

## Sosialisasi Dampak Perkembangan Teknologi dan Internet pada Generasi Z di Banjarmasin

Endang Lestari<sup>1\*</sup>, Umi Fatonah<sup>1</sup>, Nadiyah Syifa<sup>1</sup>, Nadya Rahmadayanti<sup>1</sup>, Noor Azizah<sup>1</sup>, Anna Nur Faidah<sup>1</sup>, Sudirwo<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Manajemen, Universitas Lambung Mangkurat

### ABSTRACT

The development of technology and the internet has changed the way humans communicate, express themselves, do business, to changes in the realm of education. Besides its benefits, the internet can have a negative impact like a double-edged knife not only on activities, but also on mental health. Generation z is the generation with the highest level of mental health issues, and currently some are undergraduate students. This service aims to raise awareness of the impact of the internet, and control themselves not to get caught up in the dependence on AI and social media on college students. The socialisation was attended by 23 students in Banjarmasin. The method used was a pre-test and post-test evaluation of student knowledge. The results of the service showed that the increase in student understanding was moderate, because students already knew theoretically before the socialisation. However, the results of the socialisation effectiveness test show that it is still less effective, where students already understand the impact from before the socialisation, but not with the right use of AI.

**Keywords:** Impact of Internet, Technology, Artificial Intelligence (AI), Social Media, Z Generation.

Received: 19.11.2024	Revised: 10.12.2024	Accepted: 20.12.2024	Available online: 30.12.2024
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

### Suggested citation:

Lestari, E., Fatonah, U., Syifa, N., Rahmadayanti, N., Azizah, N., Faidah, A.N., & Sudirwo (2024). Sosialisasi Dampak Perkembangan Teknologi dan Internet pada Generasi Z di Banjarmasin. *Damhil: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 82-93.

Open Access | URL: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/damhil/index>

<sup>1</sup> Corresponding Author: Program Studi Manajemen, Universitas Lambung Mangkurat; Jl Brigadir Jenderal H. Hasan Basry, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 70123.; email: endanglestari022@gmail.com

## PENDAHULUAN

Kemajuan perkembangan teknologi, informasi, dan pengetahuan telah membawa banyak perubahan dan dampak yang signifikan pada kehidupan manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya dari hidup, belajar hingga bekerja. Terlebih setelah terbukanya jaringan global dunia yang menghubungkan antar sebuah komputer dengan komputer lainnya atau disebut dengan internet (Winarso et al., 2017). Internet telah berhasil mengubah cara manusia berkomunikasi, mengekspresikan diri, berbisnis, hingga perubahan pada ranah pendidikan.

Hasil dari perkembangan teknologi dan Internet yang paling menonjol adalah munculnya teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam bidang pendidikan dan media sosial. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai “kemampuan system untuk menafsirkan data eksternal dengan benar, untuk belajar dari data tersebut, dan menggunakan pembelajaran tersebut guna mencapai tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi yang fleksibel (Siahaan et al., 2020)

Di Indonesia data per 7 Februari 2024, penetrasi internet telah mencapai 79,5% dari total populasi tahun 2023, dengan mayoritas penggunaanya sebanyak 34,4% ialah generasi z (APJII, 2024). Dengan total pengguna aktif sosial media data per 29 Mei 2024 sebesar 64,3% dari populasi (Penggabean, 2024). Kemudian, Indonesia menududuki peringkat ketiga sebagai penyumbang kunjungan terbanyak AI dari 10 Negara Pengguna AI Terbanyak dengan total 1,4 miliar periode bulan September 2022 hingga Agustus 2023 (Rasyid, 2024). Berdasarkan data dari data.goodstats.id (2024) Chatgpt menempati posisi pertama sebagai alat AI populer yang digunakan dengan kunjungan sekitar 60% dari total seluruh kunjungan di seluruh dunia.

