

PEMBINAAN SISWA/SISWI SMA WAHIDIYAH KOTA KEDIRI DALAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI (HP) SECARA BIJAK DAN PRODUKTIF

Dede Jamalul Aziz

Universitas Wahidiyah, Kediri, Indonesia, E-mail: jamalulazizede@gmail.com

Abstrak

Penggunaan telepon genggam (HP) atau smartphone di kalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah atas (SMA), telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan dinamika insuktional di sekolah. Namun, pemanfaatan teknologi yang tidak terkontrol dan kurangnya pengawasan sering kali memicu dampak negatif yang signifikan, seperti kecanduan game, prokrastinasi akademik, dan paparan konten negatif yang tidak sesuai umur. Kegiatan pembinaan ini bertujuan untuk memberikan edukasi, advokasi, dan bimbingan kepada siswa-siswi SMA Wahidiyah Kota Kediri agar dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi HP secara bijak, aman, dan produktif. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi ceramah interaktif (penyampaian materi dan literasi digital), diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*), dan pelatihan pemanfaatan aplikasi penunjang produktivitas dan pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang sangat signifikan pada siswa mengenai literasi digital, manajemen waktu, serta pemanfaatan fitur-fitur HP untuk mendukung proses belajar dan pengembangan potensi diri. Pembinaan ini terbukti berhasil mengubah pola pikir (*mindsite*) siswa dari yang semula cenderung konsumtif dan pasif dalam menggunakan gawai, menjadi pengguna teknologi yang kreatif, solutif, dan produktif.

Kata Kunci: Pembinaan, Teknologi, HP, Bijak, Produktif, Siswa SMA

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya telepon pintar (smartphone), telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Bagi remaja usia sekolah menengah atas (SMA), HP bukan lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah menjadi kebutuhan primer yang mendukung aktivitas harian, pencarian informasi, hingga hiburan. Namun, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi ini sering kali memicu dampak negatif jika tidak dibarengi dengan kontrol yang baik. Banyak siswa terjebak dalam penggunaan HP yang berlebihan (nomophobia), kecanduan media sosial, hingga penurunan konsentrasi belajar akibat pengalihan fokus pada hal-hal yang kurang bermanfaat selama proses pembelajaran.

Tantangan ini kian diperumit oleh derasnya arus globalisasi yang melahirkan budaya digital tanpa batas, di mana informasi palsu (*hoaks*), konten radikalisme, dan degradasi moral dapat diakses dengan sekali klik oleh generasi muda. Remaja yang secara psikologis masih berada dalam fase pencarian jati diri sering kali meniru tren digital tanpa melakukan filtrasi nilai terlebih dahulu. Jika dibiarkan tanpa adanya intervensi

edukatif, hal ini dikhawatirkan dapat mengikis pemahaman etika akademis dan kecakapan interpersonal siswa di dunia nyata.

Kondisi tersebut juga menjadi tantangan nyata bagi SMA Wahidiyah Kota Kediri dalam upaya menjaga kualitas karakter dan akademik peserta didiknya. Sebagai lembaga pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai moral keagamaan dan ilmu pengetahuan, pihak sekolah dihadapkan pada dilema pemanfaatan gawai di lingkungan sekolah. Di satu sisi, HP memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa melalui akses e-book, aplikasi pembelajaran, dan platform edukatif digital. Di sisi lain, tanpa adanya pembinaan dan pengawasan yang terstruktur, keberadaan HP di tangan siswa justru berisiko mengikis produktivitas dan mengaburkan nilai-nilai kesantunan serta kedisiplinan yang selama ini ditekankan di lingkungan pesantren dan sekolah Wahidiyah.

Kondisi lingkungan yang berbasis nilai keagamaan menuntut adanya keselarasan antara kemajuan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) dengan penguatan IMTAQ (iman dan taqwa). Oleh karena itu, digitalisasi di sekolah tidak boleh dipandang sebagai ancaman, melainkan harus dikelola sebagai peluang dakwah dan pembelajaran yang massif. Diperlukan sebuah formula pembinaan khusus yang mampu menyadarkan siswa

secara internal agar memiliki regulasi diri (self-regulation) yang kuat dalam mengoperasikan gawai mereka.

