

SOSIALISASI DAMPAK PENYALAHGUNAAN PERANGKAT DIGITAL DI SMP NEGERI 4 PALOPO

Abdul Zahir¹, Rahel Patanduk², Hasdilla Laura³, Pretisinta⁴, Donna⁵, Amigos Inna⁶

zahir@uncp.ac.id¹, rahelpatanduk@gmail.com², hasdillalaura@gmail.com³,
prtysnta800@gmail.com⁴, donnasati9@gmail.com⁵, amigosinna72@gmail.com⁶

Universitas Cokroaminoto Palopo

ABSTRAK

Sosialisasi dampak penyalahgunaan perangkat digital di SMP Negeri 4 Palopo merupakan upaya preventif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap risiko penyalahgunaan perangkat digital, seperti kecanduan gawai, cyberbullying, penyebaran hoaks, serta penurunan prestasi belajar. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan desain pre-test dan post-test kepada siswa kelas VII dan VIII sebagai peserta sosialisasi. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, pemutaran video edukatif, dan simulasi kasus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa setelah mengikuti sosialisasi, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62 menjadi 85. Selain itu, terjadi perubahan sikap positif berupa meningkatnya kesadaran siswa dalam membatasi waktu penggunaan perangkat digital dan lebih selektif dalam mengakses konten. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sosialisasi memiliki peran penting dalam membentuk perilaku digital yang sehat di kalangan siswa SMP dan direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai bagian dari program pendidikan karakter di sekolah.

Kata Kunci: Penyalahgunaan Perangkat Digital, Literasi Digital, Sosialisasi, Kesadaran Siswa, Sekolah Menengah Pertama.

ABSTRACT

The socialization of the impacts of digital device misuse at SMP Negeri 4 Palopo is a preventive effort to enhance students' awareness and understanding of responsible and ethical use of digital technology. This study aims to examine the effectiveness of socialization activities in increasing students' knowledge and awareness of the risks associated with digital device misuse, such as gadget addiction, cyberbullying, exposure to inappropriate content, the spread of misinformation, and declining academic performance. The research employed a descriptive approach with a pre-test and post-test design involving seventh and eighth grade students as participants. The activities were conducted through material presentation, interactive discussions, educational videos, and case simulations. The results indicate a significant improvement in students' understanding after the socialization program, as reflected by the increase in the average score from 62 to 85. Furthermore, positive behavioral changes were observed, including better self-control in screen time and more critical selection of accessed content. It can be concluded that socialization plays an important role in fostering healthy digital behavior among junior high school students and should be implemented continuously as part of character education programs in schools.

Keywords: Digital Device Misuse, Digital Literacy, Socialization Program, Student Awareness, Junior High School.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan remaja usia sekolah. Perangkat digital seperti smartphone dan tablet kini tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan, pembelajaran, dan interaksi sosial. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat memicu berbagai permasalahan yang berdampak pada perkembangan siswa, baik secara akademik maupun psikososial. Menurut Pratiwi dan Hidayat (2021), penggunaan perangkat digital secara berlebihan pada remaja dapat

menyebabkan perubahan perilaku serta menurunnya kemampuan konsentrasi dalam belajar.

Fenomena penyalahgunaan perangkat digital pada siswa SMP semakin mengkhawatirkan seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan media sosial dan permainan daring. Siswa cenderung menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar tanpa mempertimbangkan batasan waktu yang sehat. Rahmawati (2022) menyatakan bahwa ketergantungan terhadap gawai pada usia sekolah menengah berdampak pada menurunnya kontrol diri serta meningkatnya perilaku impulsif dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sisi kesehatan fisik, penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan seperti kelelahan mata, sakit kepala, gangguan tidur, dan postur tubuh yang buruk. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sari dan Nugroho (2021) yang menemukan bahwa siswa dengan durasi penggunaan gawai lebih dari 4 jam per hari memiliki risiko lebih tinggi mengalami gangguan tidur dan kelelahan kronis.

