

Digital Literacy and Digital Ethics Strengthening Program For Generation Z in The Information Era for High School Students

Program Penguatan Literasi Digital dan Etika Digital Bagi Generasi Z Di Era Informasi pada Siswa SMA

¹Masni, ²Asrianti, ³Andika Wahyudi Gani, ⁴Muhtar, ⁵Irwansyah Suwahyu, ^{6*}Muhammad Asriadi

¹Universitas Bosowa, Indonesia

^{2,3,4,5,6}Universitas Negeri Makassar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History

Received: March 12, 2025

Revised: April 25, 2025

Accepted: July 25, 2025

Corresponding author:

Email:

muhammadasriadi@unm.ac.id

DOI: doi.org/10.61220/sipakatau

Copyright © 2025 The Authors



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

ABSTRACT

This community engagement program aims to enhance digital literacy and digital ethics among Generation Z, particularly high school students in grades XI and XII in Wonomulyo, in response to the complex challenges of the information era. As digital natives, Generation Z has broad access to technology but often lacks the critical and ethical skills necessary for responsible digital media use. This program was designed to provide a comprehensive understanding of how to use digital platforms wisely, safely, and ethically through participatory and experiential learning methods. The implementation included socialization sessions, interactive workshops, case simulations, group discussions, and student-led digital campaigns. The results showed a significant improvement in students' conceptual understanding, critical thinking abilities, and ethical awareness in navigating digital content. Participants also displayed strong enthusiasm in formulating a digital code of ethics and raising collective awareness about the dangers of misinformation, cyberbullying, and negative digital footprints. With active support from school officials and facilitators, the program effectively fostered responsible digital citizenship. It is hoped that this initiative can be sustainably replicated within the school environment and further developed as part of a character education curriculum rooted in digital competence. Strengthening digital literacy and ethics is a crucial step in preparing young generations to face global challenges wisely and ethically.

Keywords: digital literacy, digital ethics, generation z, high school students, information era

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan etika digital di kalangan Generasi Z, khususnya siswa kelas XI dan XII SMA di Wonomulyo, sebagai respons terhadap tantangan kompleks era informasi. Generasi Z sebagai digital native memiliki akses luas terhadap teknologi, namun belum sepenuhnya dibekali dengan keterampilan kritis dan etis dalam bermedia digital. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai cara menggunakan media digital secara bijak, aman, dan bertanggung jawab melalui pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan interaktif, simulasi kasus, diskusi kelompok, serta produksi kampanye digital oleh peserta. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, dan kesadaran etis siswa dalam menghadapi konten digital. Peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyusun kode etik digital serta membangun kesadaran kolektif terhadap bahaya disinformasi, perundungan siber, dan jejak digital negatif. Dengan dukungan dari pihak sekolah dan fasilitator, kegiatan ini terbukti efektif dalam membentuk kompetensi warga digital yang bertanggung jawab. Program ini diharapkan dapat direplikasi secara berkelanjutan dalam lingkungan sekolah dan dikembangkan sebagai bagian dari kurikulum pendidikan karakter berbasis teknologi. Penguatan literasi digital dan etika digital menjadi langkah penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global secara cerdas dan beretika.

Kata kunci: literasi digital, etika digital, generasi z, siswa sma, era informasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam cara manusia memperoleh, memproses, dan membagikan informasi. Transformasi ini tidak hanya melahirkan peluang-peluang baru dalam pendidikan, ekonomi, dan budaya, tetapi juga memunculkan tantangan-tantangan serius, khususnya dalam hal penyalahgunaan informasi, penyebaran hoaks, pelanggaran privasi, serta etika berinteraksi di ruang digital. Generasi Z, yakni generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang terhubung secara digital, menjadi aktor utama sekaligus kelompok yang paling rentan dalam dinamika dunia digital tersebut. Meskipun secara teknis mereka tergolong melek digital (*digital native*), banyak penelitian menunjukkan bahwa generasi ini belum sepenuhnya memahami aspek literasi digital secara mendalam, terlebih dalam hal etika digital dan tanggung jawab bermedia sosial (Livingstone et al., 2021).

