

Literasi Digital Generasi Z dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat

Khairunnisa Noor Asufie¹, Nur Aripkah²

^{1,2}Fakultas Hukum Universitas Mulawarman, Kalimantan Timur, Samarinda
khairunnisanoor_a@fh.unmul.ac.id; nuraripkah@fh.unmul.ac.id

| 161

ABSTRAK

Era Society 5.0 merupakan kondisi dimana kemajuan teknologi sehingga menghasilkan suatu sistem yang terintegrasi dengan internet tanpa batas. Dunia maya atau ruang digital saat ini hidup berdampingan dengan masyarakat. Generasi Z adalah kelompok yang mendominasi penggunaan platform media sosial yang aktif. Dunia digital menjadi wadah para generasi Z untuk mengekspresikan ide, mengembangkan potensi, memperluas wawasan serta jaringan dan kegiatan positif lainnya. Dunia digital memang banyak memberikan dampak positif bagi generasi Z, namun pada faktanya generasi Z juga belum sepenuhnya terdidik secara digital dalam menggunakan platform media sosial, kondisi demikian menyebabkan perlunya literasi digital dikalangan generasi Z agar kegiatan dalam ruang digital yang dilakukan tidak memberikan dampak buruk untuk generasi Z maupun sekitar. Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa dengan rentang usia pendidikan tingkat SMA-sederajat di Kabupaten Kutai Barat harus mendapatkan pendidikan tentang literasi digital agar dapat mengoptimalkan penggunaan platform digital bukan hanya terbatas pada platform media sosial untuk hiburan tapi bagaimana platform digital mampu menjadi sumber pemberdayaan diri untuk memaksimalkan potensi dirinya sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang bersifat positif. Menggunakan metode pemberian edukasi dengan pemanfaatan platform digital via online sehingga dapat menjangkau lebih banyak peserta, maka kami penulis memberikan edukasi dengan cara yang menarik dan edukatif yang berbasis digital.

Kata kunci : *Digital, Era 5.0, Generasi Z*

ABSTRACT

Era Society 5.0 is a condition where technological advances produce a system that is integrated with the internet without limits. The virtual world or digital space currently lives side by side with society. Generation Z is the group that dominates usage platform active social media. The digital world is a place for generation Z to express ideas, develop potential, broaden horizons and network and other positive activities. The digital world has indeed had many positive impacts on generation Z, but in fact generation Z is also not fully digitally educated in using social media platforms, this condition causes the need for digital literacy among generation Z so that activities in the digital space that are carried out do not have a negative impact on this generation. Z and approx. The target in this activity is that students with an age range of high school-equivalent education in West Kutai Regency must receive education about digital literacy in order to optimize their use platform digital is not just limited to platform social media for entertainment but howplatform digital is able to be a source of self-empowerment to maximize his potential so that he can produce something positive. Using the method of providing education with utilization platform digital via online so that we can reach more participants, we writers provide education in an interesting and educative way that is digital based.

Keywords: *Digital, Era 5.0, Generation Z*

Pendahuluan

Perubahan dan perkembangan zaman bergerak dengan cepat, ditambah dengan lajunya globalisasi sehingga berbagai hal dapat diketahui tanpa harus terbatas oleh jarak dan waktu. Saat ini kita telah sampai pada era yang disebut dengan Era *Society 5.0* yang pada era sebelumnya merupakan Era Revolusi Industri 4.0. Konsep dari Era *Society 5.0* tidak berbeda jauh dengan konsep Era Revolusi Industri 4.0, hanya saja konsep *Society 5.0* lebih fokus pada konteks terhadap manusia. Jika revolusi industri menggunakan AI serta kecerdasan buatan komponen utamanya maka *society 5.0* menggunakan teknologi modern dengan mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya (Perbendaharaan, 2023).

Secara histori Era *Society 5.0* merupakan sebuah konsep yang diusulkan oleh keidanren yang merupakan sebuah federasi bisnis Jepang. Pendapat dari Dr. Masahide Okamoto menyatakan bahwa *Society 5.0* merupakan representasi bentuk sejarah perkembangan masyarakat ke lima, dimana secara kronologis perkembangannya dimulai dari era dimana masyarakat memiliki pola untuk melakukan pemburuan (*Society 1.0*), berlanjut ke era pertanian (*Society 2.0*), industri (*Society 3.0*), dan Informasi (4.0). *Society 5.0* merupakan sebuah konsep yang dikembangkan demi terbentuknya masyarakat *super smart* yang memiliki pola perilaku mengoptimalkan pemanfaatan *Internet Of Things*, *Big Data*, dan *Artificial Intelligence* sebagai solusi untuk kehidupan masyarakat yang lebih baik (Dimas Setiawan, 2020).

Era *Society 5.0* yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang dengan konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*) (Ramadhan Prasetya Wibawa, 2019). Era *Society 5.0* merupakan kondisi dimana kemajuan teknologi sehingga menghasilkan suatu sistem yang terintegrasi dengan internet tanpa batas. Dunia maya atau ruang digital saat ini hidup berdampingan dengan masyarakat. Pemanfaatan teknologi digital harus dipergunakan dengan baik mengingat adanya dampak positif dan negatif yang mengikutinya. Beberapa dampak positif seperti lebih mudahnya dalam meakses informasi, kemudahan dalam berkomunikasi yang dulu hanya lewat surat kemudian menjadi telpon sampai pada saat ini ada fitur *video call* yang mampu saling berhadapan secara *virtual*, kemudia kemudahan dalam berkirim data, dan kemudahan lainnya. Sedangkan beberapa dampak negatif dari teknologi adalah dengan kemudahan mengakses informasi kadang menjadi sulit memvalidasi informasi yang benar atau hoax, membuat lupa waktu karena terlalu asik bermain dengan *gadget* dan dampak negatif lainnya.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sendiri telah menimbulkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh dengan perkembangan ini adalah aspek kebudayaan masyarakat yang sedikit demi sedikit mengalami pergeseran. Produk dari teknologi komunikasi dan informasi adalah media massa dimana saat ini berkembang secara cepat dan konstan, dalam sisi lainnya, hal ini menggugah kita untuk melihat media sebagai pusat orientasi budaya bagi kapitalisme moden Barat. Dengan begitu, maka Imperialisme budaya boleh dilihat sebagai pusat dari media dengan berbagai cara, baik dengan mendominasi media budaya (teks, praktik-praktik), maupun dengan penyebaran budaya secara global (Setiawan, 2018).

