

SMART & COOL DI DUNIA DIGITAL: EDUKASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI SECARA CERDAS, AMAN, DAN BERTANGGUNG JAWAB

Salma Oktaviani¹, Sahrul Agustin², Shalesya Putri Shalma³, Resti Wulandari⁴

¹Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa, Serang

Email: oktavianisalma16@gmail.com¹, ujanggondrong95@gmail.com²,
shalesyashalmaa@gmail.com³, restiwulandari706@gmail.com⁴

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini membuat anak dan remaja semakin dekat dengan media sosial, platform video, aplikasi komunikasi, dan game online. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk belajar, mencari informasi, berkomunikasi, serta mengembangkan kreativitas. Di sisi lain, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai risiko bagi siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan teknologi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab melalui kegiatan “Smart & Cool di Dunia Digital”. Kegiatan dilaksanakan di SMP PGRI Kragilan pada 15 Juli 2026 dalam rangkaian Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS). Metode yang digunakan berupa penyampaian materi, interaksi dengan siswa, dan kuis menggunakan Quizizz. Materi yang disampaikan membahas manfaat serta risiko penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, siswa terlihat antusias dalam mengikuti penyampaian materi dan kuis. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa agar lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi serta mampu menjaga keamanan dan tanggung jawab dalam aktivitas digital.

Kata kunci: teknologi digital, edukasi digital, screen time, cyberbullying, privasi, game online.

ABSTRACT

Current developments in digital technology have brought children and adolescents closer to social media, video platforms, communication apps, and online games. Technology is not only used as a form of entertainment but can also be utilized for learning, seeking information, communicating, and developing creativity. On the other hand, uncontrolled use of technology can pose various risks to students. This activity aims to provide students with an understanding of how to use technology wisely, safely, and responsibly through the “Smart & Cool in the Digital World” program. The activity was held at SMP PGRI Kragilan on July 15, 2026, as part of the School Environment Orientation Program (MPLS). The methods used included presenting the material, interacting with students, and conducting a quiz using Quizizz. The material presented covered the benefits and risks of using technology in daily life. Based on the activity’s implementation, students appeared enthusiastic about participating in the presentation and the quiz. It is hoped that this activity will help students understand how to use technology more wisely and maintain safety and responsibility in their digital activities.

Keywords: digital technology, digital education, screen time, cyberbullying, privacy, online games.

PENDAHULUAN

Teknologi digital saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak dan remaja. Penggunaan media sosial, platform video, aplikasi komunikasi, dan game online semakin banyak ditemukan dalam aktivitas siswa (Malelak et al., 2024). Teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar, mencari informasi, berkomunikasi, dan mengembangkan kreativitas (Najihah et al., 2025). Dalam kegiatan belajar, teknologi dapat membantu siswa memperoleh informasi dan memahami materi yang belum dipahami. Berbagai platform digital menyediakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk mempelajari berbagai bidang (Resti et al., 2024). Selain itu, beberapa aplikasi juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas, seperti membuat desain dan mengedit video. Teknologi juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman serta melakukan kerja kelompok secara online (Barokah & Untung, 2024).

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan teknologi tetap perlu dilakukan dengan bijak. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu waktu belajar, aktivitas sehari-hari, dan waktu istirahat. Selain itu, siswa juga dapat menghadapi berbagai risiko di ruang digital, seperti cyberbullying, komentar negatif, kehilangan privasi, FOMO, dan konten yang tidak sesuai usia. Penggunaan game juga perlu diperhatikan karena terdapat fitur tertentu yang dapat mendorong pembelian dalam game maupun aktivitas taruhan. UNICEF Indonesia juga mencatat bahwa anak di Indonesia menghadapi berbagai risiko dalam aktivitas digital, termasuk paparan konten yang tidak pantas dan cyberbullying.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan edukasi yang dapat membantu siswa memahami manfaat dan risiko penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tim melaksanakan kegiatan edukasi dengan tema “Smart & Cool di Dunia Digital” kepada siswa kelas 1 SMP PGRI Kragilan dalam rangkaian kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS). Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang positif sekaligus memahami cara menggunakan teknologi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan metode edukasi langsung melalui penyampaian materi dan interaksi dengan siswa, kemudian dilanjutkan dengan kuis menggunakan Quizizz. Kegiatan dilaksanakan pada 15 Juli 2026 di SMP PGRI Kragilan dalam rangkaian Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS). Peserta kegiatan merupakan siswa kelas 1 SMP, sedangkan kegiatan berlangsung sekitar pukul 10.00–12.00 WIB. Materi yang disampaikan menggunakan bahan presentasi tim dengan judul “Smart & Cool di Dunia Digital”. Materi mencakup manfaat teknologi, risiko penggunaan teknologi, strategi menghadapi risiko digital, serta cara membentengi diri dari taruhan dan pengeluaran yang tidak terkontrol dalam game.