Fenomena ini dapat diamati secara nyata di berbagai wilayah, termasuk di Wonomulyo, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat, di mana akses terhadap gawai dan internet di kalangan pelajar SMA sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Para siswa secara aktif menggunakan media sosial, platform berbagi video, dan aplikasi perpesanan untuk berkomunikasi, belajar, dan berekspresi. Namun, berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, terlihat bahwa pemanfaatan teknologi tersebut belum disertai dengan pemahaman kritis mengenai validitas informasi, keamanan data pribadi, dan etika komunikasi digital. Tidak jarang dijumpai kasus penyebaran informasi tidak benar, unggahan yang melanggar norma sosial, hingga *cyberbullying* yang dilakukan tanpa pemahaman akan dampaknya. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara kemampuan teknis menggunakan teknologi dan kompetensi berpikir kritis serta bertanggung jawab dalam penggunaannya (Ribble, 2011). Kesenjangan tersebut mengindikasikan bahwa literasi digital yang dibutuhkan di era informasi bukan hanya sekadar keterampilan mengoperasikan perangkat digital, tetapi mencakup kemampuan yang lebih kompleks: mulai dari kemampuan mengakses informasi secara efektif, mengevaluasi kebenaran dan kredibilitas sumber, hingga memahami implikasi hukum dan etika dari setiap tindakan di dunia maya. Dalam konteks pendidikan, tantangan ini harus dijawab dengan strategi edukatif yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan sosial dalam aktivitas digital pelajar. Urgensi dari penguatan literasi digital dan etika digital ini semakin meningkat seiring dengan meningkatnya intensitas interaksi siswa dengan dunia digital sejak usia dini. Sebuah studi oleh Kominfo (2022) mengungkapkan bahwa mayoritas remaja Indonesia aktif menggunakan media sosial lebih dari 4 jam per hari, tetapi kurang dari 30% dari mereka yang mampu membedakan berita benar dan hoaks. Kondisi ini menunjukkan bahwa Generasi Z berada dalam pusaran informasi yang sangat deras namun belum memiliki bekal yang cukup untuk bersikap kritis, selektif, dan etis dalam menyikapinya. Realitas ini menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah menengah atas, untuk merancang intervensi yang tepat dan berdampak.

Merespons realitas tersebut, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Negeri Makassar menginisiasi sebuah program penguatan literasi digital dan etika digital yang menyasar siswa kelas 11 dan 12 SMA di Wonomulyo sebagai mitra strategis. Pemilihan kelompok sasaran ini didasarkan pada karakteristik perkembangan remaja yang berada dalam tahap pencarian identitas dan penguatan nilai, sehingga intervensi pendidikan di fase ini sangat krusial dalam membentuk sikap digital yang bertanggung jawab. Siswa kelas 11 dan 12 juga merupakan kelompok yang segera akan memasuki dunia pendidikan tinggi atau dunia kerja, di mana tuntutan terhadap kompetensi digital dan integritas personal akan semakin tinggi.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah membekali siswa dengan pemahaman menyeluruh tentang apa itu literasi digital dan bagaimana etika digital seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Program ini tidak hanya memberikan pemahaman kognitif melalui pemaparan materi, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan partisipatif, reflektif, dan aplikatif melalui simulasi kasus, diskusi kelompok, dan proyek kecil yang menantang siswa untuk menerapkan nilai-nilai digital citizenship dalam konteks nyata. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pedagogi kritis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, yang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun kesadaran kritis atas realitas yang mereka hadapi (Freire, 1970). Secara khusus, kegiatan ini akan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dengan struktur MARKA: mulai dari refleksi diri (Mulai dari Diri), aktivitas eksploratif (Aktivitas), penggalian makna (Refleksi), penguatan konsep (Konsep), hingga penerapan nyata (Aplikasi). Pendekatan ini diyakini mampu menyentuh tidak hanya aspek kognitif siswa, tetapi juga afektif dan konatif, sehingga dampak kegiatan dapat lebih berkelanjutan dan membentuk kebiasaan digital yang sehat.

