

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER GENERASI Z DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL

Wan Nurul Atikah Nasution^{1*}, Ainul Husna², Eva Mizkat¹

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Asahan

²Pendidikan Psikologi, Universitas Indraprasta PGRI

email: *wannurulatikahnasution@gmail.com,

Abstract: This community service aims to prevent negative impacts that arise due to the development of digital technology by providing counseling to students regarding strengthening character education, which is carried out at SMK Negeri 1 Tinggi Raja. The team in this activity is a team of lecturers and students from the Faculty of Teacher Training and Education, Asahan University, and lecturers from FKIP PGRI Unindra. The method used is the counseling method, namely: providing information and education to the community regarding character education, with the following steps: 1) Problem Identification, 2) Community Service Program Planning, 3) Community Service Program Implementation, 4) Evaluation, 5) Documentation, and 6) Sustainable. With this counseling activity, it provides learning to students in the generation Z category in the form of strengthening character education so that they understand the negative and positive impacts of digital technology which greatly influence their future.

Keywords: character education, generation z, digital technology

Abstrak: Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mencegah dampak negatif yang muncul yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi digital dengan memberikan penyuluhan kepada peserta didik mengenai penguatan pendidikan karakter, yang dilakukan di SMK Negeri 1 Tinggi Raja. Adapun tim dalam kegiatan ini adalah tim dosen dan mahasiswa dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan, serta dosen dari FKIP PGRI Unindra. Metode yang digunakan adalah metode penyuluhan yakni: memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai pendidikan karakter, dengan langkah-langkah kegiatan: 1) Identifikasi Masalah, 2) Perencanaan Program Pengabdian, 3) Pelaksanaan Program Pengabdian, 4) Evaluasi, 5) Dokumentasi, dan 6) Berkelanjutan. Dengan adanya kegiatan penyuluhan ini memberikan pembelajaran kepada peserta didik kategori generasi Z berupa penguatan pendidikan karakter sehingga memahami dampak negatif dan positif teknologi digital yang sangat berpengaruh untuk masa depannya.

Kata Kunci: pendidikan karakter, generasi z, teknologi digital

PENDAHULUAN

Karakter adalah kepribadian, perilaku, watak atau karakter yang merupakan perpaduan dari segala tabiat manusia yang bersifat tetap sehingga

menjadi tanda khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain.

Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dinyatakan

bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan karakter sebagai tujuan pendidikan nasional termasuk dalam undang undang. Dalam Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan: “Menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan jiwa keagamaan, kedisiplinan diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bangsa.” Ki Hadjar Dewantara menyatakan dalam Kongres Taman Siswa (1930) bahwa pendidikan pada umumnya berarti usaha untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin, budi pekerti), akal (kecerdasan) dan jasmani seorang anak Pendidikan adalah usaha sadar dalam proses pembelajaran akademik dan non akademik dengan tujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap dan perilaku yang lebih baik.

Tujuan tersebut kemudian disederhanakan dalam bentuk perilaku yang lebih terukur, yaitu dalam profil pelajar Pancasila. Istilah “pelajar” atau learner digunakan dalam penamaan profil merupakan representasi seluruh individu yang belajar, sehingga diharapkan menjadi penuntun arah kompetensi tidak hanya bagi peserta didik, namun juga berbagai unsur yang

terlibat dan pemangku kepentingan di dunia pendidikan. Profil Pelajar Pancasila dirumuskan sebagai “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berakarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.”

Berdasarkan hal tersebut, pengetahuan dan keterampilan yang perlu dibangun dalam diri pelajar Indonesia, dirumuskan 6 (enam) dimensi profil yang semuanya harus terbangun bersama-sama dalam diri setiap individu pelajar Indonesia. Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila tersebut yaitu: (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) Bergotongroyong, (3) Bernalar Kritis, (4) Berkebinekaan global, (5) Mandiri, dan (6) Kreatif.