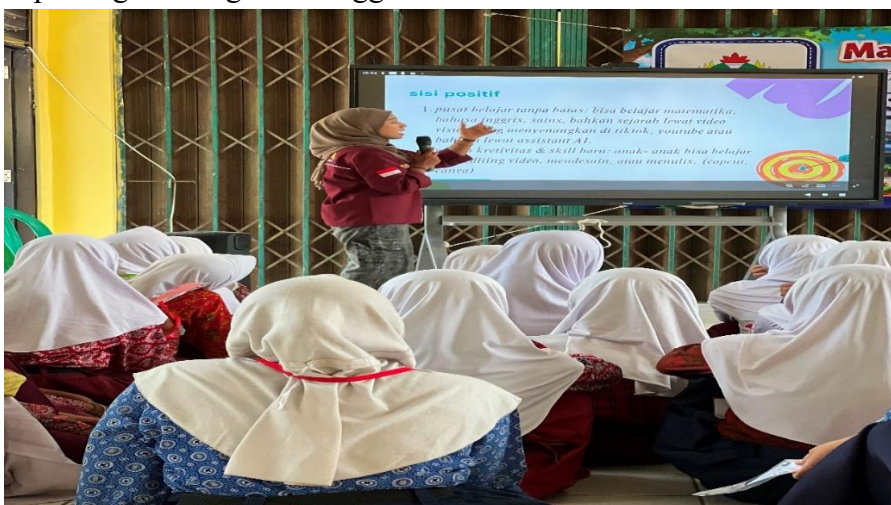
Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahap:

1. Persiapan, yaitu menyiapkan materi presentasi dan media yang digunakan.
2. Penyampaian materi, yaitu menjelaskan manfaat dan risiko penggunaan teknologi digital kepada siswa.
3. Interaksi dengan siswa, yaitu mengamati respons siswa selama materi berlangsung.
4. Kuis Quizizz, yaitu memberikan kuis setelah penyampaian materi.
5. Dokumentasi, yaitu mengambil foto selama kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi “Smart & Cool di Dunia Digital” dilaksanakan di SMP PGRI Kragilan pada 15 Juli 2026 sebagai bagian dari kegiatan MPLS. Kegiatan berlangsung sekitar pukul 10.00–12.00 WIB dan diikuti oleh siswa kelas 1 SMP. Materi disampaikan dengan mengambil contoh yang dekat dengan keseharian siswa, seperti penggunaan TikTok, Instagram, YouTube, WhatsApp, aplikasi editing dan desain, serta game online. Pendekatan tersebut digunakan agar siswa lebih mudah memahami bahwa teknologi dapat memberikan manfaat, tetapi juga memiliki risiko jika digunakan tanpa batas dan tanpa memperhatikan keamanan.

Selama kegiatan, siswa menunjukkan respons yang baik dan antusias mengikuti penyampaian materi. Meskipun tidak banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, mereka tetap mengikuti kegiatan hingga sesi kuis.



Gambar 1. Penyampaian materi “Smart & Cool di Dunia Digital” kepada siswa SMP PGRI Kragilan.

Pada kegiatan edukasi, siswa dikenalkan bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat menjadi pusat belajar tanpa batas. Matematika, bahasa Inggris, sains, dan sejarah dapat dipelajari melalui video visual di TikTok dan YouTube maupun melalui bantuan assistant AI. Dengan memanfaatkan sumber digital secara tepat, siswa dapat mencari penjelasan tambahan ketika menemukan materi yang belum dipahami.

Teknologi juga dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan. CapCut dapat digunakan untuk belajar editing video, sedangkan Canva dapat digunakan untuk membuat desain. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga dapat menggunakannya untuk membuat karya dan mengembangkan kemampuan baru. Teknologi dapat membantu siswa menjaga komunikasi dengan teman sekolah maupun teman dari luar daerah. Komunikasi online juga dapat digunakan untuk mengerjakan tugas atau kerja kelompok. Selain itu, teknologi dapat menjadi pusat informasi. Ketika siswa menemukan sesuatu yang belum diketahui, mereka dapat mencari informasi untuk membantu memahami dan menyelesaikan masalah.