Generasi Z merupakan orang-orang yang lahir di kurun waktu 1996 – 2012 (Nabila et al., 2023), yang mana mayoritas saat ini mahasiswa sarjana. Generasi ini tumbuh dan berkembang di era digital yang penuh dengan teknologi canggih dan konektivitas global, yang mampu mengoperasikan perangkat teknologi, berkomunikasi melalui media sosial, serta mengakses dan memproses informasi dengan cepat dan efisien (Maturbongs, 2023). Generasi z disebut juga sebagai penduduk asli digital karena sejak usia dini telah terpapar oleh internet dan telfon genggam (Zis et al., 2021). Namun, karena keterkaitan yang erat dengan teknologi, generasi z cenderung kebutuhan bergantung kepada internet baik di dunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan suatu hal yang membuat mereka kaku berkomunikasi di dunia nyata (Zis et al., 2021). Selain itu, kesehatan mental juga menjadi tantangan dalam hidup generasi Z. Penelitian Göldağ (2022) menyatakan seiring bertambahnya waktu penggunaan internet mahasiswa, tingkat *digital burn-out* (kelelahan digital) dan tingkat stres yang dirasakan juga meningkat, dimana mahasiswa sarjana memiliki tingkat *digital burn-out* lebih tinggi daripada mahasiswa yang belajar di tingkat pascasarjana. Dalam survei yang dilakukan oleh Casey (2024) menemukan bahwa generasi z tumbuh di era yang penuh dengan stres dan kecemasan, sekitar 84% dari Generasi Z percaya bahwa kesehatan mental adalah krisis di Amerika Serikat, dan 80% lebih mungkin melaporkan mengalami kecemasan atau depresi dibandingkan dengan generasi yang lebih tua, menurut studi Gen Z. Stress yang tinggi dapat berdampak pada kesehatan mental seperti gangguan kecemasan dan depresi (Levani et al., 2020).

Disisi lain perkembangan teknologi dan internet dengan adanya kemunculan AI membuat Generasi Z menjadi ketergantungan sehingga merubah pengambilan keputusan, meragukan kemampuan diri, dan merasa “kosong” tanpa akses ke teknologi (Tandiyono, 2024). Ketergantungan pada AI dapat menyebabkan beberapa masalah psikologis, seperti penurunan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, serta peningkatan tingkat stres dan kecemasan ketika menghadapi tugas tanpa bantuan teknologi (Azizah et al., 2024)

Selain itu, hadirnya sosial media sebagai dampak dari perkembangan internet menjadi sarana komunikasi, hiburan, dan interaksi sosial secara online yang luas menghubungkan orang-orang dari seluruh penjuru dunia menjadi bagian yang tidak terlepas dalam kehidupan. Menurut Liu *et al.*, (2023) Gen Z tumbuh dengan dikelilingi oleh berbagai produk digital, menjadikan mereka umumnya sangat bergantung pada media sosial dan aplikasi gamifikasi (Gultom & Rohani, 2024). Ketergantungan pada media sosial dapat membuat perilaku kompulsif kearah yang negatif, efek yang dapat terjadi apabila kecanduan media sosial yaitu memiliki kesehatan mental yang buruk, seperti depresi, kecemasan (Sachiyati *et al.*, 2023). Selain itu, karena penggunaan media sosial juga dapat mengakibatkan *doomscrolling* pada media sosial yang berakibat pada kesehatan mental. *Doomscrolling* merupakan konsep yang cukup baru dalam penelitian kesehatan mental, dimana ini ialah sebuah kebiasaan media yang unik di mana pengguna media sosial secara terus-menerus memperhatikan informasi negatif dalam umpan berita atau konten (Satici *et al.*, 2023). Penelitian yang dilakukan Satici (2023) menunjukkan bahwa doomscrolling dapat menyebabkan tingkat tekanan psikologis yang lebih tinggi dan tingkat indikator kesejahteraan mental yang lebih rendah (kesejahteraan mental, kepuasan hidup, dan keharmonisan hidup).

Di Banjarmasin sendiri, teknologi daripada internet yaitu AI dan media sosial telah adopsi penggunaan untuk efisiensi dan efektifitas kegiatan kuliah. Informasi akademik sering kali disebarkan melalui media sosial seperti instagram, whatsapp, dan telegram, serta wibesite resmi seperti simari dan digilib. Penggunaan teknologi AI telah digalakkan sebagai bagian dari transformasi digital dalam pembelajaran. Sehingga, penggunaan internet dan perangkat lunak seperti sosial media dan AI sudah menjadi bagian dalam kehidupan generasi Z.

