



Digital Skills Dan Digital Ethics: Tantangan Dalam Pengumpulan, Penggunaan Dan Penyebaran Data Pada Generasi Z

Fredy Hermanto^{1*}, Lukki Lukitawati² Eko Handoyo³

¹²Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, 50217, Indonesia

³Prodi PKn, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, 50217, Indonesia

Email: Fredy@mail.unnes.ac.id

(Diterima: 07-Februari -2024; Disetujui: 20-Maret-2024; Online: 30-Maret-2024)



©2024 The Authors. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah license CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

The speed and efficiency of the internet has made it an indispensable part of society. They can connect directly without leaving their location to people around the world through applications such as e-mail, social media or instant messaging applications. Having digital literacy skills means being able to use technology effectively to find and evaluate information, communicate with others, and create content. Without these skills, individuals can find themselves left behind in a world where so much of our personal and professional lives are conducted online. Generation Z is a generation that contributes quite high in the use of the internet in Indonesia. Based on data from IDN Research Institute in collaboration with Populix from generation Z who access the internet in the range of 7-10 hours / day reaches 20.9%. This research will focus on the ability of digital skills and digital ethics in generation Z. Digital skills are skills needed to be able to live a healthy and productive digital life, and contribute to building a digital cultural environment. The emergence of hate speech, fake news, bullying, pornography, and fraud in the digital world makes it necessary to know the initial ability to use digital devices owned by users, especially generation Z so that these negative impacts can be avoided. The method used in this research is quantitative descriptive research method. This research focuses on students who represent generation Z. The factors analysed in this research include their digital skills and digital ethics. The factors analysed in this study include their digital skills and digital ethics. The data collection technique was distributed through a questionnaire. The results were then presented in the form of descriptive statistics to determine the ability of digital skills and digital ethics of Generation Z. The results of the study discuss several indicators such as the duration of accessing the internet, the use of the internet for communication, for social media, searching for information, the ability of digital skills and digital ethics including the ability to connect devices to the internet network, the ability to download applications and files, the ability to search and access data, information and digital content, the ability to check the correctness of digital information, the ability to compare information, the ability to save data, information and content, the response to share screenshots to social media, Ethics when seeing negative comments on personal posts.

Keywords: digital skills; digital ethics; generation Z

1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital di Indonesia saat ini tumbuh dengan pesatnya. Menurut data survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di dalam negeri pada rentang waktu 2021-2022 mencapai 210,03 juta individu. Angka tersebut menunjukkan pertumbuhan sebesar 6,78% dari periode sebelumnya yang mencatat jumlah sebanyak 196,7 juta orang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia meningkat menjadi 77,02% (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021). Kemajuan tersebut menunjukkan dalam kehidupan masyarakat sudah sangat dekat dengan teknologi internet. Berbagai aktivitas manusia saat ini selalu dilakukan dengan internet mulai dari pendidikan, pekerjaan, hiburan hingga pencarian informasi. Kecepatan dan efisiensi yang dimiliki oleh internet menjadikannya bagian tak terpisahkan bagi masyarakat. Mereka dapat terhubung secara langsung tanpa meninggalkan lokasinya kepada orang diseluruh dunia melalui aplikasi seperti e-mail, media sosial atau aplikasi pesan instan. Selain itu, internet juga memungkinkan masyarakat untuk berbelanja dan melakukan transaksi online, sehingga memudahkan kegiatan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, internet juga memberikan akses ke sumber belajar dan bahan bacaan yang tidak terbatas, sehingga dapat membantu masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Secara keseluruhan, internet memudahkan akses informasi dan komunikasi, serta membantu masyarakat untuk hidup lebih efisien dan produktif (Badri, 2022).

Pemanfaatan internet tersebut harus diimbangi dengan adanya literasi digital yang baik hingga tidak mendatangkan efek negatif bagi masyarakat. Literasi digital merujuk pada kemahiran seseorang dalam menemukan, menilai, dan menyampaikan informasi yang jelas melalui teks dan format lainnya di beragam platform digital (Syah et al., 2019). Literasi digital menjadi bagian dalam kehidupan kita saat ini karena teknologi digital telah memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Memiliki keterampilan literasi digital berarti mampu menggunakan teknologi secara efektif untuk menemukan dan mengevaluasi informasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan membuat konten. Tanpa keterampilan ini, individu dapat menemukan diri mereka tertinggal di dunia di mana begitu banyak kehidupan pribadi dan profesional kita dilakukan secara online. Literasi digital memiliki peran penting dalam menjaga keamanan dan keselamatan pada saat online, individu yang tidak memiliki keterampilan ini akan lebih rentan terhadap penipuan online, pencurian identitas, dan *cyberbullying* (Eka Sila & Mochamad Taufik, 2023). Selain itu, literasi digital juga penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara etis dan bertanggung jawab, karena individu yang memahami implikasi dari tindakan online lebih siap untuk menentukan bagaimana mereka terlibat dengan teknologi. Pada akhirnya, literasi digital adalah komponen penting untuk kesuksesan di abad ke-21, baik bagi individu maupun masyarakat secara keseluruhan.

