



Pendampingan Karakter Anak Menghadapi Tantangan Teknologi Bagi Siswa SMP Negeri 1 Barus

Mora Ujuan Malau¹, Safriatno Sianturi²

^{1,2}SMP Negeri 1 Barus, Tapanuli Tengah, Indonesia

Email: ujuanmalau@gmail.com

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara peserta didik belajar, berkomunikasi, memperoleh informasi, dan mengembangkan diri. Pada jenjang sekolah menengah pertama, peluang tersebut berjalan bersamaan dengan tantangan berupa penggunaan perangkat yang tidak terarah, paparan informasi yang keliru atau tidak sesuai usia, tekanan sosial di ruang digital, serta kesulitan mengelola waktu dan perilaku. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan mendampingi peserta didik SMP Negeri 1 Barus agar mampu menggunakan teknologi secara kritis, etis, aman, dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan melalui pemaparan tematik, diskusi interaktif, refleksi personal, studi kasus, diskusi kelompok, dan penyusunan komitmen personal. Peserta kegiatan siswa/i SMP Negeri 1 Barus. Materi mencakup karakter dan pengendalian diri, etika digital, pengelolaan waktu, literasi media dan informasi, keamanan serta tanggung jawab dalam komunikasi digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan dialogis dan reflektif memberi ruang kepada peserta untuk mengenali manfaat dan risiko teknologi, menilai kebiasaan penggunaan perangkat digital, dan merumuskan langkah perbaikan yang realistis. Pendampingan karakter perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah dan keluarga sehingga kecakapan digital tidak berhenti pada kemampuan teknis, tetapi berkembang menjadi kebiasaan menggunakan teknologi yang selaras dengan tanggung jawab, penghargaan terhadap sesama, disiplin, dan pengembangan diri.

Kata kunci: karakter anak; teknologi digital; pendampingan; siswa SMP; literasi digital; etika digital

Penulis korespondensi: Mora Ujuan Malau, ujuanmalau@gmail.com, Medan, Indonesia

 Karya ini dilisensikan di bawah CC-BY

Pendahuluan

Teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak dan remaja. Internet, telepon pintar, media sosial, permainan digital, dan platform pembelajaran membuka akses yang luas terhadap informasi, komunikasi, pendidikan, kreativitas, dan partisipasi sosial. UNICEF menegaskan bahwa kehidupan anak di ruang digital menghadirkan sekaligus peluang dan risiko; karena itu, perlindungan, pengembangan keterampilan, dan pendampingan anak perlu berjalan bersama (UNICEF, 2017).

Di lingkungan pendidikan, teknologi tidak dapat diposisikan semata-mata sebagai ancaman. UNESCO (2023) menekankan bahwa teknologi dalam pendidikan dapat memberi manfaat apabila digunakan untuk tujuan yang relevan, adil, berkelanjutan, dan benar-benar mendukung proses belajar. Dengan demikian, persoalan utamanya bukan sekadar apakah peserta didik menggunakan teknologi, melainkan bagaimana, untuk tujuan apa, dan dengan pertimbangan nilai apa teknologi tersebut digunakan.

Peserta didik SMP berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan penguatan pengendalian diri, tanggung jawab, kemampuan mengambil keputusan, dan kemampuan

membangun relasi sosial. Lingkungan digital dapat memperluas pengalaman belajar dan pergaulan, tetapi juga dapat mempertemukan anak dengan informasi yang keliru, konten yang tidak sesuai usia, pelanggaran privasi, perundungan siber, dan bentuk interaksi yang berisiko. General Comment No. 25 tentang hak anak dalam lingkungan digital menegaskan bahwa teknologi digital memengaruhi pemenuhan hak anak sekaligus menuntut perlindungan terhadap berbagai risiko di ruang digital (Committee on the Rights of the Child, 2021).

Karena itu, pendidikan karakter dalam konteks digital perlu melampaui pola larangan. Peserta didik perlu dibimbing untuk memahami alasan suatu perilaku dinilai baik atau berisiko, mempertimbangkan konsekuensi tindakannya, dan membangun kebiasaan mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Council of Europe (2022) menempatkan pendidikan kewargan digital sebagai upaya untuk memberdayakan dan melindungi anak agar mampu hidup dan berpartisipasi secara positif di lingkungan digital maupun luring.

Literasi digital juga tidak cukup dipahami sebagai keterampilan mengoperasikan perangkat. UNESCO melalui kerangka Media and Information Literacy menempatkan kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis sebagai kompetensi penting untuk menghadapi lingkungan media yang kompleks (UNESCO, 2021). Dengan demikian, kemampuan menyaring informasi, memeriksa sumber, menjaga etika komunikasi, dan memahami konsekuensi membagikan suatu konten merupakan bagian dari pendidikan karakter digital.

