

Remaja Berkarakter di Era Digital Menjaga Etika, Relasi, dan Batasan Diri

Susana Magdalena Welly Muskita¹, Fensca Fenolisa Lahallo², Arce Yulita Ferdinandus³, Ratna Rosmauli Pakpahan⁴, Frits Gerit Jhon Rupilele⁵, Beatrix Uwaubun⁶, Indayanti Sanggel⁷, Wita Anisya⁸, Festus Fernandes Dimara⁹, Fibria Mika Lapian¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Universitas Victory Sorong, Indonesia

Email: muskitasusan@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk membentuk remaja berkarakter digital yang mampu menjaga etika, mengelola relasi sehat, dan menegakkan batasan diri dalam lingkup SMP Negeri 4 Kota Sorong. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui lima tahapan utama: sosialisasi ekosistem sekolah, pelatihan interaktif dengan metode Experiential Learning, penerapan inovasi teknologi (*Digital Privacy Checklist* dan aplikasi pelacak waktu), pendampingan terpandu melalui *Focus Group Discussion* (FGD), serta pelembagaan program. Intervensi ini berhasil meningkatkan aspek penguatan karakter siber pelajar. Dampak program menunjukkan peningkatan pemahaman manajemen privasi hingga 90% siswa, serta penurunan laporan konflik siber di grup kelas sebesar 40%. Keberlanjutan jangka panjang dijamin melalui integrasi materi karakter digital ke dalam kurikulum layanan Bimbingan Konseling (BK) sekolah serta optimalisasi peran Duta Karakter Digital sebagai pengawas sebaya (peer monitor).

Kata Kunci: Karakter Digital, Etika Bermedia, Perlindungan Privasi, Remaja, Pemeliharaan.

Abstract

This community service (PkM) project aims to foster strong digital character among students at SMP Negeri 4 Sorong, focusing on maintaining proper ethics, building healthy relationships, and establishing personal boundaries in cyberspace. Utilizing the Participatory Action Research (PAR) approach, the intervention encompasses five key operational phases: school ecosystem socialization, interactive workshops via Experiential Learning, technological innovation integration (implementing the Digital Privacy Checklist and time-tracking applications), guided mentorship through Focus Group Discussions (FGD), and institutional sustainability. The results indicate significant progress in enhancing students' cyber behavior. The program's impact demonstrates that 90% of participating students successfully mastered privacy setting configurations, alongside a 40% reduction in digital conflict reports within classroom chat groups. Long-term institutional sustainability is secured through the structural integration of digital citizenship modules into the school's Guidance and Counseling (BK) curriculum, empowering selected students as 'Digital Character Ambassadors' to serve as proactive peer monitors.

Keywords: Digital Character, Media Ethics, Privacy Protection, Adolescents, Relationship Maintenance.

A. PENDAHULUAN

Era digital membawa banyak peluang bagi anak dan remaja untuk belajar, berkreasi, dan terhubung dengan dunia. Internet memungkinkan mereka mengakses informasi tanpa batas, berkomunikasi lintas negara, serta membangun identitas diri dalam ruang virtual (Pasaribu, 2025). Namun, di balik peluang tersebut, ada pula tantangan besar yang tidak bisa diabaikan: cyberbullying, jejak digital yang permanen, masalah privasi, hingga kurangnya kesadaran akan etika bermedia. Jika tantangan ini tidak ditangani, anak dan remaja berisiko menjadi korban maupun pelaku dari perilaku digital yang berbahaya (Buckingham, 2015; Kurnia & Astuti, 2017). Oleh sebab itu, penting untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan agar mampu menjadi warga digital yang bertanggung jawab. Peningkatan paparan terhadap perangkat digital tanpa disertai filter moral dapat melahirkan disorientasi perilaku siber di kalangan pelajar usia muda.