Pada sekarang ini, “pelajar” SMA termasuk kategori generasi Z, dimana generasi Z atau generasi internet bertumbuh dan berkembang dalam dunia digital di berbagai aspek. Generasi Z ahli dalam mengoperasikan berbagai media teknologi (*digital natives*) dan memiliki karakter multitasking yang membedakan dengan generasi sebelumnya. Hasil penelitian menurut Bencsik dan Machova (2016) menunjukkan bahwa perkembangan Generasi Z bersamaan dengan digitalisasi sehingga Generasi Z memiliki sifat cepat dalam mengakses informasi serta mereka juga tumbuh cerdas, terampil dalam penggunaan teknologi dan kreatif. Selain itu, faktor utama yang menjadi perbedaan dengan generasi lainnya adalah penguasaan dalam bidang informasi dan teknologi. Digitalisasi dan adanya generasi internet ini memberikan tantangan dalam berbagai bidang, seperti media massa dimana mereka harus berusaha mengembangkan diri dengan memiliki platform digital agar dapat beradaptasi dengan perkembangan internet dan menyesuaikan karakter Generasi Z

sebagai salah satu konsumen media massa (Zuhra, 2017). Selain media massa, dunia industri yang lain juga harus mengubah strategi marketingnya agar menarik minat Generasi Z. Hal ini sesuai dengan pola komunikasi Generasi Z, dimana mereka tidak lagi menggunakan gaya konvensional melainkan mereka lebih menyukai gaya komunikasi secara digital (Ramadhan & Simanjuntak, 2018).

Seiringan dengan berkembangnya zaman digital ini bersamaan dengan generasi Z, menimbulkan banyak permasalahan, sehingga tidak hanya memberikan dampak positif pada generasi Z, tetapi memberikan dampak negatif. Di zaman serba digital ini perilaku kekerasan yang kerap terjadi pada remaja berentang dari perilaku verbal sampai tindakan fisik. Perilaku kekerasan (*violent behavior*) terwujud dalam bullying, gosip, mengancam, mengucilkan, mengolok-olokkan, memanggil dengan nama panggilan yang melecehkan, memukul, menendang dan sebagainya. Kenakalan seperti ini bisa menimbulkan konflik, perkelahian, tekanan psikologis, sampai kepada bunuh diri. Perilaku kekerasan di kehidupan sekolah seperti ini seringkali dilakukan tidak hanya oleh siswa ke siswa. Tapi juga oleh guru ke siswa. Perilaku kekerasan akan menumbuhkan kultur kehidupan sekolah yang tidak aman dan damai dan tidak kondusif bagi perkembangan kepribadian peserta didik. Kultur sekolah semacam itu tidak akan mendukung penumbuhan karakter. Sementara karakter tumbuh sebagai proses internalisasi nilai dan tidak sebatas tataran pemahaman konsep secara kognitif. Karakter dan perilaku damai tumbuh melalui dan di dalam atmosfer sekolah yang dikembangkan melalui proses pembelajaran ataupun kegiatan di luar kelas.

Dalam konteks ini peran guru tidak bisa digantikan oleh teknologi, melainkan guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bekerja di dalam mengembangkan kultur pendidikan yang menumbuhkan kepribadian peserta didik. Pendidikan di era digital saat ini sangat cepat, kemajuan teknologi tidak hanya menyenangkan orang dewasa, bahkan anak sekolah dasar pun bisa menikmatinya. Perkembangan teknologi saat ini sudah menyebar ke seluruh dunia. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode penyuluhan yakni: memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai berbagai topik, seperti kesehatan, lingkungan, atau teknologi. Khususnya pada pengabdian ini memberikan penyuluhan tentang pendidikan karakter pada siswa-siswi SMK Tinggi Raja. Adapun langkah-langkah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema "Penguatan Pendidikan Karakter Generasi Z dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Digital" dapat diuraikan sebagai berikut:

Identifikasi Masalah atau Kebutuhan Masyarakat

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, maka perlu diadakannya penyuluhan untuk memberikan pengu-

tan kepada peserta didik tantangan era digital dalam pembentukan karakter nya.

Perencanaan Program Pengabdian

Tim pengabdian masyarakat (dosen dan mahasiswa) melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, menyiapkan administrasi serta hal-hal yang diperlukan.