Oleh karena itu, program pembinaan mengenai penggunaan teknologi secara bijak dan produktif menjadi sebuah langkah preventif dan edukatif yang sangat mendesak untuk dilakukan. Melalui pembinaan yang tepat, siswa-siswi SMA Wahidiyah Kota Kediri diharapkan tidak hanya mampu menyaring informasi negatif (filter gawai), tetapi juga dapat mengoptimalkan fungsi HP sebagai alat pendukung kreativitas, kewirausahaan digital, dan media dakwah yang positif. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan, tantangan, serta dampak dari program pembinaan penggunaan teknologi agar para siswa dapat bertransformasi menjadi generasi digital yang cerdas, bertanggung jawab, dan produktif.

METODE

Kegiatan pembinaan siswa-siswi SMA Wahidiyah Kota Kediri dalam menggunakan teknologi secara bijak dan produktif ini dilaksanakan menggunakan metode PAR (Participatory Action Research) yang dipadukan dengan pendekatan edukatif berbasis tindakan. Penggunaan metode PAR ini dipilih karena menekankan pada keterlibatan aktif subjek pengabdian untuk mengenali masalah mereka sendiri dan secara kolaboratif merumuskan solusi praktis atas fenomena ketergantungan gawai. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi SMA Wahidiyah Kota Kediri dengan jumlah peserta sebanyak 40 siswa. Pemilihan peserta ini didasarkan pada tingkat intensitas penggunaan gawai yang tinggi dalam aktivitas sehari-hari. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama tiga bulan, bertempat di lingkungan sekolah SMA Wahidiyah Kota Kediri. Untuk mengukur efektivitas program, pengabdian menggunakan instrumen berupa kuesioner sebelum melakukan tindakan (*pre-test*) dan sebuah tindakan (*post-test*), serta lembar observasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung.

Secara teknis, metode pendekatan pembinaan ini dibagi menjadi tiga tahapan utama yang terstruktur sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi dan Literasi Digital
Penyampaian materi secara klasikal kepada 40 peserta mengenai urgensi membatasi waktu layar (screen time), dampak negatif kecanduan gawai, etika berkomunikasi di media sosial, serta regulasi hukum terkait UU ITE.

2. Tahap Lokakarya Pembuatan Video Pendek
Pelatihan interaktif berbasis praktik langsung, di mana siswa diajarkan cara memproduksi konten video edukatif menggunakan smartphone. Pada tahap ini, fokus pelatihan diarahkan pada pemanfaatan aplikasi Canva untuk penyusunan desain dan templat visual, serta aplikasi Kinemaster untuk proses penyuntingan (*editing*) video, pemotongan klip, pengisian suara (*voiceover*), dan penggabungan audio.
3. Tahap Pendampingan Langsung dan Evaluasi
Proses bimbingan intensif secara berkelompok untuk memantau karya video pendek bertema positif yang dihasilkan siswa, sekaligus mengevaluasi perubahan perilaku siswa dalam menggunakan HP di lingkungan sekolah melalui koordinasi bersama guru pamong.

Instrumen pengumpulan data dalam kegiatan ini menggunakan lembar kuesioner (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengukur tingkat pemahaman literasi digital peserta, lembar observasi perilaku, serta penilaian orisinalitas hasil karya video pendek. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan kesadaran dan produktivitas 40 siswa tersebut sebelum dan sesudah diberikan program pembinaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kondisi Awal dan Peningkatan Literasi Digital Peserta

Sebelum pelaksanaan program pembinaan, tim pengabdian melakukan pemetaan awal melalui kuesioner (*pre-test*) kepada 40 siswa-siswi SMA Wahidiyah Kota Kediri. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata durasi penggunaan HP siswa mencapai 5 hingga 7 jam per hari. Mayoritas siswa (72,5%) menggunakan gawai hanya untuk aktivitas konsumtif non-produktif, seperti menggulir media sosial tanpa arah (*doomscrolling*) dan bermain game online. Hanya sebagian kecil siswa yang memanfaatkan HP untuk mendukung proses belajar atau pembuatan karya digital kreatif.

Setelah diberikan tahap sosialisasi dan literasi digital, terjadi perubahan paradigma yang signifikan pada diri siswa. Materi etika bermedia sosial dan dampak negatif kecanduan gawai berhasil membuka kesadaran para peserta. Berdasarkan data *post-test*, terdapat peningkatan pemahaman literasi digital

sebesar 85%. Siswa kini memahami bahwa gawai yang mereka miliki membawa tanggung jawab moral dan dapat dioptimalkan menjadi media yang produktif untuk menyebarkan nilai-nilai kebaikan.