Namun, sosialisasi mengenai dampak penggunaan berlebihan internet khususnya media sosial dan AI, terhadap kemampuan berpikir kritis dan kesehatan mental mahasiswa generasi Z masih terbatas. Penelitian Maturbongs (2023) mengungkapkan penggunaan teknologi dan media sosial yang berlebihan di kalangan Generasi Z tidak hanya menimbulkan masalah terganggunya konsentrasi dan fokus belajar, tetapi juga berdampak pada ketergantungan dan gangguan tidur, serta mempengaruhi kesehatan mental. Dalam pendidikan hal itu mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara verbal dan menulis; lalu pada kesehatan mental tekanan untuk mencapai prestasi tinggi dan kompetisi yang ketat dalam dunia pendidikan, seringkali merasa terjebak dalam kehidupan maya dan merasa tekanan untuk selalu tampil sempurna di media sosial; selanjutnya hubungan sosial di media sosial menyebabkan perasaan kurang berharga dan merasa tertekan untuk selalu tampil sempurna di depan orang lain (Maturbongs, 2023).

Fenomena ini perlu mendapatkan perhatian khusus mengingat generasi Z merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap dampak negatif ketergantungan teknologi dan internet. Tujuan dari sosialisasi ini ialah untuk meningkatkan kesadaran generasi Z tentang internet bagaikan dua mata pisau yang memberikan dampak positif dan dampak negatif melalui sosialisasi "*The internet was hypnotizing: A Double-Edged Sword—Success or Falling Apart*", untuk menekankan bahwa internet, media sosial, dan AI adalah dapat memberikan kesuksesan dalam memfasilitasi akses terhadap informasi dan memperluas jaringan pengetahuan. Namun, juga dapat menimbulkan masalah jika tidak dikelola dengan bijak dan seimbang. Kegiatan sosialisasi ini berusaha untuk membantu generasi Z mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana internet khususnya penggunaan sosial media dan AI dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka, serta cara-cara strategis untuk mengatasi ketergantungan seperti manajemen waktu, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif secara mandiri sebagai upaya menghadapi tantangan kesehatan mental di kalangan generasi Z.

## METODE

Di Banjarmasin, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan internet sebagai alat bantu dalam berbagai hal seperti penggunaan AI untuk kepentingan pendidikan, hingga penggunaan media sosial. Terdapat dua masalah utama yang berkaitan dengan hal tersebut dan perlu diatasi, yaitu:

- 1. Ketergantungan penggunaan AI dan media sosial oleh generasi Z di Banjarmasin**

Sebagian besar atau bahkan dapat dikatakan seluruh generasi z di Banjarmasin menggunakan salah satu teknologi daripada internet yaitu AI dan media sosial. Kedua teknologi tersebut sangatlah besar efeknya terhadap perubahan sikap dan pola pikir, hingga dapat menyebabkan ketergantungan akan AI dan media sosial ini.

- 2. Kurangnya kesadaran generasi z di Banjarmasin akan dampak internet**

Generasi z khususnya mahasiswa pada umumnya telah mengetahui dengan jelas bahwa banyak sekali dampak yang ditimbulkan oleh internet melalui dua teknologi AI dan media sosial, baik dampak positif maupun dampak negatif. Namun, mahasiswa seolah tidak peduli dengan dampak yang dihasilkan oleh dua teknologi tersebut karena sudah ketergantungan dengan fitur yang ada pada AI dan media sosial.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

- 1. Sosialisasi dampak dua sisi dari internet melalui pengembangan AI dan media sosial**

Mengadakan sosialisasi untuk lebih dalam lagi memperkenalkan tentang dampak utama dari penggunaan intrnet melalui AI dan media sosial.

- 2. Memberikan stimulasi kalimat positif kepada mahasiswa generasi Z yang berhadir**

Dalam kegiatan sosialisasi, pemateri memberikan stimulasi yang diikuti oleh seluruh peserta yang berhadir untuk memberikan pikiran positif.

Adapun target yang ingin dicapai dalam menyelesaikan permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Generasi Z yang berhadir memiliki peningkatan akan kesadaran dampak internet melalui pengembangan AI dan media sosial.
2. Generasi Z yang berhadir mampu mengontrol diri mereka sendiri untuk tidak terjebak dalam ketergantungan pada AI dan media sosial.

Untuk mengatasi permasalahan kurangnya kesadaran generasi z tentang dampak internet melalui pengembangan AI dan media sosial, telah dilakukan sosialisasi dengan judul "*The internet was hypnotizing: A Double-Edged Sword—Success or Falling Apart*". Pada tahapan sosialisasi ini dilakukan penyampaian informasi berkaitan langsung dengan AI dan media sosial. Penyampaian informasi diberikan dari yang bersifat umum ke khusus agar mudah untuk dipahami.

