



Edukasi Literasi Digital Generasi Z dalam Membangun Karakter di Era Digital di SMA Negeri 6 Palu

Sulfitri Husain *

Angga Pradana

Reyva Alviona Fernanda Priskilla

Dwi Maya Loka Zainuddin Monggilo

Faradila Oktaviani

Mohammad Irgi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tadulako

Correspondence: *sulfitrih@gmail.com



Abstract

The purpose of this community service program is to improve Generation Z's digital literacy by instilling good character through moral principles, responsibility, and how to use technology productively. This activity is expected to help participants understand the concept of digital security, think critically about data, and build a positive digital identity. It also helps young people face the challenges of the digital world. The program implementation process includes: Identification and analysis of needs as the initial steps in community service, followed by preparation for activities, and finally, implementation by providing education through discussions on digital literacy for Generation Z, so they can build better character and contribute positively to society. The targeted outputs of this service are online media publications and activity videos uploaded to the institution's electronic media.

Keywords: *Digital ethics and literacy; Generation Z; character*

Abstrak

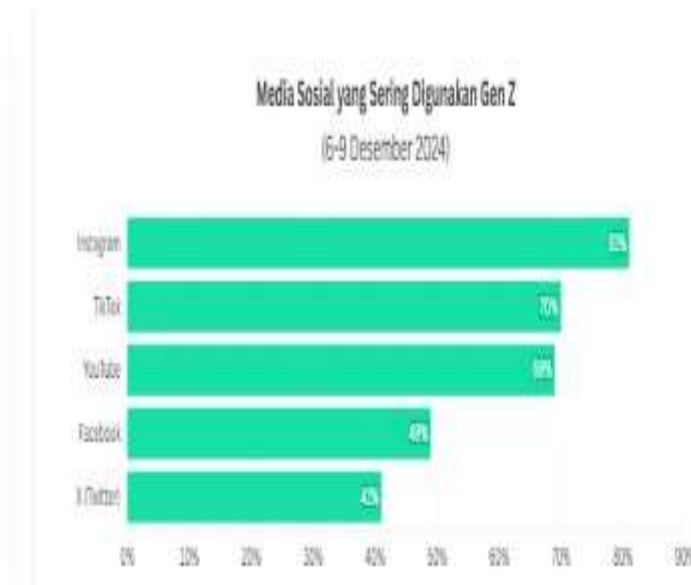
Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi digital Generasi Z dengan menanamkan karakter baik melalui prinsip moral, tanggung jawab, dan cara menggunakan teknologi secara produktif, Kegiatan ini diharapkan membantu peserta memahami konsep keamanan digital, berpikir kritis tentang data, dan membangun identitas digital yang positif, serta membantu generasi muda menghadapi tantangan dunia digital. Proses pelaksanaan program mencakup: Identifikasi dan Analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam melakukan pengabdian, selanjutnya melakukan persiapan kegiatan, dan terakhir adalah pelaksanaan dengan memberikan edukasi melalui diskusi terkait literasi digital bagi generasi z sehingga dapat membangun karakter yang lebih baik sehingga dapat berkontribusi positif bagi masyarakat. Luaran yang ditargetkan dalam pengabdian ini adalah Publikasi media online dan video kegiatan yang diupload di media elektronik lembaga.

Kata Kunci: *Etika dan literasi digital; generasi z; karakter*

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah secara fundamental cara generasi muda belajar, berinteraksi, dan membangun identitas sosial. Generasi Z, yang lahir antara 1997- 2012, tumbuh dalam era digital yang serba cepat dan dipenuhi arus informasi tanpa batas (Septiani, I., 2023). Mereka dikenal lebih fasih dalam menggunakan teknologi dibandingkan generasi sebelumnya, terutama dalam pemanfaatan media sosial dan platform digital (Komdigi, 2023) Namun, kecakapan teknis ini tidak selalu berbanding lurus dengan literasi digital yang matang.

