

PEMANFAATAN TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN RELA
BERKORBAN UNTUK BANGSA DAN NEGARA DI KALANGAN GEN-Z

Dimas Rhoynhan Budi Satrio¹, Kevin Brema Saputra Sinulingga², Laisal Kaffi³,
Fauziyyah Hadi⁴, Marsyanda Firlyandita⁵, Imam Ghozali⁶
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Email : dimasbudi328@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi di era digital memiliki potensi yang signifikan dalam membentuk kesadaran akan pengorbanan diri bagi bangsa dan negara, terutama di kalangan Generasi Z (Gen-Z) yang tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara-cara di mana teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kesadaran pengorbanan diri melalui metode tinjauan pustaka sistematis (SLR). Data dikumpulkan dari studi-studi relevan yang diterbitkan antara 2020 hingga 2024, dengan sumber dari database Garuda. Seleksi literatur dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat, sementara analisis data menggunakan pendekatan sintesis naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital, termasuk media sosial, aplikasi pendidikan, dan teknologi interaktif berbasis VR/AR, memiliki potensi untuk menyampaikan nilai dan pengorbanan nasional melalui pendekatan yang kreatif dan partisipatif. Namun, efektivitasnya sangat tergantung pada kualitas konten yang dikembangkan, komitmen dari semua pihak yang terlibat, serta upaya untuk mengatasi potensi dampak negatif dari teknologi, seperti peningkatan individualisme dan gangguan sosial. Makalah ini menyajikan sejumlah rekomendasi untuk penerapan strategis teknologi demi mempromosikan patriotisme dan solidaritas di kalangan Generasi Z.

Kata Kunci: Pemanfaatan Teknologi, Generasi Z, Kesadaran Reli Berkorban, Nilai Kebangsaan, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

The utilization of technology in the digital era has significant potential in shaping the awareness of self-sacrifice for the nation, especially among Generation Z (Gen-Z) who grew up along with the development of technology. This research aims to analyze the ways in which technology can be effectively used to raise self-sacrifice awareness through a systematic literature review (SLR) method. Data was collected from relevant studies published between 2020 to 2024, sourced from databases such as Google Scholar, IEEE Xplore, and ScienceDirect. Literature selection was based on strict inclusion and exclusion criteria, while data analysis used a narrative

Article History

Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : CAUSA



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) 4.0
[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

synthesis approach. The results show that digital technologies, including social media, educational apps, and VR/AR-based interactive technologies, have the potential to convey national values and sacrifices through creative and participatory approaches. However, their effectiveness is highly dependent on the quality of the content developed, the commitment of all parties involved, as well as efforts to address the potential negative impacts of technology, such as increased individualism and social disruption. This paper presents a number of recommendations for the strategic application of technology to promote patriotism and solidarity among Generation Z.

Keywords: *Technology Utilization, Generation Z, Volunteerism Awareness, National Values, Character Education*

PENDAHULUAN

Di tengah era globalisasi dan digitalisasi, penggunaan teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan Generasi Z (Gen-Z). Generasi ini dibesarkan dalam suasana yang penuh dengan inovasi teknologi, seperti media sosial, perangkat canggih, dan akses informasi yang cepat dan tak terbatas. Meskipun Gen-Z memiliki kemampuan teknologi yang luar biasa, tantangan dalam menanamkan nilai-nilai nasional, termasuk kesadaran akan pengorbanan untuk bangsa dan negara, semakin nyata. Sebuah studi oleh (Novita et al. 2021) menunjukkan bahwa banyak anak muda memiliki pemahaman yang minim mengenai nilai-nilai nasionalisme dan solidaritas, yang dipengaruhi oleh globalisasi yang cenderung mengikis identitas budaya.

Kesadaran akan pentingnya pengorbanan merupakan nilai yang fundamental dalam membangun bangsa yang kuat dan mandiri. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rahman 2019), kemajuan teknologi digital dapat memicu "disrupsi sosial" jika tidak dikelola dengan baik, yang berpotensi mengurangi solidaritas dan patriotisme di kalangan pemuda. Namun, jika dimanfaatkan dengan bijaksana, teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran akan pengorbanan diri di kalangan Generasi Z. Platform digital, seperti media sosial, video edukasi, dan program berbasis teknologi lainnya, dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai nasional dengan cara yang kreatif dan menarik.