Generasi Z merupakan generasi yang memberikan sumbangsih cukup tinggi dalam penggunaan internet di Indonesia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh IDN Research Institute bekerja sama dengan Populix, persentase generasi Z yang mengakses internet selama 7-10 jam per hari mencapai 20,9%. Sementara itu, persentase generasi milenial adalah 13,7%, dan generasi X hanya 7,1%. (Utomo & Heriyanto, 2022). Lamanya generasi Z dalam mengakses internet tersebut menjadi sebuah perhatian tersendiri dalam hal kemampuan literasi digital mereka. Kerangka literasi digital yang disusun oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika terdapat empat komponen literasi digital, yakni *Digital Skills*, *Digital Culture*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*. Komponen tersebut saling melengkapi satu dengan yang lain hingga pengguna internet memiliki literasi digital yang tangguh, tidak hanya sekedar mampu mengoperasikan namun juga mampu bertanggung jawab dalam dunia digital. Rasa tanggung jawab dalam dunia digital khususnya pada generasi Z masih menjadi permasalahan tersendiri. Hasil indeks *digital civility* yang dilakukan oleh microsoft pada tahun 2021 yang dilakukan pada 32 negara menempatkan Indonesia pada posisi ke 29 (Mazrieva, 2021). Indeks *digital civility* tersebut salah satunya mengukur perilaku bullying pada dunia digital, berdasarkan

survey tersebut sebesar 47 persen generasi Z terpapar bullying. Rasa tanggung jawab, toleransi, saling menghormati terhadap pihak lain dalam dunia digital menjadi sebuah permasalahan yang perlu diperhatikan agar perilaku tersebut tidak merugikan diri sendiri dan pihak lain. Hoax, ujaran kebencian, *cyberbullying*, kegiatan radikal dan teror, serta pornografi juga merupakan beberapa permasalahan yang ada pada dunia digital. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan bahwa sejak 2018 telah menangani 3.640 ujaran kebencian berbasis SARA pada ranah digital terutama pada media sosial Tik Tok (Firamadhina & Krisnani, 2021). Perkembangan interaksi digital mendorong perubahan perilaku komunikasi generasi z di era digital disbanding generasi milenial (Zis et al., 2021). Berkembangnya internet membawa perubahan budaya komunikasi manusia yang sebelumnya melakukan komunikasi secara langsung beralih kepada pemanfaatan media digital (Takariani, 2011). Pada level pemahaman kritis, generasi Z tidak hanya belum memahami fungsi, cara memilah konten, dan bagaimana UU ITE diterapkan. Pada level kemampuan komunikatif generasi Z tidak melakukan seleksi pada pengikutnya di sosial media, sehingga sering menerima konten atau komentar negatif (Erlianti, 2019; Pratikto & Kristanty, 2018). Generasi Z memahami potensi resiko dalam penggunaan internet namun mereka masih melakukan atau menerima perbuatan yang tidak sesuai dengan etika dalam dunia digital (Abdillah & Handoko Putro, 2022; Magan et al., 2022). Penelitian mengenai kemampuan *digital skills* dan *digital ethics* yang dimiliki oleh generasi Z diharapkan dapat mengetahui kemampuan pemahaman digital dengan etika digital yang dimiliki oleh mereka. Berberapa permasalahan diatas dapat diminimalisir jika mereka memiliki *Digital Skills, Digital Culture, Digital Ethics, Digital Safety* yang baik. Pada penelitian ini akan difokuskan pada kemampuan *digital skills* dan *digital ethics* pada generasi Z. *Digital skills* merupakan keterampilan yang esensial untuk menjalani kehidupan digital secara produktif dan seimbang, serta berperan dalam pembentukan budaya digital yang positif. Beberapa kemampuan *Digital skills* yang perlu dimiliki antara lain kemampuan menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, dan berpartisipasi pada dunia digital hingga dapat memunculkan *digital ethics* yang positif. *Digital ethics* akan menimbulkan rasa tanggung jawab terhadap perilaku pada dunia digital khususnya pada generasi Z. Permasalah utama dalam penelitian ini adalah kemampuan *digital skills* dan *digital ethics* yang dimiliki oleh generasi Z.

2. METODE

Metode penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Data disajikan dalam bentuk tabel, grafik atau diagram dengan perhitungan prosentase. Penelitian ini fokus terhadap mahasiswa yang mewakili generasi Z. Faktor yang dianalisis pada penelitian ini meliputi *digital skills* dan *digital ethics* yang dimiliki oleh mereka. Indikator pada *digital skills* antara lain; Pengetahuan Dasar Mengenai Lanskap Digital Internet dan Dunia Maya, Pengetahuan Dasar mengenai Mesin Pencarian Informasi, cara penggunaan dan pemilahan data, Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi Percakapan, dan Media Sosial, Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi dompet digital, lokapasar (*marketplace*), dan transaksi digital. Sedangkan pada *digital ethics* meliputi indikator; Etika Berinternet, Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya, Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku, Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku. Teknik pengumpulan data disebarakan melalui angket yang menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban sangat baik, baik, sedang, kurang, sangat kurang.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mereduksi data, penyajian data, hingga pengambilan kesimpulan. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan rumus statistik persentase.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