Survei Jakpat (2024) terhadap 1.155 responden usia 15–27 tahun menunjukkan bahwa mayoritas Generasi Z menghabiskan waktu luang mereka dengan menjelajahi media sosial. Talker Research (2025) bahkan mencatat bahwa 81% pengguna Instagram, 70% TikTok, dan 69% YouTube dalam enam bulan terakhir adalah kelompok Generasi Z. Data ini menegaskan bahwa media sosial bukan hanya ruang hiburan, tetapi juga arena utama bagi interaksi sosial dan pembentukan identitas diri. Sayangnya, intensitas penggunaan yang tinggi seringkali tidak diimbangi dengan keterampilan kritis, pemahaman etika, maupun kesadaran terhadap keamanan digital (Sugiarti, R., 2025). Perbandingan data ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Sumber: Jakpat, GoodStats, 2025

Profil Mitra dan Analisis Situasi

Mitra kegiatan ini adalah peserta didik SMA Negeri 6 Palu yang duduk pada kelas XII 1, kelas XII 3, dan kelas XII 4 yang merupakan representasi Generasi Z di bidang pendidikan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik telah memiliki akses memadai terhadap perangkat digital dan internet. Mereka aktif menggunakan media sosial, baik untuk tujuan hiburan maupun komunikasi. Namun, dari sisi hulu, peserta didik masih memiliki keterbatasan dalam literasi digital dasar, misalnya kemampuan menyaring informasi, menjaga keamanan akun, dan memahami etika bermedia.

Sementara dari sisi hilir, peluang pemanfaatan digital untuk mendukung proses pembelajaran serta pengembangan karakter berbasis digital masih belum optimal. Banyak peserta didik terutama mereka yang sudah kelas XII hanya berperan sebagai konsumen pasif, belum mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana produktif seperti membuat konten edukatif, mengembangkan portofolio digital, atau mengintegrasikan pembelajaran dengan keterampilan yang lebih kreatif. Pemahaman tentang digitalisasi akan memberi dampak positif bagi generasi z jika dimanfaatkan sebaik mungkin terlebih dalam pembentukan karakter bagi peserta didik tersebut. Adanya perbedaan terkait kebiasaan dari generasi ke generasi ini di pengaruhi oleh beberapa faktor selain usia, antara lain: keadaan ekonomi, budaya, pendidikan dan kemajuan teknologi. Perbedaan karakteristik yang dapat dilihat dan menonjol antara generasi lain dengan generasi Z yakni kemampuan penguasaan

teknologi dan informasi yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan maupun kesehariannya (Husain et al., 2025).

Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara potensi besar Generasi Z dalam penguasaan teknologi dengan kebutuhan riil dunia pendidikan untuk membentuk generasi yang tidak hanya cakap digital, tetapi juga memiliki karakter kuat, kritis, dan beretika.

Permasalahan Mitra

Beberapa permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah:

1. Rendahnya kemampuan literasi digital kritis, terutama dalam hal validasi informasi dan pemahaman etika bermedia.
2. Minimnya keterampilan peserta didik dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan potensi diri.
3. Kurangnya pemahaman tentang keamanan digital, termasuk risiko *cyberbullying*, kebocoran data, dan paparan konten negatif.

Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan literasi digital peserta didik agar mereka mampu menggunakan teknologi secara bijak, kritis, dan etis.
2. Mengembangkan karakter positif melalui pendidikan literasi digital yang menanamkan nilai tanggung jawab, empati, integritas, dan kesadaran sosial.
3. Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan karakter
4. Membangun ekosistem pendampingan yang melibatkan sekolah, pendidik, dan orang tua dalam mendukung pembentukan generasi cakap digital berkarakter.

Kaitan dengan MBKM, IKU, dan Fokus Pengabdian

Program ini mendukung kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) karena melibatkan mahasiswa dan dosen dalam kegiatan nyata di masyarakat, khususnya di sekolah mitra. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu secara langsung, sementara dosen berkontribusi dalam penguatan kapasitas masyarakat pendidikan. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi:

- IKU 2: Mahasiswa memperoleh pengalaman di luar kampus melalui keterlibatan langsung dalam program literasi digital di sekolah.
- IKU 3: Dosen berkegiatan di luar kampus dengan memberikan pendampingan literasi digital dan pendidikan karakter.
- IKU 5: Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat, berupa bahan literasi digital yang dapat diimplementasikan sekolah secara berkelanjutan.

Dari sisi fokus pengabdian, kegiatan ini relevan dengan agenda pembangunan sumber daya manusia yang menekankan pada literasi digital, pendidikan karakter, dan penguatan kapasitas generasi muda di bidang pendidikan (Bappenas, 2023)

Urgensi Program

Urgensi program ini tidak hanya sebatas meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga menanamkan nilai karakter pada peserta didik agar mampu menghadapi tantangan era digital dengan bijak. Dengan adanya edukasi literasi digital yang komprehensif dan pelibatan sekolah serta orang tua, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjadi pengguna teknologi yang produktif, bukan sekadar konsumtif.
- Mampu mengintegrasikan keterampilan digital dengan proses belajar.
- Terbentuk sebagai generasi yang berintegritas, kritis, serta berdaya saing dalam era digital.

Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi dalam pengabdian kepada masyarakat melalui pendekatan yang sistematis, partisipatif, dan berkelanjutan.

II. Metode pelaksanaan

Program pengabdian ini dirancang sebagai respon terhadap permasalahan rendahnya literasi digital yang berdampak pada pembentukan karakter generasi Z, khususnya di kalangan siswa SMA Negeri 6 Palu. Permasalahan ini menjadi signifikan karena generasi muda sebagai pengguna aktif teknologi digital, rentan terhadap informasi hoaks, cyberbullying, dan krisis identitas digital, yang pada akhirnya dapat merusak nilai-nilai moral, kedisiplinan, dan tanggung jawab sosial.

Berdasarkan observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa siswa masih minim pemahaman tentang etika digital, keamanan siber, dan manajemen waktu dalam penggunaan gawai. Dua bidang permasalahan utama yang diidentifikasi yaitu:

1. Dari segi Pendidikan: masih lemahnya literasi digital dan pendidikan karakter berbasis teknologi.
2. Dari segi Sosial: Meningkatnya dampak negatif penggunaan media sosial terhadap perilaku dan komunikasi, dan empati sosial antar siswa. Banyak siswa lebih memilih berinteraksi melalui media sosial dibandingkan berkomunikasi langsung dengan teman sebaya. Hal ini menyebabkan mereka menjadi pasif dalam kegiatan kelas, kurang percaya diri saat presentasi, dan tidak memiliki keterlibatan sosial dalam organisasi sekolah.

Tahapan Pelaksanaan

Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini dapat dilihat dari beberapa tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan (Pra-Kegiatan)

Identifikasi Permasalahan Mitra

Kegiatan diawali dengan observasi lapangan dan diskusi dengan pihak sekolah untuk memetakan kebutuhan utama siswa terkait literasi digital dan tantangan karakter generasi Z dalam konteks era digital.

Penyusunan Materi

Tim menyusun materi edukatif tentang pentingnya literasi digital, mencakup etika

bermedia sosial, keamanan digital, kemampuan mencari dan menggunakan informasi, dan nilai-nilai karakter (disiplin, tanggung jawab, empati).

Koordinasi dan Perizinan

Tim pengabdian melakukan koordinasi formal dengan kepala sekolah dan guru wali kelas XII IPA untuk menetapkan waktu pelaksanaan pada tanggal 24 Agustus 2025, peserta yang berjumlah 40 dari kelas IPA 1, 3, dan 4, dan kebutuhan teknis kegiatan berupa infokus dan papan tulis.

2. Tahap Pelaksanaan (Kegiatan Inti)

Sesi Edukasi dan Sosialisasi

Dilaksanakan dalam bentuk kelas interaktif dan diskusi kelompok. Materi disampaikan secara tematik.

Diskusi Reflektif dan Tanya Jawab

Kegiatan dilanjutkan dengan refleksi kritis melalui diskusi kelompok untuk mengevaluasi perilaku digital masing-masing peserta dan bagaimana mereka bisa menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah.

Pembuatan Video Dokumentasi

Seluruh proses kegiatan direkam untuk dijadikan video dokumentasi yang akan diunggah pada media elektronik resmi lembaga.

Evaluasi

Menyusun artikel untuk media online dan mempublikasikan video kegiatan pada media sosial/lembaga untuk menyebarkan hasil dari kegiatan pengabdian.

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Pihak SMA Negeri 6 Palu dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan pelaksanaan:

1. Memberikan data kebutuhan siswa dan tantangan yang dihadapi sekolah terkait penggunaan media digital oleh siswa.
2. Menyediakan fasilitas ruang kelas, proyektor, dan dukungan teknis selama kegiatan berlangsung.
3. Guru wali kelas XII dan wakil kepala sekolah turut menjadi penghubung antara tim pelaksana dan siswa, sekaligus menjadi fasilitator bersama dalam diskusi kelompok.
4. Mengawasi dan memberikan penilaian terhadap keterlibatan siswa serta mengusulkan peserta yang paling membutuhkan pendampingan literasi digital.