Penggunaan gadget yang terlalu lama, seperti scrolling video pendek atau bermain game, dapat membuat siswa lupa waktu belajar, membantu orang tua, beraktivitas, dan tidur. Karena itu, penggunaan gadget perlu diatur agar tidak mengganggu kegiatan sehari-hari. WHO juga menempatkan perilaku sedentari dan aktivitas berbasis layar sebagai bagian yang perlu diperhatikan dalam kesehatan anak dan remaja. ([World Health Organization][2])

Bullying dapat terjadi tidak hanya di dunia digital, tetapi juga dalam lingkungan sehari-hari, termasuk di sekolah. Tindakan seperti mengejek, menghina, mempermalukan, mengucilkan, atau melakukan tindakan yang menyakiti orang lain dapat membuat korban merasa tidak nyaman dan tertekan. Karena itu, siswa perlu memahami bahwa bercanda juga memiliki batas dan tidak seharusnya dilakukan jika membuat orang lain merasa tersakiti.

Selain bullying secara langsung, tindakan serupa juga dapat terjadi melalui media digital atau disebut cyberbullying. Komentar negatif, pesan yang menyakiti, atau tindakan mempermalukan seseorang melalui media sosial dapat memberikan dampak yang tidak jauh berbeda. UNICEF Indonesia juga mencatat cyberbullying sebagai salah satu risiko yang dihadapi anak dalam aktivitasnya di ruang digital. Dalam kegiatan edukasi, siswa diberikan pemahaman untuk tidak menjadi pelaku maupun ikut mendukung tindakan bullying. Jika melihat atau mengalami bullying, siswa dapat menceritakannya kepada orang tua, guru, atau guru BK agar mendapatkan bantuan dan penanganan yang tepat. Keinginan untuk selalu mengikuti tren atau FOMO dapat membuat seseorang membagikan informasi pribadi secara berlebihan. Informasi seperti lokasi rumah atau sekolah, nomor HP, maupun data pribadi lainnya sebaiknya tidak dibagikan sembarangan. Siswa juga perlu memahami bahwa mengikuti semua tren bukanlah suatu keharusan. Tidak semua konten di internet sesuai untuk siswa. Konten dewasa, kekerasan, atau tantangan ekstrem dapat muncul secara tidak sengaja. Jika menemukan konten yang tidak sesuai, siswa sebaiknya tidak melanjutkan menontonnya. Fitur “Not Interested” atau “Tidak Tertarik” dapat digunakan untuk membantu mengurangi munculnya konten serupa.

Beberapa cara yang dikenalkan kepada siswa yaitu menggunakan fitur screen time untuk mengetahui lama penggunaan gadget, membuat aturan “no gadget” pada waktu atau tempat tertentu, serta mencari kegiatan lain seperti olahraga, bermain musik,

menggambar, atau berbicara langsung dengan teman. Dengan adanya kegiatan alternatif, waktu menggunakan gadget dapat lebih seimbang dengan aktivitas lainnya. Siswa perlu berani menolak tindakan bullying dan tidak ikut menertawakan atau menyebarkan perlakuan yang dapat menyakiti orang lain. Jika mengalami bullying di lingkungan sekolah, siswa dapat menjauh dari situasi yang membahayakan dan segera menceritakannya kepada guru, guru BK, orang tua, atau orang dewasa yang dipercaya. Untuk bullying yang terjadi di dunia digital, siswa dapat menggunakan fitur mute, restrict, atau block terhadap akun yang mengganggu. Pengaturan akun menjadi private juga dapat membantu membatasi orang yang dapat melihat dan berinteraksi dengan akun. Jika tindakan tersebut membuat siswa merasa sedih, takut, tidak nyaman, atau terancam, jangan dipendam sendiri. Menceritakannya kepada orang yang dipercaya merupakan langkah penting agar masalah dapat segera ditangani.

Siswa perlu memperhatikan informasi yang terlihat sebelum mengunggah foto atau video. Nama lengkap pada seragam, lokasi rumah secara real-time, nomor HP, dan informasi pribadi lainnya sebaiknya tidak ditampilkan secara sembarangan. Foto yang memperlihatkan wajah orang lain juga sebaiknya tidak diunggah tanpa izin. Ketika muncul konten negatif atau tidak ramah anak, siswa dapat memilih tanda titik tiga kemudian menggunakan fitur “Not Interested” agar konten serupa tidak terus muncul.