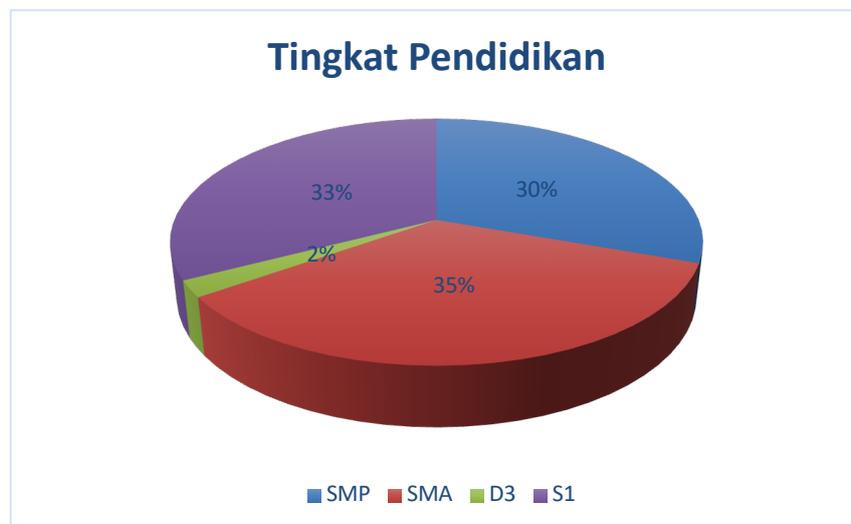
3.1.1 Demografi responden

3.1.1.1 Usia responden

Dari 143 responden tersebar merata pada rentang usia 11 tahun hingga 26 tahun, dengan sebaran terbanyak terdapat 22 responden dengan usia 19 tahun dan 21 responden pada usia 17 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini merupakan generasi Z yang lahir pada rentang tahun 2007 hingga 2012. Karakteristik Generasi Z adalah mereka hidup dengan dekat teknologi, mereka mampu mengoperasional komputer sejak dini, mereka juga cenderung lebih cepat beradaptasi dengan teknologi dibandingkan dengan generasi sebelumnya.

3.1.1.2 Tingkat pendidikan responden

Tingkat pendidikan berdasarkan data yang didapatkan adalah sebagai berikut :

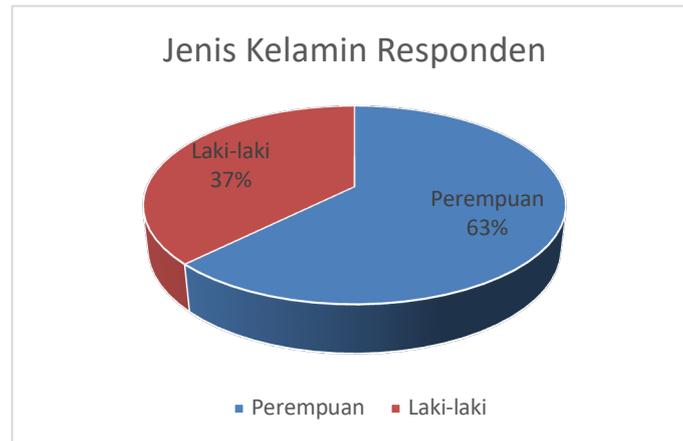


Gambar 1 Tingkat Pendidikan responden

Berdasarkan data diatas diketahui responden paling banyak berada pada jenjang pendidikan SMA sebesar 35%, S1 sebesar 33%, dan SMP 30% serta 2% memiliki jenjang pendidikan D3. Data tersebut menunjukkan meratanya jenjang pendidikan responden dari berbagai jenjang pendidikan.

3.1.1.3 Jenis kelamin responden

Jenis kelamin responden yang didapatkan adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Jenis kelamin Responden

Berdasarkan data diatas sebagian besar responden yakni sebesar 63% adalah kaum perempuan dan sisanya sebesar 37% adalah laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa perempuan juga dapat memiliki kemampuan teknologi serta memanfaatkannya untuk menjalani kehidupan mereka.

3.1.2 Akses internet

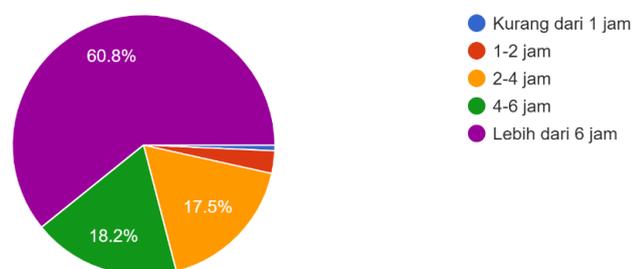
Pada bagian ini untuk mengetahui akses internet yang dilakukan oleh gen Z berupa :

3.1.2.1 Lokasi mengakses internet

Generasi Z berdasarkan data penelitian yang didapat sebagian besar mengakses internet dimanapun mereka berada, karena mereka memiliki handphone yang memiliki kuota untuk digunakan mengakses internet dimanapun sebesar 78.3%. selain itu mereka juga memiliki akses wifi pada tempat tinggal mereka sebesar 59,4%, selain itu sekolah atau kampus tempat mereka belajar juga menyediakan akses wifi. Hal tersebut menunjukkan responden dapat mengakses internet dengan mudah dimanapun mereka berada. Jika melihat demografi responden yang sebagian besar masih berada pada usia sekolah hal tersebut menunjukkan bahwa mereka sepanjang hari terkoneksi dengan internet setiap saat baik saat di sekolah maupun dirumah atau di tempat lain karena memiliki kuota internet pada handphone mereka.

3.1.2.2 Durasi mengakses internet

Berikut data durasi mengakses internet generasi Z:



Gambar 3 Durasi mengakses internet

Berdasarkan data diatas sebesar 60,8% responden mengakses internet lebih dari enam jam perharinya. Durasi 4-6 jam sebesar 18,2% responden serta 2-4 jam sebesar 17,5% dan sisanya 0-2 jam perhari. Lamanya durasi akses internet generasi Z karena didukung oleh kemampuan mereka mendapatkan akses internet yang sangat luas baik dari handphone, sekolah maupun tempat tinggal mereka.

