

Seminar Bahaya Gadget dan Artificial Intelligence pada Era Digital Bagi Siswa-Siswi SMK Pawiyatan Surabaya

Achmad Arrosyidi¹

¹D3, Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika

E-mail : achmad@dinamika.ac.id

ABSTRAK

Banyak pelajar yang kurang mampu memanfaatkan teknologi termasuk *gadget* dan *artificial intelligence* (AI) di era digital, sehingga mereka terjerumus dalam dampak negatif namun belum mampu memanfaatkan dampak positif dari penggunaannya, untuk itu perlu adanya pemberian pengetahuan tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dan AI kepada pelajar khususnya siswa-siswa SMK Pawiyatan Surabaya. Sebagai upaya tersebut, maka diselenggarakan seminar bertajuk Bahaya *Gadget* dan AI di Era Digital: Menjadi Terbuang atau Bisa Ambil Peluang. Seminar disajikan pada 7 November 2024 yang dihadiri 50 orang siswa-siswi kelas XII dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), dan jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) di ruang kelas AK 2 lantai 2 SMK Pawiyatan Surabaya Jl. Tangkis Turi No.4-6, Simomulyo, Kecamatan Sukomanunggal, Surabaya, Jawa Timur. Peserta seminar merupakan perwakilan dari seluruh siswa-siswa di SMK Pawiyatan Surabaya. Metode yang digunakan dalam seminar yaitu metode ceramah (*lecture*), yang didalamnya terdapat materi studi kasus yang disisipkan dalam bentuk pemutaran video, kemudian diberikan waktu untuk sesi tanya jawab. Terdapat pertanyaan siswa-siswi yang menanyakan penyebab dari studi kasus, serta fenomena dari penggunaan *gadget* dan AI dari peserta seminar. Evaluasi efektivitas dari hasil seminar yaitu menggunakan angket dengan skala linkert 1-4, yang membandingkan dari *pre test* dan *post test*, dengan hasil dari seminar yakni telah terjadi peningkatan dengan 25%, artinya terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan oleh peserta seminar.

Kata kunci : *Gadget, Artificial Intelligence, Era Digital.*

ABSTRACT

Many students are less able to utilize technology including gadgets and artificial intelligence (AI) in the digital era, so they fall into negative impacts but have not been able to utilize the positive impacts of their use, that it is necessary to provide knowledge about the positive and negative impacts of the use of gadgets and AI to students, especially students of SMK Pawiyatan Surabaya. As an effort, a seminar was held entitled The Dangers of Gadgets and AI in the Digital Era: Being Wasted or Being Able to Take Opportunities. The seminar was presented on November 7, 2024, attended by 50 students of XII degree from the Visual Communication Design (DKV) department, and the Accounting and Institutional Finance (AKL) department at AK 2 Classroom in the 2nd floor classroom of SMK Pawiyatan Surabaya Jl. Tangkis Turi No.4-6, Simomulyo, Kecamatan Sukomanunggal, Surabaya, East Java. Seminar participants were representatives of all students at SMK Pawiyatan Surabaya. The method used in the seminar was the lecture method, which contained case study material inserted in the form of video screenings, then time was given for a question and answer session. There are questions from students asking about the causes of the case study, as well as the phenomenon of gadget and AI use from seminar participants. Evaluation of the effectiveness of the seminar results is using a questionnaire with a linkert scale of 1-4, which compares the pre-test and post-test, with the results of the seminar, namely that there has been an increase in ability with a score of 3.508571429, meaning that there is a significant increase in knowledge by seminar participants.

Keywords : *gadget, artificial intelligence, digital era.*

PENDAHULUAN

[Latar belakang] *Gadget* dan *Artificial Intelligence* (AI) merupakan produk dari teknologi, khususnya teknologi informasi. Para siswa-siswi SMK ataupun sederajat tergolong dalam usia muda, banyak dari mereka belum mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* dan AI. Terdapat banyak contoh kasus generasi muda yang kurang bijak dalam menggunakan *gadget* dan AI sehingga akan lebih banyak mendapatkan dampak negatif saja daripada dampak positifnya.