Peserta kegiatan sosialisasi adalah mahasiswa sarjana yang ada di Banjarmasin dengan jumlah 23 orang. Kegiatan sosialisasi ini melibatkan mahasiswa jurusan manajemen Universitas Lambung Mangkurat sebagai pemateri.

### Tahapan Pelaksanaan

Sosialisasi Dampak Perkembangan Teknologi dan Internet Pada Generasi Z di Banjarmasin dilakukan pada tanggal 2 November 2024, yang meliputi beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. **Persiapan**

Seluruh kegiatan persiapan yang dilakukan dalam sosialisasi dimulai dari pukul 08.45 – 10.00 WITA dengan rincian sebagai berikut:

- Pengadaan perlengkapan: Menyiapkan alat-alat yang diperlukan untuk keberlangsungan sosialisasi seperti LCD, Laptop, Mic, dan Sound system
- Tata Letak Ruangan: Mengatur posisi tempat duduk pemateri, peserta dan peralatan/bahan lainnya.
- Registrasi Peserta dan Pembagian Pre-Test: Mencatat kehadiran peserta sosialisasi dengan tanda tangan, sekaligus memberikan pre-test mengenai beberapa pemahaman mengenai internet untuk mengukur kemampuan peserta sebelum sosialisasi.
- Pengadaan Konsumsi peserta: Pembagian konsumsi peserta sosialisasi berupa snack box.
- Pengaturan Hiburan: Memutar musik untuk mengisi kekosongan acara sembari menunggu acara dimulai.

### 2. **Pembukaan dan Pengantar**

Rangkaian acara pembukaan dan pengantar dilaksanakan mulai pukul 10.05 – 10.10 WITA, dengan rincian tahapan berikut:

- Pembukaan Resmi: Acara pembukaan yang dihadiri oleh peserta sosialisasi dan pemateri kemudian dibuka oleh moderator.
- Pengantar Materi: Pemberian materi tentang internet khususnya pada penggunaan social media dan AI dalam bidang pendidikan.

### 3. **Penyampaian Materi Teori**

Rangkaian kegiatan penyampaian materi dilakukan kurang lebih 1 setengah jam setelah acara di buka secara resmi dimulai dari 10.15 – 11.45 WITA. Dengan materi-materi sebagai berikut:

- Penjelasan tentang internet: Pengenalan tentang pengertian internet dan perkembangan internet yang telah membawa perubahan dalam aktivitas sehari-hari, khususnya pada social media dan AI dalam bidang pendidikan, serta pengenalan mengenai pengertian AI dalam memfasilitasi proses belajar.
- Dampak penggunaan internet: Penjelasan tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan internet khususnya pada social media dan AI dalam pendidikan serta pengaruhnya dalam kesehatan mental
- Cara mengatasi dampak negatif penggunaan internet: Menyarankan untuk membatasi penggunaan AI, dan mengingatkan bahwa AI sebaiknya digunakan hanya sebagai alat bantu, serta tetap membiasakan diri untuk membaca buku sebagai sumber pengetahuan utama.

### 4. **Diskusi dan Post-test**

Setelah penyampaian materi dilakukan kegiatan diskusi dan pembagian post-test kepada peserta dimulai dari pukul 11.45 – 12.05 WITA, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- Tanya Jawab: Sesi tanya jawab untuk menjawab pertanyaan dari peserta dan memberikan penjelasan terkait pertanyaan tersebut.
- Post-test: Mengadakan post-test untuk mengukur pemahaman peserta setelah pemaparan materi sosialisasi.

### 5. **Penutupan**

Rangkaian acara penutupan dilakukan mulai dari pukul 12.05 – 12.35 WITA, dengan rincian dan tahapan dibawah ini:

- Pembagian *Doorprize*: Pembagian *Doorprize* kepada peserta yang aktif bertanya dan berhasil menjawab soal quiz.
- Penutupan Resmi: Penutupan dengan ucapan terimakasih oleh moderator dan pemateri.
- Foto Bersama: Foto bersama seluruh peserta sosialisasi beserta pemateri dan moderator.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehadiran media sosial dalam penggunaan internet sehari-hari tidak hanya memudahkan komunikasi dan interaksi dengan orang lain, tetapi juga berfungsi sebagai media berbagi dan menerima informasi. Informasi yang dibagikan di media sosial tidak hanya untuk satu orang, namun bersifat inklusif dan dapat dilihat oleh semua usia khususnya di kalangan mahasiswa generasi z yang tumbuh sepenuhnya di era digital. Jadi media sosial bisa menjadi pedang bermata dua. Dengan kata lain, selain berfungsi sebagai pertukaran informasi dan komunikasi, media sosial juga dapat memberikan dampak negatif. Dalam hal ini dikhususkan dalam penggunaan AI atau Artificial Intelligence yang sering digunakan mahasiswa dalam mengerjakan tugas perkuliahan (Ryan Reeves, 2023).