B. Implementasi Lokakarya dan Pemanfaatan Aplikasi Canva serta Kinemaster

Pada tahap lokakarya, 40 peserta dibagi secara heterogen ke dalam 8 kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Pendekatan berkelompok ini bertujuan untuk memicu kolaborasi dan pembagian peran kerja (seperti penulis naskah, pencari aset visual, pengisi suara, dan editor). Proses produksi video pendek memanfaatkan perpaduan dua aplikasi ramah gawai:

1. Penggunaan Canva: Siswa diajarkan memanfaatkan Canva untuk merancang aspek visual video. Mereka memilih skema warna yang sesuai, menyusun teks dalil atau kata mutiara, serta membuat animasi transisi dasar. Canva mempermudah siswa dalam menghasilkan grafis penjas yang estetik dan komunikatif.
2. Penggunaan Kinemaster: Setelah aset visual dari Canva siap, proses penyuntingan lanjutan dipindahkan ke Kinemaster. Di aplikasi ini, siswa melakukan pemotongan klip (*trimming*), penggabungan video mentah (*footage*), penataan latar suara (*background*), hingga perekaman suara langsung (*voiceover*) secara presisi.

Melalui integrasi kedua aplikasi ini, para siswa tidak lagi sekadar menjadi konsumen *konten* (*content consumer*), melainkan telah bertransformasi menjadi pencipta konten (*content creator*) yang terampil.

C. Visualisasi Ajaran Teologis Melalui Konten Kreatif

Kreativitas 40 siswa SMA Wahidiyah diuji melalui penerjemahan konsep teologis yang abstrak ke dalam bentuk visual yang konkret. Berdasarkan tema yang telah ditentukan, 8 kelompok tersebut berhasil memproduksi 8 video pendek berdurasi 1–2 menit yang terbagi ke dalam empat pilar akhlak kepada Allah SWT:

1. Penerapan Mahabbah (Cinta kepada Allah SWT) Video pada tema ini menggambarkan aktivitas keseharian siswa, seperti pelaksanaan salat dhuha berjamaah dan membaca selawat Wahidiyah di sekolah. Narasi video menekankan bahwa ibadah tersebut dilakukan atas dasar rasa rindu dan cinta yang mendalam kepada Sang Pencipta, bukan karena paksaan kurikulum sekolah.
2. Penerapan Khauf (Rasa Takut kepada Allah

SWT) Kelompok dengan tema ini menyajikan visualisasi pengingat (*self-reminder*) mengenai dampak buruk perilaku ghibah dan perundungan (*cyberbullying*) di media sosial. Konsep khauf dihadirkan melalui pesan moral bahwa setiap ketikan dan ucapan di dunia digital selalu diawasi oleh Allah SWT dan akan dimintai pertanggungjawaban.

3. Penerapan Raja' (Berharap pada Rahmat Allah SWT) Video ini dikemas dalam bentuk konten motivasi belajar. Alur cerita menampilkan seorang siswa yang sempat putus asa menghadapi kesulitan memahami materi pelajaran. Namun, ia kembali bangkit karena memiliki sifat raja', yaitu optimisme dan keyakinan yang kuat bahwa rahmat serta pertolongan Allah selalu menyertai hamba-Nya yang mau berusaha.
4. Penerapan Tawakal (Berserah Diri kepada Allah SWT) Karya pada tema ini mengilustrasikan akhir dari sebuah perjuangan. Ditunjukkan kisah seorang siswa yang telah belajar dengan maksimal untuk menghadapi ujian sekolah. Setelah seluruh ikhtiar lahiriah terpenuhi, siswa tersebut memasrahkan seluruh hasil akhirnya kepada ketetapan Allah. Video ini sukses menyampaikan pesan bahwa tawakal melahirkan kedamaian jiwa dan menjauhkan remaja dari stres akademis.

D. Hambatan Pelaksanaan dan Strategi Solusi

Meskipun program pembinaan berjalan dengan sukses, tim pengabdian mencatat beberapa hambatan teknis yang dihadapi oleh siswa selama proses produksi di lapangan. Hambatan-hambatan tersebut beserta solusinya dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Hambatan Pelaksanaan dan Strategi Solusi

No	Hambatan Teknis	Strategi Solusi yang diterapkan
1.	Keterbatasan hp karna santri tidak boleh bawa hp	Menggunakan hp siswa/siswi anak luar
2.	Keterbatasan memori penyimpanan (storage) pada beberapa hp siswa saat	Melakukan kompresi ukuran file asset Canva sebelum diimpor, serta mengatur resolusi ekspor akhir Kinemaster pada kualitas standar