Dalam konteks tersebut, pendampingan bagi siswa SMP Negeri 1 Barus diarahkan untuk menghubungkan nilai karakter dengan pengalaman konkret peserta didik. Kegiatan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mengajak siswa mengidentifikasi kebiasaan penggunaan teknologi, merefleksikan dampaknya, menganalisis kasus, dan menyusun komitmen personal. Pendekatan ini diharapkan membantu peserta didik menjadi pengguna teknologi yang kritis, etis, aman, dan bertanggung jawab.

Metode Pelaksanaan

2.1 Lokasi, Waktu, dan Peserta

Kegiatan pendampingan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Barus, Kabupaten Tapanuli Tengah, Indonesia dan pesertanya adalah siswa/i kelas IX. Pendamping/narasumber kegiatan adalah Mora Ujuan Malau dan Safriatno Sianturi.

2.2 Pendekatan dan Metode

Kegiatan menggunakan pendekatan edukatif, reflektif, partisipatif, dialogis, dan kontekstual. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Metode literasi media dan informasi dipakai untuk melatih penilaian terhadap informasi, sedangkan studi kasus dan refleksi digunakan untuk menghubungkan nilai karakter dengan keputusan sehari-hari, seperti pada tabel 1

Tabel 1. Metode dan Pendekatan

No.	Metode	Uraian
1	Pemaparan tematik	Karakter, perkembangan teknologi, manfaat, risiko, dan etika penggunaan teknologi.
2	Diskusi interaktif	Pengalaman peserta dalam menggunakan telepon pintar, media sosial, permainan, dan internet.
3	Refleksi personal	Penilaian kebiasaan penggunaan teknologi, pengelolaan waktu, dan pengendalian diri.

No.	Metode	Uraian
4	Studi kasus	Analisis kasus mengenai informasi digital, komunikasi, privasi, dan perilaku di ruang digital.
5	Diskusi kelompok	Perumusan cara menggunakan teknologi secara sehat, aman, kritis, dan bertanggung jawab.
6	Komitmen personal	Penyusunan langkah konkret untuk memperbaiki kebiasaan penggunaan teknologi.

2.3 Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan pendampingan dilakukan melalui lima tahap utama: identifikasi tantangan, penguatan pemahaman karakter dan etika digital, refleksi dan diskusi pengalaman, studi kasus dan pemecahan masalah, serta komitmen dan evaluasi tindak lanjut. Alur tersebut menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang belajar melalui pengalaman, dialog, dan pengambilan keputusan.



Gambar 1. Alur Pembinaan Jati Diri Imam.

Hasil dan Pembahasan

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pendampingan mengangkat persoalan yang dekat dengan kehidupan peserta didik, terutama penggunaan telepon pintar, media sosial, permainan digital, pencarian informasi, dan komunikasi melalui internet. Peserta diajak melihat bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran dan kreativitas, tetapi manfaat tersebut bergantung pada tujuan, durasi, cara penggunaan, serta kemampuan mengendalikan diri.

Materi awal membahas karakter sebagai dasar pengambilan keputusan. Pembahasan kemudian diarahkan pada kebiasaan peserta dalam menggunakan teknologi. Pada bagian ini, peserta diajak mengidentifikasi kapan teknologi digunakan untuk belajar, kapan digunakan untuk hiburan, berapa banyak waktu yang dialokasikan, dan bagaimana penggunaan perangkat memengaruhi belajar, interaksi keluarga, istirahat, dan aktivitas sosial.

Sesi literasi informasi menekankan pentingnya memeriksa sumber, membandingkan informasi, memperhatikan konteks, dan tidak segera menyebarkan informasi yang belum jelas kebenarannya. Prinsip tersebut sejalan dengan kerangka Media and Information Literacy UNESCO yang menekankan kemampuan berpikir kritis dalam berhadapan dengan informasi dan media (UNESCO, 2021).

Pada sesi refleksi, peserta menilai kembali perilaku digital mereka. Pertanyaan reflektif diarahkan pada pengendalian diri, etika komunikasi, perlindungan privasi, dan tanggung jawab terhadap konten yang dibuat atau dibagikan. Pendekatan reflektif ini penting karena perubahan karakter tidak cukup dibangun melalui pengetahuan, tetapi membutuhkan kesadaran dan latihan memilih tindakan.

Studi kasus digunakan untuk menghadirkan situasi konkret, misalnya menerima berita yang belum terverifikasi, memperoleh komentar yang menyakitkan, membagikan foto teman tanpa izin, atau menghabiskan waktu berlebihan dalam permainan digital. Peserta diminta mengidentifikasi masalah, mempertimbangkan akibat, dan memilih tindakan yang paling bertanggung jawab.