Generasi Z merupakan suatu istilah yang saat ini mungkin *familiar* di masyarakat untuk mereka yang memiliki rentang usia sekitar 9 sampai dengan 26 tahun. Generasi Z memiliki rentang kisaran tahun lahir pada tahun 1997 sampai dengan 2012 (Indonesia, 2021). Berdasarkan hasil sensus penduduk Tahun 2021 populasi Indonesia di dominasi oleh Generasi Z yang berjumlah 27,94% penduduk di dalam negeri, menurut data Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) jumlah penduduk Generasi Z yang berusia 10-24 tahun sebanyak 68.662.815 jiwa hingga 31 Desember 2021 (Data Indonesia, 2022). Para ahli menyarakan bahawa Generasi Z atau Gen Z memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya, generasi ini diberi label sebagai generasi yang minim Batasan (*boundary-less generation*). Ryan Jenkins dalam artikelnya berjudul “*Four Reason Generation Z will be the Most Different Generation*” misalnya menyatakan bahwa Gen Z memiliki harapan, prefensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi organisasi. Karakter Z lebih beragam, bersifat global, serta memberikan pengaruh pada budaya dan sikap masyarakat kebanyakan. Satu hal yang menonjol, Gen Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan dan penggunaan teknologi sama alaminya layaknya mereka bernafas (Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan adan Standar, 2021).

Generasi Z adalah kelompok yang mendominasi penggunaan *platform* media sosial yang aktif. Dunia digital menjadi wadah para generasi Z untuk mengekspresikan ide, mengembangkan potensi, memperluas wawasan serta jaringan dan kegiatan positif lainnya. Dunia digital memang banyak memberikan dampak positif bagi generasi Z, namun pada faktanya generasi Z juga belum sepenuhnya terdidik secara digital dalam menggunakan platform media sosial, kondisi demikian menyebabkan perlunya literasi digital dikalangan generasi Z agar kegiatan dalam ruang digital yang dilakukan tidak memberikan dampak buruk untuk generasi Z maupun sekitar.

Literasi digital menjadi salah satu cara yang diharapkan dapat menjadi solusi atas kondisi yang dikhawatirkan dari dampak para Generasi Z yang memanfaatkan *platform* media sosial atau *platform* digital. Literasi digital adalah pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya, kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya (Perpustakaan Daerah Kabupaten Maluku Tengah, 2023). Maka sangat diharapkan pada Era Society 5.0 para Generasi Z untuk memiliki literasi digital yang baik.

Berdasarkan penjabaran diatas maka penulis tertarik melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran generasi Z yang kemudian penulis spesifikasikan sasaran menjadi siswa Sekolah Menengah Atas Sederajat (SMA/SMK-Sederajat). Pemilihan Kabupaten Kutai Barat sebagai daerah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilandasi beberapa hal yaitu: memilih daerah yang bukan ibu kota Provinsi Kalimantan Timur yaitu Samarinda karena untuk siswa di daerah ibu kota Provinsi kemungkinan sudah mendapat pengetahuan tentang literasi digital apabila dibandingkan dengan siswa yang berada di daerah kabupaten, Kabupaten Kutai Barat memiliki beberapa potensi alam yang mampu meningkatkan pemberdayaan masyarakat

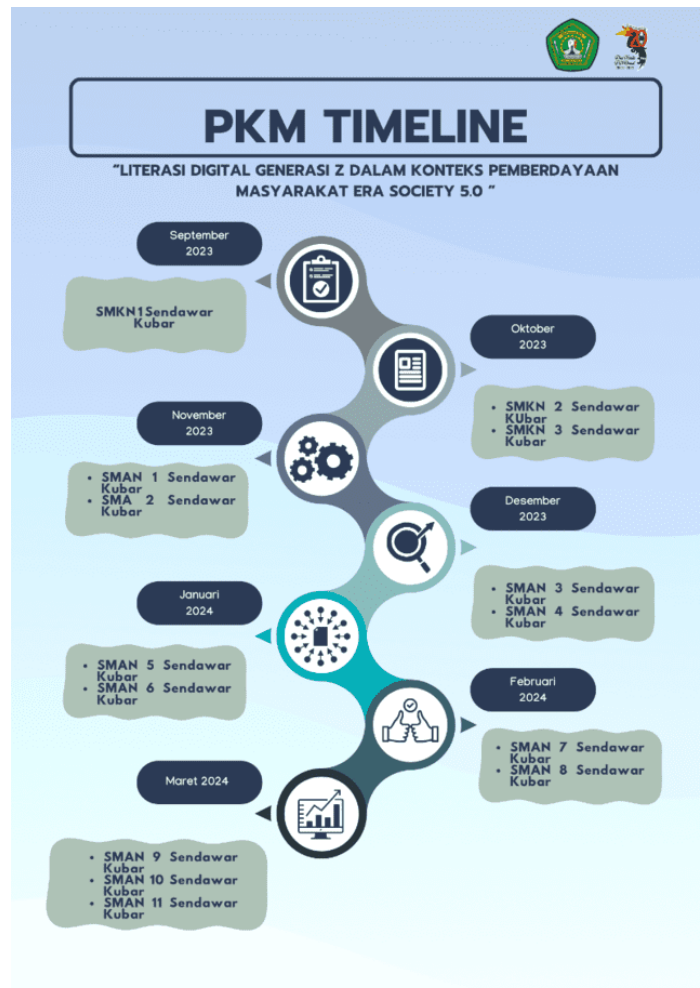
sehingga dianggap perlu memberikan pengetahuan literasi digital kepada siswa yang merupakan generasi Z agar dapat mengoptimalkan diri mereka untuk ikut dalam peningkatan pemberdayaan masyarakat, menunjang untuk pelaksanaan secara daring melalui media *zoom meeting*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan berkelanjutan dengan sasaran seluruh Sekolah Menengah Atas Sederajat (SMA/SMK-Sederajat) di wilayah Kabupaten Kutai Barat. Kegiatan dengan tema “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0” dilakukan dengan memanfaatkan media digital melalui aplikasi *zoom meeting* dengan alasan efektifitas dan efisiensi waktu, biaya, dan mampu menjangkau lebih luas audiens meskipun dalam jarak jauh. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan tentang literasi digital dan mampu memahami penerapan literasi digital sehingga mampu meningkatkan pemberdayaan diri bahkan berpartisipasi dalam peningkatan pemberdayaan masyarakat.

