

## SOSIALISASI DIGITAL GUNA MENGARAHKAN SISWA/SISWI SMPN 2 GUNUNG SINDUR UNTUK PEMANFAATAN INTERNET PRODUKTIF

Nilovar Asyiah<sup>1</sup>, Eka Sri Rahayu<sup>2</sup>, and Nurhasanah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek, Buaran, Pamulang, Kota  
Tangerang  
Selatan, Banten 15310  
e-mail: <sup>1</sup>dosen02835@unpam.ac.id

<sup>2,3</sup> Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek, Buaran, Pamulang, Kota  
Tangerang Selatan, Banten 15310  
e-mail: <sup>2</sup>dosen02839@unpam.ac.id, <sup>3</sup>dosen02834@unpam.ac.id

### **Abstract**

*The utilization of the internet among teenagers nowadays tends to lean towards less productive activities such as playing online games, social media, and excessive consumption of entertainment content. This can disrupt their academic and social development. Therefore, systematic efforts are needed to guide internet use towards more productive activities. This program aims to raise awareness and improve the skills of students at SMPN 2 Gunung Sindur in utilizing the internet as a learning tool, developing creativity, and exploring opportunities that can support their future. The introduction to internet technology and platforms considers other important aspects such as online safety, privacy, digital ethics, and the development of critical skills. This program provides students with an understanding of wise and productive internet use. Additionally, students will gain an understanding of internet usage ethics and ways to avoid negative risks such as cyberbullying and false information. Students at SMPN 2 Gunung Sindur will be able to utilize the internet more productively and responsibly, enhancing digital skills beneficial for their academic and personal development in the future. The success of this program is measured by the increase in students' knowledge and skills in utilizing the internet, as well as behavioral changes towards more positive and constructive internet use.*

**Keywords:** *productive internet; digital skills; socialization; middle school students; technology education*

### **Abstrak**

Pemanfaatan internet di kalangan remaja saat ini cenderung mengarah pada kegiatan yang kurang produktif seperti bermain game online, media sosial, dan konsumsi konten hiburan yang berlebihan. Hal ini dapat mengganggu perkembangan akademik dan sosial mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis untuk mengarahkan pemanfaatan internet secara lebih produktif. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan siswa/siswi SMPN 2 Gunung Sindur dalam memanfaatkan internet sebagai sarana belajar, mengembangkan kreativitas, serta menjelajahi peluang yang dapat mendukung masa depan mereka. Pengenalan terhadap teknologi dan platform internet, memperhatikan aspek-aspek penting lainnya seperti keamanan online, privasi, etika digital, dan pengembangan keterampilan kritis. memberikan pemahaman tentang penggunaan internet yang bijak dan produktif kepada siswa/siswi. Selain itu, siswa akan diberikan pemahaman mengenai etika penggunaan internet dan cara menghindari risiko-risiko negatif seperti cyberbullying dan informasi palsu. Siswa/siswi SMPN 2 Gunung Sindur mampu memanfaatkan internet secara lebih produktif dan bertanggung jawab, serta meningkatkan keterampilan digital yang bermanfaat bagi perkembangan akademik dan pribadi mereka di masa depan. Keberhasilan program ini diukur melalui peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan internet, serta perubahan perilaku menuju penggunaan internet yang lebih positif dan konstruktif.

**Kata kunci:** internet produktif; keterampilan digital; sosialisasi; siswa SMP; pendidikan teknologi.

## 1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin maju seperti sekarang ini, internet telah menjadi sebuah kebutuhan yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak dan remaja, termasuk siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP), tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi dan konektivitas internet. Penggunaan internet oleh siswa/siswi bukan hanya sekadar alat untuk mencari informasi atau berkomunikasi, tetapi juga merupakan sebuah gaya hidup yang melibatkan berbagai aktivitas seperti bermain game online, menonton video di platform streaming, mengakses media sosial, dan masih banyak lagi.

SMPN 2 Gunung Sindur adalah sebuah lembaga pendidikan tingkat Sekolah Menengah Pertama yang terletak di Gunung Sindur, sebuah wilayah yang terletak di Kabupaten Bogor, Jawa Barat, Indonesia. Sekolah ini memiliki peran penting dalam pendidikan dasar di kawasan tersebut dan telah menjadi bagian integral dari komunitas pendidikan setempat selama bertahun-tahun.

