



## **MENGANTISIPASI PERUBAHAN KARAKTER GENERASI Z DI ERA DIGITALISASI**

**Sulfitri Husain<sup>1</sup>, Nurhamni<sup>2</sup>, Fahmi Surya Abdi<sup>3</sup>, M. Yogi Pratama Maruf<sup>4</sup>,  
Faradila Oktafiani<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Ilmu Administrasi Publik Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Universitas Tadulako

Email Koresponden : [sulfitrih@gmail.com](mailto:sulfitrih@gmail.com)

### **Abstrak**

Globalisasi membawa perubahan signifikan bagi kehidupan manusia. Hal tersebut tidak hanya berdampak positif tetapi juga berdampak negatif khususnya bagi tumbuh kembang anak. Terutama pada perubahan dalam persoalan karakter anak. Hadirnya digitalisasi yang menjadi salah satu bagian dari Globalisasi tersebut menjadi hal tidak terpisahkan dan juga berdampak pada perubahan karakter khususnya generasi Z. Teknologi yang sejatinya memberikan kemudahan dalam aktivitas keseharian rupanya menimbulkan efek buruk pada anak. Penggunaan hand phone atau gawai yang sering digunakan tanpa pembatasan waktu serta kontrol dari orang tua menjadikan anak kecanduan, waktunya habis pada gawai, tidak fokus, dan anak menjadi malas belajar, serta beraktivitas yang lainnya.

Dalam hal ini, memperhatikan karakter menjadi sebuah upaya agar perubahan karakter yang terjadi dapat segera disikapi. Selain itu, agar generasi Z dapat memelihara nilai-nilai baik, menghormati antar sesama, dan lebih menghargai waktu. selain itu agar dapat mengambil keputusan mana yang tepat dan tidak tepat.

Pengabdian ini dilakukan beberapa tahap mulai dari perencanaan, persiapan, hingga pelaksanaan. Tahap perencanaan dimulai dengan pembentukan tim pengabdian. Selanjutnya tahapan persiapan berupa kelengkapan dalam melakukan pengabdian (alat tulis, infocus, tape rekorder, spanduk, materi, dan hal lain yang terkait). Pada tahap pelaksanaan yaitu memberikan pengayaan atau presentasi materi terkait bagaimana mengantisipasi perubahan karakter khususnya pada generasi Z melalui metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Melalui pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait perubahan karakter sehingga dapat mengantisipasi terhadap hal yang kurang baik pada anak sejak dini.

Adapun luaran yang ditargetkan dalam pengabdian ini terdiri dari luaran wajib berupa jurnal terakreditasi sinta dan luaran tambahan berupa spanduk kegiatan dan bahan ajar.

**Kata Kunci:** Pendidikan Karakter, Generasi Z, Digitalisasi

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan dan kemajuan dalam kehidupan manusia semakin cepat terjadi. Adanya kemajuan teknologi membuat semua lini kehidupan semakin terjangkau dan mudah diakses (informasi, berita, tren, dan *lifestyle*) tidak memiliki batasan ruang ataupun jarak. Di sisi lain, hal ini bukanlah sesuatu yang mudah diterima oleh masyarakat. Bahkan menjadi salah satu tantangan terbesar yang harus dihadapi khususnya generasi Z yang ada saat ini.

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. Hal ini disebabkan lahirnya generasi Z bersamaan dengan terbuka dan mudahnya akses informasi melalui jejaring internet sehingga ini sangatlah berpengaruh terhadap pandangan dan tujuan hidup, nilai-nilai, dan karakter.

Olehnya itu, pendidikan karakter sangat dibutuhkan mengingat kompleksnya berbagai persoalan sosial dan moral yang dihadapi oleh masyarakat yang disebabkan oleh globalisasi dan teknologi yang kemudian berdampak langsung pada tumbuh kembang generasi muda saat ini (Husain dkk., 2023).