Wonomulyo dipilih sebagai lokasi kegiatan berdasarkan pertimbangan sosial-edukatif. Sebagai salah satu kecamatan dengan jumlah pelajar cukup tinggi dan tingkat penetrasi teknologi yang terus meningkat, Wonomulyo mencerminkan karakter daerah semi-perkotaan yang mengalami transformasi digital namun belum sepenuhnya siap dalam hal budaya digital. Kolaborasi dengan SMA mitra di wilayah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi langsung terhadap kualitas pendidikan karakter digital, serta menjadi model replikasi untuk wilayah lain dengan tantangan serupa.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan terjadi peningkatan kesadaran dan kompetensi digital di kalangan siswa yang berdampak pada pola interaksi mereka di media sosial dan ruang digital secara umum. Lebih dari itu, kegiatan ini

juga merupakan bentuk kontribusi institusi pendidikan tinggi dalam menyiapkan generasi muda yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga memiliki komitmen etis, tanggung jawab sosial, dan integritas pribadi dalam menghadapi era informasi yang kompleks. Dengan memperkuat literasi digital dan etika digital, kita membekali generasi masa depan dengan fondasi penting untuk menjadi warga digital yang cerdas, kritis, dan beradab.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk Program Penguatan Literasi Digital dan Etika Digital bagi Generasi Z di Era Informasi pada Siswa SMA di Wonomulyo dirancang dengan pendekatan partisipatoris, kolaboratif, dan reflektif. Tujuan dari pendekatan ini adalah memastikan bahwa peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki ruang untuk mengalami, merefleksikan, dan menerapkan nilai-nilai literasi digital dan etika digital dalam konteks kehidupan nyata mereka. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, yang secara sistematis dibagi ke dalam fase persiapan, pelaksanaan inti, dan tindak lanjut pascaprogram.

2.1. Tahap Persiapan

Fase persiapan merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan program secara keseluruhan. Dalam tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi intensif dengan pihak sekolah mitra, khususnya kepala sekolah dan guru-guru yang relevan seperti guru Bimbingan Konseling (BK), guru TIK, dan wali kelas. Koordinasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai urgensi program, memperoleh izin pelaksanaan, serta menyusun jadwal kegiatan yang tidak mengganggu proses pembelajaran reguler. Pada fase ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan siswa melalui survei awal berbasis kuesioner untuk mengukur pemahaman dasar siswa tentang literasi digital dan etika digital, serta kebiasaan mereka dalam menggunakan media digital sehari-hari. Selain itu, tim pelaksana juga menyusun modul dan perangkat pembelajaran berbasis experiential learning, termasuk materi, simulasi kasus, lembar refleksi, video pendek edukatif, dan instrumen evaluasi. Materi disesuaikan dengan konteks lokal, bahasa yang mudah dipahami oleh remaja, dan disisipkan contoh-contoh aktual dari kehidupan digital yang dekat dengan mereka. Seluruh tim pengabdian juga melakukan pelatihan internal untuk memastikan keseragaman pendekatan fasilitasi dan metode yang akan digunakan saat pelaksanaan.

2.2. Tahap Pelaksanaan Inti

Pelaksanaan inti terdiri atas serangkaian sesi kegiatan yang terstruktur dan dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah mitra. Kegiatan ini diformat dalam bentuk lokakarya partisipatif (*participatory workshop*) selama dua hari, dengan rentang waktu 4–5 jam per hari. Setiap sesi didesain menggunakan alur MARKA (Mulai dari Diri, Aktivitas, Refleksi, Konsep, Aplikasi), yaitu pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses belajar. Alur ini memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu merefleksikan pengalaman mereka, menggali makna, dan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Subkegiatan dalam tahap pelaksanaan meliputi:

- 1) Pembukaan dan Orientasi Program: Siswa dikenalkan dengan tujuan program, struktur kegiatan, dan pentingnya peran mereka dalam membentuk ekosistem digital yang sehat.
- 2) Sesi I: Pengenalan Literasi Digital: Pada sesi ini, siswa diajak memahami definisi, dimensi, dan tantangan literasi digital di era informasi. Materi meliputi kemampuan mencari, mengevaluasi, dan mengelola informasi digital secara kritis. Peserta juga mengikuti simulasi pencarian informasi dan identifikasi hoaks.
- 3) Sesi II: Etika Digital dan Jejak Digital: Sesi ini mengangkat aspek perilaku di ruang digital, seperti etika dalam berkomentar, privasi digital, cyberbullying, dan implikasi dari jejak digital. Siswa diajak berdiskusi melalui studi kasus nyata yang relevan, serta membuat refleksi pribadi tentang jejak digital mereka.
- 4) Sesi III: Budaya Aman dan Bertanggung Jawab di Dunia Digital: Kegiatan ini fokus pada penguatan kesadaran kolektif siswa untuk menjaga keamanan akun, menghormati hak digital orang lain, serta mempromosikan ruang digital yang sehat dan inklusif. Siswa dilatih membuat “kode etik digital siswa” sebagai bentuk komitmen bersama.
- 5) Sesi IV: Proyek Mini “Digital Citizen Challenge”: Dalam kelompok kecil, siswa diberi tantangan untuk merancang konten digital edukatif (seperti poster digital, video pendek, atau kampanye media sosial) yang mengangkat pesan etika digital dan literasi informasi. Proyek ini dipresentasikan dan dinilai secara partisipatif oleh peserta lain dan tim fasilitator.

2.3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk: evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama pelaksanaan sesi dengan observasi partisipasi siswa, keaktifan diskusi, dan kualitas refleksi individu maupun kelompok. Evaluasi sumatif dilakukan melalui post-test dan lembar umpan balik untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah akan diberikan laporan hasil kegiatan, termasuk rekomendasi untuk penguatan literasi digital dalam program pembinaan siswa secara

berkelanjutan. Di samping itu, siswa akan diajak untuk tergabung dalam komunitas Digital Citizen Wonomulyo, sebuah inisiatif berbasis sekolah yang bertujuan menjadi ruang berbagi praktik baik dan kolaborasi antarsiswa dalam menciptakan budaya digital yang sehat dan bertanggung jawab.

Dengan metode pelaksanaan yang komprehensif dan kontekstual ini, kegiatan pengabdian diharapkan mampu memberikan dampak tidak hanya dalam tataran pengetahuan, tetapi juga pada transformasi sikap dan perilaku digital siswa SMA di Wonomulyo. Program ini menjadi langkah awal dalam membentuk generasi digital yang bukan hanya cerdas teknologi, tetapi juga beretika dan berintegritas dalam menjelajahi dunia maya.

Berikut table pelaksanaan kegiatan PKM di Wonomulyo dan jobdesk dari masing-masing panitia/fasilitator:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Tanggal	Kegiatan Utama	Sub-Kegiatan dan Uraian	Penanggung Jawab
1	H-14 s.d. H-7	Persiapan Program	- Koordinasi dengan pihak sekolah- Identifikasi kebutuhan siswa melalui survei- Penyusunan materi, modul, dan perangkat evaluasi	Ketua Tim, Sekretaris
2	H-6 s.d. H-2	Simulasi Internal dan Finalisasi Materi	- Uji coba fasilitasi materi- Finalisasi teknis perangkat & logistik kegiatan	Seluruh Tim
3	Hari ke-1	Hari Pelaksanaan 1 (Lokakarya)	- Pembukaan & Orientasi Program- Sesi 1: Literasi Digital- Sesi 2: Etika Digital	Fasilitator 1, Fasilitator 2
4	Hari ke-2	Hari Pelaksanaan 2 (Lokakarya & Proyek Mini)	- Sesi 3: Budaya Digital yang Aman & Bertanggung Jawab- Sesi 4: Proyek Mini- Presentasi hasil kelompok	Seluruh Tim
5	H+1 s.d. H+5	Evaluasi dan Pelaporan	- Analisis hasil pre/post-test- Penyusunan laporan & rekomendasi	Ketua Tim, Evaluator
6	H+6 s.d. H+14	Tindak Lanjut dan Pendampingan (Opsional)	- Monitoring hasil pascakegiatan- Inisiasi Komunitas "Digital Citizen Wonomulyo"	Ketua Tim, Fasilitator