Generasi Z dalam usia sekolah sangat dekat teknologi mengingat sekarang dalam dunia pendidikan juga telah menggunakan teknologi, Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia adalah teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Dampak teknologi dalam pendidikan di Indonesia, selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif. Dampak positifnya adalah lebih efisien dalam masalah waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Sedangkan dampak negatifnya adalah teknologi dapat merubah kehidupan sosial (Lestari, 2018).

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pada kegiatan ini adalah sosialisasi dengan pemanfaatan platform digital *via online*, yaitu *zoom meeting*. Sasaran dari kegiatan ini adalah generasi Z, khususnya siswa-siswa SMKN 1 Sendawar Kutai Barat. Kegiatan pertama dilakukan di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat sebagai sekolah pertama, kegiatan ini menjadi rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan berlanjut dengan sasaran seluruh sekolah menengah atas sederajat (SMA/SMK-sederajat) di wilayah Kutai Barat. Memanfaatkan media digital yaitu *zoom meeting* sehingga dapat dilakukan dengan *flexibel* dan *efisien* baik secara biaya, waktu dan tenaga akan tetapi dapat menjangkau secara luas. Menggunakan media digital sebagai bentuk contoh dari pemanfaatan media digital dengan baik. Berikut adalah timeline/roadmap pelaksanaan kegiatan ini:



Gambar 1. Timeline Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Wilayah Kutai Barat Tentang Literasi Digital

Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Saat ini kita tengah mengalami transisi dari era 4.0 menuju era *society* 5.0. Perkembangan dunia saat ini mengarah ke teknologi digitalisasi untuk semua sektor kehidupan manusia, baik itu pendidikan, ekonomi, budaya, politik, dan sektor-sektor lainnya. dapat dikatakan perkembangan digital saat ini sangat pesat. Kehadiran industri 5.0 yang semula diprediksi 20 tahun setelah era 4.0 ternyata akan lebih cepat, yakni hanya bertransisi sekitar kurang lebih 10 tahun (Apyanto, 2022). Indonesia masih menyesuaikan dengan era revolusi 4.0. Revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi dapat mendegradasi peran manusia membuat Jepang melahirkan sebuah konsep yaitu *society* 5.0 (Rahma, 2020). Berbeda dengan revolusi industri 4.0 yang lebih menekankan pada bisnis saja, namun dengan teknologi *era society* 5.0 tercipta sebuah nilai baru yang akan menghilangkan kesenjangan sosial, usia, jenis kelamin, bahasa dan menyediakan produk serta layanan yang dirancang khusus untuk beragam kebutuhan individu dan kebutuhan banyak orang (Apyanto, 2022).

Gagasan *society* 5.0 merupakan gagasan menggunakan digitalisasi dan konektivitas lintas *platform* dan seluruh masyarakat untuk secara positif mengubah masyarakat dengan cepat dan

menarik minat masyarakat di seluruh dunia (Lian & Amiruddin, 2022). Kerangka *society* 5.0 adalah *super smart society* atau masyarakat super cerdas yang mana di dalamnya teknologi, informasi dan komunikasi diharapkan semakin berkembang sehingga hal-hal yang selama ini berfungsi secara terpisah akan dihubungkan kedalam sistem menggunakan *cyber space* atau dunia maya (Lian & Amiruddin, 2022).

Era digitalisasi ditandai dengan revolusi digital yang telah mengubah sendi-sendi kehidupan manusia di dunia, internasionalisasi, globalisasi, dan komunikasi menyebabkan makin masifnya proses integrasi belahan dunia yang berimbas pada terjadinya pendataran (*flating*) dunia (Heri et al., 2021). Negara satu pun dapat terkoneksi dengan cepat dengan Negara lain begitupun dengan perkembangan-perkembangan Negara dapat diketahui secara global dengan cepat.

Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Sama halnya ketika menghadapi revolusi 4.0, dalam menghadapi 5.0 atau *super smart society* dibutuhkan penyesuaian di berbagai sektor. Tentunya kita tidak mempunyai pilihan lain kecuali terus melanjutkan pembangunan infrastruktur digital, membuat kebijakan dan regulasi yang mendorong pertumbuhan industri telekomunikasi yang efisien dan progresif.

Perkembangan era digital saat ini tidak memandang ruang batas wilayah, baik itu di kota, kabupaten-kabupaten sampai ke pelosok-pelosok daerah pun juga harus menyesuaikan dengan kehidupan yang serba digitalisasi. Hal yang paling menonjol dari adanya perkembangan digitalisasi yakni di bidang pendidikan dan ekonomi. Dinamika transformasi pendidikan telah berkembang secara pesat, seiring dengan teknologi yang semakin berkembang, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan adanya sistem dan metode pembelajaran yang didukung oleh teknologi dunia digital (Rahayu, 2021).

Tidak dapat dipungkiri pula bahwa dengan adanya Covid-19 yang lalu memaksa kita untuk beradaptasi dengan segala sesuatu yang serba digital. Seperti halnya di daerah Kutai Barat, yang merupakan salah satu dari 10 Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Kalimantan Timur yang juga sangat merasakan dampak dari adanya perkembangan digitalisasi saat ini.

Kabupaten Kutai Barat dengan ibu kota Sendawar merupakan hasil pemekaran dari wilayah Kabupaten Kutai yang telah ditetapkan berdasarkan UU Nomor 47 tahun 1999 tentang pembentukan Kabupaten Nunukan, Kabupaten Malinau, Kabupaten Kutai Barat, Kabupaten Kutai Timur dan Kota Bontang tertanggal 4 Oktober 1999. Secara simbolis diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri R.I. pada 12 Oktober 2009 di Jakarta dan secara operasional diresmikan oleh Gubernur Kalimantan Timur pada tanggal 5 November 1999 di Sendawar. Secara geografis Kabupaten Kutai Barat terletak antara 114°44'59,05"- 116°07'15,23" Bujur Timur, 00°07'54,50" Lintang Utara dan 01°08'58,18" Lintang Selatan. Luas wilayah Kabupaten Kutai Barat mencapai 20.381,59 km² atau kurang lebih 15,79 % dari luas wilayah Provinsi Kalimantan Timur (<https://kutaibaratkab.go.id/geografi/>, 28 September 2023).