Menurut Kupperschmidt's (2000) mendefenisikan generasi sebagai sekelompok individu yang melihat kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi, dan kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan mereka (Putra, 2016). Adanya kesamaan dalam mengidentifikasi generasi memudahkan untuk memahami pada generasi mana kita berada.

Selanjutnya teori Bencsik & Machova melihat generasi yang ada hingga saat ini telah berkembang menjadi lima generasi (Paramesti & Dedi Kusmana, 2018), antara lain:

1. *Baby Boomer* (1946-1964). Generasi ini memiliki pengalaman hidup, mudah menyesuaikan diri, dan memiliki banyak keturunan.
2. Generasi X (1965-1980). Kelahiran generasi ini ditandai dengan penggunaan (personal Computer), TV Kabel, Vidio games, dan kemunculan internet yang namun penggunaannya masih terbatas. Generasi ini juga ditandai dengan masuknya musik punk yang digandrungi pada saat itu.
3. Generasi Y (1981-1994) atau disebut dengan generasi millenial/milennium. Generasi ini ditandai dengan penggunaan email, facaebook, dan pengiriman pesan melalui sms.
4. Generasi Z (1995-2010). Hampir sama dengan generasi Y, akan tetapi kemampuannya dalam penggunaan jejaring sosial melalui internel lebih fasih dari pada generasi sebelumnya. Generasi ini lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Sehingga mempengaruhi karakter mereka.
5. Generasi Alpha (2011-2025). Lahir dari generasi X akhir dan Y. Generasi ini lebih terdidik yang ditandai dengan banyak belajar melalui teknologi serta pengamatan langsung ataupun tidak langsung, generasi ini dituntut untuk lebih banyak belajar.

Diantara generasi yang sudah ada sebelumnya generasi Z atau gen Z lah yang paling menonjol karena tumbuh dan berkembang, di era digital yang ditandai oleh kemajuan teknologi khususnya perangkat seluler, media sosial, dan internet. Pada laman Kemdikbud, Gen Z dalam berbagai analisis sering dianggap memiliki karakteristik yang sangat berbeda, dengan generasi sebelumnya. Mereka sering disebut sebagai "*generasi yang minim batasan*" atau "*boundary-less generation*." Olehnya itu, kelompok ini memiliki kelebihan pemahaman akan penggunaan teknologi. Generasi ini lebih inovatif dan memiliki kemampuan mengeksperikan kreatifitas yang dimilikinya. Selain itu, dalam pendidikan gen z ini lebih terbiasa pada pembelajaran online ataupun sumber daya digital (Subitmele, 2023)

Diantara kelebihan yang dimiliki, gen Z juga memiliki kekerungan karena menjadi kelompok yang sering mendapatkan sorotan di tengah masyarakat. Hal tersebut dipengaruhi karena kehidupannya lebih tergantung pada teknologi sehingga mereka cendrung menghabiskan waktunya di depan layar komputer ataupun gawai. Dalam penggunaan media sosial sering kali terlalu bebas sehingga cendrung tidak bijak. Selain itu kelompok ini tidak memperdulikan proses dalam setiap keputusan dalam hidupnya karena terbiasa dengan hal yang serba mudah dan instan. Dampak negatif lain yang menggerogoti generasi ini adalah munculnya kemalasan dan kurang peduli dengan orang sekitarnya.

Dari kelebihan dan kekurangan yang ada pada generasi Z maka pendidikan lah merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan agar kelompok ini lebih adaptif pada perubahan dan kemajuan yang ada. Khususnya bagi mahasiswa yang ada di perguruan tinggi. Pendidikan merupakan satu proses atau aktivitas yang disengaja untuk menghasilkan karakter baik bagi generasi penerus bangsa yang tangguh dan berkualitas. Menurut Sudrajat, pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu, akan tetapi sebagai tempat dalam menyampaikan nilai-nilai yang baik dan nilai-nilai yang buruk. Sehingga mahasiswa dapat membedakan hal baik dan hal buruk tersebut beserta dampak yang akan ditimbulkannya. Pada hakikatnya ada dua tujuan dari pendidikan, yakni membantu agar manusia dapat menjadi pintar (smart) dan menjadikan manusia mahluk yang baik (*good*) (Husain dkk., 2023)

