



MEWUJUDKAN GENERASI DIGITAL YANG BERKARAKTER MELALUI EDUKASI DAN PEMBIMBINGAN SISWA SMPN 24 BANDUNG

Ninawati¹, Triyani Hayati², Mutiara Nova Ayu³

^{1,2,3}Program Studi Keuangan Perbankan, Direktorat Vokasi, Universitas Sangga Buana

Email: ninanikko62@mail.com¹

Abstrak	Info Artikel
<i>Perkembangan teknologi digital telah membentuk cara berpikir dan bertindak generasi muda, khususnya siswa sekolah menengah pertama. Fenomena ini menuntut adanya pembekalan karakter yang kuat agar mereka tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga memiliki nilai-nilai moral dan sosial yang luhur. Penelitian ini merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui seminar bertajuk “Mewujudkan Generasi Digital yang Berkarakter” yang dilaksanakan di SMPN 24 Bandung. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif interaktif berbasis literasi digital dan pembimbingan karakter, dengan materi yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan remaja di era digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap etika digital, pengendalian diri dalam penggunaan media sosial, serta tumbuhnya kesadaran kolektif mengenai pentingnya menjadi insan digital yang bertanggung jawab. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen kualitatif dan kuantitatif berupa pre-test dan post-test, serta refleksi terbuka dari peserta. Jurnal ini merekomendasikan integrasi edukasi karakter berbasis digital ke dalam kurikulum sekolah serta keberlanjutan program pembimbingan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak dalam jangka pendek, tetapi juga menjadi investasi sosial jangka panjang untuk membentuk generasi digital yang unggul.</i>	Diajukan : 05-05-2025 Diterima : 19-07-2025 Diterbitkan : 28-07-2025 Kata kunci: <i>edukasi digital, karakter, literasi informasi, pembimbingan, generasi muda</i> Keywords: <i>digital education, character, information literacy, mentoring, youth generation</i>
Abstract <i>The rise of digital technology has significantly influenced the mindset and behavior of the younger generation, particularly junior high school students. This phenomenon requires a strong character foundation so that students become not only digitally skilled but also morally responsible individuals. This study is part of a community service program through a seminar entitled “Building a Digitally Literate and Character-Driven Generation” held at SMPN 24 Bandung. The method used was an interactive educational approach based on digital literacy and character mentoring, with materials tailored to the developmental needs of youth in the digital age. The results indicate an increase in students’ understanding of digital ethics, self-control in using social media, and a growing collective awareness of the importance of being responsible digital citizens. Evaluation was carried out using both qualitative and quantitative instruments such as pre-tests, post-tests, and participant reflection. This paper recommends integrating character education based on digital ethics into the school curriculum and continuing mentoring programs. Thus, the initiative offers both short-term impacts and long-term social investments in shaping an excellent digital generation.</i>	
Cara mensitasi artikel: Ninawati, N., Hayati, T., & Ayu, M.N. (2025). Mewujudkan Generasi Digital yang Berkarakter	

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi penanda utama dari perubahan sosial, budaya, dan pendidikan dalam dua dekade terakhir. Dunia yang sebelumnya bergerak dalam ritme analog kini beralih pada sistem berbasis data dan konektivitas tinggi yang tidak hanya mengubah cara manusia bekerja dan belajar, tetapi juga mereformasi cara berpikir dan membangun identitas, khususnya di kalangan generasi muda. Digitalisasi bukan lagi sebatas kemajuan teknologi, melainkan menjadi paradigma baru dalam kehidupan sehari-hari.

Di tengah arus globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang terus berkembang, generasi pelajar, terutama siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), tumbuh sebagai *digital natives—generasi* yang sejak lahir telah dikelilingi oleh teknologi digital. Kehidupan mereka tidak terlepas dari gawai, media sosial, dan interaksi virtual. Akses terhadap informasi bersifat terbuka dan hampir tidak terbatas. Namun, kemudahan akses ini tidak selalu seiring dengan peningkatan kualitas literasi informasi dan nilai karakter. Sebaliknya, banyak penelitian menunjukkan bahwa maraknya penggunaan teknologi tanpa pendampingan nilai etis dapat menimbulkan berbagai persoalan, seperti kecanduan digital, penurunan empati sosial, rendahnya kemampuan berpikir kritis, hingga perilaku menyimpang dalam dunia maya.