Kabupaten Kutai Barat berbatasan dengan Kabupaten Mahakam Ulu di sebelah utara, Kabupaten Kutai Kartanegara di sebelah timur, Kabupaten Penajam Paser Utara di sebelah selatan dan di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Barito Utara, Kalimantan

Tengah. Kabupaten Kutai Barat terbagi menjadi 16 kecamatan dan 190 kampung (https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Kutai_Barat, 28 September 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan, bahwa Kutai Barat, khususnya di daerah Sendawar dan Melak sekitarnya cukup progresif dalam hal perkembangan digitalisasi saat ini. Dapat dikatakan Kutai Barat merupakan salah satu daerah kabupaten yang cukup *update* untuk memberikan informasi yang terjadi di daerah tersebut. Informasi tersebut dapat didapatkan melalui sosial media atau akun daerah Kutai Barat sendiri, seperti *facebook* dan *instagram*.

Berbicara mengenai daerah Kutai Barat, maka salah satu kecamatan yang ada di daerah tersebut adalah Kecamatan Melak, di kecamatan tersebut terdapat beberapa sekolah dari tingkatan pendidikan usia dini (PAUD) sampai dengan sekolah menengah atas/kejuruan atau sederajat. Tim pelaksana pun memilih salah satu jenjang sasaran dalam melakukan kegiatan sosialisasi literasi digital ini adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Sendawar yang merupakan satu-satunya pendidikan kejuruan negeri yang terdapat di Kecamatan Melak.

Membahas mengenai literasi digital, maka terdapat beberapa elemen dasar, yakni: (1) pemahaman di mana orang mampu secara implisit atau terang-terangan memahami informasi yang ditawarkan di Internet sebagai sarana komunikasi; (2) saling ketergantungan dan saling melengkapi antara informasi yang disediakan; (3) komponen sosial; (4) kurasi, atau kapasitas masyarakat untuk mengakses, memahami, dan melestarikan informasi yang akan diolah menjadi pesan positif (Setiadi et al., 2023). Hal demikian menunjukkan bahwa generasi muda harus meningkatkan literasi digitalnya agar tidak menjadi pengguna pasif teknologi digital. Literasi digital ini dibutuhkan untuk generasi muda dalam memberdayakan diri mereka sendiri. Literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum (Padmawati & Pihung, 2022).

Penerimaan teknologi adalah tentang bagaimana orang mengadopsi teknologi digital untuk digunakan (Alfarizi, 2023). Literasi digital merupakan sarana peningkatan kemampuan dan pemahaman dalam berbagai bidang sehingga perangkat digital dapat dimanfaatkan secara tepat dan optimal dalam berbagai ranah, antara lain belajar, bekerja, dan bidang kehidupan sehari-hari lainnya. Perlu diketahui bersama bahwa konsep literasi digital tidak hanya bertumpu pada “membaca” namun juga peningkatan kemampuan untuk menganalisis dan menggunakan informasi-informasi digital yang diperoleh untuk keperluan yang benar, menghindari *hoax*, dan lain sebagainya (Rahayu, 2021).

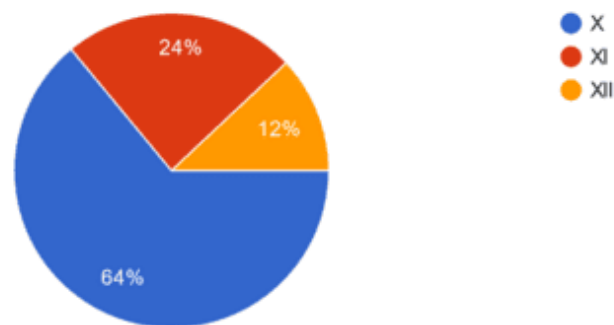
Terdapat beberapa alasan tim pelaksana memilih salah satu sekolah yang terdapat di Kutai Barat, yakni: (1) tim pelaksana merasa bahwa perlu menjangkau daerah-daerah atau kabupaten yang letaknya jauh dari ibu kota provinsi Kalimantan Timur, jarak Kabupaten Kutai Barat menuju Samarinda dapat ditempuh selama 10 jam untuk saat ini melalui perjalanan darat; (2) edukasi mengenai literasi digital diperlukan bagi generasi-generasi muda yang tidak hanya tinggal di daerah perkotaan saja, namun juga sangat diperlukan bagi generasi-generasi muda yang tinggal di daerah pelosok; (3) sasaran dari kegiatan edukasi literasi digital ini adalah generasi Z, generasi

yang mempunyai tahun kelahiran dari 1998-2012, seperti yang kita ketahui bersama bahwa pengguna digital terbanyak saat ini adalah generasi-generasi muda khususnya di tingkat sekolah menengah atas/kejuruan sederajat.

Kegiatan literasi digital ini dilaksanakan pada tanggal 28 September 2023 melalui via *zoom meeting*, adapun alasan tim pelaksana memilih untuk mengadakan melalui *zoom meeting* adalah karena juga ingin menyesuaikan dengan tema yang diusung oleh tim pelaksana terkait dengan literasi digital. Dan juga secara tidak langsung ingin menggambarkan ke siswa-siswa tersebut bahwa saat ini berkembangnya teknologi juga ikut mewarnai dunia pendidikan. Proses belajar mengajar yang dulunya terjadi diruang-ruang kelas beralih ke ruang-ruang virtual. Bermunculan berbagai macam aplikasi-aplikasi pembelajaran yang bisa diakses dimanapun, sehingga proses belajar mengajar pun bisa dilaksanakan secara jarak jauh (Dwiyama, 2021).

