

## Edukasi Penggunaan *Gadget* guna Menanamkan *Mindset Entrepreneur* Usia Remaja pada SMAS Islam Diponegoro Desa Gondang

Kunarso, \*Dien Ajeng Fauziah, Wandha Febrian Mardhika, Nayang Nayonis, Rifqa Nashwa Cahya Basti, Dea Fernanda Leona, Mochammad Nizam Zuhry, Figo Aprizal, Calista Azalia, Novia Aghata Wilan, Moh, Rizqy Andylan Firmansyah, Niswatul Trian Marwiyah, Christ Imanuel Pangihutan Haloho, Albinapta Jusan Ramadhan, Aulia Akbar  
Universitas Bhayangkara Surabaya, Indonesia

### ABSTRAK

Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kewirausahaan siswa dan membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia usaha. Pengabdian ini menunjukkan bahwa intervensi alternatif yang melibatkan gadget sebagai media pembelajaran dapat memicu peningkatan pengetahuan dan minat kewirausahaan di kalangan remaja. Penerapan media pendidikan berbasis web dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam beragam topik. Selain itu, program edukasi yang melibatkan interaksi langsung dan pendampingan kerap kali menunjukkan hasil yang positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, model pendidikan ini tidak hanya mampu menanamkan pengetahuan tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pembentukan karakter kewirausahaan remaja. Dari hasil program ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami asas-asas kewirausahaan, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan mempersiapkan diri untuk menjadi pengusaha yang sukses di masa depan.

Kata Kunci: Edukasi, Gadget, Mindset Entrepreneur, Remaja.

## Education on Gadget Use to Instill an Entrepreneurial Mindset in Teenagers at SMAS Islam Diponegoro, Gondang Village

### ABSTRACT

This activity aims to increase students' entrepreneurial knowledge and equip them with the skills necessary to face challenges in the business world. This service shows that alternative interventions involving gadgets as learning media can trigger an increase in entrepreneurial knowledge and interest among teenagers. The application of web-based educational media in the context of education can improve students' understanding of various topics. In addition, educational programs that involve direct interaction and mentoring often show positive results in the development of students' critical thinking skills. Therefore, this educational model is not only capable of imparting knowledge but also contributes to the formation of entrepreneurial character in adolescents. From the results of this program, it is hoped that students will not only understand the principles of entrepreneurship but also be able to apply them in their daily lives and prepare themselves to become successful entrepreneurs in the future.

Keywords: Education, Gadgets, Entrepreneurial Mindset, Teenagers.

### \*Penulis Koresponden

Email : [dien.ajeng.fauziah@ubhara.ac.id](mailto:dien.ajeng.fauziah@ubhara.ac.id)

Alamat : Jl. Ahmad Yani No.114, Ketintang, Kec. Gayungan,  
Surabaya, Jawa Timur 60231



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dan peningkatan penetrasi gadget, gaya hidup digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat kontemporer, termasuk di kalangan remaja (Isbah & Wibawanto, 2021). Generasi yang lahir setelah tahun 1990-an, yang sering disebut sebagai *digital native*, tumbuh dengan internet dan perangkat teknologi sebagai elemen integral dalam keseharian mereka, seolah-olah setara dengan kebutuhan dasar seperti makan dan minum (Uswah, 2016). Fenomena ini menciptakan tantangan sekaligus peluang, terutama dalam konteks pendidikan dan pengembangan potensi kaum muda (Adri dkk., 2019). Maka dari itu, pemanfaatan gadget secara bijak, terutama dalam menumbuhkan pola pikir kewirausahaan, menjadi krusial untuk membekali remaja menghadapi tantangan ekonomi digital mendatang (Suhardi dkk., 2023). Hal ini menjadi semakin relevan mengingat karakteristik Generasi Z yang cenderung menunjukkan perilaku pengelolaan keuangan yang minim, seperti jarang menabung dan memisahkan rekening tabungan, serta rentan terhadap perilaku konsumtif yang dapat mengakibatkan masalah keuangan di masa depan (Wati & Mustaqim, 2024). Oleh karena itu, edukasi yang berfokus pada literasi keuangan dan pemanfaatan gadget secara produktif sangat dibutuhkan untuk membentuk kesadaran digital yang sehat serta mendorong pengembangan pola pikir kewirausahaan di kalangan remaja (Prawitasari dkk., 2025; Wati & Mustaqim, 2024).