Kegiatan Sosialisasi dengan tema "*The internet was hypnotizing: A Double-Edged Sword—Success or Falling Apart*" dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan kegiatan tersebut meliputi penyampaian sosialisasi mengenai internet bagai pisau bermata pendampingan dan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi Internet bagai pisau bermata khususnya dalam penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) dan media sosial kepada Generasi Z di kota Banjarmasin. Sebanyak 23 Mahasiswa/i berpartisipasi dalam sosialisasi dan menjadi responden untuk survei kegiatan ini. Dengan karakteristik responden diantaranya seorang mahasiswa(i); berdomisili di Banjarmasin; berusia 12 – 27 tahun; dan sedang menempuh studi sarjana.

Sosialisasi merupakan sebuah proses pembelajaran agar individu dapat lebih mengetahui dan memahami sesuatu hal yang belum diketahui seseorang di dalam kehidupan sosial, sehingga dapat berpartisipasi efektif dalam masyarakat (Ambarwati et al., 2023). Untuk menghitung tercapainya tujuan dari sosialisasi ini digunakan pendekatan *N-gain (normalized gain)*. Uji N-Gain adalah metode untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap sebelum dan setelah suatu pembelajaran yang berguna untuk analisis N-Gain mengenai efektivitas suatu kurikulum atau metode pengajaran tertentu dan gambaran tentang efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Sukarelawa et al., 2024).

Kriteria N-Gain berdasarkan nilai N- Gain menurut *Melzer* adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. Tabel Kriteria N-Gain**

Kriteria	Interval Koefisien
Tinggi	$N\text{-gain} \geq 0,7$
Sedang	$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$
Rendah	$N\text{-gain} < 0,3$

Sumber (Sari & Fathurrahman, 2024)

Rumus untuk uji N-gain dari menurut Sukarelawa et al., 2024 yaitu:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Sedangkan untuk Uji Ke efektifan Ini digunakan untuk menelaah perkembangan kemampuan Mahasiswa(i) generasi z di Banjarmasin agar dapat menggunakan internet khususnya AI dan Sosial Media dengan lebih baik lagi.

**Tabel 2. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan**

Presentase	Efektif
>76%	Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
<40%	Tidak Efektif

Sumber: Sukarelawa et al. (2024)



**Gambar 1. Dokumentasi Registrasi Peserta dan Pembukaan Acara oleh MC**



**Gambar 2. Dokumentasi Pemaparan Materi oleh Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Lambung Mangkurat dan Pembagian Doorprize untuk Peserta Sosialisasi**



**Gambar 3. Dokumentasi Foto Bersama Peserta Sosialisasi “The internet was hypnotizing: A Double-Edged Sword – Success or Falling Apart”**

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 85,71% mahasiswa generasi z sudah mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan internet khususnya dibidang dan AI dalam dalam pendidikan dan media sosial. Namun, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa terjadi kesenjangan dalam aspek praktis penggunaan AI dalam lingkungan pendidikan. Dimana, rata-rata jawaban yang diberikan kurang tepat pada pertanyaan terkait implementasi AI yang efektif dalam konteks pembelajaran.

**Tabel 2. Perhitungan N-Gain Score**

No	Post-Test	Pre-Test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N Gain Score (%)
1	90	90	0	10	0,00	0,00
2	90	90	0	10	0,00	0,00
3	90	90	0	10	0,00	0,00
4	90	90	0	10	0,00	0,00
5	100	90	10	10	1,00	100,00
6	90	90	0	10	0,00	0,00
7	100	90	10	10	1,00	100,00
8	80	80	0	20	0,00	0,00
9	90	90	0	10	0,00	0,00
10	100	90	10	10	1,00	100,00
11	90	90	0	10	0,00	0,00
12	90	90	0	10	0,00	0,00
13	100	70	30	30	1,00	100,00
14	100	90	10	10	1,00	100,00
15	100	90	10	10	1,00	100,00
16	100	90	10	10	1,00	100,00
17	90	80	10	20	0,50	50,00
18	100	50	50	50	1,00	100,00
19	100	80	20	20	1,00	100,00
20	100	90	10	10	1,00	100,00

