

## **Dampak Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Komunitas Sosial di Era Digital**

**Umdatul Mursiyah<sup>1\*</sup>, Siti Apipah Zachroh<sup>1</sup>, Baharuddin<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

**Corresponding Author:** ✉ [umdatulmursiyah.sps@unismabekasi.ac.id](mailto:umdatulmursiyah.sps@unismabekasi.ac.id)

### **ABSTRACT**

Generation Z in its 2022 US Census report states that people were born from 1997 to 2013. Meanwhile in Australia, the McCrindle Research Center Statistics Agency calls generation Z people born from 1996 to 2010. Several facts were found that generation Z social media than use the internet more often and a previous generation. So this research aims to find out to what extent generation Z, the younger generation nowadays, uses social media and the internet more often, so that today's generation is more interested in reading through digital media compared to print media. This research also uses the library research method, namely the study of literature such as journals, books and other scientific works. One of the problems that generation Z often faces today is that they are not very interested in reading literacy. In addition, they are more interested in visual learning than print media, so their interest in reading decreases every year. Based on this problem, digital literacy is one way to encourage generation Z to have an interest in reading, to make digital literacy more attractive to today's young generation. There are three innovations added to digital media, electronic book storage, online libraries and social media. It is hoped that these innovations will facilitate generation Z's access to literary media and make it more enjoyable. Research shows that 80% of Indonesian teenagers' digital literacy success is moderate. Promiscuity is also one of the causes of generation Z becoming a generation lazing around reading and communicating well, because promiscuity has both negative and positive impacts on every individual who experiences it.

**Keywords:** Digital Literacy, Generation Z. Social Community, Digital Era

### **ARTICLE INFO**

*Article history:*

Received

May 05, 2024

Revised

June 29, 2024

Accepted

July 09, 2024

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat serta kemajuan negara (Ngafifi, 2014 dalam Elfa Mw, 2023:2). Kemajuan teknologi juga membawa dampak positif maupun negatif bagi generasi bangsa. Salah satu contohnya adalah kekhawatiran yang menyebabkan generasi muda saat ini tidak

**Attractive : Innovative Education Journal**

**Vol. 6, No. 2, July 2024**

**ISSN : 2685-6085**

tertarik untuk membaca. Kehidupan dan keseharian mereka sangat dipengaruhi oleh keberadaan internet dan teknologi. Generasi Z (gen Z), atau generasi muda saat ini, merupakan generasi yang telah berinteraksi dengan teknologi sejak lahir. Akibatnya, gen Z cenderung berpikir secara instan dan ingin menanggapi sesuat dengan cepat (Wiratami et al., 2023 dalam Elfa Mw, 2023:2).

Adanya wabah Covid 19 yang memaksa proses belajar mengajar menggunakan cara daring atau online menambah pemakaian internet di kalangan gen Z semakin meningkat. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan teknologi dan mendapatkan lebih banyak bahan ajar dari pada yang diberikan oleh pendidik (Darmayanti et al., 2022). Akan tetapi, kenyataannya sebagian besar generasi tersebut cepat bosan dan lebih tertarik pada hal-hal yang dinilai menarik, seperti membuka *WhatsApp*, *Instagram*, *YouTube* untuk melihat konten yang tidak relevan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan selama pandemi, minat baca siswa menurun dalam berbagai hal, termasuk perasaan yang mereka alami saat membaca, bahan yang mereka baca, dan upaya mereka untuk memenuhi minat dalam membaca, seperti kebiasaan membaca, durasi, motivasi, lokasi, dan memperoleh bahan bacaan (Nurtika, 2021; Subakti et al., 2021).

Dalam pergaulan sosial, gen Z tampak lebih sering menggunakan teknologi di kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan kecenderungan remaja dalam menggunakan perangkat elektronik lebih dari waktu yang telah ditetapkan tergantung pada keputusan orang tua mereka. Di zaman era digital yang semakin berkembang dan modern, semakin banyak ragam tingkah laku dan masalah lingkungan sosial, terutama di kalangan remaja. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi yang canggih seperti saat ini, tidak serta merta menghasilkan hal yang positif. Tetapi, ada *impact* negative, salah satunya mempengaruhi gen Z menjadi malas membaca dan mendorong pada pergaulan yang salah.