Pendidikan karakter menjadi perhatian serius bersamaan dengan berbagai persoalan yang muncul terkait moralitas yang semakin rapuh di tengah masyarakat, terlebih bagi mahasiswa yang saat ini rata-rata memiliki tahun kelahiran antara (1995-2010). Terjadinya krisis moralitas akibat dari karakter yang juga buruk ditandai dengan sikap ketidakjujuran dan kurang bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu dalam pengabdian ini, ingin mengetahui bagaimanakah perubahan karakter generasi Z di era digital serta cara mengantispasi perubahan karakter tersebut dan dampak yang ditimbulkan terkait adanya perubahan karakter pada generasi Z di era digital.

### Sasaran

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Sekolah menengah Pertama Lab School

## METODE PENELITIAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan mulai dari perencanaan, persiapan, hingga pelaksanaan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan pembentukan dan pembekalan tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari 3 orang dosen dan 2 orang mahasiswa. Pengabdian ini dilakukan selama 1 tahun (12 bulan). Mulai dari menyusun proposal yang kemudian diajukan. Setelah proposal diterima dan revisi. Agenda selanjutnya melaksanakan kegiatan pengabdian melakukan pengelolaan data untuk membuat laporan pengabdian serta luaran wajib dan tambahan sebagai *output* kegiatan.

### 2. Persiapan

Dimulai dengan tahap mengidentifikasi masalah terkait perubahan karakter yang terjadi pada generasi Z di era digitalisasi khususnya pada Anak usia SMP (Sekolah Menengah Pertama). Mereka tergolong anak yang usianya masuk ke dalam kategori remaja awal, yakni berusia 13-15 tahun. Kegiatan ini dilakukan di SMP Lab School UNTAD. Setelah itu menyusun program kerja pengabdian agar kegiatan yang dilaksanakan lebih teratur dan terarah. Dalam program ini terdiri dari persiapan administrasi (surat-menyurat), Persiapan alat dan bahan yang digunakan selama pengabdian, persiapan tempat diadakannya kegiatan pengabdian. Termasuk juga menyusun materi edukasi yang mencakup literasi digital, etika penggunaan teknologi, dan strategi pengembangan karakter.

### 3.2. Pelaksanaan kegiatan

Pengabdian ini dilakukan ke dalam beberapa tahap, diantaranya:

1. Observasi awal bersama team menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar SMP ini menghabiskan lebih dari 4 jam sehari di media sosial.
2. Di laksanakan SMP Lab. School UNTAD.
3. Edukasi pendidikan karakter ini diikuti oleh 30 pelajar.
4. Topik yang di sampaikan terkait dengan “Mengantisipasi Perubahan Karakter Generasi Z Di Era Digitalisasi”.
5. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman tentang etika dan dampak dari penggunaan teknologi.
6. Sesi diskusi dan tanya jawab dengan peserta terkait topik yang disampaikan.
7. Penutupan dan foto bersama dengan peserta.
8. Pembuatan laporan pengabdian dan persiapan luaran wajib

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu tempat dalam menimba ilmu pengetahuan setelah mereka menyelesaikan pendidikannya di tingkat Sekolah Dasar. Pada jenjang SMP inilah salah satu proses belajar mengajar didapatkan untuk berusaha memperoleh pengetahuan dan perilaku yang benar tentang sesuatu dari lingkungannya. Pada kategori ini, mereka telah dianggap memasuki fase pertama dalam proses remaja sebelum beranjak ke masa dewasa.