21	90	90	0	10	0,00	0,00
<b>MEAN</b>	94,29	<b>85,71</b>	8,57	14,29	0,50	<b>50,00</b>

Hal ini menunjukkan bahwa sebelum mengikuti sosialisasi mahasiswa generasi Z paham betul mengenai dampak secara teoritis yang ditimbulkan dengan perkembangan internet saat ini khususnya media sosial dan AI. Hal ini selaras dengan temuan Maturbongs (2023) yang mengatakan bahwa generasi Z memiliki tanggung jawab sosial yang tinggi, pengetahuan hukum, keterampilan kepemimpinan, serta pola pikir yang cerdas, berani, dan proaktif. Dapat diartikan bahwa generasi Z yang saat ini sebagian ialah mahasiswa sarjana memiliki kecerdasan dalam hal pemahaman teoritis mengenai dampak internet.

Meskipun adopsi AI semakin pesat, dalam penerapannya atau secara praktis generasi Z masih kurang mengetahui penggunaan AI yang tepat dalam pendidikan di tengah gempuran adopsi untuk penggunaannya. Berdasarkan analisis mayoritas mahasiswa generasi Z mengetahui, penggunaan yang tidak bijak berdampak negatif berisiko menurunkan kreatifitas dan berfikir kritis. Namun mahasiswa(i), tetap menggunakan dengan kurang tepat karena kecenderungan AI sebagai solusi cepat tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang. Selain itu, hal ini dapat terjadi, akibat pemahaman tentang penggunaan AI yang tepat dalam konteks akademik, serta minimnya kegiatan seperti penyuluhan, seminar atau sosialisasi di kota Banjarmasin terhadap praktik terbaik penggunaan AI dalam pendidikan menjadi faktor-faktor yang teridentifikasi dalam temuan ini. Kasprabowo et al. (2024) menyatakan perkembangan kecerdasan buatan (*artificial Intelligence/AI*) perlu dilakukan pemahaman yang mendalam dengan mengedukasi dan memberi pendampingan, agar AI dapat digunakan secara bijak dan bermanfaat, karena perlunya belajar cara menggunakan AI dengan efektif dan pengembangan keterampilan pemikiran kritis.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain di atas dikatakan bahwa pada hasil dari *N-Gain Score* dalam sosialisasi diperoleh nilai rata-rata untuk uji coba skala kecil adalah 0,50 yang termasuk dalam kriteria sedang menurut teori Sukarelawa et al. (2024). Nilai ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata antara sebelum dan sesudah Sosialisasi berlangsung. Dapat diartikan bahwa sosialisasi berhasil cukup meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai dampak internet, khususnya dalam mengidentifikasi penggunaan AI yang tepat dalam konteks akademik, strategi mempertahankan kemampuan berpikir kritis sambil memanfaatkan AI, serta teknik mengoptimalkan AI sebagai alat bantu pembelajaran tanpa mengorbankan kreativitas.

Peningkatan pemahaman ini tercermin dari hasil *post-test*, di mana mahasiswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi praktik penggunaan AI yang tepat dalam konteks akademik dan menjelaskan strategi mempertahankan kemampuan berpikir kritis. Meski demikian, nilai N-Gain yang berada dalam kategori sedang mengindikasikan masih adanya ruang untuk peningkatan. Hal ini menunjukkan perlunya sosialisasi berkelanjutan dengan fokus pada aspek praktis, pendampingan dalam implementasi strategi yang telah dipelajari, serta evaluasi berkala untuk memantau efektivitas penerapan pengetahuan yang diperoleh.

Kemudian, setelah melakukan perhitungan didapatkan bahwa hasil dari kategori tafsiran efektivitas *n-gain* dalam bentuk presentase menghasilkan angka 50% yang dari hasil *Pre-Test* dan *Post Test* ini hasilnya tidak jauh signifikan yang menyatakan bahwa para generasi Z di kalangan mahasiswa(i) di Banjarmasin sudah bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan mengetahui dengan baik serta memiliki pemahaman mengenai dampak internet khususnya AI dan sosial media, serta penggunaan internet yang sehat.

