

## Kontenmu Cerminan Dirimu: Bijak di Dunia Digital Bagi Gen-Z di Lingkungan Yayasan Louisa

Tony Soebijono<sup>1</sup>, Martinus Sony Erstiawan<sup>2\*</sup>, Lilis Binawati<sup>3</sup>, Oktaviani<sup>4</sup>

Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia<sup>4</sup>

\*Email Korespondensi: [martinus@dinamika.ac.id](mailto:martinus@dinamika.ac.id)

### INFO ARTIKEL

#### *Histori Artikel:*

Diterima 14-06-2025

Disetujui 15-06-2025

Diterbitkan 17-06-2025

#### *Katakunci:*

Generation Z;  
Social Media;  
Digital Lyteracy;  
Self Reflection Content

### ABSTRACT

The current digital era poses great challenges for Generation Z in using social media wisely, where the rise of hoaxes, misinformation, and unethical digital behavior are serious problems. The low level of digital literacy among students, especially within the Louisa Foundation, demands an educational intervention to create awareness that digital content is a reflection of one's identity and character. This service activity aims to improve digital literacy, develop the ability to identify hoax information, foster awareness of digital ethics, develop critical thinking skills, and form a positive and responsible digital culture. The implementation method is carried out through three stages, namely preparation with needs analysis, implementation through interactive workshops with group discussions and educational *games*, and evaluation of activities. The activity was held for two days on June 6-7, 2025 at Wisma Kartini Pacet, Mojokerto, involving 50 participants from junior high to high school levels. The results of the activity showed the achievement of 100% participation target, a significant increase in understanding of digital literacy, and the formation of digital ethics awareness through the concept of "self reflection content". This activity succeeded in achieving the goal of forming a digital generation that is smart, wise, and responsible in interacting in cyberspace.

#### **Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Soebijono, T. ., Erstiawan, M. S., Binawati, L., & Oktaviani, O. (2025). Kontenmu Cerminan Dirimu: Bijak di Dunia Digital Bagi Gen-Z di Lingkungan Yayasan Louisa. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(2), 215-222. <https://doi.org/10.62710/tta1n864>

## PENDAHULUAN

Di era revolusi digital saat ini, informasi tersebar dengan begitu cepat dan luas tanpa batasan ruang dan waktu. Perkembangan teknologi informasi sudah membawa perubahan besar dalam cara generasi muda, khususnya Generasi Z (Gen-Z), berinteraksi, belajar, dan mengekspresikan diri. Generasi yang tumbuh besar di tengah perkembangan teknologi digital saat ini memiliki karakteristik yang unik dalam pemanfaatan media sosial dan platform digital sebagai ruang ekspresi identitas (Danuri, 2019); (IGNAW Putra, MS Erstiawan, 2019). Dalam konteks ini, konten digital yang diproduksi dan dikonsumsi oleh Gen-Z tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga menjadi cerminan nilai, aspirasi, dan jati diri. Fenomena ini menjadi semakin kompleks ketika dihadapkan pada tantangan literasi digital yang memadai, khususnya dalam memahami implikasi jangka panjang dari jejak digital yang mereka tinggalkan. Generasi yang sangat akrab dengan media sosial dan teknologi digital terkoneksi secara global, di mana *platform* seperti Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, dan Twitter menjadi bagian dari keseharian Gen-Z (Sukoco & Maulana, 2022). Namun, kemudahan akses informasi ini juga disertai dengan tantangan besar dimana terdapat maraknya hoaks, misinformasi, disinformasi, dan perilaku digital yang tidak bijak (Handhayani, Rahmi, Arif, 2020).

Studi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menunjukkan bahwa sebagian besar hoaks yang beredar di masyarakat tersebar melalui media sosial dan platform digital yang paling sering digunakan oleh anak muda (Schroeder, 2018). Fenomena ini diperparah oleh rendahnya tingkat literasi digital di kalangan pelajar dan mahasiswa, termasuk mereka yang berada di lingkungan pendidikan formal seperti Yayasan Louisa. Dalam lingkungan ini, peserta didik cenderung memanfaatkan internet sebagai sumber utama informasi, namun belum sepenuhnya memahami cara memilah dan memverifikasi informasi secara kritis. Tanpa pembekalan literasi digital yang memadai, Gen-Z berisiko terjebak dalam arus konten menyesatkan yang tidak hanya berdampak pada pengetahuan pribadi, tetapi juga membentuk opini publik secara luas (Anisti, et al, 2024); (Erstiawan & Alifianto, 2021); (Aldiansyah et al., 2025).

