Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 6 Tahun 2026

PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM MEMBENTUK KARAKTER POSITIF ANAK DI DESA JAGAN

Ayu Maya Damayanti[1], Henia[2], Mufida Rahmadani[3]
Lailatul Ramadhani[4], Umi Maliki[5], Alvian Sandi Saputra[6], Enik Erawati[7]
Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegraan, Pedadogi Dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara
bundabimbim99@gmail.com[1], heniahenia41@gmail.com[2], mufidarahmadani7@gmail.com[3], lailatulr353@gmail.com[4], umimaliki559@gmail.com[5], saputeraboy@gmail.com[6], enikerawati05@gmail.com[7]

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola kehidupan anak-anak, termasuk anak-anak di Dusun Jagan. Anak-anak berada pada masa penting untuk mempelajari kebiasaan dan nilai-nilai yang baik, sehingga penggunaan teknologi tanpa pengawasan dapat memengaruhi perilaku dan moral mereka secara negatif. Artikel ini membahas bagaimana teknologi memengaruhi karakter positif anak-anak melalui kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk sosialisasi di Dusun Jagan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara yang edukatif, menarik, dan menyenangkan. Untuk mengumpulkan data, para peneliti mengamati, berbicara dengan anak-anak. Sebelum diadakannya program sosialisasi ini, sebagian besar anak-anak hanya menggunakan teknologi untuk bersenang-senang dan masih belum banyak yang mengetahui tentang disiplin waktu, tanggung jawab, atau pemanfaatan gedget sebagai sarana edukasi. Setelah program tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan. Anak-anak menjadi lebih bertanggung jawab atas berapa banyak waktu yang mereka habiskan hanya untuk bermain gadget, menggunakan teknologi dengan cara kreatif untuk pembelajaran, dan belajar menggunakannya dengan bijak. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang tepat dapat membantu anak-anak membangun karakter yang baik dan menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat.

***Kata kunci**: teknologi digital, karakter positif, anak-anak, sosialisasi, Dusun Jagan.*

ABSTRACT

The development of digital technology has changed the lifestyles of children, including those in Jagan Hamlet. Children are at a crucial age for learning good habits and values, so unsupervised use of technology can negatively impact their behavior and morals. This article examines how technology influences children's positive character through community service activities in the form of outreach in Jagan Hamlet. This study used qualitative methods in an educational, engaging, and enjoyable manner. To collect data, researchers observed and spoke with the children. Before the outreach program, most children only used technology for fun and still lacked knowledge about time management, responsibility, or the use of gadgets as educational tools. After the program, significant improvements were observed. Children became more responsible for how much time they spent playing with gadgets, used technology creatively for learning, and learned to use it wisely. This

Article History
Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 234.KK.443
Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

demonstrates that appropriate outreach can help children build good character and use technology as a useful learning tool.
***Keywords**: digital technology, positive character, children, socialization, Jagan Hamlet.*