3.2 Data Pelaksanaan Aktual

Pelaksanaan kegiatan pendampingan karakter anak menghadapi tantangan teknologi dilaksanakan sebagai bentuk kegiatan pendampingan yang bertujuan membantu siswa SMP Negeri 1 Barus memahami, menyikapi, dan menggunakan teknologi secara bijaksana, bertanggung jawab, dan berlandaskan nilai-nilai karakter. Data pelaksanaan aktual kegiatan disajikan pada tabel berikut, yang memuat informasi mengenai nama dan tema kegiatan, waktu dan tempat pelaksanaan, pendamping atau narasumber, peserta, serta bentuk kegiatan yang dilaksanakan. Penyajian data ini menjadi dasar untuk menggambarkan kesesuaian antara perencanaan kegiatan dengan pelaksanaan di lapangan, seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Detail Pelaksanaan Pengabdian

Komponen	Keterangan
Nama kegiatan	Pendampingan Karakter Anak Menghadapi Tantangan Teknologi
Tema	Pendampingan Karakter Anak Menghadapi Tantangan Teknologi
Tempat	SMP Negeri 1 Barus, Tapanuli Tengah
Pendamping/Narasumber	Mora Ujuan Malau / Safriatno Sianturi
Peserta	Siswa /i SMP Negeri 1 Barus
Bentuk kegiatan	Pemaparan, diskusi, refleksi, studi kasus, dan komitmen personal

3.3 Dokumentasi dan Verifikasi

Dokumentasi digunakan untuk memverifikasi pelaksanaan kegiatan, meliputi surat tugas atau surat keterangan, daftar hadir, berita acara, materi kegiatan, dan foto pelaksanaan. Dokumentasi perlu ditempatkan sebagai bukti faktual, bukan sekadar pelengkap administratif. Karena data aktual belum dicantumkan dalam naskah sumber, bagian dokumentasi diberi ruang untuk diisi setelah dokumen tersedia.



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Siswa

3.4 Capaian Kegiatan

Capaian kegiatan pendampingan karakter anak menghadapi tantangan teknologi menunjukkan adanya pemahaman dan kesadaran peserta terhadap pentingnya pembentukan karakter dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Capaian tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan peserta mengenali manfaat dan risiko teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengelola waktu, menerapkan etika digital, meningkatkan literasi informasi, serta mengembangkan pengendalian diri dalam menggunakan perangkat dan media digital. Melalui pemaparan materi, diskusi, refleksi, studi kasus, dan penyusunan komitmen personal, peserta diarahkan untuk menghubungkan pemahaman yang diperoleh dengan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari. Secara lebih rinci, capaian kegiatan yang diperoleh peserta disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Capaian Kegiatan

Capaian	Deskripsi
Pemahaman karakter	Peserta memahami bahwa karakter menjadi dasar pengambilan keputusan dalam penggunaan teknologi.
Kesadaran penggunaan teknologi	Peserta mengenali manfaat dan risiko teknologi dalam kehidupan sehari-hari.
Pengelolaan waktu	Peserta memahami perlunya keseimbangan antara belajar, penggunaan teknologi, istirahat, keluarga, dan aktivitas sosial.
Etika digital	Peserta memahami pentingnya komunikasi yang sopan, bertanggung jawab, dan menghormati orang lain.
Literasi informasi	Peserta didorong memeriksa sumber dan kebenaran informasi sebelum mempercayai atau menyebarkannya.
Pengendalian diri	Peserta memahami pentingnya mengendalikan kebiasaan penggunaan perangkat dan media digital.
Komitmen personal	Peserta merumuskan langkah konkret untuk menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab.

3.5 Pembahasan

Pendampingan menunjukkan bahwa tantangan teknologi pada anak pada dasarnya merupakan persoalan pendidikan dan pembentukan kebiasaan. Teknologi menyediakan akses terhadap sumber belajar dan komunikasi, tetapi manfaat tersebut tidak otomatis muncul hanya karena perangkat tersedia. UNESCO (2023) mengingatkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan perlu mempertimbangkan relevansi, kesetaraan, efektivitas, dan keberlanjutan. Karena itu, penguatan karakter menjadi salah satu prasyarat agar teknologi benar-benar mendukung tujuan pendidikan.