Pergaulan bebas ini sering dilakukan oleh para remaja yang merupakan bagian dari eksistensi, bahkan untuk melampiaskan emosi yang mereka alami (Ainiyah, 2018 dalam Elfa Mw, 2023:2). Di antara faktor-faktor yang menyebabkan pergaulan bebas pada anak-anak gen Z adalah faktor lingkungan yang ada di sekitarnya, seperti teman, keluarga, atau bahkan teknologi digital (modern), yang membuatnya menjadi lebih buruk dan menyimpang dari remaja intelektual. Era kemajuan ilmu pengetahuan dan komunikasi seperti sekarang ini, literasi digital termasuk hal penting yang dibutuhkan oleh gen Z. Zaman serba canggih ini menuntut mereka untuk bisa memahami dan memanfaatkan digital dengan baik.

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi kehidupan manusia dan tidak dapat dihindari. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi menawarkan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan. Proses perkembangannya saat ini menuntut masyarakat untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensinya sehingga dapat beradaptasi di era digital. Kemajuan teknologi sangat penting bagi masyarakat khususnya anak-anak gen Z, terutama di tempat kerja. Dalam upaya meningkatkan minat baca gen Z, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan literasi digital. Hal ini disebabkan fakta bahwa generasi muda atau gen Z lebih sering menggunakan internet dan media sosial. Mereka lebih tertarik untuk membaca melalui media digital dari pada media cetak.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah perspektif konstruksionis sosial dan teori interaksionis simbolik, dalam mengamati, mempelajari dan mendalami perilaku penggunaan digital pada gen Z (Firamadhina & Krisnani, 2020). Metode ini

digunakan untuk mengetahui hasil dari interaksi sosial yang terjadi antara pencipta konten dan penonton terhadap diri mereka masing-masing serta cara mereka melihat dunia sosial melalui interaksi tidak langsung antara satu sama lain. Penulisan artikel ini menggunakan studi kepustakaan (Adlini et al., 2022).

Proses dalam mencari referensi literatur untuk menulis artikel ini adalah dengan mencari artikel atau jurnal resmi dari Google Scholar, Portal Garuda, Research Gate, Science Direct, dan pengalaman pribadi dengan kemajuan teknologi saat ini. Pencarian pustaka berfokus pada kata kunci yang relevan dan sering muncul seperti media sosial, gen Z, dan kemajuan teknologi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Generasi Z (Gen Z) adalah generasi yang terlahir ketika masyarakat bergantung pada internet. Generasi ini tumbuh serta berinteraksi seiring dengan perkembangan teknologi. Gen Z yang lahir pada era ini, memiliki akses untuk mendapatkan teknologi tanpa mengalami transisi teknologi. Jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya mereka memiliki akses yang lebih banyak dari informasi dan teknologi. Gen Z lebih membutuhkan teknologi, bahkan mereka tidak bisa lepas dari teknologi yang berdampak pada banyak hal yang dialami manusia saat ini, terutama dalam hal pendidikan (Fadlurrohimi et al., 2019).

Salah satu manfaat yang dapat dirasakan adalah mereka memiliki kemampuan untuk mengakses, memperoleh pelajaran dan materi pembelajaran melalui internet kapan saja dan di mana saja. Dampak positif dari pemanfaatan teknologi digital di antaranya sebagai berikut: Komunikasi yang semakin mudah, membuka banyak akses informasi, peningkatan efisiensi dalam banyak hal, sarana kemajuan inovasi dan kreativitas. Manfaat kemajuan teknologi digital banyak memberikan pengaruh pada berbagai aspek kehidupan manusia, dari bidang bisnis, pendidikan, ekonomi, kesehatan, serta hiburan, dan masih banyak lagi.

Sedangkan beberapa dampak negatif dari teknologi digital adalah anak-anak gen Z lebih banyak menghabiskan waktu menonton televisi daripada melakukan hal lain seperti belajar dan berolahraga. Sehingga menyebabkan kehilangan kemampuan untuk berinteraksi dengan masyarakat dan menjadi lebih nyaman dengan kehidupan online, kejahatan internet, pornografi, perjudian, penipuan, dan tayangan kekerasan. Selain itu anak-anak gen Z semakin tidak tertarik membaca dan mencari informasi. Tetapi mengunjungi situs lain yang dapat merusak mentalitasnya (Nurhasanah & Indrajit, 2021 dalam Elfa Mw, 2023:3).