PENDAHULUAN

Dalam dunia global saat ini, banyak hal telah berubah secara signifikan di berbagai bidang, seperti pengetahuan, teknologi, dan lain-lain. Karena perubahan ini, penting bagi individu untuk memahami karakter mereka agar dapat menjadi panduan yang baik bagi diri sendiri di era digital. Untuk mengenali jenis karakter yang sesuai dan dapat diterima, individu perlu memahami diri mereka dengan lebih baik. Beberapa aspek perlu dipertimbangkan saat membahas karakter dalam konteks media sosial. Aspek-aspek ini membantu kita memahami bagaimana dunia digital membentuk karakter, termasuk bagaimana media sosial memengaruhi norma komunikasi, bagaimana konten online memengaruhi nilai, isu moral dan etika yang ditemui secara online, metode mengajarkan karakter yang baik, serta cara bijak menggunakan media sosial. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah gaya hidup anak-anak di Dusun Jagan. Saat ini, anak-anak berada pada tahap penting dalam pertumbuhan dan pembentukan karakter, dan mereka telah mulai menggunakan perangkat digital seperti gadget, internet, dan media online lainnya.Teknologi bisa bermanfaat jika digunakan dengan tepat, karena dapat mendukung pembelajaran dan membantu mengembangkan nilai-nilai positif seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, dan kerja sama. Namun, jika teknologi digunakan tanpa bimbingan yang tepat, hal itu dapat berdampak negatif pada perilaku dan perkembangan karakter anak-anak. Masalah-masalah ini menunjukkan perlunya mendidik anak-anak tentang informasi yang benar dan nilai-nilai terkait penggunaan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui program-program yang edukatif dan menyenangkan. Melalui program penyuluhan ini, anak-anak dapat belajar secara langsung sekaligus diajarkan nilai-nilai positif melalui materi yang disampaikan. Tujuan dari kegiatan sosialisasi ini adalah untuk mengajarkan anak-anak di Dusun Jagan bagaimana menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu mereka membangun karakter yang baik melalui pemanfaatan alat digital dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak-anak menjadi lebih menyadari pentingnya disiplin, etika, dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi (Rahman et al., 2023). Melalui kegiatan penyuluhan ini, diharapkan anak-anak akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aspek positif dan negatif dari penggunaan teknologi. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mendorong mereka mengembangkan kebiasaan digital yang sehat dan membangun kualitas positif yang kuat dalam kehidupan sehari-hari. Seiring waktu, upaya ini diharapkan dapat menciptakan generasi baru di Dusun Jagan yang melek digital, memiliki nilai moral yang kuat, dan mampu memanfaatkan teknologi secara bermanfaat.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memahami lebih dalam bagaimana perilaku, pola pikir, dan perasaan anak-anak di Dusun Jagan terhadap penggunaan teknologi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara edukatif, partisipatif, dan menyenangkan. Secara edukatif, kegiatan ini memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai penggunaan teknologi yang bijak. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan anak-anak secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan dan mempraktikkan penggunaan teknologi yang tepat. Dalam pengumpulan data, digunakan teknik observasi, wawancara sederhana, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat respons dan perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak mengenai penggunaan teknologi sebelum dan sesudah kegiatan. Dokumentasi dilakukan untuk merekam jalannya kegiatan serta sebagai bukti pendukung data yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengaruh perkembangan teknologi terhadap pembentukan karakter positif anak-anak di Jagan Village dalam program pemasyarakatan komunitas. Sejak perpindahan dunia dari sistem Bretton Woods yang terkait dengan emas ke sistem uang kertas pada tahun 1971, pengaruh teknologi semakin terasa. Dalam masa Bretton Woods, mata uang seperti pound Inggris (GBP), rupiah Indonesia (IDR), dan mata uang Eropa digunakan, dengan kegiatan pembentukan karakter positif anak-anak dan remaja di Jagan Village. Meskipun memiliki latar belakang yang beragam, anak-anak tersebut mampu memperoleh informasi melalui observasi dan sesi tanya jawab antara peserta dengan penyedia sumber daya. Namun, kebanyakan anak dan remaja mengeluhkan ketergantungan pada ponsel atau gadget. Dampaknya mencakup sering lupa tugas sekolah, lupa makan, mandi, atau membantu pekerjaan rumah tangga.

Selain itu, mereka cenderung kurang memperhatikan anggota keluarga lainnya dan jarang berinteraksi dengan teman sebaya serta lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi, jika tidak diiringi pengawasan dan bimbingan yang tepat, dapat memengaruhi pembentukan karakter anak-anak.Komunitas layanan atau kegiatan pengabdian ini dimulai dengan pengumpulan data serta analisis fakta di lapangan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi warga Desa Jagan.

Tahap berikutnya melibatkan analisis data, penyusunan tujuan, perencanaan pengembangan, implementasi kegiatan, serta evaluasi manfaat program. Metode yang digunakan mencakup ceramah interaktif secara langsung, sesi tanya jawab, diskusi, berbagi pengalaman, serta demonstrasi atau peran bermain. Metode-metode tersebut dipilih berdasarkan karakteristik peserta untuk memastikan materi mudah dipahami serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selama tahap persiapan, tim pelaksana mengumpulkan referensi mengenai karakter anak di era digital dan mempersiapkan media pembelajaran berupa slide presentasi yang dirancang menarik dan menggunakan bahasa sederhana. Kegiatan dimulai dengan sesi apperception untuk mengeksplorasi masalah yang dihadapi anak dan remaja serta memberikan informasi positif untuk menarik perhatian peserta. Materi kemudian disampaikan melalui presentasi dan video yang berhubungan dengan penguatan karakter anak.

