

Penanaman Nilai Moral dan Pengetahuan Hukum untuk Mengantisipasi Kenakalan Remaja di SMK 8 Medan

Instilling Moral Values and Legal Knowledge to Anticipate Juvenile Delinquency at SMK 8 Medan

Sri Banun*, Muhammad Azmi

Hukum, Universitas Deztron Indonesia, Jl. Perintis Kemerdekaan No.9, Perintis,
Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia

*Penulis Korespondensi : sribanun@udi.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: Juli 29, 2025;

Revisi: Agustus 12, 2025;

Diterima: Agustus 26, 2025;

Terbit: Agustus 28, 2025

Keywords: Anticipation; Digital; Delinquency; Moral Values; Knowledge.

Abstract: Adolescence is the stage where a child's puberty occurs before reaching adulthood, this is a process that every child must go through between the ages of 12 and 18. At this stage, children who are growing up generally experience several changes both physically, emotionally, and emotionally, becoming more sensitive to circumstances and desires or high curiosity about their environment. In conditions like this, the role of several parties and knowledge is very necessary to control and supervise without having to restrain so as to hinder the development of the teenager, these parties include parents, family, teachers, and the community. Based on this, it is felt necessary to carry out socialization and a direct approach to convey the importance of knowledge or science to fortify adolescent behavior so that a situation that exceeds the limit does not occur such as promiscuity, free sex and other negative influences that must be directly conveyed to the teenager. From this service, a report was made as a form of steps that have been taken as an effort to protect the generation with knowledge in the digital era for the future. In addition, in facing the increasingly rapidly developing digital era, teenagers are very vulnerable to the influence of social media and the flow of information that is so fast and unlimited. Easy access to various digital platforms can have positive impacts if used wisely, but it also has the potential to lead teens to negative content if not properly supported. Therefore, digital literacy is a crucial skill for teens to master, enabling them to select information, convey critical messages, and use technology responsibly.

Abstrak

Remaja adalah tahap dimana masa pubertas anak sebelum sampai pada tahap dewasa, ini merupakan suatu proses yang pasti dilewati setiap anak kisaran umur 12 tahun sampai 18 tahun, pada tahap ini anak yang beranjak dewasa pada umumnya terjadi beberapa perubahan baik pada fisik, perasaan hingga keadaan emosional menjadi lebih sensitif dengan keadaan serta keinginan atau penasaran yang tinggi tentang lingkungannya. Dalam kondisi seperti ini maka peran beberapa pihak dan pengetahuan sangat dibutuhkan untuk mengontrol dan melakukan pengawasan tanpa harus mengekang sehinggamenhambat perkembangan remaja tersebut, para pihak tersebut diantaranya orang tua, keluarga, guru, serta masyarakat. Berdasarkan hal ini maka dirasa perlu dilakukan sosialisasi dan pendekatan secara langsung untuk menyampaikan pentingnya suatu ilmu atau pengetahuan untuk membentengi perilaku remaja agar tidak terjadi suatu keadaan yang melampaui batas seperti pergaulan bebas, seks bebas dan pengaruh negatif lainnya yang harus langsung disampaikan kepada remaja tersebut. Dari pengabdian ini maka dibuatlah laporan sebagai bentuk langkah yang telah diambil sebagai upaya dalam menjaga generasi dengan ilmu pengetahuan di era digital untuk masa yang akan datang. Selain itu, dalam menghadapi era digital yang semakin berkembang pesat, remaja sangat rentan terhadap pengaruh media sosial dan arus informasi yang begitu cepat serta tidak terbatas. Akses yang mudah terhadap berbagai platform digital dapat membawa dampak positif jika dimanfaatkan dengan bijak, namun juga berpotensi besar menjerumuskan remaja pada konten negatif jika tidak ada pendampingan yang tepat.

Kata Kunci: Antisipasi; Digital; Kenakalan; Nilai Moral; Pengetahuan.

1. PENDAHULUAN

Maraknya keadaan remaja yang semakin memprihatinkan di Indonesia yang termasuk pada kategori perkembangan manusia yang cukup tinggi, dimana seharusnya setiap lapisan masyarakat membentuk suatu kesatuan untum membentengi generasi muda atau remaja agar tidak rusak dan membuat kerusakan. Dukungan canggihnya semua alat elektronik di era digital ini menjadi suatu kekawatiran yang serius dan harus ditanggapi dengan sungguh-sungguh agar moral anak bangsa dapat terpelihara sebagai mana jatih diri bangsa Indonesia sesungguhnya. Anak bukan saja merupakan keturunan tapi juga merupakan warisan dan penerus yang akan menjadi tolak dua pilihan yaitu penerus atau penjerumus dimasa depan yang akan datang.