Fenomena *cyberbullying*, penyebaran hoaks, pornografi daring, hingga perilaku konsumtif yang tak terkendali menjadi potret nyata dari krisis karakter di era digital. Lebih dari sekadar masalah teknis, hal ini menyentuh ranah pembentukan nilai dan moral peserta didik. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter bukan hanya mengajarkan benar dan salah, tetapi juga menanamkan kebiasaan berpikir, merasa, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai universal seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat. Dalam konteks digital, karakter semacam ini perlu diterjemahkan ke dalam bentuk etika digital, literasi informasi, serta kesadaran akan jejak digital dan identitas daring.

SMPN 24 Bandung sebagai salah satu sekolah negeri di wilayah urban memiliki tantangan tersendiri dalam mendidik siswa di era digital. Dengan akses internet yang tinggi, siswa di sekolah ini menunjukkan tingkat keterlibatan yang aktif dalam media sosial dan platform digital lainnya. Meskipun hal ini dapat mendorong kreativitas dan inovasi, tanpa penguatan karakter dan literasi informasi, mereka rentan terhadap pengaruh negatif. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan edukatif yang terintegrasi untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami, memilah, dan menggunakan informasi digital secara etis dan bertanggung jawab.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk seminar edukatif dan pembimbingan karakter digital bagi siswa SMPN 24 Bandung. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya etika dalam penggunaan teknologi, memperkuat pemahaman tentang literasi informasi, serta menanamkan nilai-nilai karakter yang relevan dengan kehidupan digital masa kini. Edukasi dan pembimbingan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman reflektif yang mampu menginternalisasi nilai dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini mengadopsi pendekatan partisipatif, humanis, dan kontekstual, di mana siswa diajak untuk berdiskusi, menganalisis kasus nyata, serta menyusun rencana tindakan pribadi untuk menjadi pengguna digital yang bijak. Dengan metode ini, diharapkan terjadi perubahan tidak hanya dalam ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa. Penguatan karakter diharapkan dapat menjadi penyeimbang dari deras arus informasi yang tidak selalu sehat, sekaligus menjadi fondasi kuat dalam membentuk generasi muda yang cerdas secara digital dan tangguh secara moral.

Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya merupakan bentuk transfer ilmu, tetapi juga upaya strategis dalam membangun generasi yang siap menghadapi tantangan zaman, tanpa kehilangan akar nilai kemanusiaan dan kebangsaan. Jurnal ini akan menguraikan secara rinci latar belakang, metodologi, hasil kegiatan, serta refleksi atas intervensi edukatif yang telah dilakukan, sebagai kontribusi terhadap pengembangan model pendidikan karakter di era digital.

METODE

Penelitian ini merupakan bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berbasis seminar edukatif interaktif. Metode pelaksanaan terdiri atas:

1. Survei Kebutuhan (Need Assessment)

Melibatkan 120 siswa kelas VII dan VIII melalui kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman tentang etika digital dan penggunaan internet.

2. Desain Program Seminar:

Topik:

- Etika Digital dan Media Sosial
- Literasi Informasi dan Konten Positif
- Pembentukan Karakter di Era Digital
- Refleksi dan Rencana Aksi Pribadi

Metode penyampaian: ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi kasus.