Beberapa game memiliki fitur gacha dan loot boxes yang memberikan hadiah secara acak, seperti karakter atau skin tertentu. Ketika mata uang game dibeli menggunakan uang asli, pemain dapat terdorong untuk mencoba kembali karena penasaran dengan hadiah yang diperoleh. Penelitian menemukan adanya hubungan antara penggunaan atau pembelian loot boxes dengan problem gaming dan masalah perjudian. Namun, temuan tersebut menunjukkan hubungan, bukan berarti setiap orang yang menggunakan loot box pasti mengalami kecanduan judi. ([PubMed][3]). Karena itu, siswa perlu memahami bahwa pembelian dalam game harus dikendalikan dan tidak dilakukan terus-menerus hanya karena mengejar hadiah acak.

Taruhan juga dapat terjadi ketika bermain bersama atau mabar. Bentuknya dapat berupa uang jajan, diamond, maupun akun game. Kebiasaan tersebut perlu dihindari. Bermain game sebaiknya dilakukan sebagai hiburan tanpa menjadikan uang, barang, atau akun sebagai bahan taruhan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan siswa adalah menolak segala bentuk taruhan saat mabar. Bermain bersama tetap dapat dilakukan tanpa menggunakan uang, diamond, akun, atau barang sebagai taruhan. Selain itu, akses pembayaran digital perlu diperhatikan. Siswa sebaiknya tidak menghubungkan dompet digital seperti DANA atau GoPay ke Google Play Store atau App Store tanpa izin orang tua. Hal ini dapat membantu mencegah pembelian dalam game dilakukan secara sembarangan.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan kuis menggunakan Quizizz. Kuis diberikan sebagai kegiatan penutup sekaligus bentuk interaksi setelah materi disampaikan. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, siswa memberikan respons yang baik dan antusias. Walaupun tidak banyak pertanyaan yang diajukan, siswa tetap mengikuti penyampaian materi dan kuis dengan baik.



Gambar 2. Pelaksanaan kuis menggunakan Quizizz.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi “Smart & Cool di Dunia Digital” memberikan pemahaman kepada siswa kelas 1 SMP mengenai manfaat dan risiko penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi dapat digunakan sebagai sarana belajar, mengembangkan kreativitas, berkomunikasi, mencari informasi, dan membantu menyelesaikan masalah. Di sisi lain, penggunaan teknologi perlu disertai dengan batasan dan kesadaran terhadap risiko, seperti screen time berlebihan, cyberbullying, komentar negatif, kehilangan privasi, FOMO, serta konten yang tidak sesuai usia. Penggunaan game juga perlu diperhatikan, terutama pada fitur gacha, loot boxes, dan taruhan saat bermain bersama. Melalui kegiatan yang dilaksanakan di SMP PGRI Kragilan pada 15 Juli 2026, siswa menunjukkan respons yang baik dan antusias selama penyampaian materi dan kuis. Edukasi ini diharapkan dapat membantu siswa menggunakan teknologi bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk belajar dan berkarya dengan tetap menjaga keamanan serta bertanggung jawab dalam aktivitas digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Barokah, N., & Untung, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 347–356.
- Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*, 96, 26–34.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>
- Li, W., Mills, D., & Nower, L. (2019). The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. *Addictive Behaviors*, 97, 27–34.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.016>

- 19.05.016)
- Malelak, E. O., Taneo, J., Riwu, V., Kristen, K., & Kupang, I. (2024). Penggunaan Teknologi Digital pada Generasi Z dan Alpha serta Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Perkembangan teknologi kini telah memasuki era teknologi digital . Teknologi dilakukan secara komputer / digital dibandingkan menggunakan tenag. *AMBURA Guidance and Counseling Journal*, 5(November), 93–106.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi Pendidikan ; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 13–24.
- Resti, Wati, R. A., Ma'arif, S., & Syarifudin. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- UNICEF Indonesia. (2025). Pengetahuan dan kebiasaan daring anak di Indonesia: Sebuah kajian dasar 2023. UNICEF Indonesia. ([UNICEF][4])
- UNICEF. (2017). The state of the world's children 2017: Children in a digital world. United Nations Children's Fund
- World Health Organization. (2020). WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour. World Health Organization