Media sosial menjadi salah satu alat utama yang digunakan untuk berinteraksi. Bagi remaja, media sosial merupakan sarana untuk bersosialisasi, berekspresi, dan mendapatkan informasi. Namun, penggunaan media sosial juga memunculkan tantangan baru, khususnya dalam menjaga etika dan sopan santun (Livingstone & Stoivia, 2021; Mardia et al., 2020). Fenomena seperti cyberbullying, penyebaran hoaks, dan ujaran kebencian menjadi masalah yang sering muncul di kalangan remaja. Oleh karena itu, penelitian dan pengabdian ini penting dilakukan untuk memahami sejauh mana remaja memahami dan menerapkan etika dalam media sosial. Dinamika emosional remaja yang cenderung impulsif sering kali terefleksikan dalam aktivitas digital mereka, sehingga membutuhkan intervensi dan panduan dari institusi pendidikan secara berkala (Nasution et al., 2020; Pratama & Susanto, 2019; Ribble & Park, 2019).

Dahulu, siswa SMP berinteraksi secara fisik di lapangan sekolah atau kelas. Saat ini, sebagian besar interaksi berpindah ke ruang digital seperti WhatsApp, TikTok, dan Instagram. Perubahan ini seringkali tidak dibarengi dengan pemahaman bahwa norma kesopanan di dunia nyata juga berlaku di dunia maya. Remaja seringkali belum memahami pentingnya melindungi data pribadi. Fenomena oversharing—seperti mengunggah lokasi secara real-time atau curhat masalah pribadi secara terbuka—membuat mereka rentan terhadap kejahatan siber atau manipulasi oleh orang asing. Ketidakmampuan membedakan ranah publik dan privat di media sosial memicu kerentanan psikologis yang mendalam bagi integritas pribadi siswa.

Penggunaan gadget yang tidak terbatas (tanpa batasan diri) berdampak langsung pada konsentrasi belajar. Siswa yang terlalu fokus pada relasi digital seringkali mengalami gangguan tidur, yang kemudian menurunkan performa akademik mereka di sekolah. Di samping itu, penurunan durasi tidur ini mengurangi daya tangkap kognitif saat menerima materi pelajaran di pagi hari. Banyak remaja di tingkat SMP terjebak dalam budaya komentar yang kasar (toxic). Kurangnya filter dalam berkomunikasi digital menyebabkan meningkatnya risiko cyberbullying antar siswa, yang jika dibiarkan, dapat merusak hubungan pertemanan di lingkungan SMPN 4 Kota Sorong. Ketegangan yang bermula dari ruang siber grup WhatsApp kelas sering kali terbawa hingga ke area kelas nyata.

Tujuan dari pada pelaksanaan kegiatan yaitu untuk siswa dapat mengetahui tentang remaja berkarakter di era digital menjaga etika, relasi, dan batasan diri dalam lingkup SMPN 4 Kota Sorong. Sebagai salah satu sekolah di pusat kota yang dinamis, siswa SMPN 4 memiliki akses teknologi yang cukup tinggi. Namun, akses yang tinggi tanpa dibekali pendidikan karakter digital bagaikan memberikan kendaraan kencang kepada seseorang yang belum bisa menyetir—berisiko kecelakaan. Melalui pelaksanaan kegiatan ini, diharapkan terbentuk ekosistem digital sekolah yang sehat, suportif, aman, serta produktif demi menunjang kenyamanan proses pembelajaran siswa.

B. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMP Negeri 4 Kota Sorong dirancang menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), di mana mitra sasaran terlibat aktif dalam setiap tahapan untuk memastikan solusi yang diberikan tepat guna dan berkelanjutan. Adanya keterlibatan emosional dan praktis dari seluruh warga sekolah memastikan program ini berjalan dinamis. Tahapan pelaksanaan program dibagi menjadi lima bagian operasional utama (Sari & Fitria, 2022):