Urgensi dari kegiatan ini sangat jelas bahwa konten yang dibuat dan dibagikan, terdapat nilai-nilai yang mencerminkan kepribadian dan karakter si pembuatnya (Ratnadi, Ngurah; Yasa, 2021). Konten digital bukan hanya media ekspresi, tetapi juga cerminan identitas dan integritas seseorang di ruang publik maya (Hayatul; Irma, 2025). Beberapa kasus di mana unggahan yang tidak etis, hoaks, atau ujaran kebencian di masa lalu berdampak panjang terhadap reputasi individu di masa depan, termasuk peluang akademik dan karier profesional (Rahmawati, et al, 2023). Oleh karena itu, penting untuk membangun kesadaran bahwa konten adalah cerminan diri, dan setiap tindakan digital memiliki konsekuensi sosial dan moral. Melalui pendekatan edukatif kegiatan diselenggarakan membentuk pola pikir Gen-Z untuk lebih bijak dan bertanggung jawab serta etis dalam menggunakan teknologi digital (Santiyuda, Purnawan, Gelgel, 2023); (Muhammad Ilham Saleh et al., 2024).

Kegiatan bertema “Kontenmu Cerminan Dirimu: Bijak di Dunia Digital bagi Gen-Z di lingkungan Yayasan Louisa” ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan mahasiswa dalam lingkup Yayasan Louisa, selanjutnya mampu mengidentifikasi dan menyaring informasi yang bersifat hoaks atau menyesatkan (Noviana, Fadli, Venezia, 2021); (Turnip, Siahaan, 2021); (Erstiawan MS, 2021). Dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya etika digital dalam bermedia sosial. Selain itu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis terhadap konten digital. Kemudian menumbuhkan budaya digital yang positif, kreatif, dan bertanggung jawab.

*State of the art* dari kegiatan ini terletak pada integrasi antara literasi digital, etika digital, dan

pengembangan karakter melalui media konten. Berbagai program literasi digital yang telah ada sebelumnya umumnya lebih fokus pada pengenalan teknologi dan keamanan siber. Namun, pendekatan yang menempatkan konten digital sebagai cerminan identitas personal dan moral masih tergolong baru, terutama dalam konteks pendidikan nonformal atau komunitas pendidikan berbasis yayasan seperti Yayasan Louisa.

Secara keseluruhan, “Kontenmu Cerminan Dirimu: Bijak di Dunia Digital bagi Gen-Z di Lingkungan Yayasan Louisa” bukan hanya merupakan kegiatan peningkatan kapasitas individu, tetapi juga bagian dari strategi pembangunan budaya digital yang sehat, cerdas, dan etis. Hasil kegiatan ini dalam jangka panjang diharapkan dapat memberikan dampak positif dengan terbentuknya ekosistem digital yang mendukung pengembangan karakter peserta didik, meningkatkan daya tahan mereka terhadap disinformasi, serta memperkuat citra Yayasan Louisa sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap tantangan zaman. Dengan melibatkan peserta secara aktif dan aplikatif, kegiatan ini menjadi salah satu bentuk nyata sebagai kontribusi terhadap pembentukan generasi digital yang tidak hanya cerdas berteknologi, tetapi juga bijak dalam bertindak dan berinteraksi di dunia maya.

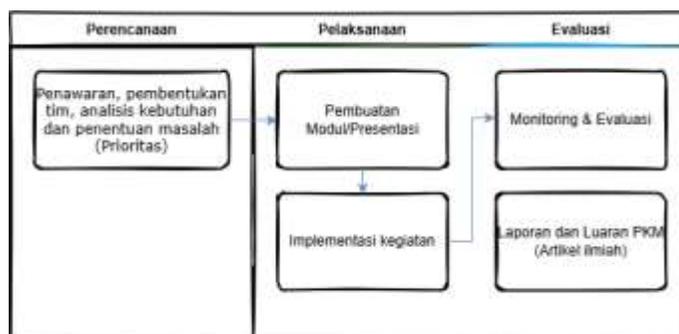
## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini bekerjasama dengan Yayasan Louisa dilaksanakan secara daring pada anak didik mulai dari SMP – SMA. Aktivitas kegiatan pelatihan ini ditempuh melalui beberapa tahap kegiatan yaitu persiapan, tahap pelaksanaan program kegiatan, dan evaluasi. Pada **tahap persiapan (perencanaan)** kegiatan ini dilakukan dengan menerima penawaran dari pihak Yayasan Louisa sebagai mitra untuk memberikan pelatihan kepada anak didik kelas SMP – SMA. Selanjutnya membentuk tim pelaksana yang terdiri dari tenaga pendidik (dosen), mahasiswa, dan relawan dengan latar belakang yang relevan dan pengalaman teknologi informasi dan komunikasi.