Kegiatan ini dilaksanakan kurang lebih 1 jam mulai dari pukul 10.30 WITA sampai dengan 11.30 WITA. Jumlah peserta dalam kegiatan yang bertema “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat” sebanyak 25 (dua puluh lima) orang perwakilan yang terdiri dari siswa kelas X, kelas XI, dan kelas XII. Siswa paling banyak dari kelas X sebanyak 64%, kemudian siswa kelas XI sebanyak 24% dan siswa kelas XII sebanyak 12%.

KELAS
25 jawaban



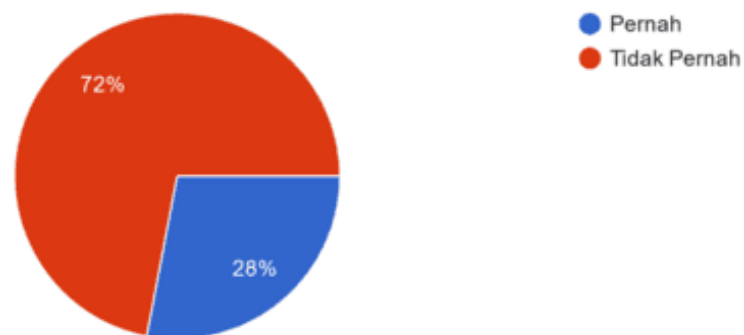
Gambar 2. Diagram Kelas dari Peserta Kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat”

Pada kegiatan ini kami juga memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan sejauh mana siswa sebagai bagian dari generasi Z mengetahui tentang literasi digital dan pemanfaatan literasi digital yang baik agar mampu meningkatkan pemberdayaan diri mereka sebagai generasi Z (generasi muda) dalam masyarakat. Lebih dari setengah dari peserta tepatnya 72% dari peserta belum pernah mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan literasi digital, sedangkan sisanya 28% menyatakan pernah mengikuti kegiatan dengan tema literasi digital baik secara daring ataupun tatap muka. Beberapa kendala mungkin yang kami temukan di lapangan mengapa hal ini terjadi, salah satunya karena memang akses untuk ke daerah Kutai Barat memiliki jarak yang lumayan jauh dari ibu kota Provinsi Samarinda, sehingga mungkin untuk

kegiatan sosialisasi juga tidak banyak dilakukan disana apalagi yang bersifat tatap muka langsung, karena hal tersebut juga membuat kami tertarik untuk melakukan pengabdian masyarakat di sekolah-sekolah di daerah Kutai Barat memberikan sosialisasi tentang Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 meskipun dalam rentang waktu bertahap dengan rencana akan dilakukan secara daring.

Apakah sebelumnya pernah mengikuti kegiatan yang memiliki tema tentang "literasi digital", baik secara daring atau luring?

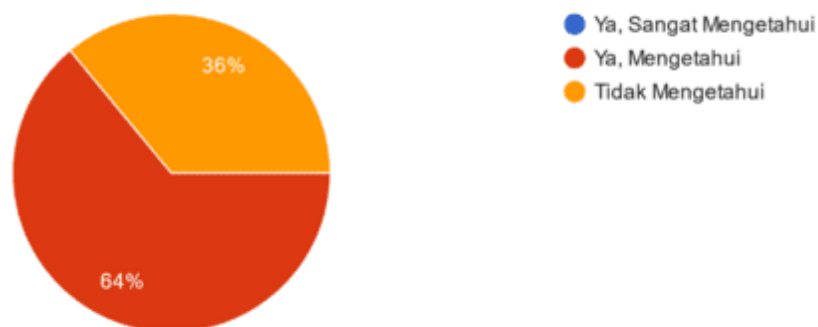
25 jawaban



Gambar 3. Diagram Survey Pernah atau Tidak Pernah Siswa Mengikuti Kegiatan dengan Tema “Literasi Digital”

Apakah mengetahui tentang "literasi digital"?

25 jawaban

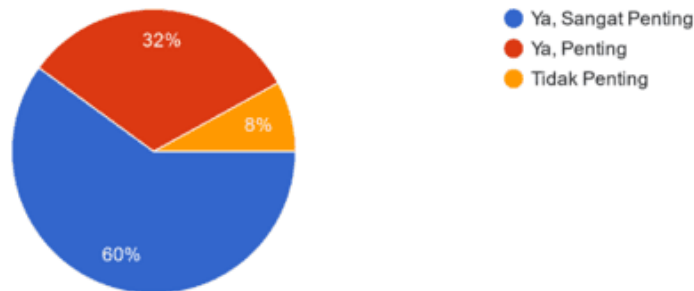


Gambar 4. Pengetahuan Awal Siswa Tentang “Literasi Digital” Sebelum Adanya Kegiatan

Hasil dari survey yang dilakukan kepada siswa SMKN 1 Sendawar Kutai Barat didapatkan bahwa 64% dari peserta kegiatan cukup mengetahui tentang literasi digital dan 36% masih tidak mengetahui tentang literasi digital, jumlah dari mereka yang tidak mengetahui dapat di validasi sesuai dengan jawaban pada pertanyaan sebelumnya mengenai pernah atau tidak pernah

mengikuti acara bertema literasi digital. Akan tetapi fakta menarik ditemukan meskipun angka yang tinggi pada siswa yang belum pernah mengikuti kegiatan bertema literasi digital tapi pada pertanyaan apakah mengetahui tentang literasi digital lebih dari separuh dari mereka menyatakan mengetahui. Hal ini menjadi sebagai suatu indikator yang dianggap penulis suatu yang baik bahwa mereka kemungkinan mendapat pengetahuan mengenai literasi digital melalui *platform* media sosial yang telah dimiliki para siswa ini.

