan bahwa Tabel 1 mengukur persepsi dan tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, bukan peningkatan kemampuan atau pengetahuan secara langsung. Nilai rata-rata yang tinggi menunjukkan bahwa kegiatan penyuluhan diterima dengan sangat positif oleh peserta dan dinilai relevan dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, tingkat kepuasan yang tinggi ini menjadi indikator penerimaan kegiatan, sementara pemahaman peserta ditunjukkan melalui respons kualitatif pada sesi tanya jawab.

Apabila ditinjau per butir, aspek kesadaran terhadap risiko keamanan data pribadi memperoleh nilai terendah (4,13) dibandingkan aspek lainnya. Hal ini dapat disebabkan oleh sifat materi keamanan data yang lebih teknis dan kurang familier bagi pelajar dibandingkan materi seperti manajemen waktu atau etika bermedia sosial yang lebih dekat dengan keseharian mereka. Temuan

ini mengindikasikan bahwa aspek keamanan data pribadi perlu mendapat porsi pembahasan yang lebih besar, misalnya melalui contoh kasus nyata dan praktik langsung sebagaimana disarankan pada kegiatan penyuluhan keamanan digital lainnya (Firmansyah, 2025), pada kegiatan lanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penyuluhan literasi digital secara langsung mampu meningkatkan penerimaan dan kesadaran pelajar terhadap penggunaan teknologi yang sehat (Kurniawan & Wijaya, 2023; Pratama, 2024; Wibowo, 2024). Implikasi dari kegiatan ini adalah pentingnya menjadikan literasi digital sebagai program yang berkelanjutan dan terintegrasi dengan kegiatan sekolah, tidak hanya bersifat kegiatan sesaat. Keterbatasan kegiatan ini terletak pada evaluasi yang bersifat jangka pendek dan belum menggunakan instrumen pengukuran pengetahuan (pre-test dan post-test), sehingga perubahan pemahaman dan perilaku peserta dalam jangka panjang belum dapat diukur secara kuantitatif. Hal ini menjadi catatan bagi pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan pemanfaatan teknologi informasi secara sehat dan produktif di kalangan pelajar telah terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman pelajar mengenai penggunaan teknologi yang bijak, aman, dan mendukung produktivitas belajar. Peserta memperoleh wawasan mengenai etika bermedia digital, manajemen waktu penggunaan gawai, serta pemanfaatan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar.

SARAN

Kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan menjangkau lebih banyak sekolah, sehingga literasi digital di kalangan pelajar dapat terus ditingkatkan. Selain itu, materi penyuluhan dapat dikembangkan dengan menambahkan praktik langsung pemanfaatan aplikasi pembelajaran serta pelibatan guru dan orang tua agar pembinaan kebiasaan digital yang sehat dapat berjalan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini, P. (2022). Dampak kecanduan gawai terhadap prestasi akademik pelajar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 9(1), 55–64.
 2. Fauzi, M., & Hidayah, L. (2023). Edukasi keamanan data pribadi bagi remaja di era digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 33–41.
 3. Firmansyah, A. (2025). Peningkatan kesadaran keamanan digital melalui penyuluhan interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Digital*, 2(2), 60–69.
 4. Handayani, R. (2024). Faktor-faktor yang memengaruhi literasi digital siswa di daerah perkotaan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 66–77.
 5. Hartono, T. (2023). Implementasi program literasi digital di lingkungan sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(2), 133–143.
 6. Iqbal, M. (2025). Edukasi pemanfaatan teknologi informasi secara produktif bagi remaja. *Jurnal Abdimas Teknologi*, 3(1), 11–20.
 7. Kurniawan, D., & Wijaya, T. (2023). Penyuluhan literasi digital sebagai upaya pencegahan hoaks di sekolah. *Jurnal Abdimas*, 5(1), 21–30.
-

8. Lestari, N., & Santoso, B. (2024). Etika bermedia sosial di kalangan generasi Z. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 11(1), 17–28.
9. Maulana, I., & Sari, R. (2022). Peran teknologi informasi dalam mendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 90–100.
10. Nugroho, A. (2022). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 88–97.
11. Nurhaliza, S., & Gunawan, P. (2025). Literasi digital dan produktivitas belajar di era transformasi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 15–26.
12. Oktaviani, L. (2024). Persepsi pelajar terhadap risiko penipuan daring. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 6(1), 44–53.
13. Permatasari, D. (2024). Pengaruh durasi penggunaan gawai terhadap kualitas tidur pelajar. *Jurnal Kesehatan dan Teknologi*, 5(1), 29–38.
14. Pratama, Y. (2024). Strategi peningkatan literasi digital melalui kegiatan pengabdian masyarakat. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(1), 40–49.
15. Rahmawati, S. (2023). Manajemen waktu penggunaan smartphone pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(2), 145–156.
16. Ramadhan, F. (2023). Kesadaran keamanan siber pada pengguna internet usia sekolah. *Jurnal Keamanan Informasi*, 3(2), 74–83.
17. Saputra, H. (2023). Pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring untuk meningkatkan produktivitas belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 101–110.
18. Setiawan, R., & Puspitasari, D. (2022). Literasi digital dan penggunaan gawai secara sehat di kalangan pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 12–22.
19. Susanti, E. (2023). Penggunaan internet sehat di kalangan siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 4(2), 58–67.
20. Wibowo, A. (2024). Sosialisasi bijak bermedia digital untuk mencegah cyberbullying. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia*, 7(1), 25–34.