SMPN 2 Gunung Sindur juga berperan dalam mempersiapkan siswa/siswi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, baik itu ke Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun institusi pendidikan tinggi. Mereka memberikan bimbingan karir dan pembimbingan akademik kepada siswa/siswi agar dapat mengambil keputusan yang tepat dalam merencanakan masa depan mereka SMPN 2 Gunung Sindur juga berperan dalam mempersiapkan siswa/siswi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, baik itu ke Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun institusi pendidikan tinggi. SMPN 2 Gunung Sindur juga memiliki salah satu misi yaitu Memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan literasi digital dan kesiapan siswa/siswi dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Tantangan utama dalam menghadapi fenomena ini adalah bahwa siswa/siswi seringkali kurangnya pemahaman tentang bagaimana menggunakan internet secara bijak dan produktif. Mereka tidak menyadari resiko dan bahaya yang terkait dengan konten-konten negatif di internet, atau mungkin tidak memiliki keterampilan atau pengetahuan yang cukup untuk mengidentifikasi dan menghindari konten tersebut. Terdapat pula masalah terkait dengan penggunaan waktu yang tidak efisien di internet. Siswa/siswi sering kali

terperangkap dalam pola perilaku yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar, sehingga mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas yang lebih produktif seperti belajar, berolahraga, atau berinteraksi secara langsung dengan teman-teman dan keluarga.

Dengan pendekatan yang holistik, SMPN 2 Gunung Sindur berharap dapat membentuk siswa/i yang cerdas, bertanggung jawab, dan kreatif dalam menggunakan internet. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah melalui program sosialisasi digital yang bertujuan untuk mengarahkan siswa/siswi dalam memanfaatkan internet secara produktif.

Program ini tidak hanya sekadar memberikan pemahaman tentang resiko-resiko yang terkait dengan penggunaan internet yang tidak bijaksana, tetapi juga memberikan pedoman dan keterampilan praktis tentang bagaimana menggunakan internet secara bertanggung jawab. Program ini tidak hanya berfokus pada pengenalan terhadap teknologi dan platform internet, tetapi juga memperhatikan aspek-aspek penting lainnya seperti keamanan online, privasi, etika digital, dan pengembangan keterampilan kritis. Dengan pendekatan yang holistik, SMPN 2 Gunung Sindur berharap dapat membentuk siswa/siswi yang cerdas, bertanggung jawab, dan kreatif dalam menggunakan internet.

## 2. METODE

Berikut adalah kerangka pemecahan masalah untuk sosialisasi digital guna mengarahkan siswa/siswi SMPN 2 Gunung Sindur untuk memanfaatkan internet secara produktif:

### 1. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya pemahaman tentang penggunaan internet produktif: Siswa/siswi belum memiliki pemahaman yang cukup tentang cara memanfaatkan internet untuk tujuan akademik dan pengembangan pribadi.
- b. Tingginya penggunaan internet yang tidak produktif: Banyak siswa/siswi cenderung menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak terkait dengan pendidikan atau pengembangan diri.
- c. Kurangnya literasi digital: Siswa/siswi belum terampil dalam mengevaluasi kebenaran dan relevansi informasi yang diperoleh dari internet.

2. Analisis Akar Masalah
  - a. Kurangnya edukasi tentang literasi digital: Siswa/siswi belum diberikan pendidikan yang memadai mengenai literasi digital dan pentingnya penggunaan internet yang bijaksana.
  - b. Kebutuhan akan bimbingan dan pengawasan: Orang tua dan guru perlu terlibat lebih aktif dalam mendampingi siswa/siswi dalam menggunakan internet secara produktif.
  - c. Kurangnya kesadaran tentang potensi risiko online: Siswa/siswi mungkin tidak menyadari potensi risiko seperti cyberbullying, privasi online, dan keamanan data pribadi.
3. Tujuan Pemecahan Masalah
  - a. Meningkatkan literasi digital: Memastikan bahwa setiap siswa/siswi memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk menggunakan internet secara produktif dan aman.
  - b. Mengurangi penggunaan internet yang tidak produktif: Mengajak siswa/siswi untuk menggunakan internet untuk kegiatan yang mendukung pembelajaran dan pengembangan diri.
  - c. Mengintegrasikan pendidikan etika digital: Membangun pemahaman yang kuat tentang norma-norma perilaku online yang baik dan aman.
4. Strategi Pemecahan Masalah
  - a. Implementasi Program Sosialisasi Digital:
    - a) Mengadakan workshop dan pelatihan reguler tentang literasi digital, penggunaan internet produktif, dan etika digital.
    - b) Menggunakan studi kasus dan diskusi kelompok untuk memperkuat pemahaman siswa/siswi tentang manfaat penggunaan internet yang produktif.
    - c) Melibatkan orang tua dalam sesi informasi dan workshop untuk memperkuat dukungan di rumah terhadap penggunaan internet yang produktif.
  - b. Penguatan Kurikulum dan Pengawasan:
    - a) Mengintegrasikan pendidikan literasi digital ke dalam kurikulum sekolah secara terstruktur.
    - b) Memastikan adanya pengawasan dan bimbingan yang konsisten dari guru dan orang tua terhadap aktivitas online siswa/siswi.
    - c) Mengembangkan kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab.
5. Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan
  - a. Pemantauan Perubahan Perilaku:
    - a) Menggunakan survei dan pemantauan perilaku untuk menilai peningkatan dalam penggunaan internet yang produktif di antara siswa/siswi.
    - b) Mengumpulkan umpan balik dari siswa/siswi, orang tua, dan guru untuk mengevaluasi efektivitas program sosialisasi digital.
    - c) Menyusun laporan berkala untuk memantau perkembangan dan menyesuaikan strategi berdasarkan hasil evaluasi.