**Gambar 1.** Breafing Persiapan

Selanjutnya melakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) melalui observasi atau diskusi (awawancara) awal dengan Suster Roseline sebagai Wakil Yayasan Louisa sebagai pengelola yayasan, kepala Sekolah Bapak Kukuh SD Katolik Santo Vincentius Surabaya dan guru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta serta permasalahan utama terkait konsumsi dan produksi konten digital dan media sosial yang tidak bijak termasuk menyiasati hoaks, ujaran kebencian, atau *oversharing*.



Gambar 2. Metode Kegiatan Masyarakat

Selanjutnya menentukan masalah utama yang lebih difokuskan pada rendahnya pemahaman Gen-Z terhadap bahaya informasi palsu dan pentingnya etika digital, sehingga kedua hal tersebut menjadi dasar dalam merencanakan kegiatan yang relevan.

**Tahap pelaksanaan**, tahap ini mencakup pembuatan modul untuk nantinya dipresentasikan saat implementasi kegiatan. Kegiatan pelaksanaan terdiri dari beberapa tahap dimana terdapat *opening* untuk melakukan *review* terhadap materi selama kegiatan berlangsung, sebagai upaya untuk memberikan gambaran yang dibahas, termasuk *games* antar kelompok. Beberapa pertanyaan diskusi diantaranya menampilkan gambar-gambar secara visual yang merupakan contoh media sosial, serta mengurai fungsi media sosial tersebut. Pada bagian diskusi dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah person didalam kelompok kurang lebih 10 orang yang dilakukan secara interaktif antar anggota kelompok. Pada implementasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan juga membentuk sikap kritis dan bertanggung jawab dalam bermedia digital.

**Tahap evaluasi**, dilakukan untuk menilai seluruh kegiatan dengan tingkat efektivitas dan mengukur pemahaman literasi digital untuk menangkal berita hoaks untuk setiap peserta dengan umpan balik menggunakan *quisioner* yang nantinya dilakukan analisis menggunakan skala *linkert*. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan metode atau materi pada kegiatan serupa di masa mendatang. Selanjutnya tim kegiatan ini menyusun laporan lengkap yang mendokumentasikan seluruh aktivitas kegiatan, hasil evaluasi, serta rekomendasi. Selain itu, hasil kegiatan ini diolah menjadi artikel ilmiah sebagai luaran Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sebagai tujuan untuk menyumbangkan pengetahuan praktis sekaligus akademik mengenai literasi digital dan etika bermedia sosial bagi generasi muda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop yang bermitra dengan Yayasan Louisa telah dilakukan pada tanggal 6-7 Juni 2025, bertempat di Wisma Kartini Pacet Kabupaten Mojokerto. Yayasan Louisa merupakan yayasan yang mengelola anak didik yatim piatu yang berasal dari kota Tulungagung, Kediri, Surabaya, Bojonegoro, Papua dan Kalimantan. Selanjutnya kegiatan ini dihadiri oleh seluruh pengelola Yayasan Louisa sebagai pendamping peserta didik mulai dari SMP kelas VII sampai pada SMA kelas XI yang berjumlah 50 anak.