Evaluasi dan Keberlanjutan Program

Evaluasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk melihat keterlibatan siswa, respons terhadap materi, dan efektivitas metode penyampaian. Selanjutnya, agar keberlanjutan program ini terus terealisasi, beberapa strategi dirancang:

1. Menyusun materi kegiatan yang bisa digunakan secara mandiri oleh guru BK sebagai bahan ajar pendamping karakter.
2. Menawarkan pelatihan lanjutan kepada siswa melalui program mentoring oleh mahasiswa secara daring pasca kegiatan.
3. Menjalin komunikasi jangka panjang antara tim pengabdian dan sekolah untuk replikasi program di kelas lain atau sekolah mitra lainnya.

III. Hasil dan pembahasan

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada peningkatan literasi digital berbasis pendidikan karakter di kalangan siswa SMA Negeri 6 Palu. Program ini melibatkan 40 siswa kelas XII IPA I, III, dan IV. Dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur. Tahap awal adalah sosialisasi yang bertujuan memperkenalkan konsep dasar literasi digital dan keterkaitannya dengan pembentukan karakter. Sosialisasi ini penting untuk membangun fondasi pemahaman sebelum masuk ke materi yang lebih mendalam.

Selanjutnya, materi inti disampaikan melalui sesi diskusi dan tanya jawab. Materi yang disajikan mencakup konsep komunikasi dan kolaborasi digital dan pendidikan karakter, pentingnya digital etika komunikasi digital yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, ada penekanan khusus pada penguatan karakter pribadi dalam berinteraksi di ruang digital. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, di mana siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Interaksi ini mendorong mereka untuk berbagi pengalaman dan sudut pandang, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pada akhir kegiatan, dilakukan sesi diskusi dan refleksi. Para siswa diminta untuk memberikan

tanggapan tentang pengalaman mereka menggunakan media digital. Berdasarkan sesi ini, terjadi peningkatan pemahaman dan kesadaran di kalangan peserta. Para siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya bijak bermedia, menjaga privasi pribadi, dan menghargai orang lain di dunia maya. Kesadaran ini merupakan hasil nyata dari kegiatan, yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap mental yang lebih bertanggung jawab.

Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian ini secara jelas menunjukkan bahwa pendekatan literasi digital yang terintegrasi dengan pendidikan karakter sangat efektif sebagai solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh Generasi Z di era digital. Melalui serangkaian kegiatan, seperti sosialisasi, diskusi interaktif, dan kampanye konten positif, para siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengalami perubahan signifikan dalam perilaku mereka saat menggunakan media digital.

Temuan ini sejalan dengan pandangan (Buckingham, 2015), yang berpendapat bahwa literasi digital jauh lebih dari sekadar keterampilan teknis. Literasi digital mencakup pemahaman kritis, etika, dan tanggung jawab sosial. Integrasi nilai-nilai karakter dalam program ini terbukti membantu siswa

menyeimbangkan antara aktivitas daring dan interaksi sosial di dunia nyata. Dengan kata lain, pendidikan karakter menjadi kompas moral yang membimbing mereka dalam mengambil keputusan di ruang digital, sehingga mereka tidak hanya cakap teknologi tetapi juga beretika.

Selain itu, keterlibatan guru dan orang tua menjadi faktor pendukung yang krusial. Seperti yang dijelaskan oleh (Livingstone, S., Carr, J., & Ólafsson, K., 2017), partisipasi lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan sekolah, sangat berkontribusi pada pembentukan perilaku digital yang sehat dan berkelanjutan pada remaja. Pendekatan kolaboratif antara sekolah, keluarga, dan siswa ini menciptakan ekosistem pendukung yang kuat, yang pada akhirnya memperkuat dampak positif dari program ini secara keseluruhan.

Lebih lanjut, kampanye untuk memproduksi konten positif menjadi metode yang efektif untuk mengubah cara pandang siswa. Mereka tidak lagi hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga menjadi produsen informasi yang bertanggung jawab. Hal ini mendukung temuan (Nasrullah, R., 2021), yang menyatakan bahwa remaja yang aktif memproduksi konten positif cenderung memiliki tingkat kesadaran digital yang lebih tinggi dan lebih mampu menghindari perilaku berisiko di dunia maya. Pergeseran paradigma ini memberdayakan siswa untuk menjadi agen perubahan di lingkungan digital mereka

sendiri, menciptakan ruang maya yang lebih aman dan positif.