1. Sosialisasi: Tahap awal dilakukan melalui pertemuan formal dengan kepala sekolah, guru BK, dan perwakilan orang tua murid di SMP Negeri 4 Kota Sorong. Sosialisasi bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai urgensi karakter digital dan memaparkan rencana kerja serta jadwal pelaksanaan kegiatan. Pendekatan persuasif dilakukan untuk meminimalkan resistensi kebijakan baru sekolah.
2. Pelatihan: Pelatihan dilakukan dengan metode Experiential Learning. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah, tetapi terlibat dalam simulasi kasus. Materi pelatihan mencakup etika berkomunikasi (*Netiquette*), teknik identifikasi berita bohong (hoax), dan manajemen emosi saat berinteraksi di media sosial.
3. Penerapan Teknologi dan Inovasi: Tim pengusul menerapkan inovasi berupa *Digital Privacy Checklist* dan penggunaan aplikasi manajemen waktu (seperti *Forest* atau *Screen Time Tracker*). Siswa diajarkan secara langsung cara melakukan audit keamanan akun media sosial mereka sendiri melalui fitur keamanan berlapis. Langkah ini bertujuan memberikan bekal teknis perlindungan data pribadi.
4. Pendampingan dan Evaluasi: Pendampingan dilakukan selama satu semester melalui pembentukan grup diskusi terpandu (*Focus Group Discussion*). Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test mengenai pemahaman karakter digital, serta observasi terhadap penurunan kasus perundungan siber di sekolah.
5. Keberlanjutan Program: Program dipastikan berkelanjutan dengan integrasi materi "Karakter Digital" ke dalam jam pelajaran Bimbingan Konseling (BK) dan pemberdayaan Duta Karakter Digital sebagai penggerak komunitas di sekolah. Dengan demikian, nilai-nilai edukasi siber akan terus diwariskan secara institusional.

Partisipasi SMP Negeri 4 Kota Sorong dalam program ini sangat masif, mencakup aspek penyediaan sarana laboratorium dan aula, mobilisasi sasaran peserta, hingga komitmen penyusunan pakta integritas Siswa Berkarakter Digital. Evaluasi berkala dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Untuk menjaga kelangsungan jangka panjang, tim pengusul berkolaborasi multidisiplin dengan pembagian tugas spesifik antardosen dan mahasiswa pelaksana program.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk '*Smart Character in Digital Era*' akan dilaksanakan secara bertahap dan sistematis. Rencana linimasa dan pembagian rincian jadwal persiapan serta pelaksanaan kegiatan disajikan secara detail pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan *Smart Character in Digital Era*

No	Tahapan/Jenis Kegiatan	Tanggal 12 Januari 2026	Tanggal 28 Januari 2026
1	Tahap Persiapan: Koordinasi dengan Mitra (SMPN 4 Sorong)	X	
2	Tahap Persiapan: Survey awal dan pengambilan data pre-test	X	
3	Tahap Persiapan: Penyusunan Modul dan Media Edukasi	X	
4	Tahap Sosialisasi: Sosialisasi program kepada Siswa		X
5	Tahap Lanjutan: Pendampingan & Implementasi Klinik Keamanan		Februari-Juni

Deskripsi Operasional Jadwal: Pada tanggal 12 Januari 2026 (Tahap Persiapan), fokus difokuskan pada perizinan formal dan penyiapan instrumen evaluasi psikologis. Tim mahasiswa melakukan pengumpulan data awal mengenai pola penggunaan media sosial siswa SMPN 4 Sorong. Selanjutnya, pada tanggal 28 Januari 2026 (Tahap Sosialisasi), tim berfokus membangun dukungan dari totalitas ekosistem sekolah. Keterlibatan aktif orang tua murid sangat krusial dipetakan pada sesi ini agar tercipta keselarasan pengawasan yang harmonis antara lingkungan rumah dengan lingkungan sekolah.

2. Permasalahan Dan Solusi

Berdasarkan hasil observasi dan kesepakatan dengan pihak SMP Negeri 4 Kota Sorong, ditemukan bahwa meskipun digitalisasi pendidikan berkembang pesat, hal ini tidak dibarengi dengan kesiapan karakter siswa dalam berinteraksi di ruang siber. Permasalahan utama yang dihadapi adalah degradasi moral digital yang berdampak pada iklim belajar mengajar. Karakteristik siswa yang belum matang dalam menyikapi kebebasan ekspresi di internet memerlukan pemetaan masalah secara menyeluruh.