Diharapkan penulisan artikel ini mampu mengetahui dampak literasi pada gen Z terhadap komunitas sosial dalam mengembangkan literasi digital. Sehingga dapat mengubah pemikiran generasi saat ini tentang teknologi informasi yang kian berkembang di tengah maraknya pergaulan sosial. Penggunaan teknologi digital secara aktif idealnya selaras dengan kualitas penggunaannya. Akan tetapi beberapa dari mereka kurang menyadari pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan penggunaan teknologi hanya untuk kebutuhan konsumtif dan hiburan semata, tidak memerhatikan manfaatnya dalam pendidikan.

Literasi digital didefinisikan oleh Paul Gilster sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber saat dipresentasikan di komputer. Sedangkan menurut Retnowati literasi digital dikembangkan sebagai alat untuk melindungi manusia dari terpaan media dan membantu mereka berpikir kritis, berbicara, dan berpartisipasi dalam media. Literasi digital merupakan era baru dalam

kemajuan dunia baca tulis. Melalui media sosial semua informasi sangat mudah diperoleh dan semua berita disajikan dengan cepat.

Literasi digital mencakup tiga kemampuan: menggunakan teknologi, memahami konten digital, dan mengevaluasi kredibilitasnya. Selain itu juga merupakan cara membuat, meneliti, dan menggunakan konten digital, mengkomunikasikan dengan alat yang tepat (Murad Maulana, 2015).

Definisi literasi digital terbagi ke dalam tiga kategori serupa (dengan mengganti obyek media menjadi teknologi digital). Pertama, *umbrella definition*, yang dapat digunakan untuk menganalogikan literasi digital sebagai pelindung individu ketika terkena hujan informasi sewaktu berhadapan dengan internet dan media sosial. Dalam perkembangannya, banyaknya informasi yang terus diproduksi setiap detik dan tak terhingga bukan lagi disebut hujan, tetapi tsunami informasi. Kedua, definisi proses, menunjukkan bahwa literasi digital adalah sebuah kecakapan yang berfungsi ketika individu berselancar pada media sosial dan konten internet lainnya. Ketiga, definisi tujuan, menganalogikan literasi digital sebagai sebuah hasil akhir dari konstruksi yang dibangun dalam pikiran individu yang memiliki kontrol lebih besar atas pesan media diakses. Dalam hal ini media digital berupa internet dan media sosial.

Dari berbagai definisi literasi digital, dapat diambil kesimpulan bahwa literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan dan menyaring informasi dari media sosial. Sehingga membuatnya terhindar dari berbagai informasi hoak yang berseliweran di media. Menekankan setiap orang atau individu supaya berhati-hati dalam menyebarkan informasi karena berdampak terhadap masyarakat.

Gen Z adalah pengguna media sosial terbesar, maka mereka harus ditekankan untuk memahami efek negatif literasi digital. Era literasi digital seperti sekarang ini, diibaratkan seperti dua sisi mata uang, dapat memperbaiki keadaan, juga dapat memperburuk situasi atau keadaan. Dalam hal ini, peran orang tua sangat penting untuk mengawasi tingkah laku anak-anaknya. Apalagi yang sudah menginjak dewasa. Pemahaman yang buruk tentang literasi digital akan berdampak pada psikologis anak-anak yang menyebabkan mereka cenderung suka menghina orang lain, mempunyai rasa iri, dan mudah depresi.

Penggunaan media sosial harus berpegang teguh pada empat pilar digital agar dapat memanfaatkan teknologi digital secara positif. Pertama, keahlian Digital (*Digital Skills*) yakni berfokus kepada pengetahuan dasar tentang lanskap digital secara utuh, termasuk internet dan dunia maya. Kedua, adalah budaya digital (*Digital Culture*) melalui pilar ini, literasi berfokus kepada pengetahuan dasar tentang nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital. Ketiga, adalah Etika Digital (*Digital Ethics*). Secara spesifik, pilar ini memberikan literasi tentang penerapan etika ketika berada di internet termasuk saat menggunakan media sosial. Keempat, Keamanan Digital (*Digital Safety*). Adapun pilar ini menekankan pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi secara *online*, mengingat praktik kejahatan siber yang kian marak dapat sangat merugikan masyarakat (Arya Fendha Ibnu Shina dkk, 2022).

