

MATERI MGMP INFORMATIKA

Penggunaan Handphone & Laptop Secara Bijak di Lingkungan Sekolah dan Remaja

Target Pelaksanaan: Forum MGMP Informatika

Fokus Utama: Literasi Digital, Etika & Keamanan Cyber

Metode: Diskusi, Modul Praktik, Kasus Real

Durasi Ideal: 2 - 3 Jam Pertemuan (120 - 180 Menit)

I. Pendahuluan & Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat menjadikan gawai (gadget) seperti Handphone (Smartphone) dan Laptop sebagai kebutuhan primer dalam proses pembelajaran abad 21. Namun, ketersediaan akses tanpa batas ini membawa tantangan ganda: di satu sisi membuka pintu pengetahuan yang luas, di sisi lain memicu potensi penyalahgunaan seperti ketagihan game/medsos, kurangnya fokus belajar, hingga perundungan siber (cyberbullying).

Melalui MGMP Informatika ini, dirumuskan panduan terstruktur bagi pendidik untuk membimbing peserta didik agar mampu bersikap bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan perangkat digital.

Prinsip Literasi Digital: *Teknologi adalah alat yang netral. Nilai dan dampaknya sangat bergantung pada kecakapan serta etika pengguna yang mengoperasikannya.*

II. Dampak Penggunaan Perangkat Digital (Dua Sisi Mata Uang)

Aspek Pengamatan	Dampak Positif (Peluang)	Dampak Negatif (Risiko)
Pembelajaran & Akademik	Akses cepat ke materi pembelajaran, e-book, simulator, dan platform LMS.	Distraksi saat KBM (game, medsos), kecurangan akademik (copypaste/AI tanpa analisis).
Komunikasi & Kolaborasi	Mempermudah kerja kelompok secara daring (Google Docs,	Berkurangnya interaksi sosial tatap muka (sosialisasi langsung

	Canva, Zoom).	pasif).
Kesehatan Fisik & Mental	Akses ke aplikasi olahraga, pengatur waktu, dan meditasi.	Computer Vision Syndrome (CVS), gangguan tidur (blue light), & kecemasan digital (FOMO).
Keamanan & Informasi	Akses berita cepat dan kemampuan melatih kritis informasi.	Ancaman kebocoran data pribadi, phishing, serta paparan konten negatif/hoaks.

III. Panduan Penggunaan Bijak Handphone & Laptop

1. Penggunaan Handphone (Smartphone)

- **Aturan Waktu (Screen Time):**

Terapkan metode 20-20-20 (setiap 20 menit melihat layar, istirahat 20 detik melihat benda sejauh 20 kaki/6 meter).

- **Etika di Kelas:**

Ponsel dialihkan ke mode hening (silent) atau disimpan di 'Pocket Phone' kelas kecuali saat diinstruksikan oleh guru untuk kegiatan belajar.

- **Manajemen Notifikasi:**

Matikan notifikasi media sosial dan game selama jam belajar agar fokus tidak terpecah.

2. Penggunaan Laptop/Komputer

- **Optimalisasi Produktivitas:**

Manfaatkan laptop untuk tugas-tugas berat: penulisan makalah, pemograman, pengolahan data, serta desain grafis.

- **Ergonomi Kerja:**

Atur posisi duduk yang benar (posisi punggung tegak, jarak mata ke layar minimal 50-70 cm, sejajar pandangan mata).

- **Kebersihan Digital (Digital Hygiene):**

Rutin membersihkan file tidak terpakai, memperbarui sistem operasi, dan melakukan scan antivirus secara berkala.

IV. Keamanan Siber & Etika Digital (Cyber Security & Netiquette)

1. Proteksi Akun & Data Pribadi:

Gunakan kata sandi kuat (kombinasi huruf besar, kecil, angka, simbol) dan aktifkan Two-Factor Authentication (2FA). Jangan membagikan data sensitif seperti NIK, nomor HP, atau kata sandi kepada siapapun.

2. Etika Berkomunikasi (Netiquette):

Gunakan bahasa yang santun dalam grup percakapan sekolah. Hindari penggunaan HURUF KAPITAL SEMUA (dianggap berteriak) serta hindari menyebarkan berita yang belum terverifikasi (hoaks).

3. Saring Sebelum Sharing:

Verifikasi kebenaran informasi melalui sumber terpercaya sebelum membagikannya di grup WhatsApp atau media sosial.

V. Rencana Aksi KBM & Kegiatan Praktik Guru Informatika

Untuk mengimplementasikan materi ini dalam Pembelajaran Informatika, guru dapat menerapkan modul praktik berikut:

Kegiatan Pembelajaran	Bentuk Aktivitas Siswa	Output / Hasil
Audit Screen Time	Siswa memeriksa fitur Digital Wellbeing/Screen Time di HP masing-masing dan menganalisis konsumsi waktu bulanan.	Laporan analisis & komitmen pengurangan durasi non-produktif.
Deteksi Hoaks & Phishing	Studi kasus menganalisis tangkapan layar pesan penipuan/berita palsu.	Daftar ciri-ciri pesan berbahaya dan langkah mitigasinya.
Kampanye Poster Digital	Siswa membuat poster etika digital menggunakan laptop (Canva/Inkscape).	Poster edukasi dipublikasikan di mading sekolah/sosmed.

VI. Penutup & Kesimpulan

Penggunaan Handphone dan Laptop secara bijak bukan berarti membatasi kreativitas peserta didik, melainkan mengarahkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas diri dan efektivitas pembelajaran. Peran guru Informatika sangat krusial dalam memberikan teladan, membangun budaya digital yang sehat, serta mengintegrasikan etika TIK ke dalam setiap aktivitas pembelajaran.