Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1009

Penguatan Literasi Digital Ekologis melalui Sosialisasi Penggunaan Gawai secara Bijak pada Siswa SMP Negeri 5 Samarinda

Diterima:
1 Oktober 2026
Revisi:
29 Oktober 2026
Terbit:
6 November 2026

[a*]Muhammad Harnaldi, [b]Azzara Trisnanin, [c]Neli Alky Palintar, [d]Eka Widya Rahma Hulia, [e]Nuril Rahmadian Hidayat, [f]Irna Istiana, [g]Shifa Kamila Rahmatullah, [h]Nabila Anggriani, [i]Diah Astuty

[abcdefgh]Universitas Mulawarman, [i]SMP Negeri 5 Samarinda

Abstrak— **Latar Belakang:** Penggunaan gawai pada siswa perlu diarahkan agar tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk kegiatan yang produktif dan bertanggung jawab. Literasi digital ekologis dapat menjadi upaya untuk mengarahkan pemanfaatan gawai sekaligus meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan **Tujuan:** Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan gawai secara bijak melalui penguatan literasi digital ekologis. **Metode:** Kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain one-grup pretest-posttest. Peserta berjumlah 86 siswa kelas VIII SMPN 5 Samarinda. Data diperoleh melalui observasi, pre-test, post-test, dan dokumentasi. **Hasil:** Rata-rata nilai siswa meeningkat dari 67,91% menjadi 72,56%. Pemahaman konsep literasi digital meningkat dari 69,19% menjadi 87,21%, kemampuan menggunakan aplikasi digital dari 67,83% menjadi 73,64%, dan kebiasaan penggunaan gawai dari 62,50% menjadi 67,44%. Namun, kepedulian terhadap lingkungan menurun dari 72,09% menjadi 62,21%. **Kesimpulan:** Sosialisasi memberikan penguatan awal terhadap literasi digital dan penggunaan gawai secara bijak, tetapi belum meningkatkan kepedulian lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan pembiasaan dan pendampingan secara berkelanjutan.
Kata Kunci— Literasi Digital Ekologis; Kepedulian Lingkungan; Penggunaan Gawai

Abstract— ***Background****: Gadget use among students needs to be directed toward productive and responsible activities rather than entertainment alone. Ecological digital literacy can help guide gadget use while fostering environmental awareness.* ***Objective****: This activity aimed to improve students' understanding of responsible gadget use through ecological digital literacy.* ***Methods:*** *This activity used a descriptive quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The participants were 86 eighth-grade students of SMPN 5 Samarinda. Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, and documentation.* ***Results****: The students' average score increased from 67.91% to 72.56%. Understanding of digital literacy concepts increased from 69.19% to 87.21%, digital application skills from 67.83% to 73.64%, and gadget-use habits from 62.50% to 67.44%. However, environmental awareness decreased from 72.09% to 62.21%.* ***Conclusion****: The socialization activity provided an initial improvement in digital literacy and responsible gadget use but did not increase environmental awareness. Therefore, continuous habituation and mentoring are needed.*
Keywords*— Ecological Digital Literacy; Environmental Concern; Device Usage*

This is an open access article under the CC BY-SA License.

Penulis Korespondensi:

Muhammad Harnaldi,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Mulawarman,
Email: harnaldi123@gmail.com

Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1009

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menjadikan gawai bagian dari kehidupan peserta didik, baik untuk pembelajaran, komunikasi, informasi, hiburan, maupun produksi konten. Bagi siswa SMP, gawai bermanfaat sebagai sumber belajar dan sarana komunikasi, tetapi penggunaan yang tidak terarah dapat berkembang menjadi *problematic smartphone use* yang mengganggu pengelolaan waktu, konsentrasi, interaksi sosial, dan aktivitas belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* bermasalah berkaitan dengan kemampuan mengontrol penggunaan perangkat serta konteks keluarga dalam membentuk kebiasaan teknologi (Hara et al., 2023) . Vaghasiya et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pola penggunaan *smartphone* dan media sosial yang bermasalah menjadi persoalan pada remaja usia sekolah. Hal menunjukkan bahwa penggunaan gawai tidak hanya berkaitan dengan durasi, tetapi juga tujuan, pola, dan konteks penggunaannya. Oleh karena itu, penggunaan gawai dalam pendidikan perlu disertai literasi digital yang mencakup kemampuan mencari, memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan memproduksi informasi secara kritis, aman, etis, dan bertanggung jawab (Harmawati et al., 2024). Dengan demikian, penguatan literasi digital diperlukan agar siswa mampu menggunakan teknologi sekaligus mengendalikan tujuan dan cara penggunaannya.