Dukungan terhadap hal ini dapat dilihat dari penelitian (Yusuf dan Hernawan 2022), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pengembangan kepribadian telah terbukti efektif dalam membentuk perilaku positif di kalangan remaja. Konten edukatif yang menginspirasi serta kampanye nasionalisme di media sosial berpotensi menggerakkan generasi muda untuk lebih peduli terhadap bangsa dan negara. Selain itu, pemanfaatan teknologi dapat memuat kisah-kisah inspiratif tentang pahlawan nasional, tokoh-tokoh terkemuka, atau individu-individu yang dengan sukarela mengorbankan diri demi kebaikan bersama. Contohnya, teknologi realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR) menawarkan pengalaman interaktif yang mendalam, memungkinkan kita menelusuri momen-momen bersejarah yang dapat mengobarkan semangat nasional. (Nugroho dan Prasetyo 2020) mencatat bahwa teknologi interaktif ini memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan empati dan pemahaman generasi muda terhadap nilai-nilai perjuangan bangsa.

Pemanfaatan teknologi kini tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat strategis untuk menumbuhkan kesadaran di kalangan Generasi Z tentang pentingnya pengorbanan demi bangsa dan negara. Kolaborasi antara pemerintah, pendidik, dan masyarakat dalam mengembangkan konten teknologi yang mengedepankan nilai-nilai nasional menjadi langkah krusial dalam membentuk generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki semangat patriotisme yang tinggi. Keberhasilan dalam memanfaatkan teknologi ini akan menjadi pondasi yang signifikan bagi pembangunan berkelanjutan negara di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi memengaruhi kesadaran pengorbanan diri, nilai-nilai nasional, dan tanggung jawab sosial generasi Z. SLR merupakan metode yang terstruktur dan sistematis dalam mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis literatur yang relevan dengan topik penelitian tertentu (Bhutto et al., 2024). Langkah-langkah yang dilalui dalam penelitian ini mencakup penentuan topik, formulasi pertanyaan penelitian, pencarian literatur, penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, penilaian kualitas literatur, dan analisis data hingga penarikan kesimpulan (Tukiran, 2024).

Studi ini memilih teknologi sebagai objek utama penelitian karena perannya yang signifikan sebagai alat komunikasi dan media yang membentuk karakter generasi Z dalam aspek sosial, nasional, dan individu. Teknologi telah terbukti memberikan pengaruh besar pada nilai-nilai tanggung jawab sosial melalui keterlibatan digital dan partisipasi aktif generasi ini dalam diskusi publik (Loring & Wang, 2022). Selanjutnya, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian berdasarkan kebutuhan untuk memahami dampak teknologi terhadap kesadaran nasional dan sosial generasi Z, seperti, "Bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai media untuk mendorong generasi Z dalam mempraktikkan nilai pengorbanan diri?"

SLR juga digunakan untuk memastikan bahwa semua literatur yang dipertimbangkan memiliki validitas tinggi dan relevansi langsung dengan pertanyaan penelitian (Foss, 2023). Dengan menganalisis publikasi peer-review, penelitian ini memberikan wawasan komprehensif tentang bagaimana teknologi membentuk persepsi dan nilai-nilai generasi muda. Fokus utama penelitian ini adalah pada interaksi generasi Z dengan teknologi dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam isu-isu sosial dan nasional, termasuk pengorbanan diri dan tanggung jawab terhadap komunitas.

Pertama, yang dilakukan oleh penulis adalah menentukan objek penelitian. Objek penelitian ini adalah teknologi sebagai media untuk meningkatkan kesadaran rela berkorban di kalangan gen z, karena teknologi menjadi alat atau media yang perannya dapat dianalisis dalam konteks peningkatan kesadaran gen z.

Kedua, menentukan pertanyaan penelitian berdasarkan kebutuhan objek yang telah ditentukan, pertanyaannya adalah

RQ1	Bagaimana teknologi digunakan sebagai media untuk membangun kesadaran rela berkorban di kalangan gen z?
-----	---

RQ2	Apa saja bentuk konten atau pendekatan digital yang efektif dalam meningkatkan kesadaran rela berkorban di kalangan gen z?
RQ3	Seberapa efektif pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kesadaran rela berkorban di kalangan gen z berdasarkan studi-studi sebelumnya?

Ketiga, penulis melakukan proses penelitian untuk mengumpulkan sumber informasi relevan yang dapat menjawab Research Question (RQ) dan referensi terkait lainnya.. Penelitian ini menggunakan mesin pencari khususnya Google Chrome dengan website <https://www.google.com> sebagai sumber data sekunder dan <http://garuda.ristekdikti.go.id/> sebagai data primer.

Keempat, menentukan kriteria inklusi dan eksklusi, khususnya data yang digunakan pada periode 2020-2024, data diperoleh dari <https://www.google.com> dan <http://garuda.ristekdikti.go.id/>. Dimana data yang digunakan hanya berhubungan dengan pemanfaatan teknologi.