Dalam sesi recital, para pembicara kembali menekankan poin penting mengenai sikap yang tepat di era digital. Diskusi dan simulasi melibatkan siswa, anak-anak, dan remaja. Dari diskusi tersebut, beberapa anak menyatakan bahwa sikap mereka yang memungkinkan mereka berkomunikasi secara terbuka merupakan pendekatan yang efektif dalam menggunakan teknologi secara bijak. Secara umum, anak-anak memiliki potensi untuk memiliki karakter yang baik. Namun, perkembangan teknologi yang cepat serta aliran informasi dapat memengaruhi sikap, perilaku, dan budaya anak jika tidak diawasi dengan baik. Usia orang tua juga memengaruhi gaya orang tua, di mana orang tua muda cenderung lebih aktif dalam memberikan dukungan, sementara orang tua usia paruh baya menghadapi keterbatasan fisik dan waktu. Ketergantungan anak pada perangkat gadget dapat memengaruhi kesehatan mereka, perilaku sosial, serta menurunkan minat mereka terhadap aktivitas positif lainnya.(Rahmah et al., 2024)

Oleh karena itu, anak-anak dan juga para remaja harus lebih bijak dalam penggunaan teknologi agar dapat dimanfaatkan secara positif. Melalui kegiatan penyuluhan ini, diharapkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, disiplin, kesadaran sosial, dan penggunaan media secara bijak dapat dikembangkan di dalam keluarga dan masyarakat Desa Jagan, sehingga menghasilkan generasi yang cerdas, berintegritas, serta tangguh di tengah era digital.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 6 Tahun 2026



Gambar 1. Sosialisasi Menumbuhkan Karakter Positif Anak diTengah Perkembangan Teknologi Digital

Selama kegiatan penyuluhan di Desa Jagan, kami memperhatikan bahwa semakin banyak anak yang menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari- hari mereka. Saat kami periksa, sekitar 70 hingga 80 persen anak-anak memiliki perangkat atau memiliki akses reguler ke perangkat tersebut, baik itu milik mereka sendiri maupun milik orang tua mereka. Namun, sebagian besar penggunaan teknologi ini bukanlah untuk pembelajaran. Temuan kami menunjukkan bahwa sekitar 65% anak-anak belum pernah menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan. Sebaliknya, mereka lebih sering menggunakannya untuk bersenang-senang, seperti bermain game atau menonton acara yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan lebih banyak upaya untuk membimbing anak-anak ini dalam menggunakan teknologi dengan cara yang membantu mereka belajar dan berkembang secara positif di Desa Jagan.

Setelah memperkenalkan teknologi di Desa Jagan melalui kegiatan sosialisasi, terlihat perubahan positif yang nyata dalam perilaku anak-anak, terutama mereka yang mulai menggunakan teknologi dengan lebih terfokus. Proses sosialisasi tersebut berfokus pada pengajaran kepada anak-anak untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk belajar dan meningkatkan karakter mereka. Berdasarkan interaksi langsung dengan anak-anak, perubahan-perubahan berikut diamati :

A. Tanggung jawab: Sekitar 62% anak-anak mulai mengatur waktu mereka dengan lebih baik antara belajar dan menggunakan perangkat elektronik, seperti yang direncanakan selama kegiatan sosialisasi. Mereka menunjukkan kesadaran untuk menggunakan teknologi hanya bila diperlukan.
B. Kreativitas: Sekitar 55% anak -anak menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dengan membuat proyek berbasis teknologi sederhana, seperti menggunakan Canva, setelah mendapatkan bimbingan selama sosialisasi.

Data ini membantu anak- anak di Desa Jagan tumbuh dengan baik.

1. Anak-anak menjadi lebih mandiri setelah bersosialisasi. Mereka belajar bahwa teknologi bukan hanya untuk bersenang-senang, tetapi juga untuk belajar sendiri. Kini, anak-anak di Desa Jagan mencoba mencari informasi pendidikan sendiri secara daring, yang membantu mereka berpikir lebih baik dan membuat pilihan yang cerdas.
2. Sosialisasi juga membantu anak-anak menjadi lebih kreatif dan menghasilkan ide-ide baru. Mereka belajar menggunakan perangkat digital dengan cara sederhana untuk menunjukkan pemikiran dan kreativitas mereka. Hal ini membuat mereka lebih percaya diri.

3. Anak-anak mulai bertanggung jawab ketika menggunakan teknologi. Selama proses sosialisasi, mereka mempelajari aturan dan cara yang benar untuk menggunakan perangkat. Hal ini mengajarkan mereka untuk mengatur waktu, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan menggunakan teknologi dengan benar.
4. Sosialisasi membantu anak-anak melihat teknologi sebagai cara untuk mempelajari hal-hal baru, budaya yang berbeda, dan berbagai pandangan. Hal ini membantu mereka menjadi lebih berpikiran terbuka, menerima, dan menghormati orang lain.