Pembentukan kebiasaan digital siswa dipengaruhi oleh lingkungan interaksi, seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan ruang digital. Karena itu, penggunaan gawai yang kurang terarah tidak cukup diatasi melalui larangan atau pembatasan durasi, tetapi perlu diarahkan pada aktivitas yang memiliki tujuan dan manfaat. Salah satunya melalui persoalan lingkungan di sekitar sekolah. Teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mengenali masalah lingkungan, mencari dan mengevaluasi informasi, mengembangkan solusi, serta menghasilkan konten edukatif. Penelitian Educate et al. (2024) menunjukkan bahwa *digital learning object* dapat mendukung peningkatan *ecoliteracy* siswa. Selain itu, Rachim & Ambarwati (2021) mengembangkan media digital pada materi perubahan lingkungan untuk mendukung literasi digital. Temuan tersebut menunjukkan peluang mengintegrasikan literasi digital dan ekologis agar gawai tidak hanya digunakan untuk informasi dan hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar, berkarya, dan membangun kepedulian terhadap lingkungan.

Kondisi awal peserta didik SMP Negeri 5 Samarinda menunjukkan perlunya penguatan dalam penggunaan gawai dan literasi digital ekologis. Hasil *pre-test* terhadap 86 peserta didik kelas VIII menunjukkan nilai rata-rata sebesar 67,91%. Capaian terendah pada aspek kebiasaan penggunaan gawai menunjukkan perlunya penguatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan gawai secara sehat, bijak, dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan Wang (2026), yang menjelaskan bahwa literasi digital merupakan landasan pengetahuan yang

mendukung kemampuan remaja dalam mengatur penggunaan teknologi digital secara mandiri dan terarahKondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan sosialisasi "Literasi Digital Ekologis".

Meskipun pemahaman dasar siswa tergolong baik, hal tersebut belum menunjukkan bahwa pengetahuan telah diterapkan dalam perilaku sehari-hari. Siswa dapat memahami prinsip penggunaan gawai yang sehat dan bertanggung jawab, tetapi belum tentu mampu mengelola penggunaan perangkat, memilih informasi, dan memanfaatkannya secara produktif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa remaja umumnya telah memiliki kemampuan dasar menggunakan teknologi digital, tetapi masih memerlukan peningkatan dan pendampingan pada aspek berpikir kritis, etika, dan keamanan (Sembiring et al., 2026). Kesenjangan antara pengetahuan dan penerapan menjadi permasalahan utama yang mendasari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini. Oleh karena itu, intervensi tidak hanya diarahkan pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga penerapannya dalam kebiasaan penggunaan gawai, dari *knowing* menuju *doing* dan *being* yang bertanggung jawab dalam ekosistem digital sekolah.

Penelitian terdahulu menjadi landasan dalam pengembangan pendekatan kegiatan ini. Lathiifah et al. (2023) dan Maulida et al. (2023) menunjukkan pentingnya regulasi penggunaan smartphone dan peran lingkungan keluarga dalam membentuk kebiasaan digital remaja, sedangkan Vaghasiya et al. (2023) mengkaji permasalahan penggunaan smartphone dan media sosial pada remaja usia sekolah. Dalam konteks literasi digital, Harmawati et al. (2024) menekankan pentingnya kemampuan menggunakan media digital secara kritis, aman, dan bertanggung jawab. Sementara itu, Rachim dan Ambarwati (2021) serta Educate et al. (2024) membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran lingkungan untuk mendukung literasi digital dan ecoliteracy. Penelitian Sisephaputra et al. (2025) yang diterbitkan dalam Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat juga menunjukkan pemanfaatan digitalisasi dan edukasi komunitas untuk mendukung promosi Desa Wisata Soco. Berbagai kajian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital perlu diarahkan pada kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengintegrasikan pengelolaan gawai secara bijak, literasi digital, dan literasi ekologis melalui aktivitas pencarian serta evaluasi informasi lingkungan, identifikasi permasalahan ekologis di sekolah, dan pembuatan konten digital edukatif.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan literasi digital ekologis sebagai pendekatan transformatif yang menghubungkan kecakapan digital dengan persoalan lingkungan nyata di sekolah. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya diberikan pemahaman mengenai penggunaan gawai yang sehat, tetapi juga dilatih untuk menerapkan keterampilan literasi digital melalui aktivitas yang memiliki tujuan nyata, mulai dari mengidentifikasi masalah lingkungan,