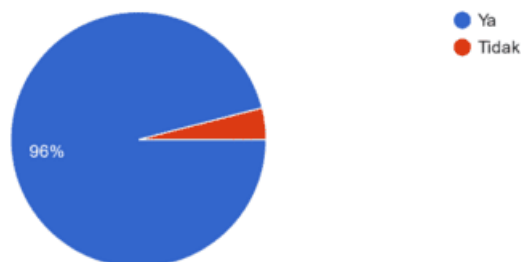
Apakah menurut saudara pengetahuan tentang "literasi digital" bagi generasi Z ini penting?
25 jawaban



Gambar 5. Pendapat Siswa Seberapa Pentingnya "Literasi Digital"

Sebanyak 60% siswa peserta kegiatan menyatakan bahwa pengetahuan literasi digital merupakan hal yang sangat penting, kemudian 32% menyatakan adalah hal yang penting dan 8% menyatakan tidak penting. Penulis tidak memperdalam lebih lanjut dari jawaban sangat penting, penting dan tidak penting yang dinyatakan oleh para siswa peserta kegiatan, akan tetapi dalam materi yang disampaikan dalam kegiatan dijabarkan mengenai pentingnya pengetahuan siswa sebagai bagian dari generasi Z untuk mengetahui pengetahuan tentang literasi digital. Literasi digital mencakup berbagai hal tentang bagaimana seharusnya bermedia digital baik itu dalam *platform* media sosial atau *platform* digital lainnya serta dampak-dampak yang didapatkan baik dampak positif maupun dampak negatif. Materi yang disampaikan juga memuat bagaimana perlindungan hukum yang didapatkan pada saat menggunakan *platform* media sosial atau *platform* media digital lainnya, serta sanksi hukum yang didapatkan apabila melakukan hal-hal yang tidak sesuai norma dan melanggar hukum.

Apakah kegiatan ini memberikan pengetahuan lebih bagi saudara tentang "Literasi Digital"?
25 jawaban



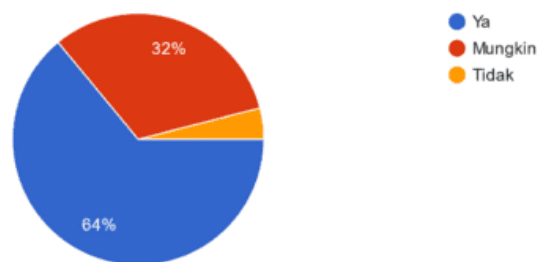
Gambar 6. Evaluasi Tentang Kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat” Menurut Siswa Peserta

Sebesar 96% siswa peserta berpendapat bahwa kegiatan yang kami lakukan memberikan pengetahuan lebih mengenai literasi digital bagi diri mereka meskipun ada 4% dari mereka menyatakan tidak demikian, pertanyaan ini kami berikan sebagai bentuk evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan di SMKN Sendawar Kutai Barat yang juga menjadi masukan untuk kami untuk di kegiatan-kegiatan selanjutnya di sekolah menengah atas di wilayah Kutai Barat selanjutnya agar dapat pelaksanaannya dapat lebih baik dan maksimal.

171

Apakah menurut saudara "literasi digital" memiliki keterkaitan dalam peningkatan pemberdayaan masyarakat termasuk saudara yang merupakan bagian dari generasi Z?

25 jawaban

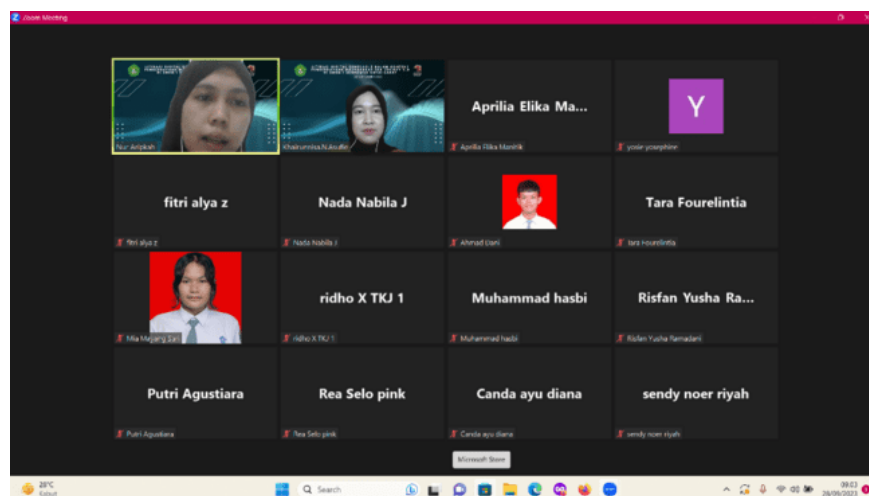


Gambar 7. Pendapat Siswa Peserta Kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat” Tentang Keterkaitan Literasi Digital dan Pemberdayaan Masyarakat

Menurut siswa peserta kegiatan sebanyak 64% menyatakan bahwa adanya keterkaitan antara literasi digital dan peningkatan pemberdayaan masyarakat khususnya bagi para generasi Z, sebanyak 32% menyatakam mungkin terkait dan 4% menyatakan tidak terkait. Berikut adalah beberapa pendapat dari siswa peserta kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat” yang kami simpulkan, yaitu:

1. Berikut beberapa hal positif mengenai literasi digital untuk peningkatan pemberdayaan masyarakat yang dibagi menjadi beberapa hal, yaitu:
 - a. Akses informasi: Literasi digital memungkinkan masyarakat untuk memiliki akses yang lebih luas ke informasi dan sumber daya yang tersedia secara online
 - b. Pendidikan: Literasi digital dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat, karena memungkinkan akses ke sumber daya pendidikan online dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh
 - c. Pemberdayaan ekonomi: Literasi digital dapat membantu masyarakat untuk memperkuat potensi ekonomi, karena memungkinkan akses ke pasar online dan peluang bisnis

- d. Partisipasi dalam kehidupan sosial: Literasi digital memungkinkan masyarakat untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan politik, seperti melalui media sosial dan platform online lainnya
 - e. Peningkatan keterampilan: Literasi digital dapat membantu meningkatkan keterampilan masyarakat dalam hal teknologi dan internet, yang dapat membuka peluang baru dalam karir dan pekerjaan
 - f. Peningkatan kesehatan: Literasi digital dapat membantu masyarakat untuk memperoleh informasi kesehatan yang akurat dan memfasilitasi akses ke layanan kesehatan online
2. Adanya literasi digital maka masyarakat akan dapat mengetahui informasi tentang dunia luar sehingga jika ada informasi yang penting dan berdampak bagi masyarakat maka masyarakat akan bisa bersiap-siap lebih dahulu sehingga dampak yang diterima masyarakat tidak begitu berefek besar ataupun tidak berefek sama sekali, Namun masyarakat juga harus berhati-hati terhadap informasi dari digital karena tidak semua informasi itu benar dan harus terlebih dahulu dikonfirmasi oleh pihak terpercaya.
 3. Literasi Digital sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat, juga meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital. Dengan adanya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital ke arah yg positif, teknologi digital bisa menjadi hal yg sangat membantu untuk meningkatkan potensi & kemampuan masyarakat, agar dapat berkembang secara mandiri, baik dalam ekonomi, sosial, agama, dan budaya.