Keadaan dan kecanggihan media informasi saat ini harus mendapat perhatian dan menjadi suatu bahan kerisauan para orang tua karena keadaan semua serba canggih akan menghasilkan akibat baik atau buruk tergantung dari cara kita dan remaja menanggapi dan menggunakannya. Hal ini tentu memerlukan suatu ilmu pengetahuan sebagaimana hadir menyatakan bahwa “tidaklah sama orang yang mengetahui dan orang yang tidak mengetahui” sehingga perlu ilmu pengetahuan ini ditanamkan kepada setiap orang terutama remaja agar dapat menjadi benteng dan batasan yang dapat melindungi remaja tersebut dari sikat tidak pantas dan pergaulan bebas. Ilmu pengetahuan adalah suatu pemahaman terhadap manfaat, fungsi, keutamaan serta ancaman atau kerusakan jika dilakukan berlebihan, sehingga jika ilmu pengetahuan ini di sampaikan kepada masyarakat serta remaja akan menjadi salah satu sebab suatu sikap “taat” bagi semua yang memahaminya, menghindari diri dari perbuatan yang tidak bermanfaat.

Kecanggihan kadang kala bisa sangat bermanfaat atau bisa juga berbalik menjadi sangat berbahaya bagi perkembangan remaja, jika tidak dibatasi, diawasi dan di kontrol oleh orang-orang yang berada dilingkungannya. Dimana dewasa ini banyak sekali remaja-remaja yang terjebak dalam pergaulan bebas sehingga ada yang sampai pada penyalahgunaan narkoba, begal, seks bebas, serta aborsi diusia yang masih sangat belia. Rasa hormat, malu dan adab hilang dari diri remaja sehingga tidak adala lagi sesuatu hal yang dapat mencegah dari perbuatan-perbuatan yang tidak pantas untuk dilakukan oleh remaja, bahkan merasa bangga dengan keadaan yang *tren* dikalangan remaja saat ini. Pendidikan dan ilmu hanya menjadi suatu simbol yang terkadang tidak memberikan manfaat baik untuk masyarakat bahkan diri sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Pengabdian ini dilakukan dengan pendekatan secara langsung kepada siswa-siswa sebagai peserta yang termasuk pada kategori remaja serta didampingi oleh guru-guru pada sekolah SMK 8 Medan. Target utama adalah anak diusia remaja yang pada hal ini merupakan siswa kelas XII SMK 8 Medan yang beralamat di Jl. Dr. Manshur. Kegiatan dilaksanakan pada desember 2024 sampai februari 2025.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian

Pengabdian yang dilaksanakan pada Selasa, 18 Februari 2025 di SMK 8 Medan dengan menghadirkan lebih dari 150 siswa laki-laki dan perempuan yang merupakan anak usia remaja yaitu kisaran umur 14 s/d 17 tahun. Usia kisaran anak remaja dimana merupakan masa yang paling menentukan untuk sampai pada tahap dewasa yang matang secara pikiran dan sikap.

Pemaparan materi dan games yang dilaksanakan dalam pengabdian tersebut dapat diambil beberapa sample atau contoh sebagai bahan dari survei yang dilakukan diaman dalam era digital yang canggih ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kebutuhan perangkat dan media sosial dalam era tersebut diantaranya:

- a. Tuntutan Dari Lingkungan
- b. Kebutuhan Sebagai Media Belajar
- c. Dorongan Dari Teman Sebaya
- d. Perasaan Ingin Tahu Dll

Dari pengabdian tersebut dapat dilihat pengaruh kecanggihan teknologi terhadap perkembangan remaja dalam beberapa kebutuhan seperti:

- a) Media Belajar
- b) Hiburan
- c) Berdagang
- d) Media komunikasi
- e) Sumber informasi

Disamping manfaat dan kebutuhan yang dapat dipenuhi dari canggihnya teknologi tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat manfaat dan juga kerugian bagi siapa saja terlebih terhadap remaja dalam hal ini siswa tingkat menengah atas dan sederajatnya, dimana dapat diuraikan beberapa kerugian dari penggunaan canggihnya teknologi di era digital sebagai berikut:

- 1) kecanduan game online
- 2) judi online
- 3) pergaulan bebas
- 4) konten-konten yang merusak pola pikir
- 5) minimnya sikap hormat karena pengaruh media sosial
- 6) tersebar dan menyebarnya informasi palsu yang tidak dapat dipertanggung jawabkan
- 7) penipuan dan kejahatan lainnya.