Literasi digital tidak hanya kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi informasi. Tetapi harus juga memiliki kemampuan untuk memahami suatu konten sehingga mereka dapat menciptakan pengetahuan. Di era modern ini, literasi digital sangat berpengaruh pada siswa dalam budaya membaca. Karena ketika guru memberikan tugas untuk menganalisa sebuah buku atau memberikan informasi yang tidak sempat dijelaskan melalui online, para siswa diwajibkan untuk membaca (Intaniasari & Utami, 2022). Menurut Yossinta Intanisari, para guru telah

menggunakan berbagai platform untuk mendukung pembelajaran selama pandemi, di antaranya Google Meet, Zoom, Google Classroom, Youtube, WAG, dan masih banyak lagi. Alasan para guru menggunakan aplikasi WhatsApp karena lebih mudah, praktis, efektif, dan tidak membutuhkan banyak kuota serta diakses oleh semua orang. Selain aplikasi WhatsApp grup, pemanfaatan Google Classroom dalam pembelajaran juga sangat membantu selama daring karena mudah diakses, terorganisir, dan terjadwal. Itu semua sangat membantu dalam pembelajaran online.

Kemajuan teknologi saat ini menjadikan pendidikan di Indonesia semakin maju serta memudahkan guru dan murid untuk belajar secara daring atau online. Dalam era modern, kemajuan dan teknologi sangat mendominasi kehidupan sehari-hari, yang menghasilkan modernitas pada kemajuan sekarang ini (Fitri Mulyani, 2021). Namun, tidak jarang siswa memanfaatkan teknologi dengan cara yang salah, terutama para remaja berusia 15-18 tahun. Salah satunya mereka terpengaruh film barat yang dilarang untuk ditonton oleh remaja di bawah 18 tahun. Sebagian besar cerita yang ditayangkan menampilkan tindakan yang tidak sopan antara lelaki dan perempuan. Keadaan seperti inilah yang menyebabkan para remaja yang melihat tayangan film terpengaruh dan ingin mencobanya. Caranya membuka situs jaringan ilegal yang dapat merusak moral dan kesehatan mental para remaja. Sehingga mereka tidak dapat mengontrol pergaulan di sekitarnya.

Menurut Anisa Rohmawati Hubungan antara penggunaan media sosial dan etika pergaulan antar lawan jenis dianggap sebagai hubungan sebab akibat. Yang artinya, apabila etika pergaulan antar lawan jenis akan lebih baik jika penggunaan media sosial tinggi atau baik juga. Begitu juga sebaliknya, etika pergaulan antar lawan jenis akan rendah atau kurang baik jika penggunaan media sosial rendah atau kurang baik (Rohmawati, 2018). Meskipun demikian, ada banyak remaja cara berfikirnya sudah seperti orang dewasa memikirkan masa depan (Tari & Tafonao, 2019).

Literasi digital menjadi penting karena internet adalah media di mana setiap orang dapat memposting ide dan informasi dengan mudah dan murah. Berbagai format informasi dapat dipublikasikan di internet mulai dari gambar, suara, audiovisual, dan teks dengan hanya diklik (Naufal, 2021). Gen Z yang selalu berdampingan dengan teknologi lebih baik memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan dapat mengolah informasi sebelum diterima.

Kesalahan gen Z dalam memanfaatkan teknologi berdampak pada pergaulan sosial remaja saat ini. Itu semua dikarenakan, pertama dalam menerima teknologi dan menggunakannya untuk keperluan pekerjaan, yang kedua menggunakan internet untuk berkomunikasi melalui email atau WhatsApp. Yang terakhir adalah menunggu dan melihat (*wait and see*). Sikap ini biasanya berasal dari orang tua yang ingin melihat lebih jauh dan memastikan rasa nyaman mereka sebelum menggunakan Internet (Proboyekti, 2015). Dalam perkembangan teknologi yang lebih banyak menggunakan dan memakai internet adalah gen Z dari tingkatan sekolah dasar sampai pekerja kantoran. Bahkan sebagian dari mereka kecanduan bermain internet. Jika penggunaan internet untuk memperluas pengetahuan masih dapat diterima. Tetapi sebagian generasi saat ini terlalu sering menggunakan perangkat elektronik hanya untuk bermain game, menonton video, membuka jaringan sosial yang tidak sehat, dan melakukan hal-hal menyimpang lainnya. Ada penelitian menyatakan bahwa gen Z tidak bisa lepas dari digital yang dianggap sangat penting bagi mereka.