Berdasarkan teori Sukarelawa et al. (2024) kriteria penentuan tingkat keefektifan mengidentifikasi hasil bahwa sosialisasi mengenai dampak internet khususnya media sosial dan penggunaan AI dalam akademik masih kurang efektif. Para generasi Z di kalangan mahasiswa sudah memahami dampaknya dari sebelum sosialisasi, tapi tidak dengan penggunaan AI yang tepat. Hal ini ditunjukkan dari hasil post-test yang memperlihatkan setengah dari peserta masih salah menjawab mengenai penggunaan AI yang bijak untuk mendukung kreativitas dan pemikiran kritis, sehingga sosialisasi ini perlu ditingkatkan pada aspek penerapan praktisnya.

Pemahaman soal penggunaan internet khususnya AI dengan menghadirkan pemateri ahli dengan kredibilitas tinggi di bidang teknologi AI/media sosial dapat menjadi perbaikan agar materi yang dieksplor secara lebih luas dan penggunaan praktisnya dapat disampaikan dengan tepat. Kegiatan mengenai secara praktis penggunaan internet khususnya AI agar generasi Z dapat mempertahankan kemampuan berpikir kritis sambil memanfaatkan AI, serta teknik mengoptimalkan AI sebagai alat bantu pembelajaran tanpa mengorbankan kreativitas.

Evaluasi dapat dilakukan dengan jangka menengah (1-3 bulan setelah sosialisasi) juga Test dapat diberikan mengenai perilaku seperti seberapa sering menggunakan dibanding secara teoritis untuk mengobservasi perilaku peserta sebelum dan setelah sosialisasi. Hal ini juga berguna untuk mensurvey secara berkala tentang implementasi pemahaman yang didapat dan perilaku. Wawancara mendalam dengan peserta juga dapat menjadi pilihan untuk mengetahui masalah lebih dalam tantangan generasi Z di era digital ini.

## SIMPULAN

Dalam Sosialisasi yang telah dilakukan pada Generasi Z di Banjarmasin ditemukan bahwa meskipun memiliki kesadaran teoretis tentang dampak teknologi, generasi Z masih menghadapi tantangan dalam menerapkan pengetahuan tersebut secara praktis. Kurangnya pemahaman tentang penggunaan AI yang tepat dalam konteks akademik, kecenderungan menggunakan AI sebagai solusi cepat tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang, serta minimnya kegiatan sosialisasi, penyuluhan dan seminar di Kota Banjarmasin terhadap praktik terbaik penggunaan AI dalam pendidikan menjadi faktor-faktor yang teridentifikasi. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti berikutnya untuk menjelaskan bagaimana penggunaan internet khususnya artificial Intelligence (AI) dan media sosial agar tetap bisa berfikir kreatif dan kritis ditengah gempuran teknologi kemudahan. Dengan memberikan pembicara yang ahli dibidangnya dengan tingkat kredibilitas yang tinggi seperti psikolog atau ahli dibidang AI. Pengabdian berikutnya dapat mencoba untuk evaluasi dalam periode tertentu untuk mengawasi dan menganalisis perubahan setelah sosialisasi untuk melihat perkembangan dan metode yang efektif.

## Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa yang telah menyempatkan waktu untuk berhadir dalam kegiatan sosialisasi pengabdian kepada masyarakat ini. Kami, juga berterima kasih terhadap fakultas, bagian akademik dan staf/operator FEB ULM yang telah menyediakan tempat dan kesempatannya yang telah diberikan untuk mendukung kegiatan sosialisasi ini sehingga terlaksana dengan baik dan lancar. Semoga sosialisasi ini bisa bermanfaat bagi peserta dan pemateri sosialisasi maupun masyarakat umum.