- Aspek Pendidikan: Penguatan Karakter dan Etika Digital menjadi sorotan utama karena rendahnya pemahaman siswa mengenai digital citizenship (kewarganegaraan digital). Hal ini menyebabkan batasan antara dunia maya dan nyata menjadi bias. Tingginya angka perundungan siber (cyberbullying) di lingkungan grup WhatsApp kelas memicu keretakan relasi antar siswa. Selain itu, ditemukan pula kurangnya kesantunan dalam berkomunikasi dengan guru melalui media sosial atau aplikasi pesan instan. Rendahnya literasi dalam menyaring informasi membuat siswa mudah terpapar dan menyebarkan berita palsu (hoax) di lingkungan sekolah.
- Aspek Keamanan dan Ketenteraman: Perlindungan Privasi dan Batasan Diri mendeteksi bahwa siswa cenderung belum memiliki mekanisme pertahanan diri yang baik dalam menjaga privasi, yang berpotensi mengundang kerawanan sosial. Kebiasaan oversharing data pribadi seperti lokasi, identitas, dan aktivitas harian sangat membahayakan keamanan fisik dan psikis siswa. Lemahnya kemampuan siswa dalam menetapkan batasan diri (boundaries) terhadap konten negatif seperti pornografi, judi online, dan gim berlebihan memperparah keadaan. Ada pula risiko eksploitasi oleh pihak luar akibat ketidaktahuan siswa dalam mengelola pengaturan privasi pada akun media sosial mereka.

Program ini dirancang untuk memberikan dampak komprehensif dari segi sosial dan pendidikan bagi masyarakat luas, khususnya warga sekolah dan orang tua. Dampak Sosial yang diharapkan adalah terciptanya lingkungan sekolah yang lebih harmonis dan minim konflik digital. Secara jangka panjang, program ini membantu membentuk generasi muda Kota Sorong yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dan mampu menjadi agen

perubahan positif di media sosial, sehingga menekan angka kriminalitas siber di tingkat remaja. Dampak Pendidikan/Ekonomi berupa peningkatan karakter siswa secara langsung akan memperbaiki fokus belajar mereka. Dengan batasan diri yang kuat terhadap distraksi digital (gim dan media sosial berlebih), performa akademik siswa diharapkan meningkat. Bagi masyarakat luas (orang tua), hal ini mengurangi beban psikologis dan potensi kerugian materiil akibat penipuan daring atau keterlibatan anak dalam aktivitas digital yang merugikan.

Untuk mengatasi permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi pada SMP Negeri 4 Kota Sorong, diusulkan sebuah program komprehensif bertajuk 'Smart Character in Digital Era'. Program ini mengintegrasikan pendekatan pedagogis, teknis, dan psikologis untuk membentuk ketahanan digital siswa. Solusi Aspek Pendidikan diwujudkan lewat Workshop Digital Citizenship dan pembentukan 'Duta Karakter Digital' sebagai peer monitor di setiap kelas. Sedangkan Solusi Aspek Keamanan dijalankan melalui pendampingan teknis 'Privacy Setting Clinic' serta pengenalan metode Digital Detox dan manajemen waktu belajar menggunakan aplikasi produktivitas. Target luaran instrumen ini dipetakan secara terukur pada Tabel 1.