3.1.2.3 Kendala ketika mengakses internet

Akses internet yang mereka dapatkan bukan berarti tanpa kendala. Kendala yang mereka hadapi adalah jaringan yang tidak stabil hingga koneksi sering terputus sebesar 67,8% selain itu kendala dalam biaya paket data atau kuota internet yang terbatas sebesar 32,2%. Data tersebut sejalan dengan data yang dilakukan oleh Ookla yang merilis laporan speed test global index pada bulan februari 2023 bahwa kecepatan internet Indonesia berada pada posisi 103 dari 137 negara didunia[13].

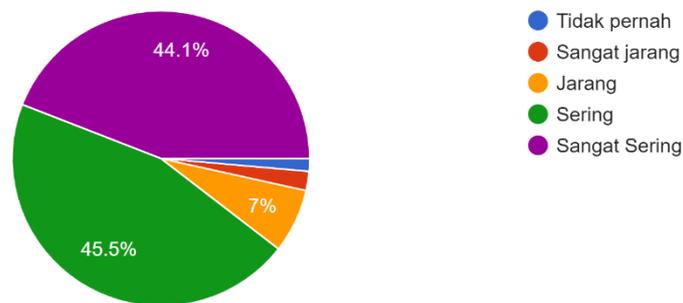
3.1.2.4 Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet

Perangkat yang digunakan oleh generasi Z dalam mengakses internet menggunakan handphone dan juga laptop. Sebesar 61,5% responden perangkatnya selalu terhubung dengan internet dan 37,8% menyatakan perangkat mereka terhubung dengan internet jika mereka membutuhkan saja. Kendala dalam biaya paket data membuat mereka menyambungkan internet jika membutuhkan saja dianggap lebih menghemat biaya dari segi ekonomi dalam upaya terkoneksi dengan internet.

3.1.3 Pemanfaatan internet dalam kehidupan generasi Z

Berikut ini adalah data mengenai pemanfaatan internet bagi generasi Z:

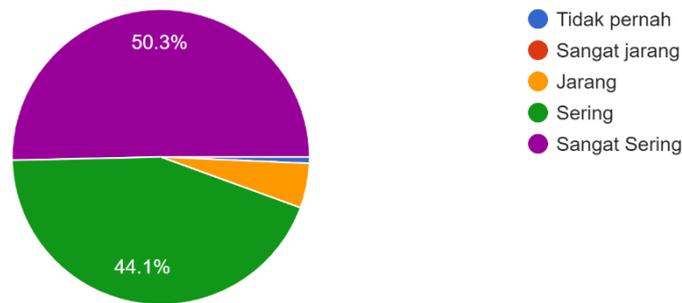
3.1.3.1 Menggunakan internet untuk berkomunikasi



Gambar 4 Penggunaan internet untuk komunikasi

Berdasarkan data diatas 44,1% responden menyatakan sangat sering menggunakan internet untuk berkomunikasi dan 45,5% sering menggunakan internet untuk berkomunikasi. Generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi membuat pola komunikasi dalam kehidupan sehari-harinya selalu menggunakan internet. Berbagai macam aplikasi sebagai sarana komunikasi seperti whatsapp dan telegram memudahkan mereka saling terkoneksi satu sama lainnya. Berbagai macam fitur dari aplikasi tersebut membantu mereka dalam berkomunikasi baik mengirimkan pesan berupa text, gambar maupun video.

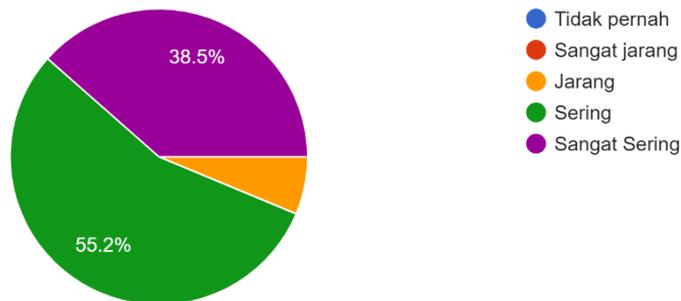
3.1.3.2 Menggunakan internet untuk media social



Gambar 5 Penggunaan internet untuk media social

Media sosial adalah sebuah platform digital yang memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi konten. Media sosial memiliki banyak manfaat, di antaranya adalah berbagi informasi tentang diri atau bisnis, menciptakan koneksi antara orang-orang dengan minat yang sama, membantu orang menemukan sumber daya dan bisnis lokal, serta memberikan akses informasi tentang peristiwa di seluruh dunia. Ada banyak jenis media sosial yang tersedia, di antaranya Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, dan Discord. Sebesar 50,3% responden menyatakan bahwa mereka sangat sering menggunakan internet untuk membuka media sosial dan 44,1% sering menggunakan internet untuk mengakses media sosial.

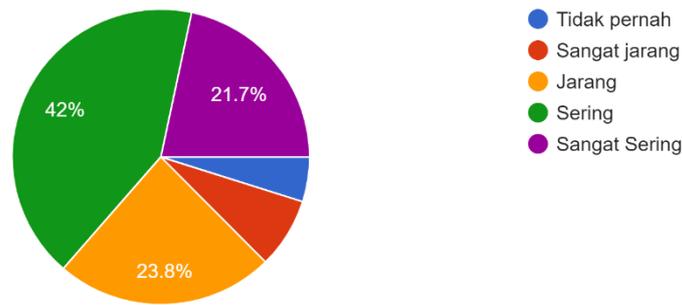
3.1.3.3 Menggunakan internet untuk mencari informasi



Gambar 6 Internet untuk mencari informasi

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 93,7% responden menyatakan bahwa mereka sangat sering dan sering mengakses internet untuk mencari informasi. Internet memberikan kita akses ke beragam subjek, Internet menyediakan akses ke berbagai jenis informasi dari seluruh dunia, dengan internet mereka dapat mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Informasi di internet selalu diperbarui secara real-time. Ini sangat membantu, terutama untuk topik yang berkembang dengan cepat seperti berita, teknologi, dan ilmu pengetahuan.