Secara umum teknologi dibuat sebagai sarana untuk menghadirkan dampak positif yaitu memudahkan, mempercepat, mencapai tujuan bagi penggunanya (Haleem et al., 2022), namun di sisi lain terdapat dilema bahwa teknologi bisa berdampak negatif, termasuk *gadget* yang semestinya digunakan untuk membantu efisiensi (Tavukcu et al., 2020) komunikasi, navigasi, dan akses informasi sehari-hari, sedangkan AI digunakan untuk menganalisis data besar (Gandomi et al., 2023), membuat prediksi (Susilo et al., 2025), dan memberikan solusi cepat (Fajri et al., 2025), dan untuk para pelajar terutama bagi siswa-siswa SMK Pawiyatan, *gadget* dan AI yaitu untuk membuka akses luas terhadap informasi dan pendidikan secara *online* / dalam jaringan (*Daring*) (Goel, 2020). Contoh manfaat dari AI dalam kehidupan yaitu untuk 1) analisis data kompleks karena AI memecahkan masalah rumit seperti prediksi cuaca (Rasp et al., 2018) dan deteksi penyakit dini (Nasri et al., 2025). 2) peningkatan kualitas hidup (Shubham Singh et al., 2024) dengan implementasi asisten rumah pintar (L, 2024) mengatur pencahayaan, keamanan, dan suhu ruangan (Mangal et al., 2023). 3) inovasi ekonomi, yakni teknologi AI mendorong inovasi produk dan pertumbuhan ekonomi digital. Studi kasus yang dari *gadget* yang mesti dicegah diantaranya 1) *blue light effect*, hal ini disebabkan cahaya biru *gadget* mengganggu tidur, menurunkan produktivitas 60% pekerja kantor. 2) kecanduan *gadget*, sebanyak 30% remaja Korea Selatan mengalami kecanduan *gadget*, meningkatkan kecemasan (Lee et al., 2023). 3) cedera fisik, pengguna intens alami "*text neck*", meningkat 30% pada usia 18-30 tahun (Elvan et al., 2024).

Tujuan dari seminar bahaya *gadget* dan AI pada era digital bagi siswa-siswi SMK Pawiyatan Surabaya adalah peserta seminar mampu menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* (Haji et al., 2024) dan AI (Devy, F. A. dan Utomo, 2021), dan justru sebaliknya peserta seminar mampu memanfaatkan *gadget* dan AI serta menangkapnya menjadi sebuah peluang agar dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

METODE PELAKSANAAN

Seminar menggunakan teknik ceramah (*lecture*) (Ana Chonitsa, 2022), yang didalamnya terdapat materi studi kasus (Mustolikh et al., 2016) yang disisipkan dalam bentuk pemutaran video berisi contoh studi kasus nyata dan dampaknya (Abdulrahman et al., 2020), kemudian diberikan waktu untuk sesi tanya jawab (Setiawan, 2021). Rancangan kegiatan seminar yaitu pembukaan, *pre test*, pemberian materi, sesi tanya

jawab, *post test* (Abdullah et al., 2025), dan penutupan. Peserta seminar adalah 50 orang siswa-siswi kelas XII dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), dan jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) merupakan perwakilan dari seluruh siswa-siswa di SMK Pawiyatan Surabaya. Objek yang menjadi fokus kegiatan seminar yaitu penggunaan *gadget* dan AI oleh peserta. Bahan yang digunakan yaitu berupa materi seminar dalam bentuk slide presentasi, video studi kasus dari hasil penelitian terkait objek seminar, sedangkan alat yang digunakan untuk seminar yaitu proyektor dan layar, laptop, laser *pointer*, koneksi internet, serta perangkat *sound system* (Peng et al., 2021). Lokasi seminar berada di ruang kelas AK 2 lantai 2 SMK Pawiyatan Surabaya Jl. Tangkis Turi No.4-6, Simomulyo, Kecamatan Sukomanunggal, Surabaya, Jawa Timur. Teknik pengumpulan data yaitu teknik survei menggunakan angket (kuesioner) dengan jenis angket angket tertutup dan bentuk pelaksanaannya secara Daring dengan menggunakan *google form* (Talakua et al., 2024) yang tautannya dibentuk kode batang 2 dimensi. Hal ini bertujuan agar peserta lebih mudah dan cepat dalam mengisi angket. Gambar 1 berikut ini adalah foto pelaksanaan seminar