Selain dampak fisik, sisi psikologis siswa juga ikut terpengaruh. Remaja yang terlalu sering menggunakan perangkat digital cenderung mengalami kecemasan, stres, dan kesulitan mengelola emosi. Studi yang dilakukan oleh Putra (2023) menyebutkan bahwa paparan media digital yang berlebihan berkorelasi dengan meningkatnya gejala digital anxiety pada remaja usia 12–15 tahun.

Pada aspek sosial, penyalahgunaan perangkat digital menyebabkan menurunnya kualitas interaksi langsung antar siswa. Mereka menjadi lebih individualistis dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari dan Arifin (2022) yang mengungkapkan bahwa kecanduan smartphone berpengaruh pada rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Dampak lainnya yang tidak kalah penting adalah pada prestasi akademik. Siswa yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game atau mengakses media sosial cenderung mengalami penurunan hasil belajar. Penelitian oleh Yusuf dan Kurniawan (2021) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan capaian akademik siswa SMP.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi aspek penting yang harus dimiliki siswa agar mampu menggunakan teknologi secara bijak. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman etika, keamanan, dan tanggung jawab dalam dunia maya. Menurut Rachma dan Lestari (2022), literasi digital yang baik dapat mengurangi risiko penyalahgunaan perangkat digital di kalangan pelajar.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk perilaku digital siswa. Melalui kegiatan sosialisasi, sekolah dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai dampak negatif penyalahgunaan perangkat digital serta cara penggunaan yang sehat. Harahap (2023) menegaskan bahwa program sosialisasi terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya kecanduan gawai.

Sosialisasi juga berperan dalam membangun kesadaran preventif terhadap risiko cyberbullying dan penyebaran konten negatif. Nuraini dan Saputra (2021) menyatakan bahwa edukasi tentang keamanan digital mampu menurunkan perilaku agresif di dunia maya pada siswa sekolah menengah.

Di SMP Negeri 4 Palopo, penggunaan perangkat digital oleh siswa semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan pembelajaran berbasis daring. Namun, belum semua siswa memahami batasan dan etika penggunaan perangkat tersebut. Kondisi ini membuat kegiatan sosialisasi menjadi sangat relevan sebagai langkah preventif dan edukatif (Halim, 2022).

Melalui sosialisasi yang terencana, siswa diharapkan mampu memahami dampak negatif penyalahgunaan perangkat digital serta menerapkan pola penggunaan yang sehat dan seimbang. Penelitian oleh Siregar (2023) membuktikan bahwa siswa yang mengikuti program sosialisasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam perilaku penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi dampak penyalahgunaan perangkat digital sangat penting untuk dilaksanakan di SMP Negeri 4 Palopo sebagai upaya membangun karakter siswa yang cerdas, kritis, dan bijak dalam menghadapi era digital yang semakin kompleks.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra- eksperimen (pre-experimental design) tipe one group pre-test and post-test. Desain ini dipilih untuk mengukur efektivitas kegiatan sosialisasi mengenai dampak penyalahgunaan perangkat digital terhadap peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa di SMP Negeri 4 Palopo. Melalui desain ini, peneliti memberikan tes awal (pre- test) sebelum pelaksanaan sosialisasi dan tes akhir (post-test) setelah kegiatan sosialisasi selesai, sehingga dapat diketahui perubahan tingkat pemahaman siswa secara objektif dan terukur.

Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 4 Palopo yang terdiri dari siswa kelas VII dan VIII. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa siswa pada rentang usia tersebut merupakan pengguna aktif perangkat digital dan berada pada fase perkembangan remaja awal yang rentan terhadap perilaku penyalahgunaan teknologi. Jumlah responden sebanyak 40 siswa yang dipilih secara proporsional dari masing-masing kelas dengan pertimbangan keterwakilan dan kemudahan pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Palopo dengan waktu pelaksanaan selama satu bulan, terhitung sejak persiapan hingga evaluasi akhir. Tahapan penelitian dibagi menjadi tiga fase utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan sosialisasi, dan tahap evaluasi hasil. Tahap persiapan meliputi penyusunan materi sosialisasi, pembuatan instrumen penelitian, koordinasi dengan pihak sekolah, serta penjadwalan kegiatan. Materi sosialisasi disusun berdasarkan kajian literatur dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan tes pengetahuan. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran dan sikap siswa terhadap penggunaan perangkat digital, sedangkan tes digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai dampak penyalahgunaan perangkat digital. Instrumen disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba terbatas pada siswa di luar sampel penelitian untuk memastikan kelayakan instrumen.