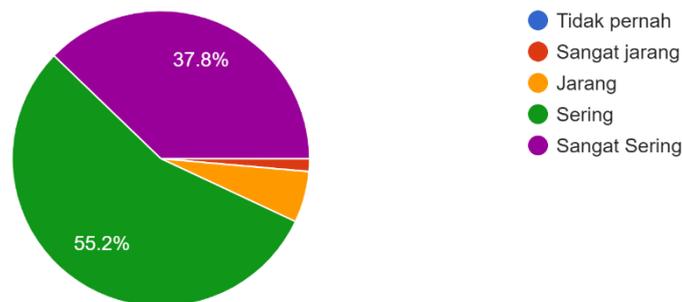
3.1.3.4 Menggunakan internet untuk belanja online.



Gambar 7 Internet untuk belanja online

Pergeseraan pola belanja dari offline menjadi online telah terjadi dan semakin meningkat, terutama sejak pandemi COVID-19. Gen Z yang akrab dengan teknologi juga menggunakan internet untuk melakukan kegiatan ekonomi ini. Sebesar 63,7% menyatakan sangat sering dan sering dalam melakukan aktivitas belanja online menggunakan internet. Layanan E-commerce memungkinkan konsumen untuk dapat memperoleh data, informasi, layanan dan produk secara online melalui teknologi internet dari berbagai vendor diseluruh belahan dunia (Jauharotul Amalia, 2022). Belanja online menjadi belanja yang dianggap efektif karena tidak memerlukan dan membuang banyak waktu (Andika et al., 2021). Gen Z dapat membandingkan harga dan produk dengan mudah dan cepat.

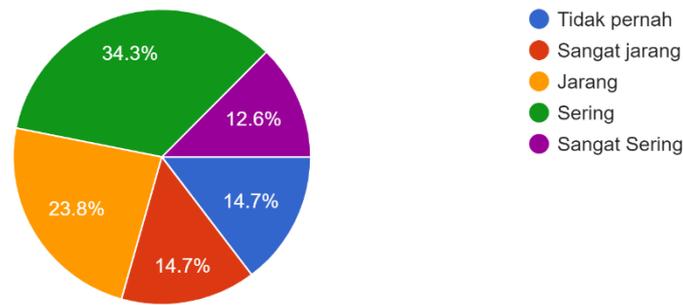
3.1.3.5 Menggunakan internet untuk pekerjaan atau sekolah



Gambar 8 Pemanfaatan internet untuk pekerjaan atau sekolah

Berdasarkan data diatas sebesar 93% menyatakan sangat sering dan sering menggunakan internet untuk pekerjaan atau kegiatan sekolah. Internet menyediakan akses ke berbagai jenis informasi, termasuk buku, artikel, jurnal, video hingga mempermudah mencari sumber belajar. Dengan adanya internet yang memiliki keunggulan interaktif, dapat juga sebagai media massa dan interpersonal, sumber informasi atau gudangnya informasi dari seluruh penjuru dunia, dan sangat mungkin dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran (Mariana et al., 2021).

4 Menggunakan internet untuk akses perbankan



Gambar 9 Akses internet untuk perbankan

Generasi Z yang sangat mengandalkan kemudahan dan kepraktisan dalam menjalani kehidupannya membuat pengaruh besar pada dunia perbankan. Akses e-money yang bersifat praktis, mudah dan aman dibandingkan dengan membawa uang dalam bentuk fisik membuat mereka mengakses perbankan dalam kegiatan ekonomi yang mereka lakukan. Sebanyak 46,9% menyatakan sangat sering dan sering menggunakan internet untuk akses perbankan. Sistem perbankan menggunakan internet yang sangat mudah dan praktis menjadi faktor terbesar meningkatnya akses perbankan pada generasi Z. Prospek ekonomi digital yang besar menjadi landasan perkembangan *financial technology* yang mendorong transformasi proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa (Novianta et al., 2024).

3.2 Pembahasan

Digital Skills dan *Digital Ethics* Generasi Z

Digital Skills atau keterampilan digital adalah kemampuan untuk mengakses, mencari, mendapatkan, mengolah, dan menyebarkan informasi melalui media digital. Untuk Generasi Z, yang tumbuh di era digital, memiliki keterampilan digital adalah hal yang sangat penting. *Digital Ethics* atau Etika digital mencakup kemampuan individu untuk memahami, menunjukkan contoh, menyesuaikan diri, merasionalkan, memutuskan, dan mengembangkan etika yang berlaku dalam penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Generasi Z telah menyerap keterampilan digital dengan cepat, tetapi mereka memerlukan panduan untuk memahami aspek lain dari dunia digital, seperti etika digital dan keamanan digital. Penting untuk memberikan pemahaman tentang cara menggunakan teknologi secara sopan dan moral. Hal ini akan membantu mereka menggunakan media komunikasi dengan baik dan sopan serta menghasilkan dampak yang positif.