Gambar 8. Kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat”



Gambar 9. Background Kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat”



Gambar 10. Slide Materi Kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat”

Pada saat sesi tanya jawab terdapat 5 orang siswa peserta yang mengajukan pertanyaan, pertanyaan yang diberikan bervariasi. Siswa mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan kondisi yang mereka alami sebagai generasi Z yang dekat dengan *platform* digital khususnya *platform* media sosial. Beberapa dari mereka menyatakan dengan perubahan zaman ini menjadikan mereka juga merasakan perubahan, beberapa contoh seperti: kebiasaan yang dulu membaca buku secara fisik memegang bukunya kemudian bergeser menjadi membaca buku secara digital yang ada didalam *gadget* yang mereka miliki, kendala mereka untuk membagi waktu menggunakan *gadget* yang begitu menarik untuk bersosial media atau untuk bermain *game* sedangkan harus belajar, kemudian cara mereka agar mampu memilah mana informasi yang harus diterima dan mana yang tidak, dan beberapa hal lainnya yang secara garis besar memang mereka alami dalam kesehariannya.

Hal demikian tentu menjadi menarik bahwa di era digitalisasi saat ini yang kita rasakan bahwa pada faktanya media *online* saat ini begitu menariknya dibandingkan dengan media cetak. Seperti yang dikemukakan oleh siswa-siswa SMKN 1 Sendawar tersebut bahwa media *online* memang memberikan kemudahan bagi mereka karena lebih praktis untuk di bawa kemana-kemana dan juga lebih menarik dibaca dibandingkan dengan buku yang dibaca secara langsung, bahkan hanya 15 menit saja membaca buku sudah sangat mengantuk, tetapi kalau membuka media *online* atau sosial media waktu berlalu begitu cepat dan terasa sebentar bahkan dapat

menghabiskan waktu berjam-jam. Dibanding media cetak, media digital atau media online unggul dari segi penyajian, dengan membuka satu laman berita digital, konsumen bisa membaca teks, melihat foto, bahkan menonton video (Aji, 2016).

Berdasarkan pernyataan tersebut menggambarkan bahwa di era digitalisasi yang dirasakan generasi Z ini memang merasakan dampak positif dan negatif dari adanya perkembangan digitalisasi yang sangat pesat. Namun disisi lainnya juga memberikan dampak negatif bagi mereka untuk menyeimbangkan waktu mereka dengan *gadget* yang mereka miliki. Permasalahan demikian tentu tidak hanya dialami generasi Z bahkan semua usia mengalaminya. Hal tersebut memang tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini kita cukup kesusahan membagi waktu untuk menggunakan media sosial yang kita miliki dengan kegiatan-kegiatan lainnya. Hal sederhana yang dapat kita lakukan untuk menyeimbangkan waktu kita adalah pengendalian dari dalam diri kita sendiri, perlu diingat bahwa dengan kecanggihan digital saat ini dapat membuat yang dekat terasa jauh, namun sebaliknya dapat membuat yang jauh terasa lebih dekat. Pengendalian dari dalam diri tentu sangat diperlukan, apalagi khususnya generasi Z, generasi yang terbilang semangatnya ber api-api dalam bersosial media sangat tinggi dibanngdingkan usia-usia pada umumnya. Perlu mereka mengetahui dampak negatif dari menggunakan sosial media secara berlebihan, apalagi dari sisi kesehatan dan juga waktu yang terbuan g dengan sia-sia.

| 174

Adanya kegiatan literasi digital ini juga menggambarkan bahwa ada beberapa diantara mereka yang belum mengetahui bagaimana mengedukasi ke orang lain atau orang terdekatnya untuk menggunakan sosial media dengan positif. Hal demikian tentu menjadi menarik bahwasannya siswa-siswa SMKN 1 Sendawar ini sebagai generasi Z telah memiliki kepedulian terhadap menggunakan sosial media secara positif, karena pertanyaan tersebut menggambarkan adanya kesadaran dari mereka untuk mengedukasi orang-orang terdekat mereka.

Dengan adanya kegiatan literasi digital ini juga dapat menambah *inside* mereka terkait menggunakan sosial media dengan hal-hal yang positif. Mengingat sangat penting untuk memberikan pemahaman kepada generasi Z untuk memanfaatkannya secara bijak dan bertanggung jawab. Walaupun era digitalisasi saat ini banyak memberikan kemudahan dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari, namun juga perlu pemahaman terkait dengan risiko dan bahaya dalam hal penggunaan internet dan media sosial. Generasi Z perlu menyadari bahwa teknologi digital tidak hanya sebagai sarana untuk mengakses informasi atau untuk bersosialisasi, tetapi juga harus memperhatikan risiko dan bahaya yang mungkin terkait dengan penggunaan teknologi digital. Selain itu pula yang perlu dihindari adalah perilaku *cyberbullying*, seperti menghina atau menyerang orang lain secara *online*. Hal demikian tentu dapat merugikan kesehatan mental dan emosional korban, serta dapat mengakibatkan masalah hukum (Setyawan et al., 2023).