Penggunaan teknologi yang menyimpang juga dapat memengaruhi pergaulan sosial remaja. Sebagian besar gen Z menganut pola hidup bebas yang sudah sangat mengkhawatirkan. Padahal kehidupan bebas tidak menjadi ciri khas budaya kita.

Kehidupan bebas mengakibatkan para remaja dapat melakukan berbagai hal yang menurut keyakinan dan budaya kita sebenarnya tabu dilakukan. Namun, karena adanya degradasi budaya, perilaku yang tidak baik dianggap biasa saja. Perilaku semacam ini tidak bisa dibiarkan terus berlangsung, karena lama kelamaan akan berdampak pada masyarakat yang menyebabkan kerusakan terhadap generasi penerus bangsa (Rais et al., 2018).

Banyaknya persoalan yang disebabkan perkembangan teknologi bagi gen Z seperti kecanduan media sosial. Sudah saatnya dilakukan berbagai upaya untuk menghindarinya. Cara mengurangi kecanduan media sosial salah satunya adalah dengan membatasi penggunaannya. Mencari kegiatan yang bermanfaat dan menggunakan media sosial dengan bijak. Membuang dan menghapus aplikasi media sosial yang kurang bermanfaat dan tidak memberikan dampak positif. Di sini, peran orang tua sangat penting untuk melindungi dan menjaga anak-anak yang masih di bawah umur dari pengaruh digital yang dapat membahayakan kesehatan mental mereka.

Karena kecanggihan teknologi digital, pembelajaran di sekolah akan sering memberikan tugas kepada siswa melalui media sosial. Hal ini diharapkan akan terus meningkatkan minat baca gen Z saat ini. Walaupun gen Z menggunakan teknologi digital secara aktif, kesadaran literasi digital mereka masih sangat rendah. Kemudahan menggunakan teknologi dan mendapatkan informasi saat ini telah mengurangi minat mereka dalam membaca. Hal ini disebabkan karena anak-anak gen Z pada zaman sekarang menggunakan teknologi digital hanya untuk memenuhi kebutuhan konsumtif dan hiburan semata. Mereka tidak menyadari pentingnya literasi untuk bertahan hidup. Banyak anak-anak gen Z, terutama mereka yang masih sekolah atau pelajar, melupakan kegiatan belajar. Waktu mereka habis untuk mengakses internet secara bebas. Oleh sebab itu, menumbuhkan minat membaca pada anak-anak di era gen Z merupakan hal yang sangat penting dan tantangan yang harus segera diselesaikan.

Kemajuan teknologi digital saat ini membuat kita tidak bisa menghindari atau terlepas dari internet. Karena jika kita berfikir teknologi ini berdampak negatif maka kita yang akan tertinggal oleh zaman. Sekarang Sebagian besar pekerjaan diakses melalui internet. Maka dari itu, semua tergantung pada keinginan diri sendiri untuk pandai berliterasi digital agar dapat memilih dan memilah nilai positif serta negatif dari dampak kemajuan teknologi. Dalam kegiatan pembelajaran berbasis literasi digital ada beberapa media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berliterasi dan membaca pada gen Z. Media-media tersebut adalah sebagai berikut (Wiratami et al., 2023):

1. Buku Digital (*Digital Book*) juga disebut sebagai buku elektronik (*E-Book*) adalah buku yang dapat dibuka dan diakses secara elektronik melalui komputer, laptop, atau smartphone. Buku digital memiliki beberapa fungsi seperti: tidak sebanding dengan buku cetak, yang mungkin terkesan membosankan bagi siswa, menjadi media penyebaran informasi, terlihat sederhana, mudah diakses, dan dapat dibawa ke mana saja dan ini cukup menarik bagi generasi muda.
2. Perpustakaan digital (*Digital Library*) adalah perpustakaan yang menggunakan koleksi dan teknologi digital sehingga informasi dapat dibagikan dengan cepat dan seksama di mana saja dan kapan saja. Kelebihan perpustakaan digital ini adalah dapat memudahkan dalam mengakses berbagai informasi. Pemanfaatan teknologi digital memberikan kemudahan mencari informasi dengan menggunakan berbagai

- metode penelusuran dan memberikan kemudahan akses jarak jauh. Ini juga merupakan cara lain untuk meningkatkan literasi generasi muda saat ini.
3. Media sosial adalah merupakan tempat yang digunakan dari semua kalangan untuk berinteraksi satu sama lain dengan berbagai macam informasi dan bertukar ide dalam jaringan komunitas global. Media sosial menjadi salah satu perangkat lunak yang mudah diakses oleh semua kalangan dapat digunakan sebagai media berbasis literasi digital.