### **Perubahan Karakter Generasi Z Di Era Digital**

Generasi Z, yang lahir antara pertengahan 1990-an dan awal 2010-an, tumbuh di era digitalisasi dan kemudahan dalam mengakses internet yang luas. Kehadiran teknologi tersebut tentunya memengaruhi perkembangan karakter dan perilaku yang membuat mereka ketergantungan. Dalam kesehariannya, mereka kemudian menghabiskan waktu dalam perangkat digital sehingga tanpa disadari memunculkan hal negatif dan berimbang pada lingkungan sekitar. Gen Z memiliki sifat inovatif, fleksibel, dan terampil dalam penggunaan teknologi. Mereka lebih toleran terhadap perbedaan dan bersemangat untuk mengubah masyarakat. Namun, Generasi Z Indonesia menghadapi banyak tantangan di era komputer dan internet. Mereka berisiko terkena dampak negatif dari internet dan media sosial, seperti penyalahgunaan teknologi, pelecehan online, dan kecanduan perangkat elektronik. Perkembangan mereka dapat dipengaruhi oleh kesulitan ini secara psikologis, sosial, dan emosional (Salim, 2024).

Selain perubahan karakter generasi Z yang mengalami ketergantungan terhadap digitalisasi, perubahan lainnya dapat dilihat dari:

- a. Kreatif dan Inovatif: Generasi Z cenderung lebih kreatif dan inovatif, khususnya dalam membuat konten dan ide baru yang tentunya berbeda dari standar generasi sebelumnya.
- b. Mandiri dan Proaktif: Kecenderung lebih mandiri dalam mencari jawaban atas berbagai pertanyaan melalui akses informasi di internet. Mereka juga cenderung lebih proaktif dalam memperoleh keterampilan baru melalui kursus online atau tutorial di internet.
- c. Kecemasan dan Tekanan Sosial: adanya tekanan sosial, terutama melalui media sosial, meskipun teknologi memiliki banyak manfaat. Mereka sering merasa perlu memenuhi ekspektasi sosial yang tinggi, yang dapat menyebabkan kecemasan dan stres.
- d. Pola Komunikasi yang berubah: perubahan berinteraksi yang lebih suka berkomunikasi melalui pesan teks, chat, atau platform media sosial daripada

melalui panggilan telepon atau tatap muka, yang membuat komunikasi lebih singkat dan langsung.

#### Dampak Dan Solusi Dari Perubahan Karakter Generasi Z Di Era Digital

Dari beberapa perubahan yang telah diuraikan di atas, selain perubahan yang positif, tentu juga memiliki sisi negatif yang menjadi permasalahan di tengah masyarakat sehingga harus mendapatkan solusi. Melalui pengabdian ini, beberapa dampak dan permasalahan yang ditemukan beserta solusinya akan diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Permasalahan dan Solusi

Permasalahan	Solusi
Perkembangan teknologi dan digitalisasi yang mempengaruhi Perubahan karakter generasi Z	<ol style="list-style-type: none"><li>Memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa (Generasi Z) tentang pemanfaatan teknologi secara tepat dan inovatif.</li><li>Meluangkan waktu untuk bersama-sama menciptakan kreatifitas.</li></ol>
Kurangnya keterlibatan fisik dengan orang lain merupakan salah satu bentuk perubahan karakter yang terjadi pada generasi Z di tengah perkembangan teknologi	<ol style="list-style-type: none"><li>Membiasakan berkomunikasi secara verbal dengan lawan bicara.</li><li>Mengarahkan untuk dapat membedakan antara realitas nyata dan dunia maya.</li><li>Membiasakan sifat peduli dan tidak egois.</li><li>Menghargai pendapat orang lain.</li></ol>
Kurang disiplin dan bertanggung jawab merupakan dampak ditimbulkan terkait adanya perubahan karakter pada generasi Z di era digital	<ol style="list-style-type: none"><li>Memberikan pemahaman arti penting kedisiplinan dan bertanggung jawab tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk lingkungan sekitar.</li><li>Memberikan pemahaman dampak buruk/kerugian karena kurang menerapkan kedisiplinan dalam berbagai hal.</li><li>Memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap persoalan yang dihadapinya.</li></ol>
Kecanduan Teknologi dan Media Sosial merupakan salah satu dampak yang ditimbulkan Permasalahan: Penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, mengurangi waktu produktif, serta berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik.	<ol style="list-style-type: none"><li>Memberikan edukasi terkait informasi tentang penggunaan teknologi yang sehat dan dampaknya.</li><li>Memberikan atau menetapkan batasan waktu penggunaan perangkat.</li><li>Mendorong aktivitas Offline berupa kegiatan interaksi sosial tatap muka.</li></ol>

