Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481

e-ISSN : 3024-8434

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK PADA ERA BERMAIN GADGET (HANDPHONE) DI SMP NEGERI 1 AEK KOTA BATU

Irmayanti[1], Badrul Ainy Dalimunthe[2], Tetty Rahmiati Harahap[3], Erni Wahyuni[4], Rohani[5]

[1,2,5]Program Studi Sistem Informasi, Agroteknologi, Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu

[3,4]Fakultas Managemen dan Akuntasi Universitas Alwasliyah Labuhanbatu

e-mail: [1]irmayantiritonga2@gmail.com

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk membentuk karakter serta tanggung jawab peserta didik dalam penggunaan dan bermain gadget (handphone) yang kurang baik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu melalui penyuluhan dan sosialisasi kepada para peserta didik. Hasil dari kegiatan ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan handphone atau gadget nya untuk kepentingan pembelajaran di sekolah, bukan hanya untuk kesenangan dan bermain game. Sebab di SMP Negeri 1 Aek Kota Batu banyak peserta didik yang sudah memiliki Handphone yang mana Handphone ini akan memiliki pengaruh besar terhadap anak dibawah umur. Handphone ini bisa menjadi ancaman bagi peserta didik yang note bene sebagai generasi penerus bangsa karena perkembangan teknologi terhadap anak bisa membuat karakter yang sangat buruk. Anak menjadi kecanduan bermain handphone tanpa batas waktu. Padahal anak yang dibawah umur masih butuh pendidikan yang sangat penting untuk kelangsungan hidup.karakter anak baik dan buruknya bisa saja berubah seiring berjalannya waktu,terutama karakter buruk akan sangat muncul akibat pengaruh negatif perkembangan teknologi yang disalah gunakan oleh individual tertentu.bahkan orang tua dari seorang anak dengan mudahnya memberikan anak handphone umtuk membuat anaknya pendiam padahal hal tersebut dapat berdampak buru bagi sang anak.

Kata kunci*—Teknologi ,Karakter Anak, Pengaruh Negatif*

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang wajib diawasi terlebih kepada anak anak yang merupakan sebuah penerus yang akan datang. Dimana pendidikan merupakan sebuah aset yang sangat besar bagi nbangsa dan negara.orang tau merupakan pendidikan utama bagi anak karena pendidikan perlu diutamakan sejak mereka dalam kandungan. Pada usia anak yang masih rentan usia dini perlu diajarkan bagaimana bersikap baik dan memiliki sifat yang baik untuk diterapkan dikehidupan sehari hari. Sebagai orang tua pun harus memberikan contoh berprilaku dalam sehari hari agar sang anak dapat mencontohkan dalam kehidupannya karena anak yang usianya masih kecil mudah meniru apa yang diucapkan dan dilakukan.

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481
e-ISSN : 3024-8434

Perkemabangan teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat. Teknologi memiliki banyak jenis yang selalu di perbaruhui dari hari kehari. Teknologi yang sangat popular mulai dari kalangan orang dewasa sampai anak anak saat ini adalah gadget. Gadget merupakan salah satu bentuk fisik nyata teknologi yang selalu berkembang dari tahun ke tahun. Perkembangan teknologu gadget semakin pesat dan tentu tidak dapat kita hindari didalam kehidupan manusia sebagai dampak perubahan terutama kalangan anak anak.

Pada dasarnya usia anak Sekolah Menengah Pertama belum waktunya menggunakan gadget untuk kegiatan sehari hari mereka, karena dalam penggunakan gadget memiliki banyak dampak buruk bagi perkembangan dan perubahan mereka. Mereka harus lebih fokus untuk bermain dan belajar dengan teman teman di lingkungan yang lain. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini pengguna gadget pada usia anak Sekolah Menengah Pertama menjadi hal yang sangat mudah dijumpai dimanapun keberadaannya dan dianggap menjadi hal yang wajar oleh masyarakat umum. Hal ini terjadi karena adanya dampak yang bisa memicu prilaku buruk yang berlebihan terhadap penggunakan gadget. Tidak hanya itu ketertarikan mereka terhadap pengguna gadget tidak disadari dapat mengurangi waktu kegiatan mereka dalam beraktivitas sosial secara langsung dengan teman temannya,mereka akan lebih cenderung memeiliki ketertarikan yang berlebihan terhadap aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan gadget. Hal ini menyenbaban anak usia dini menjadi pribadi yang introvert atau lebih menutup diri karena kurangnya interaksi sosial.