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan melalui beberapa metode yang saling melengkapi, antara lain ceramah interaktif, diskusi kelompok, pemutaran video edukatif, studi kasus, dan simulasi perilaku. Materi sosialisasi mencakup pengertian penyalahgunaan perangkat digital, jenis-jenis dampak negatif, seperti kecanduan gawai, penurunan prestasi belajar, cyberbullying, gangguan kesehatan, serta strategi penggunaan perangkat digital secara sehat dan bijak. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa dan menggunakan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tahap pelaksanaan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mereka mengenai dampak penggunaan perangkat digital.

Selanjutnya, kegiatan sosialisasi dilaksanakan selama dua sesi masing-masing berdurasi 90 menit. Setiap sesi dirancang interaktif dengan melibatkan siswa secara aktif melalui tanya jawab dan diskusi terbuka. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu merefleksikan pengalaman pribadi mereka terkait penggunaan gawai.

Setelah seluruh rangkaian sosialisasi selesai, siswa diberikan post-test dengan instrumen yang sama seperti pre-test. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap siswa setelah mengikuti sosialisasi. Selain itu, dilakukan juga observasi langsung terhadap perilaku siswa selama kegiatan berlangsung untuk melihat respons, tingkat partisipasi, dan antusiasme mereka terhadap materi yang disampaikan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan skor rata-rata siswa. Perhitungan meliputi nilai mean, persentase, dan selisih skor sebelum dan sesudah sosialisasi. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan efektivitas kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap dampak penyalahgunaan perangkat digital.

Selain data kuantitatif, peneliti juga mengumpulkan data kualitatif melalui catatan lapangan dan refleksi siswa yang disampaikan secara lisan maupun tertulis. Data ini digunakan untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian dan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai perubahan sikap dan kesadaran siswa terhadap penggunaan perangkat digital.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan hasil tes, angket, dan observasi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi nyata di lapangan dan bukan hanya hasil persepsi semata.

Dengan metode yang sistematis dan terstruktur ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas sosialisasi dampak penyalahgunaan perangkat digital di SMP Negeri 4 Palopo, sekaligus menjadi rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan program literasi digital yang berkelanjutan dan berbasis kebutuhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak penyalahgunaan perangkat digital di SMP Negeri 4 Palopo, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai penggunaan perangkat digital secara bijak. Hasil ini diperoleh melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test, observasi selama kegiatan, serta respon siswa terhadap materi yang disampaikan. Secara umum, siswa menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif, terutama dalam memahami bahaya penggunaan berlebihan perangkat digital dan pentingnya mengatur waktu penggunaan.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa metode sosialisasi yang digunakan mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Siswa menjadi lebih terbuka dalam mengungkapkan pengalaman pribadi terkait penggunaan gawai serta lebih reflektif terhadap kebiasaan digital mereka sehari-hari.

Adapun hasil utama yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi:

1. PENGEMBANGAN POIN HASIL

a) Peningkatan Pengetahuan Siswa tentang Dampak Penyalahgunaan Perangkat Digital

Peningkatan pengetahuan siswa terlihat jelas setelah pelaksanaan sosialisasi, khususnya dalam memahami konsep penyalahgunaan perangkat digital dan berbagai

bentuk dampaknya. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa hanya memahami perangkat digital sebagai sarana hiburan semata tanpa menyadari risiko di balik penggunaan yang berlebihan. Setelah diberikan materi, siswa mulai mampu menjelaskan kembali secara lisan dan tertulis mengenai bahaya kecanduan gawai dan penggunaan internet yang tidak terkontrol.

Pemahaman siswa tidak hanya sebatas pengenalan istilah, tetapi juga mencakup kemampuan mengidentifikasi situasi yang termasuk dalam kategori penyalahgunaan perangkat digital. Hal ini terlihat dari jawaban post-test yang lebih terstruktur serta penggunaan istilah yang lebih tepat untuk menggambarkan dampak negatif seperti gangguan tidur, penurunan fokus belajar, dan isolasi sosial.