Pengetahuan siswa sebagai bagian dari generasi Z mengenai literasi digital apabila di maksimalkan dan dipergunakan dengan tepat maka dapat meningkatkan pemberdayaan masyarakat. Generasi Z sebagai generasi muda yang merupakan pengguna atau *user platform*

media sosial terbesar saat ini khususnya di Indonesia maka sangat dimungkinkan peningkatan pemberdayaan masyarakat mereka lakukan melalui *platform* media sosial. Banyak generasi Z saat ini mempergunakan *platform* media sosialnya untuk membuat konten-konten yang *inginflunce* orang lain dengan berbagai konten seperti: konten tentang pelajaran, tips dan trik, *fashion*, memasak, *daily vlog*, dan lain sebagainya dengan menjadi *content creator* atau *influencer* pemberdayaan masyarakat dapat dilakukan dengan lebih luas dan kuat. Selain itu beberapa generasi Z yang memiliki jiwa *enterpreuner* mempergunakan *platform* media sosial untuk mempromosikan bahkan menjual produknya disana. Pengetahuan literasi digital yang baik dapat membuat peningkatan pemberdayaan masyarakat dari beberapa sisi.

| 175

Simpulan dan Saran

Kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat” yang dilakukan memiliki tujuan agar siswa yang masuk dalam kategori Generasi Z mendapatkan pengetahuan mengenai literasi digital dengan harapan setelah mendapatkan pengetahuan tentang literasi digital para Generasi Z ini mampu mengetahui etika menggunakan *platform* digital dan *paltform* media sosial yang baik sehingga mampu meningkatkan pemberdayaan masyarakat yang dimulai dari diri mereka sebagai Generasi Z (generasi muda). Pemilihan sekolah menengah atas sederajat (SMA/SMK sederajat) di wilayah Kutai Barat karena merupakan salah satu daerah yang memiliki jarak yang lumayan dari ibu kota Provinsi yaitu Samarinda sehingga menjadi sasaran yang tepat untuk melaksanakan kegiatan ini, karena kalau memilih sekolah menengah atas sederajat (SMA/SMK sederajat) di Kota Samarinda mereka sudah mendapat informasi yang cukup karena berada di ibukota Provinsi Kalimantan Timur. Hasil dari kegiatan yang dilakukan di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat siswa kebanyakan belum pernah mengikuti kegiatan mengenai literasi digital meskipun demikian sebagian besar dari siswa peserta mengetahui tentang literasi digital secara umum. Kegiatan seperti ini penting dilakukan untuk siswa sekolah menengah atas sederajat (SMA/SMK sederajat) sebagai bekal untuk mereka kedepannya agar dapat memanfaatkan kesempatan yang besar dalam *platform* media digital atau *platform* media sosial.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan dengan kegiatan ini, kegiatan yang bertema “literasi digital” harus bisa dilakukan secara merata di sekolah-sekolah sebagai dasar pengetahuan bagi siswa yang masuk kategori Generasi Z, kegiatan ini dilakukan secara berkesinambungan. Lebih baik lagi dilakukan kerjasama dari beberapa pihak terkait sehingga dapat menjangkau lebih luas dan pemberian materi yang lebih lengkap dan terkini.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Fakultas Hukum Universitas Mulawarman sebagai pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam kegiatan “Literasi Digital Generasi Z Dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 Di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat”. Terimakasih kepada SMKN 1 Sendawar Kutai Barat sudah bekerjasama dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Daftar Pustaka

- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. Retrieved from <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
- Alfarizi, M. (2023). Digitalisasi Kartu Tanda Penduduk dan Partisipasi Milenial-Gen Z: Investigasi Penerimaan Transformasi Digital dalam Kebijakan Kependudukan Indonesia. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 41–54. Retrieved from <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.41-54>
- Amiruddin, B. L. (2022). Manajemen Pendidikan di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(November), 8–11.
- Apryanto, F. (2022). Peran Generasi Muda Terhadap Perkembangan Teknologi. *Media Husada Journal of Community Service*, 2(2), 130–134.
- Dwiyama, F. (2021). Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(1), 24–34.
- Dimas Setiawan, M. L. (2020). Peran dan Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 3.
- Heri, H., Sandika, F., Apriliani, F., Ramadhan, G., & Adilah, H. (2021). Revolusi Industri 5.0 Dalam Perspektif Ekologi Administrasi Desa. *Neo Politea*, 2(1), 35–45. Retrieved from <https://doi.org/10.53675/neopolitea.v2i1.291>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 99.
- Kutai Barat, Retrieved September 28, 2023 <https://kutaibaratkab.go.id/geografi/>
- Padmawati, N. N., & Pihung, E. S. (2022). Mengembangkan Pembelajaran Digitalisasi di Era Society 5.0. *Widyadari*, 23(2), 378–388. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.7190220>
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Rahma, I. (2020). Tolak Ukur Perbandingan Negara Indonesia 4.0 (Four Point Zero) Dengan Negara 5.0 (Five Point Zero). *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 3(2), 213–219. Retrieved from <https://doi.org/10.47647/jsh.v3i2.313>
- Ramadhan Prasetya Wibawa, D. R. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thingking Skills (HOTS) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *Jurnal Equilibrium*, 137.
- Rozi, R. D. S. M. H. (2023). Implementasi Digital citizenship untuk Kalangan Gen Z Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 270–279.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika*, 72.
- Setiadi, D., Nurhayati, S., Ansori, A., Zubaidi, M., & Amir, R. (2023). Literasi Digital Pemuda dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat di era Society 5.0. *Society*, 11(1), 1–12. Retrieved from <https://doi.org/10.33019/society.v11i1.491>
- Data Indonesia. (2022). Diambil kembali dari <https://dataindonesia.id/varia/detail/ada-6866-juta-generasi-z-di-indonesia-ini-sebarannya>
- Indonesia, K. K. (2021). Diambil kembali dari Kementerian Keuangan Republik Indonesia: <https://www.djkn.kemenkue.go.id/kpkn-pontianak/baca-artikel/14262/Generasi-Milineal-Dan-Generasi-Kolonial.html>
- Perbendaharaan, K. K. (2023). Diambil kembali dari Kementerian Keuangan RI Direktorat Jenderal Perbendaharaan: <https://djpb.kemenkue.go.id/kppn/lubuksikaping/data-publikasi/artikel/3100-memahami-bela-negara-di-era-society-5-0.html>.
- Perpustakaan Daerah Kabupaten Maluku Tengah. (2023). Diambil kembali dari <https://perpusda.maltengkab.go.id/literasi-digital-pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh-Pusat-Standar-dan-Kebijakan-Pendidikan-adan-Standar>, K. d. (2021). Diambil kembali dari <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>.
- Wikipedia, Retrieved September 28, 2023 https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Kutai_Barat