Dalam pelaksanaannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dengan pendekatan sosial. Pendekatan sosial ini juga diperlukan untuk memberi jaminan kelancaran pelaksanaan kegiatan. Metodologi pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berisi langkah-langkah yang akan digunakan agar terstruktur dengan baik. Untuk melaksanakan Sosialisasi Digital Guna Mengarahkan Siswa/siswi SMPN 2 Gunung Sindur Untuk Pemanfaatan Internet Produktif, berikut adalah beberapa metode kegiatan yang dapat digunakan:

  1. Sosialisasi tentang Pengenalan Internet dan Keamanan Online  
Para anggota pengabdian yang bertugas sebagai narasumber memberikan sosialisasi tentang sejarah internet, cara kerja internet, dan manfaatnya bagi pendidikan serta Pentingnya menjaga privasi, mengenali penipuan online, dan etika berinternet.
  2. Sosialisasi tentang Pemanfaatan Internet untuk Pendidikan  
Para anggota pengabdian yang bertugas sebagai narasumber memberikan sosialisasi tentang Memperkenalkan berbagai sumber belajar online yang kredibel dan edukatif, Cara mencari informasi yang akurat dan memverifikasi sumbernya, Membahas bagaimana media sosial dapat digunakan untuk kegiatan positif seperti pembelajaran dan berbagi pengetahuan.
3. Tanya Jawab

Setelah semua kegiatan sudah dilakukan maka, para siswa/siswi SMPN 2 Gunung Sindur diberikan kesempatan untuk bertanya, bilamana dalam waktu kegiatan pelatihan para peserta masih bisa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi.

#### 4. Evaluasi Kegiatan dan Pelaporan

Selama pelaksanaan kegiatan ini berlangsung, ada beberapa evaluasi yang dilakukan pada saat proses kegiatan dilaksanakan, evaluasi yang pertama dilakukan adalah peran guru di sekolah dalam berperan penting tentang literasi terkait penggunaan internet yang produktif, evaluasi kedua adalah memberikan saran kepada pihak sekolah untuk bekerja sama kepada orang tua/wali tentang cara mendukung penggunaan internet yang aman dan produktif di rumah.

### 3. HASIL

Salah satu hasil yang paling mencolok dari program ini adalah peningkatan dalam literasi digital di kalangan siswa/siswi. Mereka kini lebih mampu mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang ditemukan secara online dengan cara yang lebih kritis dan efektif. Materi-materi yang diajarkan tidak hanya mencakup teknik pencarian informasi yang akurat, tetapi juga keterampilan dalam menilai kebenaran dan relevansi informasi yang diperoleh dari internet. Hal ini memberikan pondasi kuat bagi siswa/siswi untuk menjadi pengguna internet yang cerdas dan bertanggung jawab.

Selain peningkatan literasi digital, program ini juga berhasil merubah pola penggunaan internet siswa/siswi. Mereka sekarang lebih cenderung menggunakan internet untuk aktivitas yang mendukung pembelajaran, seperti mencari referensi untuk tugas sekolah, mengikuti kursus online, atau berkolaborasi dalam proyek-proyek edukatif. Ini tercermin dalam partisipasi aktif siswa/siswi dalam proyek kolaboratif yang menggunakan internet sebagai platform untuk menciptakan konten edukatif yang bermanfaat.

Aspek penting lainnya dari program ini adalah peningkatan pemahaman siswa/siswi tentang etika digital. Mereka tidak hanya diajarkan tentang pentingnya mematuhi norma-norma perilaku yang baik dalam interaksi online, tetapi juga diberikan contoh konkret tentang bagaimana menghadapi tantangan etis seperti cyberbullying, privasi online, dan hak cipta. Dengan demikian, siswa/siswi menjadi lebih sadar akan dampak dari perilaku online mereka dan

lebih siap dalam menghadapi risiko-risiko yang mungkin timbul.