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1009

mengevaluasi informasi, hingga menghasilkan konten edukatif. Pendekatan ini sejalan dengan hasil tinjauan sistematis yang melaporkan dampak positif penggunaan perangkat digital dalam pendidikan lingkungan terhadap kepedulian siswa pada keberlanjutan (Hajj-Hassan et al., 2024). Dengan demikian, gawai tidak hanya diposisikan sebagai perangkat konsumsi informasi dan hiburan, tetapi juga sebagai instrumen untuk belajar, berkarya, dan membangun kepedulian terhadap lingkungan. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu mengarahkan penggunaan gawai dari aktivitas yang kurang terarah menuju penggunaan yang lebih edukatif, produktif, etis, dan peduli terhadap lingkungan.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan secara umum untuk mentransformasi pola penggunaan gawai siswa SMPN 5 Samarinda melalui penguatan literasi digital ekologis sehingga gawai dapat dimanfaatkan secara lebih terarah, kritis, produktif, etis, dan peduli terhadap lingkungan. Upaya ini sejalan dengan Hasibuan et al. (2025), yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif memiliki hubungan positif dengan literasi digital ekologis. Kemampuan tersebut penting agar siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga dapat menilai informasi dan memanfaatkannya untuk memahami persoalan lingkungan.Kemampuan tersebut penting agar siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga dapat menilai informasi dan memanfaatkannya untuk memahami persoalan lingkungan. Secara khusus, tujuan PKM ini adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gawai yang sehat dan bertanggung jawab; (2) memperkuat kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip literasi digital, termasuk evaluasi informasi, keamanan data, etika penggunaan konten, dan produksi media digital; (3) mengembangkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi persoalan lingkungan di lingkungan sekolah; (4) serta mendorong terbentuknya kebiasaan penggunaan teknologi yang menghubungkan kecakapan digital dengan kepedulian ekologis.

Secara konseptual, kegiatan ini berangkat dari pemikiran bahwa penguatan literasi digital yang diintegrasikan dengan isu ekologis dapat menjadi pendekatan kontekstual untuk mengarahkan penggunaan gawai siswa menuju penggunaan yang edukatif, produktif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan siswa namun juga pembentukan kebiasaan penggunaan gawai yang lebih terarah dalam kehidupan sekolah. Upaya ini juga didukung oleh Hidayat (2021), yang menunjukkan bahwa sosialisasi dapat meningkatkan pemahaman siswa SMP mengenai pentingnya menggunakan handphone dan media sosial secara bijak.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sebagai upaya preventif dan edukatif dalam menghadapi intensitas penggunaan gawai pada siswa sekolah menengah pertama

2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1009

melalui penguatan literasi digital ekologis. (Alemina Sukanta & Sengkey, 2026) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap kecenderungan nomophobia pada siswa SMP. Kegiatan sosialisasi "Literasi Digital Ekologis Siswa SMPN 5 Samarinda" menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur perubahan pemahaman peserta melalui pre-test dan post-test, yang dipadukan dengan metode edukatif dan partisipatif berupa penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab (Susanto Candra P et al., 2024). Edukasi merupakan strategi preventif yang relevan untuk membantu siswa mengenali risiko, menentukan sikap, serta memahami langkah menghadapi masalah ekologis (Huliselan & Mayaut, 2026). Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 5 Samarinda dengan dukungan pihak sekolah dan tenaga pendidik sebagai mitra pelaksana. Kegiatan menggunakan desain *one-group preteset-posttest*, yaitu pengukuran pemahaman peserta dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan sosialisasi tanpa kelompok kontrol.