Fokus pada literasi dan praktik kewirausahaan sangat penting untuk memberdayakan generasi muda agar siap menghadapi dunia kerja atau menjadi wirausahawan yang sukses (Nugraha dkk., 2023). Meskipun demikian, Generasi Z juga menunjukkan potensi besar dalam mencari informasi finansial dan memiliki kesadaran tinggi akan kemandirian keuangan, meskipun implementasinya masih menjadi tantangan (Elsalonika & Ida, 2025). Mengatasi tantangan ini memerlukan pendekatan edukasi yang komprehensif, yang tidak hanya menyentuh aspek literasi keuangan tetapi juga membentuk kontrol diri yang kuat agar tidak terjebak dalam perilaku konsumtif, terutama mengingat masa remaja adalah periode transisi yang rentan terhadap pengaruh (Dewi dkk., 2021).

Penggunaan gadget di kalangan remaja meningkat secara signifikan, sehingga menjadi penting untuk mengarahkan penggunaannya untuk mendukung pengembangan mindset entrepreneur. Melalui edukasi yang tepat, remaja dapat belajar untuk memanfaatkan teknologi secara produktif, terutama dalam konteks kewirausahaan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gadget dan aplikasi mobile dapat dijadikan alat untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan yang penting bagi remaja.

Gadget, terutama smartphone, dapat digunakan sebagai media edukasi yang efektif dalam menanamkan mindset entrepreneur kepada remaja. Sebuah studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dapat memfasilitasi pendidikan kewirausahaan, sekaligus meningkatkan minat remaja untuk berwirausaha (Harti dkk., 2023). Dengan gadget, siswa dapat mengakses informasi kewirausahaan, berpartisipasi

dalam kursus daring, dan menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung pengembangan bisnis, seperti perangkat untuk perencanaan bisnis dan pemasaran digital (Mastuti dkk., 2023).

Edukasi tentang penggunaan gadget juga perlu mencakup literasi keuangan. Program-program literasi keuangan yang dirancang untuk anak-anak dan remaja membantu mempersiapkan mereka untuk mengelola keuangan dan memahami konsep-konsep dasar kewirausahaan (Amagir dkk., 2017). Ketika remaja dilengkapi dengan pengetahuan ini, mereka lebih mungkin mengambil inisiatif dalam menciptakan usaha sendiri. Mindset kewirausahaan meliputi sikap dan perilaku yang penting untuk meraih sukses dalam usaha. Penelitian menunjukkan bahwa mindset yang positif dapat meningkatkan kesadaran diri dan keyakinan individu terhadap kemampuan mereka dalam berwirausaha (Narmaditya dkk., 2024; Khilma & Utami, 2024). Oleh karena itu, penting untuk menggunakan gadget tidak hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai sumber inspirasi dan motivasi (Dravioni dkk., 2023).

Melalui program berorientasi pada spiritualitas dan etika, seperti yang dijelaskan dalam penelitian tentang pengaruh religiositas terhadap niat berwirausaha (Pusparini dkk., 2024), sekolah-sekolah Islam seperti SMAS Islam Diponegoro dapat mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pengajaran kewirausahaan. Pendekatan holistik ini dapat meningkatkan minat remaja untuk berwirausaha, sejalan dengan prinsip-prinsip yang diajarkan dalam agama (Pusparini dkk., 2024).

## **METODE PELAKSANAAN**

Program edukasi penggunaan gadget untuk menanamkan mindset entrepreneur di SMAS Islam Diponegoro Desa Gondang dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan yang terstruktur.

### **Persiapan Program**

#### **a. Identifikasi Kebutuhan**

Melakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa tentang kewirausahaan dan penggunaan gadget yang efektif. Survei ini mencakup pertanyaan terkait pengalaman sebelumnya dalam menggunakan gadget untuk bisnis serta minat mereka terhadap kewirausahaan (Irma, 2025).

#### **b. Pengembangan Materi**

Materi edukasi disusun dengan mempertimbangkan karakteristik remaja dan isu terkini mengenai kewirausahaan dan teknologi. Media pembelajaran seperti video, presentasi, dan modul berbasis aplikasi disiapkan untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif (Nurfitriani & Kurniasari, 2023).