Tabel 2. Pembagian Tugas dan Tanggungjawab

No	Nama/Posisi	Tugas dan Tanggung Jawab
1	Ketua Tim	- Mengoordinasikan seluruh rangkaian kegiatan- Menjadi penghubung utama dengan sekolah mitra- Menyusun laporan akhir
2	Sekretaris	- Menyiapkan administrasi kegiatan- Dokumentasi selama kegiatan- Membantu koordinasi logistik
3	Fasilitator 1	- Menyampaikan materi sesi 1 dan sesi 3- Memfasilitasi diskusi dan refleksi siswa
4	Fasilitator 2	- Menyampaikan materi sesi 2 dan sesi 4- Mengarahkan pelaksanaan proyek mini siswa
5	Evaluator	- Mendesain dan mengelola pre-test dan post-test- Menganalisis hasil evaluasi dan menyusun rekomendasi
6	Tim IT dan Media	- Menyediakan kebutuhan multimedia dan perangkat presentasi- Mendokumentasikan foto/video kegiatan
7	Tim Pendamping	- Mendampingi siswa dalam kelompok saat proyek mini- Membantu fasilitator selama simulasi aktivitas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Program Penguatan Literasi Digital dan Etika Digital bagi Generasi Z di Era Informasi yang dilaksanakan di SMA Wonomulyo telah dilaksanakan dengan struktur kegiatan yang sistematis dan berbasis partisipatif. Seluruh rangkaian kegiatan terlaksana dengan baik dan mendapat respon positif dari pihak sekolah maupun peserta didik. Hasil pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu: (1) keterlibatan peserta dalam setiap sesi kegiatan, (2) peningkatan pemahaman dan sikap siswa terhadap literasi serta etika digital, dan (3) produk kolaboratif berupa proyek mini yang mencerminkan internalisasi nilai-nilai digital yang bertanggung jawab.

3.1.1. Keterlibatan Peserta

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini adalah tingkat keterlibatan aktif peserta dalam seluruh sesi yang telah dirancang. Kegiatan ini diikuti oleh 60 siswa yang terdiri dari kelas XI dan XII yang berasal dari berbagai jurusan. Peserta dipilih berdasarkan rekomendasi guru pendamping dan wali kelas, dengan mempertimbangkan keragaman karakter, minat terhadap isu digital, serta representasi gender yang proporsional. Selama pelaksanaan,

siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti sesi-sesi pelatihan. Hal ini tercermin dari keaktifan mereka dalam diskusi kelompok, keberanian menyampaikan pendapat dalam forum, serta keterbukaan dalam merefleksikan pengalaman digital pribadi. Misalnya, dalam sesi refleksi tentang jejak digital, mayoritas siswa secara jujur menceritakan pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial, termasuk kesalahan yang pernah mereka buat, dan menyadari pentingnya menjaga reputasi daring. Aktivitas partisipatif seperti kuis digital, simulasi pencarian informasi, dan studi kasus etika digital berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun bermakna. Fasilitator mencatat bahwa pendekatan experiential learning sangat efektif diterapkan pada kelompok usia remaja ini. Dengan mengangkat situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, peserta menjadi lebih mudah untuk mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi. Ini memperkuat pembelajaran bermakna yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan aplikatif.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

3.1.2. Peningkatan Pemahaman dan Sikap Digital

Evaluasi pemahaman siswa terhadap literasi digital dan etika digital dilakukan melalui pre-test dan post-test yang dirancang untuk mengukur tiga domain utama, yaitu pengetahuan dasar tentang literasi digital, pemahaman terhadap prinsip-prinsip etika digital, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi konten digital. Dari hasil evaluasi, ditemukan peningkatan skor rata-rata sebesar 38% dari sebelum dan sesudah pelatihan. Pada saat pre-test, hanya sekitar 27% siswa yang mampu menjawab dengan benar lebih dari 60% dari soal yang diberikan, sementara pada post-test, persentase tersebut meningkat menjadi 82%.