Karakter sosial yang dapat terbentuk pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Aek Kota Batu antara lain; karakter toleransi, peduli sosial, peduli lingkungan, berkomunikasi, cinta damai dan tanggung jawab. Karakter peduli sosial peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Aek Kota Batu juga dapat terlihat pada impact penggunaanya. 2 Salah satu dari keenam karakter yang dapat ditunjukkan dalam penelitian oleh peserta didik dalam kehidupan seharihari adalah tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan aktivitas Pendidikan yang dilakukan oleh manusia untuk membangun sumber daya manusia yang cerdas dan berkarakter mulia. Pembentukan karakter ini dapat ditunjukkan peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Anak usia Sekolah Menengah Pertama lebih rentan untuk bisa meniru apa yang dilihat pada dunia digital. Intensitas penggunaan teknologi pada anak usia dini dapat dikatakn sering dan dapat mengurangi karakter nilai- nilai yang ada.3

Peserta didik di SMP Negeri 1 Aek Kota Batu terdiri dari anak-anak yang memiliki karakter yang beraneka ragam dan berasal dari keluarga dengan potensi yang berbeda-beda. Sehingga ada siswa yang sudah memiliki Gadget (Handphone) sendiri atau Gadget (Handphone) milik orang tuanya. Dalam hal ini Gadget tersebut dapat juga dimanfaatkan oleh peserta didik dalam memberikan informasi atau pembelajaran serta untuk menemukan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, menambah wawasan dan pengetahuan dari peserta didik. Bukan hanya untuk menonton video, mendengarkan musik, bermain game atau media sosial.

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481
e-ISSN : 3024-8434

Penggunaan smartphone terhadap Pendidikan dapat memberikan pengaruh karakter yang positif berupa pengetahuan dan kreativitas yang tinggi bagi anak, serta tercerminnya karakter jujur dan ceria. Manfaat gadget sekarang ini sudah bergeser, berbeda pada jaman dahulu, hanya bisa digunakan untuk sms dan telpon saja. Penggunaan gadget juga dapat memberikan hal yang negatif. Hal ini dapat dilihat pada terlihat pada sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik bahwa terjadi penyimpangan kepribadian dan adanya karakter yang aktif dalam penggunaan gadget. Sikap dan kepribadian dari peserta didik dalam pengendalian penggunaan gadget perlu diperhatikan, sehingga karakter, sifat dan akhlak dari peserta didik dapat terlihat. Penggunaan gadget dapat memberikan hal negatif hal ini dikarenakan intensitas yang tinggi dalam penggunaan dan tidak efektif dalam pemanfaatannya sehingga dapat berakibat pada pembentukan karakter peserta didik.

Berkaitan dengan permasalah tersebut pengamdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk membentukan Karakter Peserta Didik Pada Era Bermain Gadget (Handphone) Di SMP Negeri 1 Aek Kota Batu.

Metode Pengabdian

1. *Metode Pelaksanaan*

Kegiatan Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan berdiskusi, bersosialisai dan Mempersentasikan materi pembetukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama di era bermain gadget . sosialisai ini dilakukan untuk mengetahui apa dampak anak Sekolah Menengah Pertama bermain gadget dalam kehidupan sehari-hari. Metode sosialisasi dilakukan dengan Mempersentasikan materi pembetukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama di era bermain gadget. Tujuan untuk memberikan edukasi menggunakan gadget yang bisa membentuk karakter seorang anak dan attitude seorang anak sekolah menenSekolah Menengah Pertama sehingga dapat lebih memahami dalam menggunakan gadget. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas Sekolah Menengah Pertama. Adapun pesertanya terdiri dari siswa Sekolah Menengah Pertama.