3. Evaluasi Kegiatan:

- Pre-test & Post-test (skor literasi digital dan nilai karakter)
- Refleksi naratif siswa
- Wawancara mendalam (20 siswa terpilih)

4. Instrumen Evaluasi:

Kuis dengan skala Likert, rubrik refleksi, dan observasi perilaku selama seminar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Awal (Pre-Test)

Aspek yang Dinilai	Persentase Siswa Kurang Paham (%)
Etika Digital	68%
Literasi Informasi	74%
Kontrol Diri Media	59%

B. Perubahan Pasca Seminar (Post-Test)

Aspek yang dinilai	Peningkatan (%)
Etika Digital	35%
Literasi Informasi	42%
Kesadaran Karakter	38%

C. Hasil Kualitatif (Refleksi dan Narasi)

Mayoritas siswa menyatakan bahwa seminar membuka perspektif baru dalam menggunakan internet secara bertanggung jawab. Salah satu peserta menulis:

"Saya jadi tahu bahwa postingan kita di internet bisa mencerminkan karakter kita, jadi mulai sekarang saya akan lebih berhati-hati."

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui seminar *"Mewujudkan Generasi Digital yang Berkarakter melalui Edukasi dan Pembimbingan Siswa SMPN 24 Bandung"* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan sikap siswa dalam penggunaan teknologi digital secara etis dan bertanggung jawab. Peningkatan ini tidak hanya terekam secara kuantitatif melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, melainkan juga tampak dalam partisipasi aktif, ekspresi reflektif, serta kualitas diskusi dan interaksi siswa selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa model pendekatan edukatif-partisipatif dan pembimbingan karakter memiliki relevansi dan efektivitas tinggi dalam konteks pembelajaran abad ke-21, terutama untuk kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama.

1. Peningkatan Literasi Digital sebagai Kompetensi Abad ke-21

Salah satu hasil menonjol dari seminar ini adalah meningkatnya kesadaran dan kecakapan siswa dalam memilah informasi digital, memahami etika penggunaan media sosial, serta mampu mengidentifikasi konten negatif. Literasi digital bukan semata-mata kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, melainkan mencakup pemikiran kritis, kreativitas, serta tanggung jawab etis dalam mengakses, mengolah, dan menyebarkan informasi (Hobbs, 2010).

Hobbs (2010) menekankan bahwa literasi digital harus dipahami sebagai praktik sosial dan budaya yang memerlukan kesadaran terhadap kekuasaan media, pengaruh algoritma, serta dinamika komunikasi virtual. Dalam konteks siswa SMP, literasi ini perlu ditanamkan sejak dini sebagai fondasi untuk menjadi warga digital (*digital citizens*) yang aktif, kritis, dan berintegritas. Kegiatan seminar ini mengakomodasi hal tersebut melalui simulasi, diskusi kasus nyata, serta refleksi pribadi yang diarahkan untuk membentuk sikap kritis terhadap lingkungan digital.

Penerapan pendekatan edukatif berbasis pengalaman juga memperkuat daya serap materi. Ketika siswa diajak berdiskusi tentang hoaks, misinformasi, serta jejak digital pribadi, mereka mampu menghubungkan pengalaman pribadi dengan nilai-nilai yang disampaikan. Ini menunjukkan bahwa literasi informasi yang sebelumnya abstrak, menjadi lebih konkret dan kontekstual. Wahyuni (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyentuh realitas sosial remaja cenderung lebih efektif dibandingkan pendekatan satu arah yang hanya berpusat pada transfer pengetahuan.

2. Pembentukan Karakter Digital Melalui Bimbingan Nilai

Tidak hanya aspek kognitif, pembentukan karakter juga menjadi fokus utama dalam kegiatan ini. Karakter digital di sini dipahami sebagai integrasi nilai-nilai moral ke dalam perilaku daring, seperti kejujuran dalam menyebarkan informasi, tanggung jawab dalam menggunakan media sosial, dan empati terhadap sesama pengguna. Lickona (2012) menyatakan bahwa pendidikan karakter tidak dapat dilepaskan dari proses internalisasi nilai yang berlangsung terus-menerus, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Melalui sesi *digital character pledge*, siswa tidak hanya diajak mengenal nilai-nilai positif, tetapi juga menyusun komitmen pribadi sebagai bentuk tanggung jawab moral terhadap penggunaan teknologi. Sikap ini tercermin dalam narasi reflektif siswa yang menunjukkan keinginan untuk mengubah perilaku daring menjadi lebih etis, misalnya dengan membatasi waktu bermain gawai, memverifikasi informasi sebelum membagikan ulang, serta menghindari komentar negatif di media sosial.