A. Subjek Kegiatan

Peserta kegiatan adalah peserta didik kelas VIII A, VIII B, dan VIII C yang dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan. Siswa kelas VIII berada pada tahap remaja awal yang telah memiliki pengalaman menggunakan gawai dan berbagai media digital dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gawai pada remaja tidak lagi sebatas kebutuhan komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi bagian dari aktivitas pendidikan, hiburan, dan interaksi sosial. (Hidayah et al., 2025) menjelaskan bahwa gadget telah menjadi instrumen multifungsi yang merambah berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk aktivitas sehari-hari seperti bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial.

Pemilihan tiga kelas pada tingkat yang sama juga mempertimbangkan keseragaman karakteristik usia dan perkembangan peserta, sehingga materi sosialisasi dapat diberikan dengan pendekatan yang relatif sama, serta mempertimbangkan rekomendasi dan ketersediaan pihak sekolah, termasuk kesesuaian jadwal pelaksanaan. Jumlah peserta dari ketiga kelas tersebut juga dinilai memadai untuk mendukung pelaksanaan sosialisasi dan pengukuran pemahaman siswa melalui *pre-test* dan *post-test.* Pemilihan peserta dilakukan menggunakan teknik *total sampling* terhadap seluruh peserta didik pada ketiga kelas tersebut. Dengan demikian, seluruh siswa yang termasuk dalam ketiga kelas terpilih dilibatkan sebagai peserta kegiatan agar pelaksanaan sosialisasi dan evaluasi dapat mencakup keseluruhan kelompok sasaran yang telah ditentukan.

B. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan untuk mengetahui kondisi awal dan pemahaman peserta didik mengenai penggunaan gawai, literasi digital, dan kepedulian terhadap lingkungan, dilanjutkan dengan pretest menggunakan kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan sosialisasi

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1009

secara interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab, dengan melibatkan peserta didik secara aktif agar dapat memahami materi sekaligus mengaitkannya dengan kebiasaan penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang diberikan meliputi manfaat dan risiko penggunaan gawai, kebijaksanaan serta pengendalian kebiasaan penggunaannya, konsep literasi digital dan literasi ekologis, serta keterkaitan antara penggunaan teknologi dengan kepedulian terhadap lingkungan. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta didik mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam perilaku sehari-hari, baik dalam menggunakan gawai secara bijak maupun menjaga kelestarian lingkungan.

Setelah kegiatan selesai, peserta diberikan posttest dengan instrumen dan indikator yang sama dengan pretest. Data pretest dan posttest kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase capaian peserta sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengetahui perubahan tingkat pemahamannya. Observasi dan dokumentasi selama kegiatan digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlibatan peserta didik dalam proses sosialisasi. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan untuk memberikan gambaran mengenai ketercapaian tujuan kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan gawai secara bijak.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Uraian Kegiatan
Observasi dan Persiapan	Melakukan observasi kondisi awal peserta didik serta berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan. Tahap ini juga meliputi persiapan materi, instrumen pretest dan posttest, serta kebutuhan teknis kegiatan.
Pre-test	Memberikan kuesioner pretest kepada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman awal mengenai penggunaan gawai, literasi digital, dan literasi ekologis sebelum kegiatan sosialisasi.
Sosialisasi	Menyampaikan materi mengenai adiksi gawai, penggunaan gawai secara bijak, pengendalian kebiasaan penggunaan gawai, literasi digital, literasi ekologis, serta keterkaitan penggunaan teknologi dengan kepedulian terhadap lingkungan melalui metode edukatif dan partisipatif.
Post-test	Memberikan kuesioner posttest dengan indikator yang sama dengan pretest untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti kegiatan sosialisasi.
Evaluasi dan Penyusunan laporan	Membandingkan hasil pretest dan posttest secara deskriptif kuantitatif, mengevaluasi pelaksanaan kegiatan berdasarkan observasi dan keterlibatan peserta, serta menyusun laporan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

C. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data kegiatan dikumpulkan melalui pre-test, post-test, dan dokumentasi. Pre-test diberikan kepada siswa kelas VIII A, VIII B, dan VIII C SMPN 5 Samarinda sebelum kegiatan untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai adiksi gawai dan literasi digital ekologis,

2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1009

sedangkan post-test diberikan setelah kegiatan untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto selama proses sosialisasi dan evaluasi. Data pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase jawaban benar, yaitu jumlah jawaban benar dibagi jumlah seluruh soal dikalikan 100%, untuk menggambarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Hasil pre-test dan post-test kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa, di mana selisih persentase tersebut menjadi gambaran ketercapaian kegiatan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan gawai secara bijak dan penguatan literasi digital ekologis. Hasil analisis disajikan secara deskriptif pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan
Sumber: Diolah oleh penulis (2026)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi tranformasi adiksi gawai melalui literasi digital ekologis dilaksanakan dengan sasaran peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Samarinda. Kegiatan diikuti oleh 86 peserta didik yang berasal dari kelas VIII A, VIII B dan VIII C. Semua peserta didik mengikuti kegiatan lengkap, diawali dengan, *pre-test*, proses sosialisai, *post-test*, hingga rincian pembagian peserta berdasarkan kelas disajikan pada table 2. Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti sosialisasi.

Tabel 2. Distribusi Peserta Didik Kelas VIII

Kelas	n	%
A	27	31,4%
B	32	37,2%
C	27	31,4%
Total	**86**	**100%**

Kontribusi, Vol.7 No.1 November 2026
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1009

Berdasarkan Tabel 2, peserta kegiatan berasal dari tiga kelas dengan jumlah terbanyak pada kelas VIII B, yaitu 32 siswa. Keterlibatan seluruh peserta dalam rangkaian kegiatan memungkinkan hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk melihat perubahan hasil evaluasi setelah sosialisasi. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan observasi yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah dan guru untuk menyampaikan rencana kegiatan, menentukan waktu dan sasaran peserta. Pemilihan siswa SMP sebagai sasaran kegiatan didasarkan pada pentingnya pemberian pemahaman mengenai penggunaan gawai sejak usia remaja, mengingat penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak terhadap interaksi social dan aktivitas peserta didik (Syahputra et al., 2023). Serta memberikan pengarahan mengenai pelaksanaan kegiatan. Selain itu, dilakukan persiapan instrumen berupa soal *pre-test* dan *post-test* serta materi sosialisasi yang akan digunakan. Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan seluruh kebutuhan kegiatan tersedia dan pelaksanaan sosialisasi dapat berjalan sesuai dengan rencana.



Gambar 2. Pengisian *Pre-test*

Gambar 2 menunjukan pengisian *pre-test* sebelum peserta didik memperoleh materi sosialisasi. Kegiatan ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik pada indikator yang dievaluasi. Setelah kegiatan observasi, peserta didik kelas VIII diberikan *pre-test* pada 27 Agustus 2026. *Pre-test* terdiri atas 15 soal yang dikerjakan secara mandiri oleh 86 peserta didik. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum mengikuti sosialisasi, yang meliputi pemahaman konsep literasi digital, kemampuan menggunakan aplikasi digital, kebiasaan penggunaan gawai, dan kepedulian terhadap lingkungan. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata capaian peserta didik sebesar 67,91%. Data tersebut kemudian digunakan sebagai dasar perbandingan dengan hasil *post-test* setelah kegiatan sosialisasi.



Gambar 3. Sosialisasi

2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/Kontribusi.v7i1.1009

Gambar 3 menunjukkan pelaksanaan sosialisasi yang membahas pemanfaatan gawai secara bijak, kreatif, dan produktif. Sosialisasi dilaksanakan pada 31 Agustus 2026 dengan tema "Literasi Digital Ekologis" menggunakan media presentasi. Materi yang disampaikan menjelaskan bahwa gawai tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang informatif, kreatif, dan produktif. Peserta didik diperkenalkan pada penggunaan gawai secara konsumtif-pasif dan kreatif-produktif, termasuk untuk mencari informasi dan membuat konten edukatif tentang kepedulian terhadap lingkungan sekolah. Sosialisasi juga menekankan bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan menggunakannya secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui literasi digital ekologis, peserta didik dapat menggunakan gawai untuk memperoleh informasi, mengenali masalah lingkungan, serta menyampaikan pesan edukatif kepada orang lain (Wiguna W D P & Windari K, 2025) . Setelah materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Peserta didik terlihat antusias dalam menyampaikan pertanyaan, pendapat, dan pengalaman mereka dalam menggunakan gawai serta kaitannya dengan lingkungan.