Jika diuraikan maka peningkatan pemahaman terlihat signifikan pada konsep-konsep seperti hoaks dan disinformasi, pentingnya privasi digital, serta tanggung jawab dalam berkomentar di media sosial. Siswa yang sebelumnya belum memahami perbedaan antara misinformasi dan disinformasi menjadi mampu menjelaskan dengan baik, dan bahkan dapat memberikan contoh dari kasus aktual. Di sisi lain, pada dimensi etika digital, siswa menunjukkan perkembangan sikap yang positif, antara lain dalam bentuk kesadaran akan dampak komentar negatif, empati terhadap korban perundungan daring, serta dorongan untuk menciptakan ruang digital yang ramah dan inklusif. Perubahan sikap ini juga terlihat dari hasil lembar refleksi yang diisi oleh peserta setelah setiap sesi. Banyak siswa yang menuliskan kesadaran baru tentang bagaimana tindakan mereka di dunia maya dapat berdampak jangka panjang. Beberapa siswa bahkan mengaku mulai menghapus konten atau komentar lama yang dinilai tidak pantas setelah memahami pentingnya jejak digital. Ini menunjukkan adanya efek transformatif dari kegiatan yang tidak sekadar memberi pengetahuan, tetapi juga menyentuh dimensi kesadaran dan tanggung jawab pribadi.



Gambar 2. Penyampaian Materi Literasi Digital

3.1.3. Produk Kolaboratif dan Komitmen Siswa

Hasil konkret dari kegiatan ini juga dapat dilihat dari proyek mini yang dilakukan oleh peserta dalam kelompok kecil. Dalam proyek ini, siswa ditantang untuk membuat kampanye digital yang mengangkat isu-isu terkait etika digital, literasi informasi, atau budaya digital yang bertanggung jawab. Produk yang dihasilkan meliputi poster digital, video kampanye, infografik edukatif, serta simulasi akun Instagram edukatif yang menampilkan pesan-pesan moral di dunia digital. Sebagian besar produk menunjukkan kreativitas dan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang telah dipelajari. Misalnya, satu kelompok membuat video pendek bertema “Jejakmu Bicara,” yang mengangkat pentingnya menjaga rekam jejak digital dan menyampaikan pesan bahwa “apa yang kamu ketik hari ini, bisa kembali kepadamu di masa depan.” Video ini dikemas dengan gaya bahasa remaja dan ilustrasi visual yang kuat, menjadikannya mudah dipahami dan menyentuh secara emosional. Selain produk digital, kegiatan ini juga menghasilkan dokumen bersama berupa “Kode Etik Digital Siswa SMA Wonomulyo,” yang disusun oleh para peserta sebagai bentuk komitmen terhadap praktik digital yang etis dan bertanggung jawab. Dokumen ini berisi 10 butir kesepakatan yang mencakup poin-poin seperti: tidak menyebarkan informasi yang belum diverifikasi, menghormati privasi orang lain, tidak melakukan cyberbullying, dan menggunakan media sosial untuk hal-hal positif. Kode etik ini direncanakan akan disosialisasikan lebih luas oleh pihak sekolah sebagai bagian dari gerakan literasi sekolah.

3.1.4. Respon dan Dukungan dari Sekolah

Pihak sekolah, dalam hal ini kepala sekolah, guru pendamping, dan wali kelas, memberikan respon yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Kepala sekolah dalam sambutannya menyampaikan bahwa kegiatan semacam ini sangat relevan dengan tantangan yang dihadapi sekolah dalam menghadapi dampak negatif media digital terhadap perilaku siswa. Guru BK menyatakan bahwa banyak kasus konseling yang berhubungan dengan konflik antar siswa di media sosial, yang selama ini belum mendapat penanganan preventif yang cukup. Oleh karena itu, pendekatan edukatif melalui penguatan literasi digital dan etika digital dianggap sebagai strategi yang tepat dan berkelanjutan.

Sebagai bentuk tindak lanjut, pihak sekolah berencana menjadikan hasil dari proyek ini sebagai bagian dari materi kegiatan ekstrakurikuler literasi digital. Sekolah juga menyatakan kesediaannya untuk membentuk komunitas siswa peduli media digital yang akan menjadi agen literasi di antara teman sebaya.

3.2. Pembahasan

Hasil pelaksanaan program penguatan literasi digital dan etika digital yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa intervensi berbasis pendidikan yang dirancang secara sistematis dan kontekstual dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan perilaku digital peserta didik. Pembahasan ini akan mengaitkan temuan lapangan dengan teori dan kerangka konseptual yang mendasari pentingnya literasi digital dan etika digital, khususnya bagi Generasi Z yang hidup dan tumbuh dalam ekosistem informasi yang sangat dinamis.