Gambar 1. Foto Kegiatan Seminar

Teknik analisis yang digunakan yaitu statistik deskriptif (Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, 2020) dengan menekankan pada rata-rata (*mean*) untuk menunjukkan kecenderungan umum tingkatan pengetahuan peserta yang dibandingkan

saat sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan seminar. Perbandingan dilakukan dengan cara mengurangi skor rata-rata *post test* dengan skor rata-rata *pre test*. Nomor angket 1 dan 4 akan baik jika bernilai negatif, karena terdapat penurunan terhadap frekuensi penggunaan *gadget* dalam sehari dan tingkat kekhawatiran tentang resiko penggunaan AI namun tidak sebaliknya. Nomor angket 2, 3, dan 5 jika bernilai baik jika bernilai positif, hal ini disebabkan terdapat peningkatan bahaya penggunaan *gadget*, peningkatan resiko terhadap penggunaan AI, dan peningkatan terhadap pentingnya topik seminar yang diselenggarakan. Jika setiap nomor angket bernilai nol maka tidak ada peningkatan ataupun penurunan artinya tidak ada perubahan pengetahuan oleh peserta seminar sebelum dan sesudahnya. Tabel 1 berikut ini adalah hasil rekapitulasi dari *pre test* dan *post test* beserta perhitungan selisihnya.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket

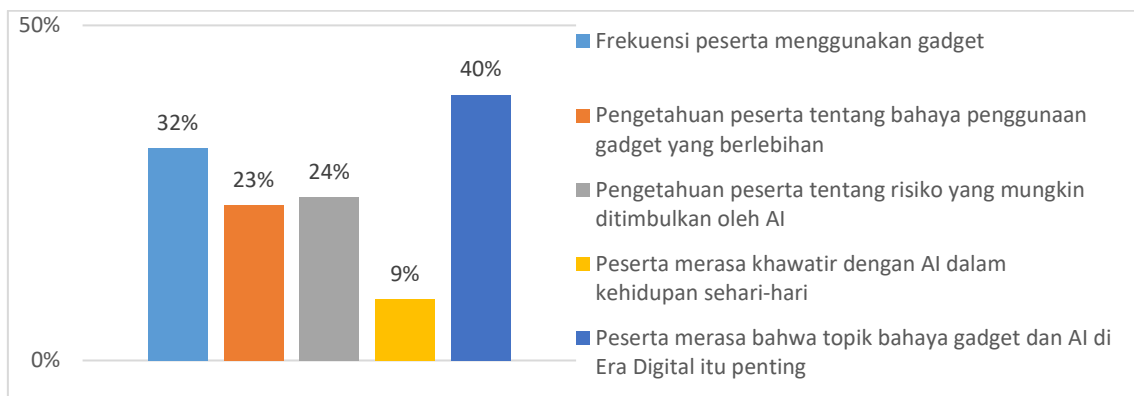
No	Pertanyaan Angket	Total Skor Pre Test	Rata-rata Skor Pre Test	Total Skor Post Test	Rata-rata Skor Post Test	Selisih Antara Pre Test dan Post Test
1	Seberapa sering Anda menggunakan gadget dalam sehari?	151	3,68293	99	2,41463	- 32%
2	Apakah Anda sudah mengetahui tentang bahaya penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan?	99	2,41463	137	3,34146	23%
3	Apakah Anda sudah mengetahui tentang risiko yang mungkin ditimbulkan oleh kecerdasan buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)?	100	2,43902	140	3,41463	24%
4	Apakah Anda pernah merasa khawatir dengan perkembangan kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari?	142	3,46341	127	3,09756	-9%
5	Menurut Anda, seberapa penting topik "Bahaya Gadget dan Bahaya Artificial Intelligence di Era Digital"?	76	1,85366	141	3,43902	40%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari tabel 2 yang berisi rekapitulasi data *pre test* dan *post test* dihasilkan bahwa untuk nomor 1 pada angket frekuensi penggunaan *gadget* oleh peserta menunjukkan bahwa bernilai negatif yaitu -32%, hal ini terdapat niat untuk menurunkan penggunaan *gadget*. Sedangkan nomor 2 pada angket peserta mengetahui tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh peserta bernilai positif yakni 23%. Nomor 3 pada angket berisi peserta mengetahui tentang risiko yang mungkin ditimbulkan oleh AI bernilai

positif yaitu 24%, sedangkan nomor 4 pada angket bahwa peserta merasa khawatir dengan perkembangan kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari bernilai negatif yakni -9%. Pada nomor 5 pada angket berisi tentang pentingnya topik seminar bernilai positif 40%.