Penggunaan teknologi yang bertanggung jawab membutuhkan kemampuan mengatur waktu dan mengendalikan diri. Peserta didik perlu belajar membedakan penggunaan yang memiliki tujuan jelas dengan penggunaan yang berlangsung secara impulsif. Untuk konteks kesehatan dan kesejahteraan, WHO (2020) juga menekankan pentingnya mengurangi perilaku sedentari dan menjaga keseimbangan aktivitas dalam kehidupan anak dan remaja. Dalam kegiatan ini, pengelolaan waktu dipahami secara lebih luas sebagai kemampuan menjaga keseimbangan antara belajar, teknologi, aktivitas fisik, istirahat, keluarga, dan interaksi sosial.

Etika digital merupakan bagian dari karakter karena tindakan di ruang digital memiliki dampak nyata terhadap orang lain. Cara menulis komentar, menyebarkan gambar, meneruskan pesan, membagikan informasi, dan memperlakukan data pribadi harus didasarkan pada penghormatan terhadap martabat dan hak orang lain. UNICEF menegaskan bahwa lingkungan digital dapat memberikan manfaat bagi pendidikan, sosialisasi, bermain, dan kreativitas, tetapi

juga dapat menghadirkan risiko seperti perundungan siber, pelanggaran privasi, eksploitasi, dan paparan konten berbahaya (UNICEF, 2025).

Literasi informasi menjadi semakin penting karena peserta didik berhadapan dengan arus informasi yang cepat. Kemampuan teknis untuk mencari informasi harus dilengkapi dengan kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber, membedakan fakta dan opini, mengenali informasi yang menyesatkan, serta mempertimbangkan konsekuensi sebelum membagikan konten. Kerangka UNESCO menempatkan Media and Information Literacy sebagai seperangkat keterampilan penting untuk menghadapi tantangan abad ke-21, termasuk proliferasi informasi yang keliru dan menyesatkan (UNESCO, 2021).

Pendekatan dialogis dan studi kasus memberi kelebihan karena peserta didik dapat menguji nilai karakter dalam situasi yang konkret. Anak tidak hanya diberi tahu bahwa suatu tindakan salah, tetapi diajak memahami alasan, konsekuensi, dan alternatif tindakan. Pendidikan kewargaan digital juga diarahkan untuk memberdayakan anak agar dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital (Council of Europe, 2022).

Keberlanjutan pendampingan membutuhkan kolaborasi sekolah dan keluarga. Sekolah dapat mengintegrasikan etika digital dan literasi informasi dalam pembelajaran serta kegiatan pembinaan; guru dapat menjadi teladan dalam penggunaan teknologi; sedangkan keluarga dapat membangun komunikasi terbuka dan kebiasaan penggunaan perangkat yang konsisten. Dengan demikian, pendampingan satu kali dapat dikembangkan menjadi budaya pendidikan digital yang berkelanjutan.

Kesimpulan

Pendampingan karakter anak menghadapi tantangan teknologi bagi siswa SMP Negeri 1 Barus diarahkan untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara perkembangan teknologi dan pembentukan karakter. Kegiatan mengintegrasikan pemaparan materi, diskusi interaktif, refleksi pengalaman, studi kasus, dan komitmen personal. Pendekatan tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengenali manfaat dan risiko teknologi sekaligus memperkuat pengendalian diri, tanggung jawab, disiplin, etika komunikasi, dan kemampuan menyaring informasi.

Penggunaan teknologi yang sehat tidak cukup dibangun melalui penguasaan perangkat, tetapi membutuhkan kemampuan mengambil keputusan secara kritis dan mempertanggungjawabkan tindakan. Oleh karena itu, pendampingan perlu dilanjutkan melalui penguatan literasi media dan informasi, pembinaan karakter di sekolah, keterlibatan orang tua, teladan guru, serta evaluasi kebiasaan penggunaan teknologi secara berkala. Data jumlah peserta, tanggal, lokasi rinci, dan hasil evaluasi kuantitatif perlu ditambahkan berdasarkan bukti kegiatan aktual sebelum naskah dipublikasikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Barus, Kabupaten Tapanuli Tengah, kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, serta seluruh peserta didik yang mendukung pelaksanaan kegiatan pendampingan karakter anak menghadapi tantangan teknologi. Apresiasi juga disampaikan kepada semua pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan dan penyusunan dokumentasi.

Referensi

Council of Europe. (2022). Digital citizenship education handbook (2022 edition). Council of Europe.

- Committee on the Rights of the Child. (2021). General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. United Nations.
- UNESCO. (2021). Media and information literacy curriculum for educators and learners. UNESCO.
- UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO.
- UNICEF. (2017). The state of the world's children 2017: Children in a digital world. United Nations Children's Fund.
- UNICEF. (2025). Best interests of the child in relation to the digital environment. UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight.
- World Health Organization. (2020). WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour. World Health Organization.