Pelaksanaan Program Pengabdian

Tim dosen sebagai narasumber kegiatan ini, melakukan pengabdian kepada masyarakat. Adapun rundown acaranya sebagai berikut: a) Sambutan dan Pembukaan (Moderator), b) Sesi Presentasi: Dosen atau narasumber menyampaikan materi penyuluhan., c) Tanya Jawab: Tim menyelenggarakan sesi tanya jawab untuk memperjelas konsep dan memberikan peserta kesempatan berinteraksi langsung dengan narasumber., d) Penutup. Tim memberikan snack dan cendramata kepada peserta penyuluhan.

Evaluasi

Tim melakukan evaluasi hasil pengabdian.

Dokumentasi

Selama proses berlangsung, tim mendokumentasikan hasil pengabdian dan menyebarkannya kepada masyarakat luas.

Berkelanjutan dan Berkesinambungan

Tim berharap kegiatan pengabdian ini terus dilaksanakan secara berkelanjutan dan berkesinambungan untuk mencapai dampak yang lebih besar, bukan hanya memberikan penyuluhan tetapi memberikan peningkatan keterampilan dan sebagainya. Selain itu, tim juga akan

memantau implementasi nilai-nilai karakter yang telah diajarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembentukan karakter atau kepribadian anak bukan merupakan sebuah pelajaran, walaupun hal tersebut secara tidak langsung di tanam ketika guru memberikan pelajaran. Namun pada kenyataannya, hasil yang didapat siswa hanya sebatas memahami materi saja, agar mampu menjawab pertanyaan ketika ujian. Untuk itu, perlunya diberikan pelatihan-pelatihan agar siswa lebih memahami lagi bagaimana harus membentuk pendidikan karakter masing-masing. Hal tersebut perlu adanya bimbingan orang tua, guru, media informasi dan teknologi, serta berbagai aspek kehidupan lainnya yang ikut mempengaruhi dalam keberhasilan pendidikan karakter anak. Pendidikan karakter merupakan pelajaran *blood to blood*, yang mampu berjalan secara berdampingan dengan media dan teknologi yang saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa membentuk karakter anak merupakan suatu langkah yang baik dimana kita dapat mencegah dampak-dampak negatif dari perkembangan teknologi. Teknologi internet telah membawa dampak yang begitu serius. Moral atau budi pekerti khususnya anak akan terpengaruh negatif yang terus meningkat. Contohnya anak tidak hormat kepada orang tua, menurunnya kreatifitas, bersikap pasif, kesehatan jasmani terganggu, penggunaan waktu yang berlebihan hanya untuk sekedar *chatting, facebook* dan *game online*.

Teknologi tampak impersonal dan mengubah semua aspek kehidupan

manusia menjadi teknis (Safitri, A. O., et al 2023). Hal ini tidak melewati dalam aspek bidang pendidikan juga. Penggunaan teknologi digital dalam bidang pendidikan memiliki dampak positif dan negatif. Berikut adalah beberapa dampak positif penggunaan teknologi digital dalam bidang pendidikan:

1. Peningkatan pembelajaran. Teknologi digital dapat meningkatkan pembelajaran dengan memungkinkan penggunaan teknologi dan aplikasi digital dalam pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih efektif.
2. Memudahkan akses terhadap informasi. Teknologi digital memudahkan akses terhadap informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan pendidikan.
3. Inovasi dunia pendidikan semakin berkembang. Teknologi digital memungkinkan inovasi dunia pendidikan semakin berkembang. Sekolah dan kuliah pun menjadi mudah karena semua serba di rumah.
4. Sistem administrasi pendidikan berkembang. Teknologi digital memudahkan dalam hal administrasi di dunia pendidikan. Orang tua dan mahasiswa tidak perlu repot-repot untuk mendaftarkan pendidikan hingga datang ke tempatnya.
5. Memberi kemudahan dalam mengakses informasi. Teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
6. Penggunaan waktu, biaya, dan logistik akan lebih efisien jika memanfaatkan teknologi dalam prose pembelajaran (Lestari, 2018).
7. Mempermudah memperoleh informasi dan informasi yang ada

akan lebih mudah tersebar tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Marryono Jamun, 2018).