2. *Waktu Pelaksanaan Kegiatan*

Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 1 Aek Kota Batu pada Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat iniadalah dengan sosialisai kesekolah, memaparkan dan Mempersentasikan materi cara pembentukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama di Era bermain gadget. sosialisai ini dilakukan untuk mengetahui berapa besar dampak buruk dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari hari. Metode sosialisai dilakukan dengan Mempersentasikan pembentukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama di Era bermain gadget tanggal 18 Mei 2024.

Kegiatan yang akan dilaksanakan	**Jadwal Pelaksanaan**		
	09.30-10.00	10.00 - 10.30	10.30 - 11.30
Persiapan			
Sosialisai pembentukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama diera bermain gadget			

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481
e-ISSN : 3024-8434

Sesi tanya jawab cara pembentukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama diera bermain gadget			

3. *Tempat Kegiatan*

Tempat pelaksanan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di laksanakan di Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 1 Aek Kota Batu

4. *Dokumentasi*



Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan mahasiswa-i .

Hasil Dan Pembahasan

Sosialisasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Aek Kota Batu dilakukan dengan berinteraksi secara langsung di dalam ruangan kelas. Dalam sosialisasi ini ada diadakan dua sesi yang meliputi paparan materi mengenai dampak karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama di Era bermain gadget dan Tanya jawab dari beberapa siswa.



Pembelajaran menggunakan gadget.

Pentingnya karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama di Era bermain gadget

1. Dampak Positif

Penggunaan gadget telah membawa berbagai dampak positif, terutama bagi anak anak. Dampak positif penggunaan gadget dengan fokus pada tiga aspek utama: konektivitas sosial, peluang pengembangan diri, dan akses informasi. gadget telah memungkinkan anak Sekolah Menengah Pertama untuk terhubung dengan teman sebaya dari seluruh dunia Konektivitas Sosial, Konektivitas ini memiliki beberapa dampak positif

2. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Berinteraksi dengan teman-teman secara virtual melalui gadget dapat membantu anak yang pemalu atau introvert untuk meningkatkan keterampilan sosial. Mereka bisa belajar berkomunikasi, berempati, dan membangun hubungan yang lebih baik.

3. Dukungan Emosional

Gadget juga memberikan ruang untuk berbagi perasaan dan mendapatkan dukungan emosional dari teman-teman. Hal ini membantu anak mengatasi stres dan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Meningkatkan Rasa Keterikatan Sosial:

Konektivitas melalui gadget meningkatkan rasa keterikatan sosial,

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481
e-ISSN : 3024-8434

mengurangi kesepian, dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.

Peluang Pengembangan Diri

Penggunaan gadget juga memberikan berbagai peluang pengembangan diri bagi anak:

1. Kreativitas dan Ekspresi Diri

anak dapat menggunakan gadget untuk mengekspresikan diri, berbagi karya seni, tulisan, atau keterampilan lainnya. Ini mendorong kreativitas dan pengembangan bakat individual.

2. Pengembangan Personal Branding

Dengan gadget, remaja dapat membangun citra diri yang positif dan membangun identitas digital. Ini bisa menjadi aset di masa depan, terutama dalam mencari pekerjaan atau kesempatan akademis.

3. Keterampilan Teknologi dan Digital

Penggunaan gadget secara aktif membantu anak mengembangkan keterampilan teknologi dan digital yang kritis di era informasi ini.

4. Kesempatan Belajar

Gadget menyediakan platform pembelajaran yang melimpah, seperti grup studi, diskusi akademis, webinar, dan kursus daring, yang membantu anak meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka di berbagai bidang.

Akses Informasi yang Luas

1. Penyebaran Informasi Positif

Gadget dapat digunakan untuk menyebarkan informasi positif seperti kampanye kesehatan, kesadaran sosial, atau lingkungan. Ini dapat memengaruhi remaja untuk melakukan tindakan yang bermanfaat bagi masyarakat.