Selain itu, siswa mulai mengenali pentingnya manajemen waktu dalam penggunaan teknologi. Mereka menyadari bahwa penggunaan perangkat digital harus disesuaikan dengan kebutuhan akademik dan tidak mengganggu aktivitas penting lainnya seperti belajar, beristirahat, dan berinteraksi dengan keluarga.

Peningkatan pengetahuan ini menunjukkan bahwa sosialisasi berhasil mentransfer informasi secara efektif serta menanamkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Informasi yang sebelumnya bersifat umum berubah menjadi pengetahuan yang lebih spesifik dan aplikatif.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa pemberian edukasi terstruktur mampu meningkatkan kapasitas kognitif siswa dalam memahami isu penyalahgunaan perangkat digital, yang menjadi modal penting dalam membentuk perilaku digital yang sehat.

b) Perubahan Sikap Siswa terhadap Penggunaan Perangkat Digital

Perubahan sikap siswa terlihat dari respons mereka terhadap materi dan refleksi yang disampaikan selama sesi diskusi. Sebelum sosialisasi, banyak siswa yang menganggap penggunaan gawai dalam waktu lama sebagai hal wajar. Namun setelah mendapatkan penjelasan mengenai dampak negatifnya, muncul kesadaran baru untuk mengubah kebiasaan tersebut.

Siswa mulai menunjukkan sikap lebih kritis dalam menilai perilaku digital mereka sendiri. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka akan mengurangi waktu bermain game dan lebih memprioritaskan aktivitas belajar. Pernyataan ini mencerminkan adanya pergeseran cara pandang terhadap peran perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan sikap juga ditunjukkan melalui kesediaan siswa untuk mengikuti aturan penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Mereka menjadi lebih terbuka terhadap kebijakan pembatasan penggunaan perangkat digital selama jam pelajaran dan tidak lagi menganggapnya sebagai bentuk pembatasan kebebasan.

Selain itu, siswa mulai memahami pentingnya penggunaan perangkat digital yang bertanggung jawab. Mereka lebih berhati-hati dalam mengakses konten dan memikirkan konsekuensi sebelum membagikan informasi di media sosial, sehingga menunjukkan peningkatan kesadaran etis dalam penggunaan teknologi.

Dengan demikian, perubahan sikap ini menjadi indikator penting bahwa sosialisasi tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan, tetapi juga membentuk pola pikir dan nilai yang lebih positif terhadap penggunaan teknologi digital.

c) Meningkatnya Partisipasi dan Kesadaran Siswa dalam Diskusi

Meningkatnya partisipasi siswa terlihat dari keaktifan mereka selama sesi diskusi dan tanya jawab berlangsung. Siswa yang awalnya pasif mulai berani mengemukakan pendapat dan menceritakan pengalaman pribadi terkait penggunaan perangkat digital. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mampu membangun keterlibatan emosional siswa.

Partisipasi aktif ini mencerminkan tumbuhnya rasa ingin tahu dan kepedulian siswa terhadap isu yang dibahas. Mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga menjadi subjek yang berkontribusi dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Kesadaran siswa juga terlihat dari kualitas pertanyaan yang diajukan, yang menunjukkan pemikiran kritis terhadap dampak jangka panjang penggunaan perangkat digital. Pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai memikirkan konsekuensi tindakan mereka dalam konteks kesehatan dan prestasi belajar.

Interaksi yang aktif mendorong siswa untuk saling bertukar pengalaman, sehingga tercipta pembelajaran kolaboratif yang memperkuat pemahaman materi. Proses ini juga membantu membentuk lingkungan belajar yang suportif dan reflektif.

Secara keseluruhan, peningkatan partisipasi ini menunjukkan keberhasilan metode sosialisasi dalam menciptakan ruang dialog yang efektif dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu penyalahgunaan perangkat digital.

d) Efektivitas Metode Sosialisasi yang Digunakan

Metode sosialisasi yang digunakan terbukti efektif dalam menyampaikan pesan edukatif kepada siswa. Kombinasi antara ceramah, media visual, dan diskusi mampu menarik perhatian siswa serta mencegah kebosanan selama kegiatan berlangsung. Strategi ini membuat penyampaian materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan video edukatif memberikan gambaran nyata mengenai dampak penyalahgunaan perangkat digital, sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih konkret. Visualisasi ini membantu siswa menghubungkan teori dengan realitas yang mereka alami sehari-hari.