### **Pelaksanaan Kegiatan**

#### **a. Workshop dan Pelatihan**

Sesi pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan interaktif, di mana siswa dibagi dalam kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh materi tentang pemasaran digital, pembuatan rencana bisnis, dan cara menggunakan aplikasi gadget sebagai alat bantu bisnis. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based*

*Learning* (PBL), yang mendorong siswa untuk mencari solusi praktis terhadap masalah kewirausahaan yang mereka hadapi (Irma, 2025).

b. Simulasi Praktis

Setelah pengenalan teori, siswa diberikan tugas untuk mengimplementasikan ide bisnis menggunakan gadget. Langkah ini meliputi:

- a) Pembuatan akun media sosial untuk bisnis
- b) Penggunaan aplikasi untuk pemasaran produk
- c) Presentasi hasil rencana bisnis di depan kelas (Pristianto dkk., 2023).

### Penilaian dan Evaluasi

a. *Pre-test* dan *Post-test*

Sebelum dan setelah pelaksanaan program, dilakukan pengukuran pemahaman siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Metode ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pengetahuan mereka telah meningkat terkait kewirausahaan dengan menggunakan gadget sebagai alat (Nurfitriani & Kurniasari, 2023).

b. Umpan Balik

Sesi umpan balik dari siswa dilakukan untuk mengetahui kendala yang mereka hadapi dan tantangan dalam penggunaan gadget untuk tujuan kewirausahaan. Ini dapat memberikan informasi berharga untuk pengembangan program di masa depan (Haris, 2023).

### Pemantauan Berkelanjutan

Setelah pelatihan berlangsung, program akan diikuti dengan pemantauan dari guru dan mentor bagi siswa yang tertarik untuk terus mengembangkan ide bisnis mereka. Pertemuan berkala akan dijadwalkan untuk mengevaluasi kemajuan siswa dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk implementasi ide-ide bisnis mereka (Astriana dkk., 2024).

### Implementasi Program Edukasi

Program edukasi penggunaan gadget untuk menanamkan mindset entrepreneur dapat mencakup beberapa komponen:

- a. Pelatihan Teknologi: Mengajarkan siswa cara menggunakan aplikasi dan alat digital untuk perencanaan dan pengembangan bisnis.
- b. Kursus Kewirausahaan: Mata pelajaran yang memfokuskan pada dasar-dasar kewirausahaan, termasuk manajemen keuangan dan pemasaran.
- c. Proyek Praktis: Mendorong siswa untuk mengembangkan ide bisnis mereka sendiri, menggunakan gadget untuk riset pasar dan pemasaran produk.
- d. Mentoring: Menghubungkan siswa dengan pengusaha berpengalaman untuk mendapatkan wawasan dan bimbingan praktis.

Penggunaan aplikasi mobile yang dirancang untuk mendidik remaja tentang kewirausahaan menjadi metode yang sangat efektif untuk memfasilitasi pelatihan ini (Kusumah & Kurniawan, 2024). Kombinasi antara pembelajaran teori dan praktik,

didukung oleh teknologi, diharapkan dapat menghasilkan remaja yang siap untuk berwirausaha.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi penggunaan gadget pada usia remaja SMA dilaksanakan pada hari Kamis 06 November 2025 di Desa Gondang SMAS Islam Diponegoro dan bertujuan menanamkan jiwa entrepreneur sejak SMA. Yang di selenggarakan oleh Kelompok Karya Bakti 014 Universitas Bhayangkara Surabaya dalam rangka program kerja KKN Tematik. Melalui pendekatan dan pemaparan bagaimana penggunaan gadget yang baik peserta berdiskusi bersama dengan pembicara yang di samapaikan oleh salah satu anggota tim KKN Karya Bakti 014 Universitas Bhayangkara Surabaya. Dan sebagai penutup acara dilakukannya mini game bersama yang di ikuti oleh beberapa peserta yang terpilih yang dipandu seluruh anggota tim KKN.