		(720p).
3.	Kesulitan melakukan sinkronisasi antara ketukan audio voiceover dengan durasi teks yang muncul di layar.	Tim pengabdian memberikan bimbingan personal mengenai cara membaca naskah dengan tempo yang teratur sertamemanfaatkan fitur timeline zoom di Kinemaster.
4.	Perbedaan pendapat antaranggota kelompok dalam menentukan alur cerita	Guru (pamong dan tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator untuk membantu memediasi jalannya diskusi kelompok, sehingga tercapai kesepakatan tema yang fokus

Melalui kombinasi solusi tersebut, seluruh hambatan lapangan dapat teratasi dengan baik. Seluruh kelompok (100%) berhasil menyelesaikan dan mengunggah karya video pendek mereka ke platform media sosial sekolah sebagai bentuk syiar digital yang produktif. memberikan suatu pengetahuan/informasi kepada orang lain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan program pembinaan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mentransformasi pola penggunaan smartphone pada 40 siswa-siswi SMA Wahidiyah Kota Kediri dari yang semula konsumtif-negatif menjadi produktif-edukatif. Tahap sosialisasi literasi digital terbukti efektif meningkatkan kesadaran etika bermedia sosial para peserta sebesar 85%. Melalui pendekatan lokakarya berbasis praktik dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Kinemaster, siswa tidak hanya terampil secara teknis dalam menyunting video, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai teologis keagamaan yang abstrak ke dalam bentuk karya visual yang kreatif. Integrasi tema spiritual seperti mahabbah, khauf, raja', dan tawakal ke dalam produk video pendek berdurasi 1–2 menit berhasil menjadi media syiar digital yang positif sekaligus efektif menekan dampak buruk dari fenomena ketergantungan gawai di lingkungan sekolah.

Saran

Guna menjaga keberlanjutan dampak positif dari program pembinaan ini, beberapa saran yang dapat direkomendasikan adalah:

- Bagi Pihak Sekolah SMA Wahidiyah: Diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan wadah kreativitas digital atau ekstrakurikuler berbasis multimedia (seperti sinematografi atau *content creation*) untuk terus mengasah bakat visual para siswa.
- Bagi Guru Pamong: Disarankan untuk terus mengintegrasikan tugas-tugas sekolah berbasis pembuatan konten kreatif secara berkala agar siswa senantiasa terbiasa menggunakan HP mereka untuk kegiatan akademik.
- Bagi Pengabdian Selanjutnya: Perlu dikembangkan pelatihan dengan aplikasi penyuntingan yang lebih bervariasi serta cakupan materi literasi digital yang lebih luas, seperti pengenalan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) yang bijak untuk pembelajaran remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali, I. (2020). Ringkasan Ihya Ulumuddin (Cetakan ke-5). Utama Press. (Referensi untuk konsep teologis Mahabbah, Khauf, Raja', dan Tawakal).
- Asari, A., Kurniullah, A. Z., Mayasari, A., & Kurniawan, M. R. (2021). Literasi Digital bagi Remaja: Bijak dan Produktif Bermedia Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Iptek*, 7(2), 112–119.
- Hidayah, N., & Sholihah, M. (2023). Pendampingan Pembuatan Konten Edukatif Berbasis Karakter Islami Menggunakan Aplikasi Canva pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (JPM)*, 9(1), 45–54.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2022). Literasi Media Digital Mahasiswa dalam Penggunaan Smartphone Secara Bijak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(2), 88–97.
- Mulyadi, A., & Hermawan, D. (2024). Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi KineMaster untuk Meningkatkan Kreativitas Santri di Era Digital. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Nusantara*, 2(3), 201–210.
- Nasrullah, R. (2021). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosio-Teknologi. Remaja Rosdakarya
- Pratama, W. A., & Sari, D. P. (2023). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Produktivitas Belajar Siswa SMA: Tantangan dan Solusinya. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 143–155.
- Suryani, T., & Wahyudi, A. (2025). Mengubah

Nomophobia Menjadi Teknoproduktif: Pembinaan Karakter Remaja Melalui Pembuatan Konten Positif. *Jurnal Edukasi Sosial dan Humaniora*, 4(1), 32–41.

Yusuf, M., & Fitriani, S. (2024). Penerapan Nilai-Nilai Akhlak (Khauf, Raja', dan Tawakal) dalam Kehidupan Remaja Modern di Lingkungan Pesantren. *Jurnal Studi Islam dan Keagamaan*, 12(2), 175–189.