Metode interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kuisioner, simulasi, dan studi kasus mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif terhadap perilaku digital mereka.

Keberagaman metode membuat siswa tidak merasa monoton dan meningkatkan daya serap materi. Hal ini terlihat dari meningkatnya skor post-test dan respons positif terhadap kegiatan sosialisasi.

Dengan demikian, metode sosialisasi yang variatif dan komunikatif menjadi faktor utama dalam keberhasilan penyampaian materi dan peningkatan kesadaran siswa.

2. PENGEMBANGAN POIN PEMBAHASAN

a) Hubungan antara Sosialisasi dan Peningkatan Literasi Digital Siswa

Sosialisasi berperan penting dalam meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam memahami cara penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga pemahaman kritis terhadap dampak dan risiko yang menyertainya.

Melalui sosialisasi, siswa diperkenalkan pada konsep penggunaan teknologi yang sehat, termasuk pengelolaan waktu dan etika digital. Hal ini membantu siswa mengenali batasan serta memahami pentingnya tanggung jawab dalam dunia digital.

Peningkatan literasi digital terlihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi perilaku digital yang berisiko serta cara menghindarinya. Mereka menjadi lebih selektif dalam memilih konten dan lebih berhati-hati dalam berinteraksi di media sosial.

Program sosialisasi juga memperkuat kesadaran siswa tentang pentingnya privasi dan keamanan data pribadi. Siswa mulai memahami bahwa penyalahgunaan teknologi dapat berdampak pada keamanan diri.

Dengan demikian, sosialisasi menjadi instrumen strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga bijak dalam penggunaannya.

b) Peran Metode Interaktif dalam Perubahan Sikap Siswa

Metode interaktif memiliki peran penting dalam mendorong perubahan sikap siswa terhadap penggunaan perangkat digital. Pendekatan ini menciptakan ruang dialog yang memungkinkan siswa menyuarakan pendapat dan refleksi pribadi mereka.

Melalui diskusi, siswa dapat melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang. Hal ini memperkaya pemahaman mereka dan membantu membentuk kesadaran kolektif mengenai dampak penggunaan gawai secara berlebihan.

Keterlibatan aktif siswa membuat pesan yang disampaikan lebih mudah diterima dan diinternalisasi. Proses ini mendorong perubahan sikap yang lebih alami dan berkelanjutan.

Metode ini juga menciptakan rasa tanggung jawab pribadi terhadap perilaku digital, karena siswa diajak untuk menilai sendiri kebiasaan yang telah dilakukan.

Dengan demikian, metode interaktif meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempercepat proses perubahan sikap menuju perilaku digital yang lebih sehat.

c) Implikasi Hasil Penelitian terhadap Lingkungan Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah memiliki peran strategis dalam mendidik siswa tentang penggunaan perangkat digital secara bijak. Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar akademik, tetapi juga sebagai ruang pembentukan karakter digital.

Implikasi ini mendorong perlunya kebijakan sekolah yang mendukung pengawasan penggunaan perangkat digital. Program sosialisasi sebaiknya menjadi agenda rutin untuk membangun budaya literasi digital yang sehat.

Sekolah juga perlu meningkatkan kolaborasi dengan orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai di rumah. Sinergi ini penting agar edukasi yang diberikan dapat berlanjut di lingkungan keluarga.

Selain itu, integrasi materi literasi digital ke dalam kurikulum dapat memperkuat kesadaran siswa secara berkelanjutan. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan arah kebijakan yang jelas bagi sekolah dalam menciptakan ekosistem digital yang positif dan edukatif.