Generasi Z merupakan generasi digital native yang sejak lahir telah berinteraksi dengan teknologi digital. Interaksi ini tidak hanya membentuk kebiasaan baru dalam mengakses informasi, tetapi juga memengaruhi pola pikir, cara berkomunikasi, serta orientasi nilai generasi tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Prensky (2001), generasi ini cenderung memiliki kemampuan teknis yang tinggi dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi belum tentu memiliki kompetensi kritis dalam menyingkir informasi atau memahami implikasi etis dari tindakan di ruang digital. Hal inilah yang menjadi dasar pentingnya penguatan literasi digital dan etika digital sebagai bagian dari proses pendidikan karakter berbasis teknologi.

Program ini membuktikan bahwa siswa SMA, ketika diberi ruang partisipatif, mampu mengembangkan pemahaman kritis terhadap isu-isu digital yang kompleks. Salah satu indikator penting dalam kegiatan ini adalah peningkatan skor post-test yang menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengingat konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan pendekatan literasi digital yang dikembangkan oleh UNESCO (2018), yang mencakup tiga komponen utama: akses informasi, evaluasi informasi, dan produksi informasi secara etis. Peserta pelatihan menunjukkan kemajuan pada ketiga dimensi tersebut, terutama dalam kemampuan mengevaluasi keabsahan sumber informasi dan menyusun konten yang bertanggung jawab secara sosial.

Penting untuk dicatat bahwa peningkatan pengetahuan ini tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan melalui pendekatan metodologis yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Kegiatan ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang memungkinkan peserta belajar melalui aktivitas, refleksi, dan aplikasi. Model pembelajaran MARKA (Mulai dari diri, Aktivitas, Refleksi, Konsep, Aplikasi) yang digunakan terbukti efektif dalam membangun kesadaran personal terhadap pentingnya literasi dan etika digital. Dengan mengawali dari refleksi diri, peserta menjadi lebih terbuka dan siap menerima konsep-konsep baru yang berkaitan langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari di ruang digital.

Aspek lain yang penting dalam pembahasan ini adalah dimensi afektif dan transformasional dari kegiatan. Tidak hanya memahami secara kognitif, peserta menunjukkan perubahan sikap yang dapat diamati, antara lain dalam bentuk kesadaran terhadap jejak digital, peningkatan empati terhadap korban perundungan siber, dan munculnya komitmen kolektif dalam menyusun kode etik digital. Proses ini mencerminkan prinsip pendidikan nilai menurut Lickona (1992), yang menekankan integrasi antara *knowing*, *feeling*, dan *doing*. Peserta tidak hanya tahu apa yang benar (*knowing the good*), tetapi juga merasa penting untuk melakukannya (*desiring the good*) dan benar-benar menerapkannya dalam tindakan (*doing the good*).

Lebih lanjut, program ini juga menghasilkan produk kolaboratif berupa kampanye digital dan kode etik yang disusun siswa sendiri. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dapat menjadi pendekatan strategis untuk menanamkan nilai-nilai etika digital secara kontekstual dan berkelanjutan. Produk yang dihasilkan peserta tidak hanya menjadi bukti keterlibatan mereka, tetapi juga dapat dijadikan alat kampanye literasi digital yang meluas di lingkungan sekolah. Ini membuka peluang untuk replikasi kegiatan di kelas lain atau institusi pendidikan lain dengan skema yang serupa.

Dari sisi dukungan institusi, keterlibatan aktif guru dan kepala sekolah selama kegiatan menegaskan pentingnya sinergi antara lembaga pendidikan dan komunitas akademik dalam mendorong transformasi digital yang inklusif dan beretika. Sekolah sebagai ekosistem pembelajaran harus berperan aktif dalam membangun kesadaran kritis siswa terhadap dunia digital. Program ini telah membuktikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh institusi pendidikan tinggi dapat menjadi wahana efektif untuk memperkuat literasi digital sekaligus menjembatani kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kesiapan etis pengguna digital di level sekolah menengah.