Angka -32% dari nomor 1 pada angket, negatif bermakna bahwa terdapat penurunan niat peserta seminar terhadap frekuensi penggunaan *gadget* sebesar 32%, sedangkan nomor 2 pada angket bernilai 23%, karena bernilai positif berarti bahwa terjadi peningkatan pengetahuan tentang risiko yang mungkin ditimbulkan oleh kecerdasan buatan sebesar 23%. Pada nomor 3 dalam angket bernilai 24%, nilai positif hal ini menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang risiko yang mungkin ditimbulkan oleh AI. Nomor 4 dalam angket bermakna terjadi sedikit penurunan rasa khawatir dengan perkembangan kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta seminar, hal ini karena bernilai negatif yaitu hanya 9%. Pada nomor terakhir atau nomor 5 dalam angket terjadi peningkatan bahwa kesadaran pentingnya Bahaya Gadget dan Bahaya AI di Era Digital sebesar 40% karena bernilai positif. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini



Gambar 2. Perubahan Niat dan Pengetahuan Peserta Hasil dari Seminar

Dari Tabel 1 didapatkan bahwa rata-rata secara keseluruhan yaitu sebesar 25%, hal ini bermakna bahwa seminar tentang bahaya *gadget* dan AI di era digital cukup signifikan terhadap peserta seminar.

DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Pada bagian ini, pengabdian menguraikan tentang perubahan sosial atau hasil yang telah dicapai dengan adanya pengabdian yang telah dilakukan. Misalnya di bidang keilmuan masing-masing (termasuk di dalamnya perubahan dalam kemampuan mengelola pembukuan, penggunaan internet dalam pemasaran, sadar lingkungan, dan lain-lain).

SIMPULAN

Seminar tentang bahaya *gadget* dan AI di era digital memberikan pengaruh bagi peserta. Peserta merasa perlu mengurangi frekuensi penggunaan *gadget* yang dapat merugikan, meningkatnya pengetahuan tentang bahaya penggunaan *gadget* sehingga mampu mengambil manfaatnya, dan merasa mampu mengurangi risiko penggunaan AI karena sudah bertambah pengetahuannya, serta menurunnya kekhawatiran menggunakan AI yang tidak diperlukan begitu juga dengan peserta merasa penting untuk mengetahui bahaya *gadget* dan AI di era digital. Hal ini diharapkan agar untuk dapat menambah kualitas pengetahuan guna memanfaatkan tidak menjadi orang yang terbuang karena teknologi namun justru mengambil peluang akibat dari teknologi itu sendiri .

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang terdalem kepada Universitas Dinamika dan Program Studi DIII Sistem Informasi yang telah memberikan fasilitas agar nara sumber agar mendapatkan materi seminar. Selain itu juga dengan kami ucapkan banyak terima kasih kepada Kepala serta bapak dan ibu guru SMK Pawiyatan Surabaya yang telah memberikan kepercayaan agar kami selaku narasumber dapat berbagi pengetahuan agar ilmu yang kami miliki dapat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., Koniyo, Y., & Juliana, J. (2025). *PELATIHAN PENULISAN JURNAL ILMIAH TERINDEKS SINTA DAN SCOPUS BAGI MAHASISWA JURUSAN BUDIDAYA PERAIRAN*. 4(8), 1415–1420.
- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Ana Chonitsa. (2022). Pelatihan Publikasi Jurnal Terindeks Sinta Bagi Mahasiswa Ftik Iain Pekalongan. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.56127/jammu.v1i1.71>
- Devy, F. A. dan Utomo, A. P. Y. (2021). Analisis Dampak Negatif Ketergantungan Akan Penggunaan Artificial Intelligence pada Pembuatan Makalah bagi Mahasiswa Fakultas Teknik UNNES. *Journal of Education and Technology*, 1(3), 12–19.
- Elvan, A., Cevik, S., Vatansever, K., & Erak, I. (2024). The association between mobile phone usage duration, neck muscle endurance, and neck pain among university students. *Scientific Reports*, 14(1), 1–8. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-71153-4>
- Fajri, T. I., Rahayu, N., Eldo, H., Chrisnawati, G., & Shaulita, R. (2025). *Integrasi Big Data dan AI untuk Pengambilan Keputusan dalam Smart City*. 9(June), 783–789.
- Gandomi, A. H., Chen, F., & Abualigah, L. (2023). Big Data Analytics Using Artificial Intelligence. *Electronics (Switzerland)*, 12(4), 3–7. <https://doi.org/10.3390/electronics12040957>