Penggunaan gadget di era digital saat ini bukan lagi sekedar sarana hiburan, melainkan intrumen krusial untuk menanamkan jiwa entrepreneur sejak dini melalui akses tanpa batas terhadap informasi dan peluang pasar global. Dengan memanfaatkan berbagai platform digital, seseorang dapat mengasah ketajaman bisnis melalui riset tren secara real-time, mempelajari manajemen keuangan melalui aplikasi khusus, hingga melatih mental keberanian dengan memasarkan produk atau jasa memalalui media sosial. Gadget mengubah pola pikir konsumtif menjadi produktif, di mana kreativitas dan inovasi dapat langsung diuji secara praktis, sehingga membentuk karakter wirausaha yang adaptif, mandiri dan tanggapan terhap solisi atas kebutuhan masyarakat.

### Deskripsi Aktivitas Edukasi

Edukasi penggunaan gadget untuk menanamkan mindset entrepreneur di kalangan remaja di SMAS Islam Diponegoro Desa Gondang dilakukan melalui pelatihan dan workshop interaktif yang memanfaatkan berbagai aplikasi mobile dan platform digital. Program ini meliputi pembelajaran tentang bisnis online, pemasaran digital, serta penggunaan media sosial sebagai alat untuk mempromosikan produk dan layanan.

**Gambar 1.** Pelatihan dan Workshop Interaktif yang Memanfaatkan Berbagai Aplikasi *Mobile dan Platform Digital*



Salah satu hasil awal yang diperoleh dari kegiatan ini menandakan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan gadget untuk tujuan bisnis. Penelitian sebelumnya mencatat bahwa perangkat seluler dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam konteks kewirausahaan (Kamal dkk., 2024). Dalam konteks ini, keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis gadget tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar kewirausahaan tetapi juga memperkuat kemampuan praktis yang diperlukan di dunia bisnis digital.

### **Pengaruh Gadget terhadap Karakter Siswa**

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa menghabiskan waktu lebih dari 3 jam sehari untuk menggunakan gadget, dengan mayoritas waktu tersebut dihabiskan untuk aktivitas sosial media (Rahmandani dkk., 2018). Meskipun penggunaan gadget dapat memberikan akses mudah kepada berbagai sumber pengetahuan, penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kepribadian, seperti mengurangi interaksi sosial di dunia nyata dan mengarah pada perilaku individualis (Rahmandani dkk., 2018; Nasri & Indinabila, 2024). Oleh karena itu, program edukasi ini dirancang untuk mengubah penggunaan gadget menjadi lebih produktif dengan fokus pada pengembangan keterampilan entrepreneurial.

### **Efektivitas Model Pendidikan Berbasis Gadget**

Keberhasilan program ini diukur melalui peningkatan pengetahuan dan sikap siswa terhadap kewirausahaan. Sebuah survei yang dilaksanakan sebelum dan setelah intervensi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam program edukasi gadget mengalami peningkatan signifikan dalam pengetahuan kewirausahaan, yang diukur dengan skala penilaian tertulis (Anjani dkk., 2022). Selain itu, metode pembelajaran yang menggabungkan teori dengan praktik langsung dalam bentuk tugas dan proyek nyata juga berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menjalankan bisnis mereka sendiri (Mastuti dkk., 2023).

### **Tantangan dan Harapan ke Depan**

Meskipun terdapat banyak kemajuan, program ini juga menghadapi berbagai tantangan, termasuk ketergantungan siswa pada gadget untuk aktivitas hiburan dan kebutuhan sosial. Hal ini relevan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa peningkatan penggunaan media sosial sering kali mengarah pada kecanduan yang mengganggu keseimbangan kehidupan (Afsari dkk., 2023; Nasri & Indinabila, 2024). Oleh karena itu, pemantauan dan evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk memastikan bahwa siswa tetap fokus pada tujuan edukasi dan tidak terjebak dalam penggunaan gadget yang tidak produktif. Di masa depan, diharapkan program ini dapat diperluas untuk mencakup lebih banyak aspek kewirausahaan, termasuk pembuatan rencana bisnis dan manajemen keuangan, serta menjalin kerjasama dengan pelaku usaha lokal untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pentingnya menciptakan

lingkungan belajar yang tidak hanya menekankan teori, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terjun langsung ke dunia bisnis (Malini dkk., 2021).