2. Akses ke Sumber Berita

Gadget dapat mengikuti akun berita dan media resmi di gadget untuk mendapatkan informasi terkini tentang berita lokal dan global. Hal ini membantu mereka menjadi lebih terinformasi dan berpengetahuan luas.

3. Kesadaran dan Aktivisme Sosial

Gadget menjadi alat efektif untuk menyebarkan kesadaran tentang isu-isu sosial, seperti hak asasi manusia, kesetaraan gender, dan perlindungan lingkungan. Remaja dapat berpartisipasi dalam aktivisme sosial secara aktif dan berkontribusi pada perubahan positif.

4. Akses ke Sumber Pengetahuan dan Penelitian

Media sosial menyediakan platform bagi remaja untuk belajar dari ahli diberbagai bidang melalui konten dan postingan yang berharga dan terpercaya.

Potensi Risiko pembentukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama dalam era bermain gadget

Dalam menghadapi potensi risiko dan dampak negatif ini, diperlukan kesadaran yang lebih besar tentang karaketer dan sikap anak Sekolah Menengah Pertama Pendidikan tentang karakter seorang anak Sekolah Menengah Pertama dibutuhkan para pendidik agar tercapainya tujuan tersebut, adapun beberapa peran penting pendidikan yaitu:s

a. Pembentukan karakter (kejujuran, kecerdasan, kasih saying, aktivisme) merupakan tugas utama pendidikan.

b. Secara bertahap mengubah kebiasaan buruk yang akhirnya menjadi kebiasaan

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481
e-ISSN : 3024-8434

baik anak bisa mengubah kebiasaan bahagia tapi buruk yang akhirnya menjadi kebiasaan baik tapi oenuh kebencian.

c. Karakter adalah kualitas yang tersembunyi didalam jiwa yang dengannya seseorang dapat secara spontan memancarkan tindakan, tindakan dan perbuatan.

d. Karakter adalah watak yang memainfestarikan diri sebagai kemampuan untuk menampilkan dari dalam sikap yang terpuji dan baik hati.

Gadget atau Handphone telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari kita. Sebagai platform interaktif dan berbasis internet, gadget menawarkan berbagai peluang dan manfaat, tetapi juga membawa sejumlah potensi karakter pada seorang anak

1. Pelecehan Daring
   Salah satu risiko karakter bermain gadget atau Handphone adalah pelecehan daring. anak sering kali menjadi sasaran pelecehan dalam bentuk komentar ofensif, ancaman, atau pesan tidak pantas dari pengguna lain. Pelecehan ini dapat menyebabkan kerusakan psikologis dan mengurangi rasa percaya diri anak.
2. Pengunggahan Konten Tidak Pantas
   Anak cenderung lebih impulsif dalam mengunggah konten di gadget. Konten tidak pantas seperti foto atau video berbahaya, pornografi, atau materi ilegal dapat menyebabkan konsekuensi hukum dan sosial serius bagi anak yang terlibat.
3. Ketidakpedulian terhadap Privasi Orang Lain.
   Anak seringkali tidak menyadari pentingnya menghormati privasi orang lain.Mereka mungkin secara tidak sengaja atau sengaja membagikan informasi pribadi atau foto orang lain tanpa izin, mengakibatkan kebocoran data atau penyalahgunaan informasi.
4. Gangguan Kesehatan Mental
   Paparan terus-menerus pada gadget bisa menyebabkan gangguan kesehatan mental pada anak. Tekanan untuk selalu tampil sempurna dan mendapat banyak "like" dan komentar positif dapat meningkatkan kecemasan dan depresi, yang pada gilirannya berdampak negatif pada kesejahteraan emosional mereka.
5. Perilaku Tidak Etis
   Gadget memberikan anonimitas yang relatif bagi pengguna, yang dapat menyebabkan peningkatan perilaku tidak etis. anak mungkin merasa lebih bebas untuk memposting komentar yang kasar, meremehkan orang lain, atau menyebarkan berita palsu tanpa pertimbangan etika.
6. Masalah Privasi dan Keamanan Data
   Anak seringkali kurang memperhatikan pengaturan privasi dan sering membagikan informasi pribadi mereka tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin timbul. Akibatnya, data pribadi mereka bisa disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Hasil Luaran