- Goel, A. (2020). *AI-Powered Learning: Making Education Accessible, Affordable, and Achievable*. <http://arxiv.org/abs/2006.01908>
- Haji, A., Yusuf, M., Nur, M., Mohd, F., Safwat, M., Mohd, A., Izzati, N., & Rohaizad, M. (2024). *Gadget Dependency and Its Impact on Academic Performance : A Study Among GADGET DEPENDENCY AND ITS IMPACT ON ACADEMIC PERFORMANCE : A STUDY AMONG HIGHER EDUCATION STUDENTS*. January 2025. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.623016>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, N. H. A. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- L, K. M. (2024). *Smart Home Technology : Integrating AI for Improved Living Standards*. 3(3), 60–63.
- Lee, Y. S., Joo, J. H., Shin, J., Nam, C. M., & Park, E. C. (2023). Association between smartphone overdependence and generalized anxiety disorder among Korean adolescents. *Journal of Affective Disorders*, 321(October 2022), 108–113. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2022.10.018>
- Mangal, M., Shrama, S., Dubey, S., Koli, S., & Yadav, A. (2023). Home Automation Using AI-IoT Prof. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 4(4), 3317–3320. www.ijrpr.com
- Mustolikh, Budimansyah, D., Darsiharjo, & Nurdin, E. S. (2016). *Learning Methods of Religious Case Studies in Disaster Mitigation Teaching Materials for Environmental Care Character Development*. 5(Smbpsb), 1–23.
- Nasri, H., Wibisana, B., Widyawati, L., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., Bumigora, U., Studi, P., Komputer, I., Teknik, F., & Al-azhar, U. I. (2025). *Pengembangan Sistem Diagnosis Mandiri Penyakit Tropis berbasis Kecerdasan Buatan Development of an AI - Based Self - Diagnosis System for Tropical Diseases*. 14, 1047–1056.
- Peng, Y. H., Jang, J., Bigham, J. P., & Pavel, A. (2021). Say it all: Feedback for improving non-visual presentation accessibility. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445572>
- Rasp, S., Pritchard, M. S., & Gentine, P. (2018). Deep learning to represent subgrid processes in climate models. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115(39), 9684–9689. <https://doi.org/10.1073/pnas.1810286115>
- Setiawan, Y. E. (2021). Workshop Penulisan Artikel Ilmiah untuk Publikasi Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta di IAIN Kediri. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.33394/jpu.v2i2.4109>
- Shubham Singh, Shubham Singh Panwar, Harsh Dahiya, & Khushboo. (2024). Artificial intelligence voice assistant and home automation. *International Journal of Science*

and Research Archive, 12(1), 2006–2017.
<https://doi.org/10.30574/ijrsra.2024.12.1.0954>

Susilo, A., Prasetyo, R., Aslam, B., Farah, R., Pemuda, P. T., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Teknologi, U., & Info, A. (2025). *BIG DATA ANALYSIS TO PREDICT CONSUMPTION PATTERNS IN*. 3(1), 12–22.

Talakua, P., Maipaw, M. M., & Hetharie, R. Y. (2024). Efektifitas Penggunaan Google Form untuk Media Evaluasi Penilaian Tes Tengah Semester. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 324–332. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5868>

Tavukcu, T., Kalimullin, A. M., Litvinov, A. V., Shindryaeva, N. N., Abraukhova, V., & Abdikeev, N. M. (2020). Analysis of Articles on Education and Instructional Technologies (Scopus). *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(23), 108–120. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i23.18803>