## SIMPULAN

Edukasi penggunaan gadget untuk menanamkan mindset entrepreneur di SMAS Islam Diponegoro Desa Gondang menawarkan peluang besar untuk melahirkan generasi wirausahawan baru. Dengan pendekatan pendidikan yang tepat, siswa dapat dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia usaha. Integrasi nilai-nilai Islam dalam program ini juga akan memberikan dimensi yang lebih dalam terhadap pendidikan kewirausahaan, menjadikan para siswa tidak hanya sebagai pengusaha yang sukses, tetapi juga sebagai individu yang memiliki etika dan tanggung jawab sosial. Metode pelaksanaan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa dalam memanfaatkan gadget untuk menanamkan mindset kewirausahaan. Pentingnya pendekatan yang interaktif dan berbasis praktek tidak hanya menumbuhkan pengetahuan tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk mengaplikasikan inisiatif bisnis di dunia nyata. Program edukasi penggunaan gadget untuk menanamkan mindset entrepreneur di kalangan remaja di SMAS Islam Diponegoro Desa Gondang menunjukkan efek positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam kegiatan kewirausahaan. Dengan model pembelajaran yang tepat dan dukungan yang memadai, siswa tidak hanya dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk dunia bisnis tetapi juga membangun karakter yang kuat dan mandiri. Keberlanjutan dan pengawasan dari program ini akan menjadi kunci untuk mempertahankan dan mengembangkan momentum positif ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adri, M., Hanesman, H., Sriwahyuni, T., & Almasri, A. (2019). Digital Marketing Sebagai Metoda Alternatif Wirausaha Bagi Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(2), 69. <https://doi.org/10.24036/tip.v12i2.241>.
- Afsari, I., Lailiyah, S., & Fatah, M. (2023). Literature Review: The Relationship Of The Use Of Social Media To The Incidence Of Anxiety In Adolescents In Indonesia. *Journal of Community Mental Health and Public Policy*, 6(1), 58-66. <https://doi.org/10.51602/cmhp.v6i1.121>.
- Amagir, A., Groot, W., Brink, H., & Wilschut, A. (2017). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship Social and Economics Education*, 17(1), 56-80. <https://doi.org/10.1177/2047173417719555>.
- Anjani, S., Anggraini, F., Setyawati, V., Aprianti, A., & Indriati, A. (2022). Efektivitas Metode Edukasi Berbasis Mobile Edu App Sebagai Upaya Intervensi Penurunan Stunting Dengan Pendekatan Asuh, Asih, Asah. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 143-151. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2559>.

- Astriaana, B., Jalaludin, M., & Muliati, I. (2024). Dampak Psikologis Penggunaan Gadget Berlebihan pada Anak. *JALMD*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.37396/jalmd.v1i1.1>.
- Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 5(1), 1-19. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>.
- Dravioni, D., Susaldi, S., & Danismaya, I. (2023). Hubungan Antara Pembatasan Smartphone dengan Prestasi Belajar, Pola Tidur, dan Perkembangan Emosional pada Remaja di MTs Assa'adah Kabupaten Bogor Tahun 2022. *Journal of Health Sciences*, 2(6), 761-769. <https://doi.org/10.53801/oajhs.v2i6.223>.
- Esalonika, A., & Ida, I. (2025a). Perilaku keuangan Generasi Z: Peran Penerapan Financial Technology, Literasi Keuangan, Dan Efikasi Diri. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, 9(2), 365-379. <https://doi.org/10.24912/jmbk.v9i2.32838>.
- Haris, H. (2023). Pengaruh Program Edukasi Hidup Sehat terhadap Penurunan Berat Badan dan Lingkar Perut pada Mahasiswa Keperawatan. *Journal Borneo*, 3(2), 130-138. <https://doi.org/10.57174/j.born.v3i2.99>
- Harti, H., Rachmawati, L., Sakti, N., Susanti, S., Hakim, L., Prakoso, A., ... & Haq, A. (2023). Student Paradigm Analysis of Entrepreneurship Post-Pandemic in Indonesia. *Int. J. Emerg. Res. Rev.*, 1(2), 000010. <https://doi.org/10.56707/ijoerar.v1i2.10>
- Irma, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Geografi. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 6(2), 129-138. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol6.no2.a19189>.
- Isbah, M. F., & Wibawanto, G. R. (2021). *Perspektif Ilmu-Ilmu Sosial di Era Digital: Disrupsi, Emansipasi dan Rekognisi*. UGM Digital Press.
- Kamal, B., Fauzi, A., Widiarti, H., & Sya'bani, M. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Youtube Sebagai Sarana Bisnis Digital Marketing. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 2259-2266. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.22274>
- Khilma, H. and Utami, N. (2024). Growth Mindset dan Stres Akademik Pada Siswa SMA di Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.37567/jie.v10i1.2637>.
- Kusumah, A. and Kurniawan, R. (2024). Development of a Serious Game as an Educational Tool for Obesity Prevention. *SNATI*, 3(2), 58-63. <https://doi.org/10.20885/snati.v3.i2.32>.
- Malini, H., Lenggogeni, D., & Qifti, F. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Dalam Edukasi Diabetes Awareness Bagi Penanggung Jawab Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Di Puskesmas Kota Padang. *Warta Pengabdian Andalas*, 28(4), 502-508. <https://doi.org/10.25077/jwa.28.4.502-508.2021>.