Berdasarkan kegiatan penyuluhan dan konseling yang berfokus pada pengajaran anak-anak di Dusun Jagan tentang cara menggunakan teknologi dengan bijak, beberapa wawasan penting telah dikumpulkan tentang bagaimana anak-anak memahami, merasakan, dan berperilaku saat menggunakan perangkat digital Secara keseluruhan, kegiatan-kegiatan ini membantu meningkatkan kesadaran anak-anak tentang penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Selama kegiatan tersebut, diketahui bahwa sebelum kegiatan penyuluhan, sebagian besar anak-anak terutama menggunakan gadget dan internet untuk hiburan, seperti bermain game online dan menonton video. Mereka tidak terlalu memikirkan berapa banyak waktu yang mereka habiskan online, atau tentang aturan dan dampak buruk dari penggunaan teknologi yang berlebihan. Mereka juga tidak benar-benar memahami pentingnya nilai-nilai baik seperti disiplin, bertanggung jawab, dan bertindak secara etis saat menggunakan perangkat digital.

Setelah mengikuti program penyuluhan yang edukatif dan menyenangkan, anak-anak mulai belajar lebih banyak tentang sisi baik dan buruk teknologi. Mereka mulai menyadari bahwa teknologi bukan hanya untuk bersenang-senang, tetapi juga dapat digunakan untuk belajar dan berkembang. Mereka menjadi lebih tertarik pada penggunan gadget sebagai sarana edukasi. Aktivitas ini juga membantu mengajarkan nilai-nilai penting seperti disiplin dalam penggunaan perangkat elektronik, bertanggung jawab atas konten yang mereka lihat atau bagikan, dan berkomunikasi secara etis di dunia maya. Anak-anak juga mulai menyadari pentingnya bersikap jujur, menghormati orang lain, dan menghindari tindakan yang dapat menyakiti orang lain di dunia digital.



Gambar 2. Kegiatan penggunaan aplikasi canva sebagai sarana kreativitas anak-anak dalam pemanfaatan teknologi digital

SIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara hidup anak-anak di Dusun Jagan, terutama dalam hal belajar, bermain, dan membentuk kepribadian. Saat ini, anak-anak berada pada usia yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter, sehingga sangat mudah terpengaruh oleh teknologi apabila tidak disertai dengan pendampingan dan pengarahan yang tepat. Sebelum program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan, sebagian besar anak menggunakan perangkat digital hanya untuk hiburan, seperti bermain gim dan menonton video

yang kurang bermanfaat bagi pembelajaran. Mereka belum memahami batasan waktu penggunaan gawai, dampak negatif dari penggunaan teknologi yang tidak bijak, maupun nilai-nilai yang perlu diterapkan saat menggunakannya.

Melalui kegiatan sosialisasi yang menyenangkan dan interaktif, terjadi perubahan yang cukup besar dalam cara berpikir dan bertindak anak-anak. Mereka mulai menyadari bahwa teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga dapat membantu proses belajar dan pengembangan diri. Nilai-nilai karakter positif seperti tanggung jawab, kejujuran, kreativitas, kemandirian, kedisiplinan, dan kepedulian mulai terlihat dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama dalam cara menggunakan gawai dan memanfaatkan teknologi untuk belajar.

Selain itu, program ini juga membantu anak-anak memahami penggunaan teknologi digital dengan lebih baik. Mereka mampu membedakan antara informasi yang baik dan yang tidak bermanfaat, menjadi lebih tertarik belajar secara mandiri, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih berhati-hati saat berkomunikasi di dunia maya. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang tepat dapat berperan penting dalam membentuk karakter positif anak di tengah perkembangan teknologi yang semakin maju.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berkontribusi dalam membangun generasi baru di Dusun Jagan yang tidak hanya cakap menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, jujur, dan berlandaskan nilai-nilai kebaikan. Program serupa perlu terus dilakukan dengan dukungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, agar perkembangan positif ini dapat berlanjut dan semakin menguat di masa depan.

REFERENSI

Rahmah, A. N., Surya, F., Nasution, M., Salsabila, N. A., & Abdillah, T. K. (2024). *Sosialisasi Membentuk Konsep Diri untuk Pengasuhan yang Positif pada Anak di Era Digital*. *1*(1), 19–27.

Rahman, F. A., Rohmah, M., Rustiani, S., Fatmawati, I. Y., Alisda, N., & Sofianatul, D. (2023). *Pendidikan Karakter Dalam Era Digital : Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Pembentukan Moral Dan Etika Metode penelitian yang relevan dengan penelitian yang berjudul " Pendidikan Karakter dalam Era Digital : Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Pembentukan Moral dan Etika " adalah metode penelitian kualitatif studi kasus . Cresswell (2008) berpendapat terkait metode*. *1*(6).

Siti, A., Nur, G., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa*. *5*, 1–5.