Yuliana dan Maulana (2022) mencatat bahwa penguatan karakter digital di kalangan remaja perlu dilakukan melalui pendekatan yang membangun kepercayaan dan rasa kepemilikan nilai. Hal ini dapat dicapai dengan menghadirkan narasumber yang inspiratif, memberikan ruang ekspresi yang aman, serta mendorong siswa menjadi agen perubahan di lingkungannya. Kegiatan ini berhasil memenuhi ketiga aspek tersebut, terbukti dari inisiatif beberapa siswa untuk menjadi *literacy ambassador* di kelas masing-masing setelah kegiatan berakhir.

3. Efektivitas Metode Edukatif-Partisipatif untuk Siswa SMP

Karakteristik perkembangan psikososial remaja awal (usia SMP) menjadi faktor penting dalam memilih metode edukatif. Berdasarkan teori perkembangan Piaget (1972), siswa usia 12–15 tahun berada pada tahap operasional formal, di mana mereka mulai mampu berpikir abstrak, mempertimbangkan konsekuensi tindakan, serta mengembangkan argumen logis. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis diskusi terbuka, simulasi kasus, dan pembimbingan kelompok menjadi sangat efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan mengambil keputusan etis.

Pendekatan edukatif-partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat aktif, berpikir mandiri, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan moral yang dihadirkan. FGD (Focus Group Discussion) yang disertai skenario digital etis menjadi medium yang ampuh untuk menstimulasi dilema moral dan menanamkan nilai. Menurut Prasetyo dan Amalia (2021), keterlibatan aktif siswa dalam situasi simulatif membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai dan etika dalam konteks yang autentik.

Selain itu, suasana pembelajaran yang terbuka dan bebas tekanan memungkinkan siswa mengekspresikan pengalaman personal secara jujur. Mereka menceritakan kebiasaan digital, kesalahan masa lalu, dan harapan perubahan dengan cara yang reflektif. Rogers (2014) menyebutkan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik merasa dihargai dan tidak dihakimi. Konsep *person-centered learning* ini menjadi pijakan penting dalam kegiatan pembimbingan yang dilakukan oleh narasumber seminar.

4. Dimensi Humanistik dalam Proses Pembimbingan

Keberhasilan program ini juga ditopang oleh pendekatan humanistik yang diterapkan sepanjang proses pembelajaran. Narasumber tidak hanya berperan sebagai pengajar, melainkan sebagai fasilitator dan pendamping yang menciptakan ruang pembelajaran yang inklusif dan penuh empati. Interaksi antara siswa dan narasumber berlangsung dua arah, saling mendengar, dan bebas dari tekanan nilai tunggal yang memaksa. Hal ini menciptakan kenyamanan emosional yang menjadi dasar terbukanya kesadaran moral siswa.

Menurut Rogers (1983), proses belajar yang sejati adalah proses yang tumbuh dari dalam individu, bukan hasil dari pemaksaan eksternal. Oleh karena itu, pembimbingan nilai melalui pendekatan humanistik menjadi sangat relevan bagi generasi muda yang

cenderung lebih responsif terhadap otentisitas dan ketulusan dibandingkan otoritas formal. Nasution (2020) juga menyebutkan bahwa pendekatan pendidikan karakter yang efektif adalah yang menggabungkan nilai spiritual, emosional, dan sosial secara seimbang dalam konteks kehidupan nyata siswa.