## **KESIMPULAN**

Generasi Z adalah generasi yang terlahir ketika masyarakat bergantung pada internet. Generasi ini tumbuh serta berinteraksi dengan berkembangnya teknologi. Pola asuh orang tua juga tidak lepas dari keterkaitan dengan teknologi digital. Upaya dalam meningkatkan minat baca pada gen Z, salah satunya yang bisa dilakukan adalah menerapkan literasi digital. Adapun media yang telah mendukung penerapan literasi digital di antaranya adalah buku digital, perpustakaan digital serta sosial media. Penggunaan literasi digital pada gen Z terbukti terlihat efektif, seperti yang ditunjuk oleh penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak muda di Indonesia memiliki tingkat keberhasilan sedang dengan nilai rata-rata di atas 80%. Pada era modern yang serba canggih, kemajuan dan teknologi sangat mendominasi kehidupan sehari-hari, yang menghasilkan modernitas pada kemajuan sekarang ini. Di tengah kemajuan teknologi digital yang canggih, masyarakat tidak hanya dapat berinteraksi secara langsung dengan orang lain, tetapi mereka juga dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan hadirnya teknologi komunikasi media sosial.

Media sosial memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk berinteraksi dan membangun hubungan dengan orang lain secara online atau virtual. Selain memiliki dampak positif pada perilaku bagi pengguna, media sosial juga memiliki dampak negatif. Selain itu juga dapat menyebabkan masalah kesehatan mental. Di antaranya adalah depresi dan rasa cemas, yang menyebabkan masalah bagi kesehatan mental bagi penggunanya. Dengan adanya polemik dalam menghadapi kemajuan teknologi digital, cara untuk menanggulangi kecanduan media sosial salah satunya dengan membatasi atau mengontrol penggunaannya. Mencari kegiatan yang positif, menggunakan media sosial dengan bijak, membuang dan menghapus aplikasi media sosial yang kurang bermanfaat dan tidak memberikan dampak positif.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada semua pihak yang turut terlibat dan membantu dalam proses penelitian ini. Kepada para dosen Universitas Islam 45 Bekasi yang sudah memfasilitasi penelitian untuk menyelesaikan artikel ini dari awal hingga terbit. Terima kasih juga tidak lupa penulis ucapkan kepada seluruh editorial team *Attractive: Innovative Education Journal* yang telah memberikan saran perbaikan dalam proses review, sehingganya artikel ini layak untuk dipublikasikan.

## **PERNYATAAN KONTRIBUSI PENELITI**

Penelitian ini sepenuhnya dilakukan oleh Umdatul Mursyiah dan Siti Apipah Zahroh mulai dari tahap awal yakni observasi pra penelitian hingga hasil penelitian disubmit, melakukan proses review dan perbaikan naskah artikel penelitian hingga dirasa layak untuk diterbitkan.

## REFERENSI

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, V6(1), 974–980.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi: Pelatihan Web Programming Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Literasi pada Generasi Z. Selaparang: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, V6(3), 1109–1113.
- Apriadi, T. (2013). Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal, 7–8.
- Elfa M, W (2023). Pengaruh Literasi Digital pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Sostech: *Jurnal Sosial dan Teknologi*, V3(12), 2774-5155.
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. Focus: *Jurnal Pekerjaan Sosial*, V2(2), 178–186.
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2020). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. Share: *Social Work Journal*, V10(2), 199– 208.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (Jpdk)*, V3(1), 221–236.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, V6(3), 4987–4998
- Rohmawati, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Etika Pergaulan Antar Lawan Jenis di Kalangan Remaja Islam (Studi Kasus Pada Remaja Setamantirto Utara). G-Couns: *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, V3(2), 101–109.
- Rosmalina, A., & Khaerunnisa, T. (2021). Penggunaan Media Sosial dalam Kesehatan Mental Remaja. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, V4(1), 49–58.
- Sri, L. (2023). Pengaruh Literasi Digital dan Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z. Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19 dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, V5(4), 2489–2495

---

**Copyright Holder :**

© Umdatul Mursiyah, et al., (2024).

**First Publication Right :**

© Attractive : Innovative Education Journal

**This article is under:**