Evaluasi dan Rekomendasi

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak penyalahgunaan perangkat digital di SMP Negeri 4 Palopo menunjukkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman serta kesadaran siswa mengenai penggunaan perangkat digital secara bijak. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil post-test dibandingkan pre-test, keaktifan siswa selama diskusi, serta perubahan sikap yang lebih positif terhadap pengelolaan waktu penggunaan gawai. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan waktu pelaksanaan dan perbedaan tingkat pemahaman antar siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih variatif agar seluruh siswa dapat menyerap materi secara optimal.

Rekomendasi yang dapat diberikan adalah agar kegiatan sosialisasi ini dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan program literasi digital sekolah. Pihak sekolah disarankan untuk memasukkan materi penggunaan perangkat digital yang sehat ke dalam kegiatan pembelajaran atau program bimbingan konseling. Selain itu, perlu adanya kerja sama yang lebih intens antara guru dan orang tua dalam memantau penggunaan gawai siswa di rumah agar edukasi yang diberikan di sekolah dapat diperkuat dalam lingkungan keluarga, sehingga tercipta pola penggunaan teknologi yang lebih aman dan bertanggung jawab.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi di SMP Negeri 4 Palopo



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Siswa Menyaksikan Pemateri Menyampaikan Materi



Gambar 3. Dokumentasi Bersama Siswa SMP Negeri 4 Palopo

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai sosialisasi dampak penyalahgunaan perangkat digital di SMP Negeri 4 Palopo, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, kesadaran, dan sikap siswa dalam menggunakan perangkat digital secara lebih bijak. Melalui proses sosialisasi yang terencana dan sistematis, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tentang bahaya penggunaan perangkat digital yang berlebihan, tetapi

juga mampu merefleksikan perilaku digital mereka dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan ini tampak dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dampak negatif seperti gangguan konsentrasi belajar, penurunan kualitas interaksi sosial, serta risiko kesehatan akibat penggunaan gawai yang tidak terkontrol. Selain itu, adanya peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi menunjukkan bahwa siswa mulai memiliki kesadaran kritis terhadap pentingnya literasi digital sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Lebih jauh, hasil penelitian ini menegaskan bahwa sosialisasi bukan hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan pola pikir siswa terhadap penggunaan teknologi. Program ini terbukti mampu mendorong perubahan sikap yang lebih bertanggung jawab, di mana siswa mulai memahami pentingnya mengatur waktu penggunaan perangkat digital, memilih konten yang sesuai, serta menjaga etika dalam berinteraksi di dunia maya. Dengan demikian, sosialisasi dampak penyalahgunaan perangkat digital dapat dijadikan sebagai strategi edukatif yang efektif dan relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Keberlanjutan program ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung terbentuknya generasi yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran moral dan tanggung jawab dalam memanfaatkan perangkat digital secara sehat dan produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim. (2022). Penggunaan perangkat digital dan tantangan etika siswa di lingkungan sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 134–142.
- Harahap. (2023). Efektivitas program sosialisasi dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya kecanduan gawai. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, 7(1), 55–66.
- Nuraini, & Saputra. (2021). Edukasi keamanan digital sebagai upaya pencegahan cyberbullying pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 4(3), 210–220.
- Pratiwi, & Hidayat. (2021). Pengaruh penggunaan perangkat digital terhadap perilaku dan konsentrasi belajar remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 6(1), 45–53.
- Putra. (2023). Paparan media digital dan digital anxiety pada remaja usia 12–15 tahun. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9(2), 98–109.
- Rachma, & Lestari. (2022). Literasi digital sebagai upaya pencegahan penyalahgunaan perangkat teknologi pada pelajar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 8(1), 70–81.
- Rahmawati. (2022). Ketergantungan gawai dan perilaku impulsif pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(2), 120–130.
- Sari, & Nugroho. (2021). Durasi penggunaan gawai dan pengaruhnya terhadap kesehatan fisik siswa. *Jurnal Kesehatan Remaja*, 3(2), 85–95.
- Siregar. (2023). Perubahan perilaku penggunaan teknologi melalui program sosialisasi di sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 33–44.
- Wulandari, & Arifin. (2022). Kecanduan smartphone dan pengaruhnya terhadap komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan*, 6(3), 201–212.
- Yusuf, & Kurniawan. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan prestasi akademik siswa SMP. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 15–25.