### 4. PEMBAHASAN

Melalui survei akhir pelatihan, Program sosialisasi internet produktif ini sangat membantu para siswa memahami cara memanfaatkan internet untuk belajar, merasa lebih percaya diri dalam mencari sumber belajar online dan mengerjakan tugas sekolah setelah mengikuti program ini. Siswa bisa memanfaatkan konten baik blog dan video yang bisa di jadikan pembelajaran bukan hanya hiburan, Sesi tentang keamanan online memberikan manfaat yang kini lebih berhati-hati dalam membagikan informasi pribadi dan melindungi akun media sosial dari peretas. Selain itu, program ini membuka mata siswa/i tentang banyaknya peluang yang tersedia di internet, seperti kursus online dan beasiswa, yang bisa membantu masa depan mereka. Siswa menjadi lebih sadar akan dampak dari jejak digital mereka dan lebih bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial, serta lebih menghormati orang lain secara online.

### 5. KESIMPULAN

Sosialisasi tentang penggunaan internet produktif bagi anak SMP merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka menghadapi dunia digital yang semakin kompleks. Berdasarkan program sosialisasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pendekatan yang sistematis dan terarah mampu memberikan dampak positif yang signifikan pada siswa.

Melalui program ini, siswa diberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana cara menggunakan internet secara efektif dan bertanggung jawab. Mereka tidak hanya belajar teknik pencarian informasi yang akurat, tetapi juga keterampilan dalam mengevaluasi kebenaran dan relevansi informasi yang mereka temui online.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Kami menghaturkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H., selaku Ketua LPPM Universitas Pamulang.
2. Bapak Dr. Ir. H. Sarwani, M. T., M. M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang.
3. Bapak Achmad Udin Zailani S. Kom., M.

Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang.

4. Bapak Heri Haerudin, S.Kom M. Kom., selaku Reviewer laporan PkM Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang.
5. Ibu Linda Purwanti Kardi, M. Pd. selaku Kepala SMP N 2 Gunung Sindur yang telah memberikan ijin tempat Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Semoga bermanfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan dunia Pendidikan khususnya. Aamiin.



**Gambar 4.** Pemaparan Materi tentang Pemanfaatan Internet untuk Pendidikan

### DOKUMENTASI KEGIATAN



**Gambar 1.** Pemberian Plakat



**Gambar 5.** Dokumentasi Bersama Peserta



**Gambar 2.** Foto Bersama Kepala Sekolah Dan Guru SMP N 2 Gunung Sindur



**Gambar 3.** Pemaparan Materi tentang Internet

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amini, M., & Hasanah, U. (2019). Kontribusi Pengetahuan dan Sikap dalam Penggunaan Internet Positif bagi Siswa. *Journal of Educational Social Studies*, 8(2), 154-165.
- [2] Arsyad, M., Pramukti, W., & Abdul Hamid, M. N. (2016). Peran Keluarga dan Sekolah dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 39-50.
- [3] Damar, A., Rakhmat, S. H., & Sulistyawati, A. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Upaya Mengembangkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 100-108.
- [4] Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22. doi:10.1177/0047239520934018.
- [5] Hadi, S., & Nurjanah, N. (2021). Digital literacy of Indonesian students in the digital era. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(2), 45-58.

- [6] Handayani, R., & Ramdhani, M. A. (2019). The Role of Information Technology on Enhancing the Digital Competence of Vocational High School Students. *Journal of Educational Sciences*, 3(2), 146-152.
- [7] Jannah, S., & Yusri, M. (2018). The Use of E-Learning Media to Increase Student's Understanding of ICT and Economic. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(1), 40-50.
- [8] Lestari, A., & Susanto, A. (2019). Digital innovation in Indonesian education: Opportunities and challenges. *International Journal of Technology and Education Development*, 6(3), 212-225
- [9] Rohman, M. S., & Setiawan, W. (2017). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Digital Melalui Pembelajaran TIK Di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 6(2), 89-98.
- [10] Vaknin-Nusbaum, V. (2018). How Do Different Types of Internet Use Affect and Exchange, 12(1), 34-4
- Students' Academic Performance? *Computers & Education*, 123, 103-114. doi:10.1016/j.compedu.2018.04.012.
- [11] Wartberg, L., Kriston, L., Thomasius, R., & Kegel, K. (2020). Game-Based Digital Interventions for Depression Therapy: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(11), 724-735. doi:10.1089/cyber.2019.0720.
- [12] Widhiarso, W., Prihandoko, P., & Hadiwidjojo, D. (2015). Penggunaan Sosial Media dalam Pendidikan: Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa dalam Penggunaan Blog sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Psikologi*, 42(1), 59-68.
- [13] Wijaya, A., & Suhendar, S. (2019). Technology-enhanced learning in Indonesia: Challenges and opportunities. *Journal of Educational Technology Development*