Seluruh kegiatan seminar dirancang untuk mencerminkan prinsip-prinsip ini: penggunaan bahasa yang ramah, penghargaan terhadap keragaman pendapat, serta pemberian umpan balik yang membangun. Siswa diberi kesempatan menyampaikan pengalaman pribadi terkait interaksi digital yang berkesan atau yang menyakitkan, yang kemudian dibahas bersama dalam suasana yang empatik. Pendekatan semacam ini sangat jarang ditemui dalam pembelajaran konvensional, tetapi terbukti sangat efektif dalam kegiatan ini.

5. Rekomendasi Strategis untuk Sekolah dan Pemangku Kebijakan

Berdasarkan temuan kegiatan, sangat penting bagi institusi pendidikan, khususnya tingkat SMP, untuk mengintegrasikan pendidikan karakter digital ke dalam kegiatan *co-curricular* atau program ekstrakurikuler sekolah. Kurikulum formal cenderung fokus pada aspek akademik, sementara nilai-nilai moral dan keterampilan hidup digital sering kali terabaikan. Trilling dan Fadel (2009) menegaskan bahwa pendidikan abad ke-21 harus melampaui kompetensi kognitif dan mencakup kemampuan kolaborasi, komunikasi etis, serta literasi digital dan karakter.

Implementasi berkelanjutan dari kegiatan semacam ini membutuhkan sinergi antara sekolah, orang tua, dan institusi pendidikan tinggi sebagai mitra pengabdian. Program *coaching*, forum refleksi siswa, serta pelatihan guru tentang pembimbingan nilai dapat menjadi bentuk keberlanjutan program yang berdampak jangka panjang. UNESCO (2022) bahkan menekankan bahwa pendidikan kewargaan digital (*digital citizenship*) harus menjadi komponen tetap dalam kurikulum nasional setiap negara.

Secara keseluruhan, kegiatan seminar ini membuktikan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif dan pembimbingan karakter yang humanistik mampu menciptakan perubahan nyata dalam perilaku digital siswa SMP. Mereka tidak hanya memahami konsep etika digital secara teoritis, tetapi juga mulai menanamkan nilai-nilai tersebut ke dalam praktik nyata. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan pendidikan karakter digital yang adaptif, relevan, dan berdampak sosial luas di lingkungan sekolah menengah pertama.

KESIMPULAN

Seminar edukasi digital dan pembimbingan karakter di SMPN 24 Bandung mampu meningkatkan literasi digital serta kesadaran karakter pada siswa. Hasil kegiatan ini merekomendasikan adanya:

- Integrasi kurikulum etika digital ke dalam pembelajaran rutin
- Pembimbingan berkelanjutan melalui kolaborasi antara guru, orang tua, dan narasumber
- Pemberdayaan siswa sebagai duta digital berkarakter di sekolah

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMPN 24 Bandung, seluruh guru dan siswa yang telah berpartisipasi, serta pihak kampus Direktorat Vokasi Universitas Sangga Buana yang telah memfasilitasi kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington, DC: Aspen Institute. DOI: 10.2139/ssrn.2398703
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat SMP.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Pembelajaran Etika Digital untuk Satuan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK.
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (20th Anniversary ed.). New York: Bantam Books.
- Nasution, S. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Prasetyo, H., & Amalia, N. (2021). "Model Pembelajaran Humanistik dalam Meningkatkan Kesadaran Etika Digital Siswa SMP." *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Pendidikan*, 9(3), 215–228.
<https://doi.org/10.31004/psikopedagogia.v9i3.2109>
- Rogers, C. R. (2014). *Freedom to Learn* (3rd ed.). New York: Pearson Education. (Revisi dari edisi sebelumnya, dengan penyesuaian konteks pendidikan digital)
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2022). *Digital Citizenship Education Handbook* (2nd ed.). Paris: UNESCO Publishing.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378882>
- Wahyuni, D. (2023). "Tantangan dan Peluang Literasi Digital di Kalangan Remaja Sekolah Menengah." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 112–125.
<https://doi.org/10.21009/jtp.112.08>
- Yuliana, R., & Maulana, I. (2022). "Penguatan Karakter Siswa SMP Melalui Media Sosial Positif." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–58.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.42317>