Hasil yang diharapkan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Peningkatan Kesadaran anak
   Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak mengenai pentingnya pembentukan karakter di era bermain gadget. Mereka akan lebih berhati-hati dengan apa yang mereka

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481
e-ISSN : 3024-8434

lakukan di gadget

2. Perubahan Sikap dan Perilaku
   Melalui sosialisasi ini, diharapkan terjadi perubahan sikap dan perilaku positif pada anak. Mereka akan lebih cenderung menghargai privasi orang lain, berbicara dengan kata-kata yang bijaksana, dan membantu mencegah penyebaran konten negatif atau berita palsu.
3. Penggunaan gadget yang Bertanggung Jawab
   Sebagai hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan anak akan menggunakan gadget secara lebih bertanggung jawab, menghindari perilaku merugikan diri sendiri dan orang lain, serta menghindari risiko-risiko negatif yang terkait dengan media sosial.

Kesimpulan

Sosialisasi ini memberikan dampak positif yang baik pada anak SMP Negeri 1 Aek Kota Batu mengenai penggunaan teknologi gadget. Pada kegiatan sosialisasi ini tidak hanya menyampaikan materi mengenai pembentukan karakter pada anak Sekolah Menengah Pertama di era Bermain Gadget tetapi tim pelaksana juga memberikan waktu sharing seasion bagi siswa untuk menceritakan mengenai pengalaman nya sebagai pengguna gadget dalam sehari hari. Tim pelaksana juga memberikan waktu sesi Tanya jawab bagi siswa yang ingin mengetahui dan tidak paham terhadap dampak pengguna gadget. Selain itu penyampaian materi yang dibawakan oleh tim pelaksana diterima dengan baik oleh siswa. Terlebih tim pelaksana memberikan solusi solusi bagi siswa yang memiliki kecanduan terhadap gadget.dengan diadakan sosialisai ini siswa di harapkan bisa mendapatkan pengetahuan mengenai dampak yang ditimbulkan dari pengguna gadget yang berlebihan sehingga siswa dapat mulai berfikir mengenai dampak yang ditimbulkan dan lebih memanfaatkan gadget seperlunya saja untuk hal hal yang bermanfaat

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Labuhanbatu yang telah membantu Tim Pelaksana dalam hal menyiapkan surat-menyurat, dari pengurusan ijin sampai pelaporan. Juga kepada teman-teman tim pelaksana, terima kasih atas kerjasamanya meskipun dengan segala hambatan namun tetap kompak dalam setiap kegiatan. Terakhir, terima kasih kepada seluruh guru dan siswa/i SMP Negeri 1 Aek Kota Batu .

Daftar Pustaka

[1] Amaly, N., & Armiah, A. (2021). Peran Kompetensi Literasi Digital Terhadap Konten Hoaks dalam Media Sosial. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 20(2), 43-52.
[2] Haris, Abdul. “Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam,” n.d., 19.
[3] Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak”. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 23- 26.
[4] Kurniaputri, Y., & Adhyatma, M. D. R. (2021). Hubungan kecenderungan social media
[5] La Hadisi. “Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini” 8, no. 2 (2015)
[6] N. Hidayah, A. k. Nashoih, T. R. Asyari, A. Chumaida, “Sosialisasi Edukasi

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 3, July 2024 (Halaman 171 - 178)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.12744481
e-ISSN : 3024-8434

Smartphone terhadap anak 'dampak positif dan Negatif penggunaan Smartphone pada anak usia dini," '"*jumat pendidikan. J. pengabdian. May. , vol . 2 1, pp.22-26, 2021,(online)*

[7] Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi media sosial dalam pembelajaran generasi z. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 13(1), 80-86.

[8] Zonyfar, C., Maharina, M., Sihabudin, S., & Ahmad, K. (2022). Literasi Digital: Penguatan Etika Dan Interaksi Siswa Di Media Sosial. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *6*(2), 1426-1434.