## REFERENSI

- Ambarwati, R., Zetra, A., & Syahrizal. (2023). Efektivitas Sosialisasi Pemilu 2019 KPU Kabupaten Indragiri Hulu (Studi Terhadap Banyaknya Surat Suara Tidak Sah). *Jurnal Niara*, 15(3), 571–580. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/nia/article/download/9280/4653>
- APJII. (2024, February 7). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Retrieved from Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII): <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=APJII%20jumlah%20Pengguna%20Internet%20Indonesia,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023>
- Azizah, A. P., Heriani, N., Salsabila, V. A., Rifki, A., Milandani, F. I., & Letari, A. F. (2024). Dampak AI Yang Mempengaruhi Psikologis Mahasiswa. *ARUNIKA: Bunga Rampai Ilmu Komunikasi*, 46–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.36782/arunika.v3i01.418>
- Casey, A. E. (2024, May 12). *Generation Z and Mental Health*. Retrieved from The Annie E. Casey Foundation.: <https://www-aecf-org.translate.goog/blog/generation-z-and-mental-health? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=sge#:~:text=Menurut%20survei%20federal%20tahun%202022,zat%20terlarang%20pada%20tahun%20lalu>.
- Göldağ, B. (2022). An Investigation of the Relationship between University Students' Digital Burnout Levels and Perceived Stress Levels. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.53850/joltida.958039>
- Gultom, S. F., & Rohani, L. (2024). Pengaruh Aktualisasi Konsep Diri dalam Self-Disclosure Gen Z terhadap Second Account pada Aplikasi Instagram di Kota Medan. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.22219/satwika.v8i1.33098>
- Kasprabowo, T., Yuliani Rahayu, E., & Rustipa, K. (2024). Penguatan Kesadaran Internet Sehat Dalam Era Kecerdasan Buatan: Pendidikan Dan Pengenalan Bahasa Dan Kebudayaan Digital. *Jurnal Abdimas Budaya*, 7(1), 1–7. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/budaya/article/view/9675/4144>
- Levani, Y., Hasanah, U., & Fatwakiningsih, N. (2020). Stress dan Kesehatan Mental di Masa Pandemi COVID-19. *Proceeding Umsurabaya*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/download/7848/3703>
- Maturbongs, Y. H. (2023). Generasi Z: Tantangan dan Harapan di Era Digital. *TarFomedia*, 4(2). <http://www.journal.starki.id/index.php/forum/article/viewFile/1003/529>
- Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023). Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Education Research*, 4(1), 27–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.113>
- Penggabean, A. D. (2024, May 29). *Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*. Retrieved from Radio republik Indonesia (RRI): <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Rasyid, N. A. (2024, February 22). *10 Negara Pengguna AI Terbanyak, Indonesia Salah Satunya*. Retrieved from Goodstats: <https://data.goodstats.id/statistic/10-negara-pengguna-ai-terbanyak-indonesia-salah-satunya-RLlmC>
- Ryan Reeves. (2023). *Internet Bagaikan Sebuah Pisau Bermata Dua*. 25 Feb. <https://binus.ac.id/character-building/2023/02/internet-bagaikan-sebuah-pisau-bermata-dua/>
- Sachiyati, M., Yanuar, D., & Nisa, U. (2023). Fenomena Kecanduan Media Sosial (Fomo) Pada Remaja Fenomena Kecanduan Media Sosial (FOMO) Pada Remaja Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK*, 8(4). <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/28040/12962>

- Sari, G. K., & Fathurrahman, M. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2478–2491. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13330>
- Satici, S. A., Gocet Tekin, E., Deniz, M. E., & Satici, B. (2023). Doomscrolling Scale: its Association with Personality Traits, Psychological Distress, Social Media Use, and Wellbeing. *Applied Research in Quality of Life*, 18(2), 833–847. <https://doi.org/10.1007/s11482-022-10110-7>
- Siahaan, M., Jasa, C. H., Anderson, K., Rosiana, M. V., Lim, S., & Yudianto, W. (2020). Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra. *Journal of Information System and Technology*, 01(02), 186–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.37253/joint.v1i2.4322>
- Sukarelawan, M. I., Toni, K. I., & Suci, M. A. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan abilitas Peserta Didik dalam desain One Group Pretest-Postest.* Suryacahya. <https://eprints.uad.ac.id/54302/1/Dummy%20NGain-Stacking.pdf>
- Tandiyono, T. E. (2024). Serangan Masif Artificial Intelligence Pada Sumber Daya Manusia: Pengaruh Dan Dampak Psikologi Generasi Z (1997 – 2012). *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 167–191. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.203>
- Winarso, D., Syahril, Aryanto, Arribe, E., & Diansyah, R. (2017). Pemanfaatan Internet Sehat Menuju Kehidupan Berkemajuan. *JURNAL Untuk Mu NegeRI*, 1(1), 19–23. <http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/download/29/10>
- 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>

#### Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2024 Endang Lestari, Umi Fatonah, Nadiyah Syifa, Nadya Rahmayanti, Noor Azizah, Anna Nur Faidah, Sudirwo