Gambar 4. Pengisian *Post-test*

Gambar 4 menunjukkan pelaksanaan pengisian *post-test* oleh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Samarinda setelah mengikuti sosialisasi literasi digital ekologis. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi peserta didik setelah memperoleh materi mengenai pemanfaatan gawai secara bijak, kreatif, dan produktif. *Post-test* diberikan kepada 86 peserta didik dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pre-test*. Hasil pengisian *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengetahui perubahan skor pada setiap indikator, meliputi pemahaman konsep literasi digital, kemampuan menggunakan aplikasi digital, kebiasaan penggunaan gawai, dan kepedulian terhadap lingkungan.

Tabel 3. Hasil pre-test dan post-test

Indikator	Hasil Pre-test	Hasil Post-test
Pemahaman Konsep Literasi Digital	69,19%	87,21%
Kemampuan Menggunakan Aplikasi Digital	67,83%	73,64%
Kebiasaan Penggunaan Gawai	62,50%	67,44%
Kepedulian terhadap Lingkungan	72,09%	62,21%
Nilai	**67,91%**	**72,56%**

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1009

Berdasarkan Tabel 3, peningkatan terbesar terdapat pada indikator pemahaman konsep literasi digital, yaitu sebesar 18,02 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sosialisasi membantu peserta didik memahami penggunaan gawai tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga untuk memperoleh informasi dan menghasilkan konten yang bermanfaat. Kemampuan menggunakan aplikasi digital dan kebiasaan penggunaan gawai juga mengalami peningkatan, meskipun lebih kecil. Berbeda dengan indikator lainnya, kepedulian terhadap lingkungan mengalami penurunan sebesar 9,88 poin, dari 72,09% menjadi 62,21%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan tentang literasi digital belum secara langsung mengubah sikap dan kepedulian terhadap lingkungan. Kondisi tersebut dapat dipahami karena literasi lingkungan tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap, kesadaran, dan partisipasi peserta didik dalam persoalan lingkungan (Salasabila et al., 2024). Perubahan sikap dan kebiasaan membutuhkan pembiasaan serta pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Temuan PKM ini adalah sosialisasi literasi digital ekologis pada 86 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Samarinda meningkat sebesar 4,65 poin, dari 67,91% pada *pre-test* menjadi menjadi 72,56% pada *post-test*.

Secara keseluruhan, hasil PKM ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil peserta meningkat setelah adanya pelaksanaan sosialisasi yang menjelaskan terkait literasi digital ekologis dimana peningkatan sebesar 4,65 poin dari 67,91% menjadi 72,56%. Hasil penelitian ini didukung juga oleh (Syafaatun dan Nurohman B, 2026) dimana sosialisasi dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang literasi digital ekologis, tetapi belum cukup untuk mengukur perubahan perilaku dalam jangka panjang. Keterbatasan kegiatan terletak pada waktu pelaksanaan yang singkat dan belum adanya pendampingan lanjutan. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan guru dan orang tua melalui pembiasaan serta kegiatan sederhana, seperti membuat konten edukatif tentang lingkungan dan menggunakan gawai untuk mendukung kegiatan yang produktif.