Berikut ini data hasil penelitian mengenai *Digital Skills* dan *Digital Ethics* Generasi Z:

a. Kemampuan menghubungkan perangkat ke jaringan internet



Gambar 10 Kemampuan menghubungkan perangkat

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa sebagian besar yakni sebesar 44,1% responden memiliki kemampuan sendiri untuk menghubungkan perangkat kepada

jaringan internet dan 47,6% responden dapat menghubungkan perangkat dan membantu orang lain untuk menghubungkan perangkat kepada jaringan internet. Kemampuan yang dimiliki ini menunjukkan bahwa sebagian besar generasi Z memiliki kemampuan melakukan koneksi antara perangkatnya dengan jaringan internet bahkan dapat membantu orang lain agar tetap terkoneksi dengan internet. Kemampuan yang dimiliki oleh generasi Z ini merupakan keterampilan dasar dalam memanfaatkan hal-hal yang bisa ditemukan di internet.

Dengan menguasai kemampuan menghubungkan perangkat ke internet, seseorang dapat mengakses informasi secara real-time dari berbagai sumber, termasuk situs web, platform media sosial, layanan streaming, dan aplikasi online. Ini membuka pintu untuk komunikasi yang lebih cepat dan efisien, kolaborasi lintas batas geografis, serta akses ke sumber daya pendidikan dan informasi yang tak terbatas. Kemampuan menghubungkan perangkat ke internet juga memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan layanan cloud computing, menyimpan dan mengakses data secara online, berbagi file dengan mudah, dan berkolaborasi dalam proyek dengan pihak lain dari seluruh dunia. Ini memberikan fleksibilitas dan mobilitas yang luar biasa, memungkinkan individu untuk bekerja, belajar, dan berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Selain itu, kemampuan menghubungkan perangkat ke internet juga merupakan fondasi bagi perkembangan teknologi seperti *Internet of Things (IoT)*, di mana perangkat fisik dapat terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui internet. IoT menjadi penghubung pengguna ke internet dan memungkinkan pencarian, pengumpulan dan pertukaran informasi (Rusnawati & Hariyati, 2022). Ini membuka potensi baru untuk otomatisasi, pemantauan jarak jauh, dan integrasi yang lebih erat antara dunia fisik dan digital. Namun, kemampuan ini juga membawa tantangan, termasuk keamanan dan privasi data, ketergantungan pada infrastruktur internet yang stabil, dan kesenjangan akses digital antara individu dan komunitas. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk tidak hanya menguasai teknisitas menghubungkan perangkat ke internet, tetapi juga untuk memahami implikasi etis, sosial, dan keamanan yang terlibat dalam penggunaannya.

b. Mengunduh aplikasi dan file



Gambar 11 Kemampuan mengunduh aplikasi dan file

Berdasarkan data di atas sebesar 54,5% responden dapat melakukan sendiri dan juga dapat membantu orang lain untuk mengunduh aplikasi dan file pada internet. Sisanya sebesar 45,5% responden dapat melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain untuk mengunduh aplikasi dan file. Kemampuan ini membuat generasi Z dapat beradaptasi dengan cepat terhadap aplikasi-aplikasi terbaru yang muncul serta dapat mengunduh file untuk mendukung pekerjaan mereka. Keterampilan mengunduh aplikasi dan file ini memiliki tantangan antara lain keamanan dan keandalan sumber daya yang diunduh. Ada risiko bahwa file yang diunduh dapat mengandung malware, virus, atau program jahat lainnya yang dapat merusak perangkat pengguna atau mencuri data pribadi mereka. *Malware (Malicious Software)* merupakan program yang

dirancang untuk disusupkan ke dalam sebuah sistem dengan tujuan untuk melakukan beraneka ragam aktivitas yang bersifat merugikan pemiliknya (Manoppo et al., 2020). Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa sumber daya yang diunduh berasal dari sumber yang terpercaya dan aman.

Proses mengunduh file dari internet memerlukan koneksi internet yang stabil dan cepat. Tantangan ini menjadi lebih nyata di daerah dengan infrastruktur internet yang kurang berkembang atau di mana koneksi internet sering terputus. Ketergantungan pada koneksi internet yang baik juga dapat membatasi akses pengguna yang berada di tempat-tempat dengan koneksi yang lambat atau tidak stabil. Tantangan lain mungkin terkait dengan peraturan hak cipta dan lisensi. Beberapa file atau aplikasi mungkin dilindungi oleh hak cipta atau lisensi penggunaan yang membatasi cara penggunaan atau distribusinya. Pengguna perlu memahami dan mematuhi peraturan-peraturan ini untuk menghindari pelanggaran hukum.

- c. Mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital serta mengecek kebenaran informasi pada situs web



Gambar 12 Kemampuan mencari dan mengakses informasi

Generasi Z yang akrab dengan teknologi memiliki kemampuan yang cukup baik dalam mencari dan mengakses data, informasi dan konten digital. Sebesar 47,6% responden memiliki kemampuan untuk melakukan sendiri dan dapat membantu orang lain dalam hal tersebut. Sementara 45,5% dapat mereka lakukan sendiri. Selain mampu mencari dan mengakses data dan informasi, generasi Z juga kritis terhadap data dan informasi yang mereka dapatkan. Mereka dapat mengecek kebenaran informasi yang didapatkan sebagai berikut:



Gambar 13 Kemampuan mengecek kebenaran informasi digital

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa kemampuan mencari kebenaran informasi digital generasi Z sangat tinggi, 28% mereka dapat melakukannya sendiri serta dapat membantu orang lain dalam mengecek kebenaran informasi yang didapatkan serta 58,7% dapat mengecek sendiri kebenaran informasi yang ada. Kemampuan untuk memilah informasi digital menjadi sebuah keterampilan yang penting agar tidak mudah terjebak pada penipuan atau penggiringan opini yang tidak

relevan dalam kehidupan digital hingga dapat mempengaruhi pola pikir dan bahkan perilaku generasi Z dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Kemampuan tersebut juga diimbangi dengan kemampuan untuk membandingkan berbagai informasi sebelum mengambil keputusan apakah data atau informasi tersebut valid dan dapat dipercaya. Berikut data mengenai kemampuan tersebut :



Gambar 14 Kemampuan membandingkan informasi

Berdasarkan data diatas sebesar 23,8% responden dapat melakukan sendiri serta membantu orang lain untuk membandingkan informasi pada dunia digital untuk kemudian mengambil kesimpulan apakah data atau informasi tersebut benar serta dapat dipercaya. Sementara 58,7% dapat melakukannya sendiri untuk mengecek data atau informasi yang didapatkannya melalui internet sehingga dibutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam mencari informasi. Kemampuan berpikir kritis merujuk pada keahlian dalam menggunakan penalaran untuk aktif terlibat dengan media digital dan kontennya, dengan tujuan mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi tersebut.(Naufal, 2021).

Kemampuan yang dimiliki tersebut dapat menjadikan dunia digital menjadi lebih aman dan mengurangi berita ataupun informasi yang tidak dapat dipertanggung jawabkan. Generasi Z juga dalam mencari dan mengakses data atau informasi menemukan komentar negatif tidak lantas mengajak orang untuk berkomentar negatif juga. Sebanyak 88,9% menyatakan setuju dan sangat setuju atas pernyataan tersebut.

Kemampuan diatas juga didukung oleh keterampilan berinteraksi melalui berbagai perangkat teknologi digital yang dimiliki oleh generasi Z sebagai berikut:



Gambar 15 Kemampuan keterampilan berinteraksi

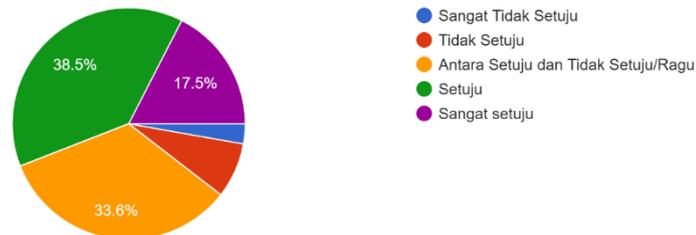
Generasi Z memiliki keterampilan berinteraksi melalui berbagai perangkat digital dengan melakukannya sendiri serta dapat membantu orang lain sebesar 30,1% dan 61,5% dapat melakukannya sendiri. Kemampuan generasi Z yang multitasking ini membuat mereka sangat cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada serta dapat dimanfaatkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

d. Kemampuan menyimpan informasi, data dan konten dalam media digital



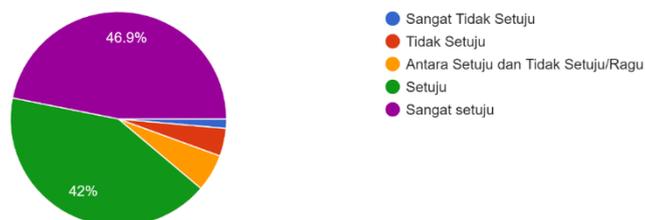
Gambar 16 Kemampuan menyimpan informasi, data dan konten

Generasi Z memiliki keterampilan dalam menyimpan informasi, data dan konten sebesar 51% dapat mereka lakukan sendiri, dan 35,7% mereka dapat melakukannya sendiri serta membantu orang lain untuk menyimpan informasi dalam media digital serta 8,4% melakukannya dengan bantuan orang lain. Kemampuan ini sejalan dengan etika yang dimiliki oleh generasi Z untuk tidak membagikan tangkapan layar dan percakapan ke media sosial sebagaimana data dibawah ini :



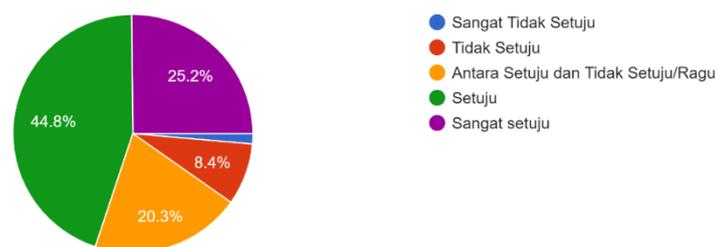
Gambar 17 Respon untuk membagikan tangkapan layar ke media sosial

Sebesar 17,5% responden menyatakan sangat setuju untuk tidak membagikan tangkapan layar ke media sosial dan 38,5% menyatakan setuju untuk menyimpan sendiri percakapan yang bersifat pribadi dan tidak membagikannya melalui media sosial, namun masih terdapat 33,6% responden yang ragu-ragu. Hal tersebut menunjukkan sebenarnya generasi Z memiliki etika yang baik dalam menyimpan data, informasi maupun konten untuk tidak disebarluaskan jika itu merupakan hal yang bersifat pribadi. Mereka juga tidak mengajak orang lain untuk berkomentar negatif di media sosial sebagaimana data berikut ini:



Gambar 18 Etika untuk tidak mengajak berkomentar negatif

Berdasarkan data tersebut sebagian besar yakni 46,9% sangat setuju untuk tidak mengajak orang lain berkomentar negatif pada media sosial dan 42% setuju untuk tidak mengajak orang lain berkomentar negatif jika menemukan data, maupun informasi pada internet. Hal tersebut juga sejalan jika mereka mengunggah informasi maupun data pada akun pribadinya namun menemukan komentar negatif mereka tidak akan berkomentar kasar kepada pihak tersebut. Sebagaimana data berikut ini:



Gambar 19 Etika saat melihat komentar negatif pada postingan pribadi

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa 25,2% sangat setuju untuk tidak berkomentar kasar jika menemukan komentar negatif pada postingan mereka serta 44,8% setuju untuk menahan diri tidak berkomentar kasar, meskipun masih terdapat 20,3% yang ragu. Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z memiliki kontrol diri dalam menyikapi informasi maupun data yang bersifat negatif yang mereka temukan pada internet.

4 SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain; (1) digital *skills* generasi Z berupa kemampuan menghubungkan perangkat ke jaringan internet, mengunduh aplikasi, mencari dan mengakses data dan konten serta mengecek kebenaran informasi yang mereka dapatkan, menyimpan data dapat dilakukan sendiri oleh mereka dan juga dapat membantu orang lain; (2) digital *Ethics* generasi Z terlihat dari sikap setuju mereka untuk berhati - hati membagikan tangkapan layar ke media sosial, menghindari mengajak orang untuk berkomentar negatif di media sosial, mereka setuju untuk tidak berkomentar kasar jika menemukan komentar negatif pada media sosial mereka. Digital *skills* dan digital *Ethics* yang dimiliki oleh generasi Z ini dapat dikembangkan agar kemampuan digital selaras dengan *Ethics* atau sikap dalam dunia digital sehingga tidak menimbulkan kerugian moral dan material bagi individu maupun kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, F., & Handoko Putro, G. M. (2022). Digital Ethics: The Use of Social Media in Gen Z Glasses. *Jurnal Komunikasi*, 14(1), 158. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i1.13525>
- Andika, M., Masithoh, S., Kholiq, Y. N., Nisa, D. A., & Rohmah, N. (2021). Efektivitas Marketplace Shopee sebagai Marketplace Belanja Online yang Paling Disukai Mahasiswa. *Journal of Education and Technology*, 1(1), 24–29. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>
- Badri, M. (2022). Pribumi Digital Moderat: Profil Kecakapan Komunikasi Digital Generasi Z. *Jurnal Riset Komunikasi*, 5(2), 291–303.
- Eka Sila, G., & Mochamad Taufik, C. (2023). Literasi Digital Untuk Melindungi Masyarakat Dari Kejahatan Siber. *KOMVERSAL*, 5(1), 112–123. <https://doi.org/10.38204/komversal.v5i1.1225>
- Erlianti, G. (2019). The Urgency of Digital Literacy for Generation Z: A Case Study of SMPN 4 Palembang, Kabupaten Agam. *Journal of Information and Library Studies N-JILS*, 2(2).
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>

- Jauharotul Amalia, R. (2022). ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF DAN DAYA BELI KONSUMEN TERHADAP BELANJA ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. In *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam-JIEBI* (Vol. 4, Issue 1).
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021, April 26). *Sejak 2018, Kominfo Tangani 3.640 Ujaran Kebencian Berbasis SARA di Ruang Digital*.
- Magan, R. P., Martin, & Anggara, V. (2022). Etika Bermedia Sosial Bagi Generasi Z. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*, 1(1), 1–25.
- Manoppo, V. A., Lumenta, A. S. M., & Karouw, S. D. D. (2020). Analisa Malware Menggunakan Metode Dynamic Analysis Pada Jaringan Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(3), 181–188.
- Mariana, E., Wardany, K., & Nahdlatul Ulama Lampung, U. (2021). *Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Daring Bagi Siswa SD di Tempuran Trimurjo* (Vol. 2, Issue 2). <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/70>
- Mazrieva, E. (2021, February 26). *Indeks Keberadaban Digital: Indonesia Terburuk se-Asia Tenggara*. VOA Indonesia.
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Novianta, E., Andani, A., . F., & Pane, S. G. (2024). Financial Technology Dan Literasi Keuangan Terhadap Generasi Z. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.47233/jeps.v4i1.1423>
- Pratikto, R. G., & Kristanty, S. (2018). LITERASI MEDIA DIGITAL GENERASI Z (STUDI KASUS PADA REMAJA SOCIAL NETWORKING ADDICTION DI JAKARTA). *Communication*, 9(2), 1–28.
- Rusnawati, R. D., & Hariyati, Rr. T. S. (2022). *IMPLEMENTASI INTERNET OF THINGS PADA LAYANAN KESEHATAN (LITERATURE REVIEW)*. 8.
- Syah, R., Darmawan, D., Purnawan, A., Ekonomi, F., Bisnis, I., Asmi, M., Masyarakat, P., Ilmu Pendidikan, F., & Negeri Jakarta, U. (2019). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL. *Jurnal AKRAB*, X(2), 60–69.
- Takariani, C. S. D. (2011). Studi Eksplanatori Survei Tentang Pengaruh Chatting Melalui Facebook Terhadap Komunikasi Tatap Muka Remaja Dalam Keluarga di Provinsi Jawa Barat dan Banten. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 14(2), 127–143.
- Utomo, W. P., & Heriyanto, D. (2022). *Indonesia Gen Z Report 2022*.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>