Dari uraian diatas maka fungsi dan manfaat dari ilmu pengetahuan sangatlah diperlukan untuk mengantisipasi dampak buruk dari kecanggihan teknologi di era digital sebagai alat untuk mengontrol, pengawasan dan pembatasan terhadap anak di usia remaja. Ilmu pengetahuan atau pengetahuan adalah segala petunjuk yang menjadi tolak ukur baik buruk suatu perbuatan dan tingkah laku seseorang dalam menjalani proses kehidupan baik secara individu ataupun bermasyarakat dan bernegara.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengabdian yang dilaksanakan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Mudahnnya mengakses teknologi atau media sosial menjadi sarana untuk mempermudah kegiatan belajar, silaturahmi, berdagang, mengakses informasi dll terkhusus bagi remaja di era digital ini. 2) Bahwa kecanggihan teknologi di era digital dapat memberikan manfaat yang besar atau ancaman yang sangat berbahaya tergantung dari sikap dan cara kita dalam menggunakan dan mengntrol diri dalam mengakses media teknologi tersebut

B. Saran

Peran orang tua dan guru sangat penting dalam menanamkan keyakinan serta membentuk kepribadian religius pada anak sejak dini. Nilai-nilai keagamaan yang kuat dapat menjadi pondasi utama dalam membentuk karakter yang baik dan tangguh, terutama saat anak memasuki usia remaja yang penuh tantangan. Di sisi lain, kemajuan teknologi yang begitu pesat dan mudah diakses membawa dampak positif maupun negatif bagi kehidupan remaja. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang sinergis antara orang tua, guru, dan masyarakat dalam mengontrol serta mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak, khususnya remaja. Upaya ini dapat dilakukan melalui penanaman pengetahuan yang tepat, pembentukan moral yang kuat, serta pemahaman mengenai manfaat dan risiko dari kecanggihan teknologi, sehingga remaja dapat menggunakannya secara bijak dan bertanggung jawab.

REFERENSI

- Adella, T. D., dkk. (2025). Implementasi nilai-nilai Pancasila dan agama dalam mengantisipasi kenakalan remaja di Kota Medan. *Jurnal of Mister*, 31(2), 1985. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.378>
- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). American Psychological Association.
- Aqia Insani, R., Jelita, R., Sinaga, S., & Siregar, H. L. (2024). Pengaruh sosial media terhadap maraknya pergaulan bebas di kalangan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Ariani, D. W. (2015). Moral dan pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 123-134. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v4i2.1234>
- Boyd, D., & Ellison, N. B. (2008). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Edelman. (2022). Edelman trust barometer. <https://www.edelman.com/trust/2022-trust-barometer>
- Fitriyani, H., & Wulandari, N. (2021). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 85-93.
- Ghazali, A. (2023). Pengaruh teknologi digital terhadap perubahan perilaku remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5(1), 77-89.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). The use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practices. *Educational Research Review*, 12, 40-57. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2012.08.001>
- Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and academic performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119-132. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00387.x>
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024>
- Kominfo RI. (2022). Literasi digital untuk keluarga Indonesia. <https://www.literasidigital.id>
- Marzali, A. (2016). Menulis kajian literatur. *Jurnal Etnosia*, 1(2), 112-117. <https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p112>
- Sari, N. L., & Prasetyo, H. (2020). Pendidikan karakter religius sebagai upaya pencegahan kenakalan remaja. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 45-56.
- Sarni, W. O. R., Mengge, B., & Abbas, R. R. (2025). Pengaruh media digital terhadap perilaku sosial remaja di Desa Malaku. *Journal of Humanity and Social Justice*, 7(1), 106-126. <https://doi.org/10.38026/jhsj.v7i1.60>
- Syafii, A. (2019). Kontrol sosial keluarga dalam mengawasi perilaku remaja di era digital. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 6(2), 121-133.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. <https://doi.org/10.52429/xtbcy618>
- Yitawati, K., Haryani, A. T., & Nugroho, S. S. (2017). Hukum dan teknologi: Perlindungan hukum jual beli melalui transaksi elektronik (e-commerce) (Farkhani, Ed.). Pustaka Iltizam.