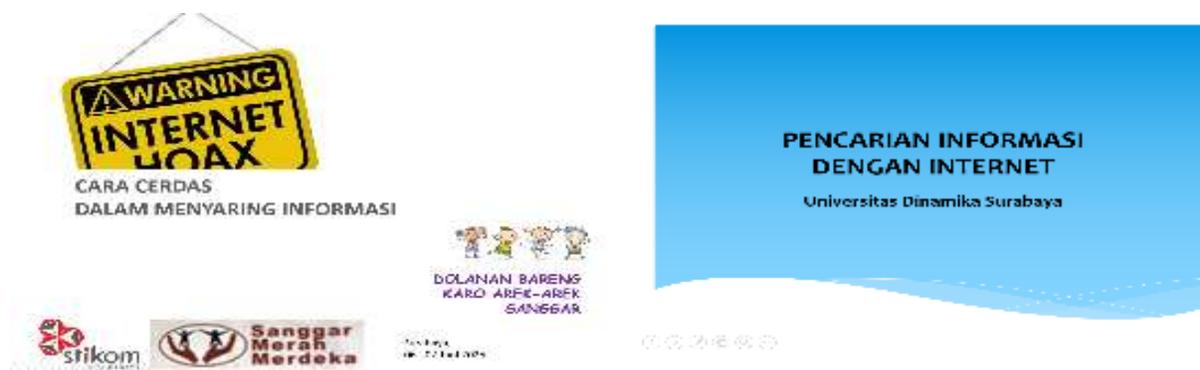


Gambar 3. Kelas Peserta



Gambar 4. Penyampaian Materi

Komposisi peserta pelatihan memungkinkan tim pelaksana kegiatan untuk menyesuaikan materi dan metode yang disampaikan agar berdampak pada karakteristik minat, pengalaman dalam menggunakan dunia digital. Keberagaman usia peserta juga membuka peluang untuk *peer to peer learning*, dimana siswa yang lebih senior dapat berbagi pengalaman dan menjadi mentor bagi yang lebih muda. Selanjutnya penyampaian materi dilakukan dengan topik cara cerdas dalam menyaring informasi.



Gambar 5. Materi yang disampaikan

Materi yang disampaikan diantaranya menebak logo – logo media sosial yang sering digunakan dan mengurai fungsi logo yang tersedia, selain itu tujuan dan manfaat menggunakan aplikasi media sosial. Selanjutnya mengingatkan kecanduan media sosial, dampak buruk ketika kecanduan media sosial. Kemudian di tengah-tengah pemaparan materi, diisi dengan *games* yang mana terdapat konseptor, komunikator dan eksekutor. Dari *games* tersebut dibentuk 5 (lima) kelompok dan tiap kelompok yang terdiri dari 10 orang. *Games* yang dimaksud yaitu salah satu peserta menjadi konseptor dengan melihat visual dari tim pelaksana dan menyampaikan ke komunikator satu ke komunikator yang lain.

Selanjutnya 1 peserta sebagai komunikator menerima pesan (bisikan) dari konseptor dan meneruskan ke komunikator ke-2, dan selanjutnya (dengan berbisik). Pada tahap akhir / eksekutor terakhir menggambarkan di kertas *flipchart* dengan pesan yang diterima oleh eksekutor akhir. Kemudian setiap kelompok mempresentasikan gambar (visual) dari konseptor berdasarkan ide dan logika serta hasil diskusi yang telah diperoleh.



**Gambar 6.** Diskusi

### **Evaluasi**

Dari hasil kegiatan yang dilakukan terdapat kelebihan dan kekurangan dari kegiatan dengan tema Kontenmu Cerminan Dirimu : Bijak di Dunia Digital bagi Gen-Z di Lingkungan Yayasan Louisa. Kelebihan dalam pelaksanaan kegiatan yaitu : 1). Fokus pada pengembangan karakter dan etika digital yang merupakan state of the art yang inovatif. 2)Kegiatan ini menggunakan konsep interaktif dan partisiatif yang artinya terdapat pembagian kelompok, sesi diskusi, dan *games* yang melibatkan konseptor, komunikator dan eksekutor yang bertujuan tidak hanya meningkatkan pengetahuan namun juga membentuk keterampilan berikir kritis dan kemampuan berkomunikasi. 3). Anggota kelompok saat diskusi beragam mulai dari usia sampai pada jenjang pendidikan SMP dan SMA dapat memfasilitasi antar jenjang. Kekurangan yang dihadapi yaitu 1). Durasi kegiatan yang cukup singkat yang dilaksanakan selama 2 (dua) hari belum mengurai secara detail isu hoaks, disinformasi dan perilaku digital yang tidak bijak dan pembentukan karakter budaya digital yang positif.