IV. Simpulan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat mengenai literasi digital berbasis pendidikan karakter di SMA Negeri 6 Palu menunjukkan hasil yang sangat positif. Program ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran 40 siswa kelas XII IPA tentang pentingnya penggunaan media digital yang bijak dan bertanggung jawab. Melalui pendekatan yang terintegrasi antara materi teknis literasi digital dan nilai-nilai karakter, para peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga memahami pentingnya menjaga karakter di dalam berinteraksi di media social, selain itu, para siswa juga memahami bahwa literasi sangat penting untuk melihat mana informasi yang baik dan yang tidak akurat (Hoax).

Literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis, melainkan juga pemahaman kritis dan etika sosial. Integrasi nilai-nilai Pancasila dalam materi berhasil menjadi landasan moral bagi siswa dalam berinteraksi di ruang digital.

Faktor pendukung utama kesuksesan program adalah pendekatan kolaboratif yang melibatkan guru. Keterlibatan lingkungan sekitar sangat penting dalam membentuk perilaku digital yang sehat dan berkelanjutan. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan solusi jangka pendek, tetapi juga

membekali siswa dengan fondasi kuat untuk menjadi warga digital yang beretika dan produktif.

Saran

Berdasarkan hasil dan simpulan dari kegiatan ini, ada beberapa saran yang dapat diajukan untuk keberlanjutan dan pengembangan program di masa mendatang:

1. Pengembangan Kurikulum Berkelanjutan: Sekolah disarankan untuk mengintegrasikan materi literasi digital berbasis pendidikan karakter ke dalam kurikulum reguler atau kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pemahaman yang sudah didapat siswa dapat terus diperbarui dan diperkuat secara berkala.

2. Pelibatan Penuh Orang Tua dan Guru: Perlu adanya program khusus yang melibatkan orang tua secara lebih aktif, misalnya melalui seminar atau lokakarya. Keterlibatan orang tua akan memperkuat dampak positif program di lingkungan rumah. Selain itu, pelatihan bagi para guru juga diperlukan agar mereka mampu menjadi pendamping dan mentor bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital.
3. Memperluas Jangkauan Program: Melakukan studi komparatif di berbagai sekolah dapat memberikan wawasan baru tentang metode terbaik dalam menyampaikan materi literasi digital.
4. Membangun Komunitas Digital Positif: Mendorong terbentuknya komunitas siswa atau klub di sekolah yang fokus pada produksi konten positif dan kampanye literasi digital. Komunitas ini dapat menjadi wadah bagi siswa untuk terus berkarya, berbagi pengetahuan, dan menjadi agen perubahan bagi teman-teman sebaya mereka.

Daftar Pustaka

- Bappenas. (2023). *Bappenas luncurkan Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2025–2045 untuk SDM unggul*. Kementerian PPN/Bappenas. <https://pak.feb.unesa.ac.id/post/bappenas-luncurkan-peta-jalan-pendidikan-indonesia-2025-2045-untuk-sdm-unggul>
- Buckingham, D. (2015). *The Media Education Manifesto*. P. Olity Press.
- Husain, S., Nurhamni, Fahmi Surya Abdi, Faradila Oktafiani, & M. Yogi Pratama Maruf. (2025). MENGANTISIPASI PERUBAHAN KARAKTER GENERASI Z DI ERA DIGITALISASI. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 242–247. <https://doi.org/DOI:%2520https://doi.org/10.61722/japm.v3i1.3664>
- Komdigi. (2023, Desember). *Literasi digital kunci keterampilan dasar generasi muda*. Kementerian Komunikasi dan Digital. Wamenkomdigi. <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9498>
- Livingstone, S., Carr, J., & Ólafsson, K. (2017). *Risky, harmful, or simply inappropriate? What do young people think?*. In *Research Handbook on the Law of Digital Media and Free Speech*. (pp. 317–338). Edward Elgar Publishing. https://eprints.lse.ac.uk/83753/1/Livingstone_Young_Adolescents_Digital_Media.pdf
- Nasrullah, R. (2021). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan teknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Septiani, I. (2023, February 24). 7 nama generasi berdasarkan umur, kamu yang mana? *DetikEdu*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6737366/7-nama-generasi-berdasarkan-umur-kamu-yang-mana>
- Sugiarti, R. (2025, February 7). *Mayoritas Generasi Z menghabiskan waktu luang dengan media sosial*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/mayoritas-generasi-z-menghabiskan-waktu-luang-dengan-media-sosial-KT9NM>