## KESIMPULAN

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa Generasi Z mengalami perubahan karakter yang signifikan akibat pengaruh era digitalisasi. Teknologi telah membentuk pola pikir, perilaku, dan cara belajar generasi ini dengan cara yang unik. Namun, tantangan seperti ketergantungan teknologi, kecemasan sosial, serta risiko penyebaran informasi yang tidak valid juga menjadi perhatian serius. Mengatasi dampak negatif yang dihadapi Generasi Z di era digital, diperlukan pendekatan holistik serta kolaborasi yang melibatkan berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, pemerintah, dan platform digital itu sendiri untuk membangun Generasi Z yang cerdas, berintegritas, dan mampu menghadapi dinamika dunia digital secara positif.

### Saran

Berdasarkan temuan dari hasil pengabdian tentang bagaimana perubahan karakter Gen Z di era digital, berikut beberapa rekomendasi saran yang dapat digunakan untuk mengantisipasi dampak teknologi terhadap perkembangan karakter Gen Z:

1. **Peningkatan Literasi Digital, hal ini dilakukan melalui** peningkatan pengetahuan terkait penggunaan teknologi agar dapat membedakan informasi yang benar dan salah, memanfaatkan teknologi secara produktif, serta melindungi privasi dan keamanan data pribadi.
2. **Penguatan interaksi Sosial**, aktivitas secara tatap muka berupa kerja kelompok dan partisipasi aktif dapat membantu siswa untuk mengembangkan hubungan sosial yang lebih kuat.
3. **Pemanfaatan Teknologi secara Seimbang, harus ada** pengaturan waktu yang seimbang antara penggunaan teknologi dan kegiatan fisik sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada perangkat digital.
4. **Menjalin kolaborasi antara Orang Tua, Guru, dan Pemerintah** melalui pengawasan serta kebijakan- kebijakan berupa program pelatihan bagi guru dan regulasi terkait konten yang mendidik generasi muda ke hal positif.

## DAFTAR PUSTAKA

Husain, S., Dandan Haryono, Nurhamni, & Yogi Pratama. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Metode Learning By Doing Di Pondok Pesantren Modern Al-Istiqamah Ngatabaru Kabupaten Sigi. *EJOIN Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(8). <https://doi.org/DOI:10.55681/ejoin.v1i8.1380>

Paramesti, N. P. D. Y., & Dedi Kusmana. (2018). Kepemimpinan ideal pada era Generasi Millenial. *TRANSFORMASI Jurnal manajemen Pemerintahan*, 10(1). <https://doi.org/10.33701/jt.v10i1.413>

Putra, Y. S. (2016). THEORITICAL REVIEW:TEORI PERBEDAAN GENERASI. *jurnal ekonomi dan bisnis*, 9(2). <http://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/view/142/133>

Salim, M. P. (2024, Jauari). Karakteristik Gen Z Indonesia dan Problematika di Era Digital, Ini Solusi dan Strategi Menghadapinya. *Liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/hot/read/5513255/karakteristik-gen-z-indonesia-dan-problematika-di-era-digital-ini-solusi-dan-strategi-menghadapinya?page=3>

Subitmele, S. E. (2023, November 6). Gen Z Adalah Generasi yang Terlahir dengan Gadget, Siap-siap Dihadapkan dengan Perubahan. *Liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/hot/read/5445561/gen-z-adalah-generasi-yang-terlahir-dengan-gadget-siap-siap-dihadapkan-dengan-perubahan?page=4>

MENGANTISIPASI PERUBAHAN KARAKTER GENERASI Z  
DI ERA DIGITALISASI