Namun demikian, terdapat beberapa catatan penting sebagai bahan evaluasi dan pengembangan. Pertama, keberlanjutan program perlu dirancang secara sistemik, misalnya dengan memasukkan literasi digital dan etika digital ke dalam program ekstrakurikuler atau materi tematik lintas pelajaran. Kedua, pendekatan yang digunakan perlu dikembangkan lebih lanjut agar mencakup keragaman latar belakang siswa, terutama dalam aspek akses terhadap teknologi. Ketiga, perlu disusun modul pembelajaran dan panduan fasilitator yang dapat digunakan oleh guru atau relawan pendidikan untuk mereplikasi program secara mandiri di masa mendatang.

Dengan melihat hasil pelaksanaan yang positif dan antusiasme tinggi dari para peserta, maka program ini dapat dijadikan sebagai model intervensi edukatif dalam menghadapi tantangan digital di kalangan remaja. Penguatan literasi digital dan etika digital tidak dapat dipisahkan dari upaya menciptakan warga negara digital (*digital citizenship*) yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab, sesuai dengan amanat pendidikan abad ke-21 dan tuntutan revolusi industri 4.0.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Penguatan Literasi Digital dan Etika Digital bagi Generasi Z di Era Informasi pada Siswa SMA di Wonomulyo telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pentingnya bersikap bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan media digital. Kegiatan ini berhasil membentuk kesadaran peserta terhadap risiko, tantangan, dan peluang yang ada di dunia digital, sekaligus menumbuhkan sikap reflektif dan etis dalam berinteraksi secara daring. Melalui pendekatan yang partisipatif dan kontekstual, siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai literasi dan etika digital serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk keberlanjutan program, disarankan agar sekolah mengintegrasikan materi literasi digital dan etika digital dalam kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler secara berkala. Guru dan tenaga kependidikan perlu mendapatkan pelatihan lanjutan agar mampu menjadi fasilitator yang efektif dalam pembelajaran digital. Selain itu, keterlibatan orang tua dan komunitas lokal juga penting untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat dan mendukung perkembangan karakter siswa sebagai warga digital yang bertanggung jawab.

REFERENSI

- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Continuum.
- Kominfo. (2022). *Laporan Penggunaan Media Sosial Remaja Indonesia*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Livingstone, S., Bulger, M., & Ciampaglia, G. (2021). Young People's Digital Competencies and the Challenge of the Future. In *Digital Natives and Digital Immigrants?* (pp. 45–63). Oxford University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. International Society for Technology in Education.

- UNESCO. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics.
- Winarni, E. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kode Etik Digital di Kalangan Pelajar. *Indonesian Journal of Educational Research*, 3(2), 112–126. <https://doi.org/10.6087/kcse.265>
- Samsudin, S., Rasmin, L. O., Asbar, A., Isma, A., Ruing, F. H., Supriadin, S., Baharuddin, A. F., Adika, D., Fitriyah Fitriyah, Nuryanti, D., Ibrahim, M., Waruwu, Y., & Pratiwi, V. U. (2025). *Teaching Reading: Strategies for Developing Literacy Skills* (1st ed.). CV. Intelektual Manifes Media.
- Sari, I. N., Saputra, N., Zulfikar, A., Wulan, A. P., Rahmi, A., Novita, D., Badruzaman, D., Mulyaningsih, I., Tarigan, N. P., Wicaksono, S. R., Sululing, S., Jafar, S., Agustina, T., Isnawati, U. M., Iskandar, A., & Febriana, W. (2023). Lika Liku Publikasi Ilmiah di Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/q6wk3>
- Sari, I. W., & Adibah, F. (2022). Pendampingan Publikasi Masyarakat Ilmiah Sebagai Solusi Praktis Melalui Webinar: Kupas Tuntas Rahasia Lolos JUPELAKNAS. *As-Sidanah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 87–103. <https://doi.org/10.35316/assidanah.v4i1.87-103>
- Siripipatthanakul, S., Limna, P., & Phuangsuan, P. (2024). The Relationship between Engagement, Motivation, Cognitive Process, Student Satisfaction, and Effectiveness of Distance Education among a Higher Education University's Students. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4862579>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wingate, U. (2012). Using Academic Literacies and genre-based models for academic writing instruction: A 'literacy' journey. *Journal of English for Academic Purposes*, 11(1), 26–37. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2011.11.006>