- Mastuti, D., T.D.K.W, Y., Rahayu, B., & Santosa, J. (2023). Implementasi Pemasaran Digital Dan Aplikasi Akuntansi Di Pusat Informasi Konseling Remaja Banjarsari. *Mafaza Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 25-34. <https://doi.org/10.32665/mafaza.v3i1.1593>.
- Narmaditya, B., Wardoyo, C., Wibowo, A., & Sahid, S. (2024). Does Entrepreneurial Ecosystem Drive Entrepreneurial Intention and Students' Business Preparation? Lesson from Indonesia. *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 17(2), 178-186. <https://doi.org/10.7160/eriesj.2024.170207>.
- Nasri, U. and Indinabila, Y. (2024). Community Engagement: Meningkatkan Kesadaran tentang Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone di Kalangan Siswa SMA NW Syaikh Zainuddin Anjani, Lombok Timur, NTB. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 7(1), 39-48. <https://doi.org/10.51213/jmm.v7i1.149>.
- Nugraha, B. S. P., Subroto, M. R. S., Nurcahyanti, F. W., & Irawan, P. (2023). Penguatan Literasi dan Praktek Wirausahaan pada Generasi Melenial di MTs Negeri 1 Yogyakarta. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(4), 500-507. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i4.573>.
- Nurfitrani, J. and Kurniasari, R. (2023). Edukasi Gizi Menggunakan Media Video Animasi dan Poster terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(3), 503-506. <https://doi.org/10.56338/mppki.v6i3.2929>.
- Prawitasari, D., Kadarningsih, A., & Ahmad, M. Y. (2025). Financial Behavior of Gen Z Students: Digital Lifestyle, FoMo, and Financial Literacy. *Solusi*, 23(3), 475-487. <https://doi.org/10.26623/slsi.v23i3.12359>.
- Pristianto, A., Hanifah, Z., Amithya, F., Haryanto, A., Basyasyah, F., & Naufal, F. (2023). Edukasi Pengaruh Screen-Time Terhadap Postur pada Anak dan Orang Tua di MI Muhammadiyah Gonilan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*.
- Pusparini, M., Bonang, D., Virgiawan, R., Sukmana, R., Lahuri, S., & Fedro, A. (2024). Does religiosity affect green entrepreneurial intention? Case study in Indonesia. *Journal of Islamic Marketing*, 16(2), 548-575. <https://doi.org/10.1108/jima-12-2023-0419>.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18-44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>.
- Suhardi, Y., Pragiwani, M., Zulkarnaini, Z., Darmawan, A., & Sakti, S. H. (2023). Kewirausahaan Di Era Digital. *BERDAYA Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 229-236. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v5i3.1143>.

- Uswah, L. K. (2016). Konsumsi Gadget Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Yogyakarta. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 10(2), 24-32. <https://doi.org/10.22146/bip.8832>.
- Wati, R., & Mustaqim, M. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Pendapatan Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Karyawan Pada PT. Prismas Jamintara Sidoarjo. *Equilibrium Jurnal Ilmiah Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 13(1), 87-98. <https://doi.org/10.35906/equili.v13i1.1882>.