### **KESIMPULAN**

Kegiatan yang telah dilakukan menunjukkan antusiasme dan komitmen dari seluruh peserta yang terlibat dalam program kegiatan literasi digital ini yang dimulai dari keberhasilan memberikan dampak

positif yang terukur melalui metode pembelajaran interaktif dan partisipatif. Peserta menunjukkan pemahaman yang baik dalam mengidentifikasi dan menyaring informasi hoaks, mengenali fungsi dan manfaat berbagai media sosial serta memahami kecanduan media sosial dan dampak yang mengikutinya. Hal ini terbukti melalui kualitas diskusi kelompok dan presentasi yang dilakukan peserta, dimana peserta mampu menganalisis konten digital secara kritis. Selanjutnya pengembangan kesadaran etika digital menambah keterampilan dalam setiap individu melalui berpikir kritis melalui *games* yang melibatkan konseptor, komunikator dan eksekutor. Pemanfaatan metode *games* efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta untuk menganalisis konten digital secara obyektif dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan *softskills*. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian yang dilakukan telah mencapai tujuan utama dalam meningkatkan literasi digital dan kesadaran beretika digital dikalangan Gen-z Yayasan Louisa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldiansyah, P. M., Riyanto, D. Y., Richo, A. Y., & Erstiawan, M. S. (2025). Inovasi Rompi Medis untuk Fisioterapis Sepakbola Berbasis Tactical Vest. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 4(1), 27–35.
- Anisti, Anisti; Sidara; Veranus; Imran, M. S. (2024). Tantangan Literasi Digital Generasi Z: Kajian Systematic Literature Review. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Bahana*, 30(2), 152–161. <https://doi.org/10.33751/wahana.v30i2.11870>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam : Informasi Komputer Akuntansi Dan Manajemen*, 15(2), 116–123.
- Erstiawan, M. S., & Alifianto, A. Y. (2021). Pemanfaatan Google Spreadsheet penjualan pada Warung Majapahit di Mojokerto. *Majalah Ekonomi*, 2(2), 50–57.
- Erstiawan MS, et al. (2021). Efektivitas Strategi Pemasaran Dan Manajemen Keuangan Pada UMKM Roti. *Dikemas*, 5(1), 57–61. <https://doi.org/10.32486/jd.v5i1.574>
- Handhayani, Meynalti; Dewi, Rahmi, Surya; Arif, E. (2020). The Effectiveness of Using Digital Media in Government Systems in the Industry Era 4.0 (Lapor! At Kominfo Office of Solok City). *6th International Conference on Social and Political Sciences (ICOSAPS 2020)*, 238–248.
- IGNAW Putra, MS Erstiawan, A. A. (2019). PKM Pada TK Wijaya Dan TK Kartika Dalam Menciptakan TK Ramah Anak Berbasis Teknologi Informasi. *SNHRP*, 61–72.
- Lisa, Hayatul; Irma, A. (2025). Penggunaan Akun Second Instagram Sebagai Media Ekspresi Diri Remaja Di Era Digital. *Arini: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.71153/arini.v2i1.277>
- Muhammad Ilham Saleh, Sulistiawati, Tony Soebijono, Martinus Sony Erstiawan, & Titik Lusiani. (2024). Rancang bangun aplikasi penilaian kinerja guru pada SMK PGRI Kasembon Kabupaten Malang. *INFOTECH: Jurnal Informatika & Teknologi*, 5(1), 99–111. <https://doi.org/10.37373/infotech.v5i1.1129>
- Noviana, Fajria; Fadli, Zaki, Ainul; Venezia, B. (2021). Sosialisasi Cara Menyaring Informasi Hoaks Di Tengah Pandemi Covid-19. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/hm.5.1.1-6>
- Rahmawati, Dian; et, A. (2023). Analisis Hoaks dalam Konteks Digital: Implikasi dan Pencegahannya di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10819–10829. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1420>
- Ratnadi, I Gusti, Ngurah; Yasa I Gede, S. H. A. F. (2021). Karakteristik Konten Dan Penggunaan Bahasa Pada Konten Instagram Dan Youtube. *Proceding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra*

(SEMNALISA), 149–155.

- Santiyuda, Putu Cemerlang; Purnawan, Ni Luh Ramaswati; Gelgel, N. M. R. A. (2023). Kampanye #Berkaingembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya Berkain. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 12(1), 1–12.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35508/jikom.v12i1.7365>
- Sukoco, S. A., & Maulana, A. (2022). Digitalisasi Pemasaran Melalui Platform Media Sosial. *JPkMN : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 1179–1184.
- Turnip, Ezra, Yora; Siahaan, C. (2021). Etika Berkomunikasi Dalam Era Media Digital. *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial, Humaniora*, 3(4), 38–45.  
<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/659>