IV. KESIMPULAN

Hasil PkM ini memperlihatkan bahwa bertambahnya pemahaman siswa tidak otomatis diikuti bertambahnya kepedulian. Sesudah sosialisasi, 86 siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Samarinda memperoleh rata-rata 72,56%, atau 4,65 poin di atas skor awal mereka yang sebesar 67,91%. Pemahaman literasi digital menjadi aspek dengan kenaikan tertinggi, yakni 18,02 poin sampai 87,21%, sementara keterampilan memakai aplikasi digital dan kebiasaan bergawai masing-masing hanya naik sekitar 5 poin. Sebaliknya, skor kepedulian lingkungan merosot dari 72,09% menjadi 62,21%. Dengan demikian, satu kali sosialisasi memang mampu memperluas wawasan siswa, tetapi belum sanggup mendorong perubahan sikap. Karena waktu kegiatan pendek dan tidak ada kelompok pembanding, angka-angka ini lebih tepat dipandang sebagai

potret awal.singkat, tidak ada kelompok pembanding, dan belum ada tindak lanjut setelah sosialisasi.

Jika program ini berlanjut, cara pelaksanaannya perlu dirombak. Siswa tidak cukup menerima materi di kelas, tetapi diberi tugas proyek yang mereka garap sendiri. Contohnya, mereka menyusuri lingkungan sekolah untuk menemukan persoalan yang ada, lalu membuat konten digital singkat yang mengajak teman sebaya ikut peduli. Selama proyek berjalan, tim PkM dan guru akan mendampingi secara teratur, sedangkan orang tua dilibatkan untuk memantau agar kebiasaan baru tetap terjaga di rumah. Penilaian pada tahap berikutnya pun sebaiknya mencakup sikap dan perilaku nyata siswa, tidak berhenti pada hasil tes tertulis.

Mengenai daftar pustaka, naskah ini bersumber dari 20 rujukan yang sebagian besar terbit pada 2021 sampai 2026, berasal dari jurnal dalam negeri dan luar negeri. Mayoritas rujukan sejalan dengan inti kegiatan, yaitu penggunaan gawai bermasalah pada remaja, literasi digital, dan ecoliteracy. Hampir semua sumber telah dilengkapi DOI sehingga pembaca dapat langsung menelusuri aslinya. Kendati begitu, beberapa sumber kurang sesuai dengan tema, yakni yang membahas gizi anak, promosi desa wisata, dan penggunaan gawai pada anak usia dini. Selain itu, ada sumber yang belum memiliki DOI atau tautan, sehingga sebaiknya dilengkapi atau diganti dengan rujukan yang lebih dekat dengan literasi digital dan pendidikan lingkungan bagi siswa SMP.

DAFTAR PUSTAKA

Alemina Sukanta, C., & Sengkey, M. M. (2026). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecenderungan Nomophobia Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Frater Don Bosco Tomohon. In Sosial dan Humaniora (Vol. 5, Number 5).

Educate, J. T. P. ; M. R., Dewi, L., & Fadlillah, A. F. (2024). Penggunaan Digital Learning Object Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Ecoliteracy Siswa. 9(2), 142–158. https://doi.org/10.32832/educate.v9i2.16751

Hajj-Hassan, M., Chaker, R., & Cederqvist, A. M. (2024). Environmental Education: A Systematic Review on the Use of Digital Tools for Fostering Sustainability Awareness. In Sustainability (Switzerland) (Vol. 16, Number 9). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). https://doi.org/10.3390/su16093733

Harmawati, Y., Sapriya, Abdulkarim, A., Bestari, P., & Sari, B. I. (2024a). Data of digital literacy level measurement of Indonesian students: Based on the components of ability to use media, advanced use of digital media, managing digital learning platforms, and ethics and safety in the use of digital media. Data in Brief, 54. https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110397

Hasibuan, S., Yustina, Y., & Wahyuni, R. (2025). Bridging cognitive skills and environmental awareness: critical and creative thinking as predictors of digital ecoliteracy. Frontiers in Education, 10. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1705676

Hidayah, R., Khoirunnisa, H., Nurul Cahyati, F., Agustina, N., Cantika, K., Hasna, A., Studi Sarjana Keperawatan, P., & Wijaya Husada, S. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI BERBAHASA ANAK USIA DINI: LITERATURE REVIEW. Jurnal Kesehatan Tambusai, 6(2).