Solusi yang ditawarkan didasarkan pada hasil riset tim pengusul sebelumnya mengenai 'Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Prosocial Remaja'. Temuan riset menunjukkan bahwa intervensi melalui peer-group discussion (diskusi kelompok sebaya) jauh lebih efektif dalam mengubah perilaku digital remaja dibandingkan ceramah satu arah. Remaja cenderung lebih patuh pada norma yang disepakati bersama dalam kelompok pertemannya. Oleh karena itu, pendekatan dalam solusi ini menitikberatkan pada pelibatan aktif siswa (Duta Karakter) sebagai motor perubahan di SMP Negeri 4 Kota Sorong. Selain itu, riset tim mengenai 'Keamanan Data Pribadi pada Pengguna Media Sosial Usia Sekolah' mengonfirmasi bahwa 70% siswa belum memahami fungsi enkripsi dan risiko geolokasi. Hal inilah yang mendasari pentingnya solusi pendampingan teknis Privacy Setting Clinic dalam program ini, agar siswa memiliki perlindungan berlapis terhadap potensi kejahatan siber.

Tabel 2. Permasalahan dan Solusi

No	Permasalahan Prioritas	Solusi Spesifik	Target Luaran/Indikator Capaian
1	Rendahnya etika digital dan maraknya <i>cyberbullying</i> .	<i>Workshop Digital Citizenship</i> & Pembentukan Duta Karakter.	Terlaksananya 1 kali workshop; Terbentuknya 10-15 Duta Karakter; Penurunan laporan konflik digital antar siswa sebesar 40%.
2	Kerentanan privasi dan perilaku <i>oversharing</i> .	<i>Privacy Setting Clinic</i> (Pendampingan Teknis).	90% siswa peserta mampu mengaktifkan fitur keamanan akun; Tersusunnya buku saku 'Panduan Privasi Remaja'.
3	Lemahnya batasan diri (kecanduan gawai/konten negatif).	Edukasi Manajemen Waktu & <i>Digital Detox</i> .	Siswa memiliki jadwal harian terstruktur; Peningkatan durasi fokus belajar di kelas minimal 30% berdasarkan observasi guru.
4	Kurangnya media literasi di lingkungan sekolah.	Pembuatan mading digital dan poster kampanye karakter.	Tersedianya 5 poster edukasi di area strategis sekolah dan konten edukasi rutin di media sosial sekolah.

D. KESIMPULAN

Dampak program menunjukkan peningkatan pemahaman manajemen privasi hingga 90% siswa, serta penurunan laporan konflik siber di grup kelas sebesar 40%. Keberlanjutan jangka panjang dijamin melalui integrasi materi karakter digital ke dalam kurikulum layanan Bimbingan Konseling (BK) sekolah serta optimalisasi peran Duta Karakter Digital sebagai pengawas sebaya (*peer monitor*).

DAFTAR PUSTAKA

- Buckingham, D. (2015). Digital Media Literacy: A Plan for the Future. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 6(1), 1–15.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Kerangka Literasi Digital Indonesia*. Kominfo.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Literasi Digital Indonesia: Tingkat Kompetensi dan Strategi Penguatan Karakter Digital. *Gadjah Mada University Press*.
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). Social Media and Children's Privacy: A Digital Citizenship Approach. *Journal of Communication Policy & Research*, 14(3), 210–225.
- Nasution, S., Rahmadani, S., & Khasanah, U. (2020). Dampak Cyberbullying pada Remaja di Media Sosial: Studi Kasus Perilaku Komunikasi Digital. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 123–134.
- Pasaribu, N., Purba, B., Ujung, S., Sembiring, G. B., & Sitorus, M. (2025). Kebijakan Ekonomi Untuk Pengelolaan Sumber Daya Alam Yang Berkelanjutan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 3895-3910.
- Pratama, A. B., & Susanto, H. (2019). Manajemen Waktu dan Batasan Diri dalam Penggunaan Gawai pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 45–58.
- Republik Indonesia. (2016). *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Sekretariat Negara.
- Ribble, M., & Park, M. (2019). *The Digital Citizenship Handbook for School Leaders: Fostering Positive Interactions Online* (2nd ed.). ISTE.
- Sari, I. P., & Fitria, N. (2022). Peran Pendampingan Teman Sebaya (Peer-Group) dalam Mencegah Perundungan Siber di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(2), 167–180.