8. Memberikan pengalaman belajar yang lebih luas kepada anak (Fitri, 2017).

Untuk dampak negatif penggunaan teknologi digital dalam bidang pendidikan, antara lain:

1. Menyebabkan ketergantungan. Siswa dapat menjadi tergantung pada teknologi untuk belajar dan mengakses informasi. Hal ini dapat menyebabkan siswa kehilangan kemampuan untuk belajar secara mandiri. Kecanduan penggunaan teknologi juga dapat menjadikan anak berperilaku pemalas dan boros (Fitri, 2017).
1. Meningkatkan potensi kecurangan. Teknologi digital juga dapat membantu siswa untuk melakukan kecurangan dengan lebih mudah. Contohnya dengan menyalin pekerjaan dari internet atau menggunakan program plagiat.
2. Mengurangi interaksi sosial. Fokus pada teknologi dan aplikasi digital dapat mengurangi keterampilan sosial dan interaksi interpersonal siswa. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian siswa.
3. Pendidikan nirkarakter. Penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat menyebabkan pendidikan nirkarakter. Hal ini terjadi ketika siswa hanya fokus pada teknologi dan tidak memperhatikan nilai-nilai karakter yang seharusnya diajarkan di sekolah
4. Kesenjangan digital. Kesenjangan digital dalam hal akses internet dapat memperkuat terjadinya ketimpangan untuk dapat mengakses sarana pendidikan pada pelajar di Indonesia.

5. Merubah kehidupan sosial (Lestari, 2018).
6. Adanya perubahan perilaku, etika, norma, atau moral kehidupan (Marryono Jamun, 2018)
7. Penggunaan yang berlebih pada anak dapat menjadikan anak anti sosial karena asyik berada pada dunia maya dibandingkan dunia nyata (Fitri, 2017).

Dokumentasi pada kegiatan ini sebagai berikut:



Gambar 1. Tim pengabdian membuka kegiatan



Gambar 2. Narasumber memberikan materi



Gambar 3. Tim Pengabdian bersama Kepala Sekolah SMK Negeri Tinggi Raja



Gambar 4. Narasumber melakukan Sesi Tanya Jawab



Gambar 5. Tim Pengabdian bersama Peserta Pengabdian

SIMPULAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini, besar harapan tim kepada peserta didik untuk dapat memahami dan melakukan apa yang sudah diberikan. Peserta didik sebagai generasi Z dapat membedakan mana dampak negatif dan mana dampak positif dari penggunaan teknologi digital yang terus menerus mengalami peningkatan.

Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga baru pertama kalinya dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tinggi Raja, tim berharap dapat melakukan kegiatan secara berkelanjutan dan berkesinambungan, sehingga bukan hanya memberikan kegiatan penyuluhan, akan tetapi juga kegiatan untuk

peningkatan keterampilan siswa khusus di bidangnya.

Untuk itu, tim (penulis) sampaikan kepada Bapak Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Tinggi Raja, yang telah memberikan izin dan mendukung kegiatan pengabdian penyuluhan ini, dan terima kasih juga kepada siswa-siswa sebagai peserta penyuluhan untuk ikut serta aktif.

Tim (penulis) juga mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Asahan yang sudah membantu segala administrasi serta kontribusi dana kegiatan pengabdian masyarakat untuk dosen bersama dengan timnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). "Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management." In ICMLG2016 - 4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICMLG2016 (p.42). Academic Conferences and Publishing Limited.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Fitri, S. (2017). "Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak." *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118– 123.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). Panduan Pengembangan dan Penyelenggaraan KDITT. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemenristek RI. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Lestari, S. (2018). "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi." *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94– 100.
- Maryono Jamun, Yohannes. (2018). "Dampak Teknologi terhadap Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol.10. No.1.
- Ramadhan, A. F., & Simanjuntak, M. (2018). "Perilaku Pembelian Hedonis Generasi Z: Promosi Pemasaran, Kelompok Acuan, dan Konsep Diri." *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 11(3), 243–254.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Herlambang, Y. T. (2023). "Manusia dan Teknologi: Studi Filsafat tentang Peran Teknologi dalam Kehidupan Manusia." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 13157- 12171.
- Zuhra, W. U. N. (2017). Kelahiran Generasi Z, Kematian Media Cetak. Retrieved 2021 from [tirto.id: https://tirto.id/kelahiran-generasi-z-kematian-media-cetak-ctLa](https://tirto.id/kelahiran-generasi-z-kematian-media-cetak-ctLa)