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v7i1.1009

Hidayat, Y. (2021). Sosialisasi Penggunaan Telepon Celluler dan Media Sosial yang Bijak pada Siswa SMPN 3 Belimbing Baru, Kabupaten Banjar. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1). https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i1.1805

Huliselan, S. P. A. H., & Mayaut, S. C. (2026). Local Food-Based Supplementary Feeding Education and Mothers' Nutrition Knowledge for Underweight Children. Innovative Approaches in Health Science Journal, 3(2), 123–129. https://doi.org/10.64871/2e1cqm65

Lathiifah, D. A., Qodariah, L., & Abidin, F. A. (2023). PROBLEMATIC SMARTPHONE USE IN ADOLESCENTS: PARENTAL STRUCTURE AND PARENTAL PSYCHOLOGICAL CONTROL AS PREDICTORS. Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen, 16(1), 50–60. https://doi.org/10.24156/jikk.2023.16.1.50

Maulida, I. S., Anindhita, V., & Abidin, F. A. (2023). FAMILY RITUALS AND PROBLEMATIC SMARTPHONE USE IN ADOLESCENTS. Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen, 16(1), 13–22. https://doi.org/10.24156/jikk.2023.16.1.13

Rachim, D. A., & Ambarwati, R. (2021). DEVELOPING AN E-FLIPBOOK ON ENVIRONMENTAL CHANGE TOPICS TO DEVELOP STUDENTS' DIGITAL LITERACY. EDUSAINS, 13(1), 25–33. https://doi.org/10.15408/es.v13i1.16893

Salasabila, Z., Sholeh, M., Sulaeman, N. F., Junus, M., & Nuryadin, A. (2024). Assessing Environmental Literacy: Comparative Analysis of Students in Environment-Focused and General Junior High Schools in Balikpapan. Physics Education Journal, 7(1), 23–30. http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej

Sembiring, L., Banjarnahor, J., Silalahi, H., Silalahi, D., Rejeki Tarigan, J., & Dewi Munthe, E. (2026). EDUKASI LITERASI DIGITAL UNTUK PENCEGAHAN PENYEBARAN BERITA HOAKS PADA SISWA SMP SWASTA ADVENT MEDAN. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI, 6(1). https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol6No1.pp36-41

Sisephaputra, B., Suroni, A., Islam, K., Yahya, S., Nashihin, D., Al Rosyid, H., Orvala, F., Putra, D. S., & Pratama, T. R. (2025). Peningkatan Promosi Desa Wisata Soco Melalui Digitalisasi Objek Wisata dan Edukasi Komunitas. Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 164–172. https://doi.org/10.53624/kontribusi.v6i1.747

Susanto Candra P, Dewi Ulfah A, Yuntina L, Soehaditama Panatap J, & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin. https://doi.org/10.38035/jim.v3i1

Syafaatun dan Nurohman B, A. (2026). Strategi Pemberdayaan Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi, Praktik Keagamaan, dan Kesadaran Lingkungan Menuju Kemandirian Sosial pada Karang Taruna Muda Indah Klaten. Utilitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Volume1.

Syahputra, S., Nelfani, F., Sri Andayani, W., Eka Saputri, D., Andriani, R., Ani, F., Rahmadhani, N., Prayogo, E., Aidil Adha, M., & Haidar Daulay, M. (2023). SOSIALISASI KECANDUAN PENGGUNAAN GAWAI (GADGET) PADA KALANGAN SISWA SMPN 4 TAPUNG HILIR. In Comment: Community Empowerment (Vol. 3, Number 2).

Vaghasiya, S., Rajpopat, N., Parmar, B., Tailor, K. A., Patel, H. V., & Varma, J. (2023b). Pattern of smartphone use, prevalence and correlates of problematic use of smartphone and social media among school going adolescents. Industrial Psychiatry Journal, 32(2), 410–416. https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_53_23

Wang, M. Te. (2026). Developing Digital Self-Regulation in Adolescence: A Developmental Self-Determination Model of Digital Self-Regulation. In Educational Psychology Review (Vol. 38, Number 1). Springer. https://doi.org/10.1007/s10648-026-10183-y

Wiguna W D P, & Windari K. (2025). TATKALA.CO SEBAGAI EKOSISTEM LITERASI DIGITAL BERBASIS KOMUNITAS DALAM PERSPEKTIF EKOLOGI MEDIA. PEDALITRA V : Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 5(1).