Kelima, lakukan penilaian kualitas: apakah dokumen tersebut menjelaskan jenis teknologi tertentu (misalnya aplikasi, jejaring sosial, atau *platform* digital)? pada periode 2020-2024? (QA1), apakah dokumen tersebut mencakup jenis konten yang efektif (misalnya video pendidikan, permainan interaktif, kampanye digital, dll.)? (QA2), dokumen yang menyajikan metode dan temuan yang jelas, valid, dan tepat (misalnya eksperimen, survei, atau analisis data) yang mendukung penggunaan teknologi untuk meningkatkan kesadaran tentang pengorbanan diri? (QA3). Untuk setiap artikel, skor Y (Ya) akan diberikan untuk permasalahan dan metode yang ditulis dalam artikel tersebut selama periode 2020-2024 dan T (Tidak) untuk permasalahan dan metode yang tidak tercantum.

Keenam, pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini diambil dari situs <http://garuda.ristekdikti.go.id/> karena mudah dicari dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari *Google*. Langkah-langkah pengumpulan data adalah observasi (Pengamatan) di situs <http://garuda.ristekdikti.go.id/>, studi pustaka atau studi pengkajian, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data ke dalam perangkat lunak *Mendeley*.

Terakhir, data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis untuk menunjukkan bahwa apakah literatur menjelaskan jenis teknologi tertentu (misalnya aplikasi, media sosial, platform digital, dll) dalam rentang waktu 2020-2024? (mengacu pada RQ1), apakah literatur membahas jenis konten yang efektif (misalnya video edukasi, permainan interaktif, kampanye digital)? (mengacu pada RQ2), apakah literatur menyajikan metode yang jelas, valid, dan relevan (misalnya, eksperimen, survei, atau analisis data) dan kesimpulan yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam membangun kesadaran rela berkorban? (mengacu pada RQ3).

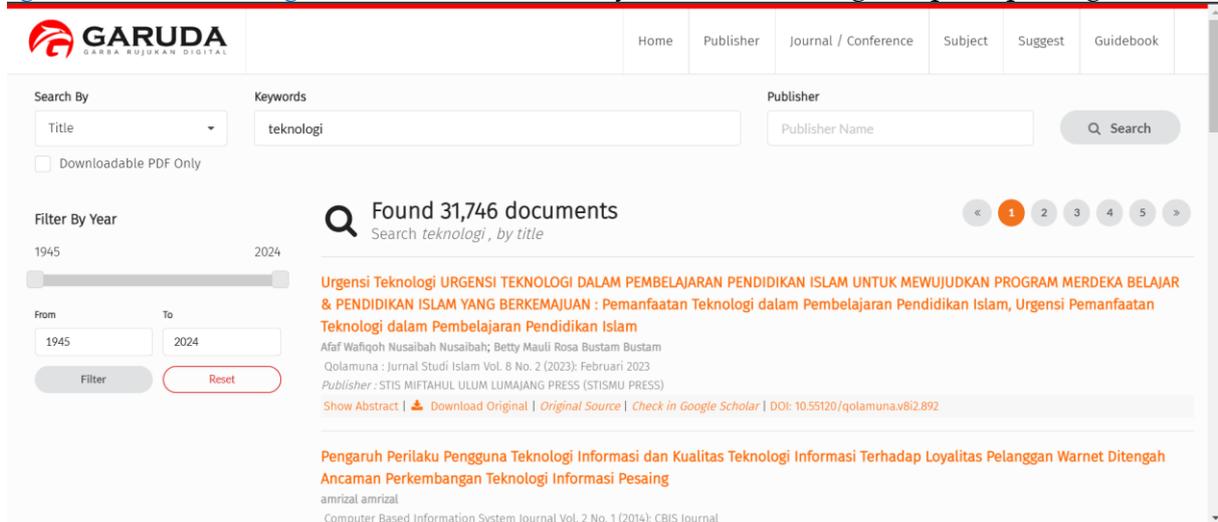
Deviation from Protocol (Penyimpangan Laporan), berdasarkan kajian dan analisis dokumen "Pemanfaatan Teknologi untuk Meningkatkan Kesadaran Rela Berkorban untuk Bangsa dan Negara di Kalangan Gen-Z". Berbeda dengan biasanya, beberapa jurnal yang dikutip hanya membahas pemanfaatan teknologi dalam konteks umum (pendidikan, kepemimpinan, dan komunikasi digital) tanpa secara langsung membahas aspek kognitif dari pengorbanan diri, beberapa referensi yang dipilih menggunakan metode kualitatif atau pelatihan, tidak melibatkan survei langsung atau studi eksperimental, yang sebagian besar Temuannya lebih berfokus pada

media sosial (TikTok, YouTube, Instagram) dibandingkan teknologi interaktif seperti VR/AR, temuan cenderung bersifat umum dan terutama menyoroti potensi teknologi. Teknologi digital secara umum, tidak memberikan data kuantitatif atau penilaian khusus tentang keberhasilan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Search Process

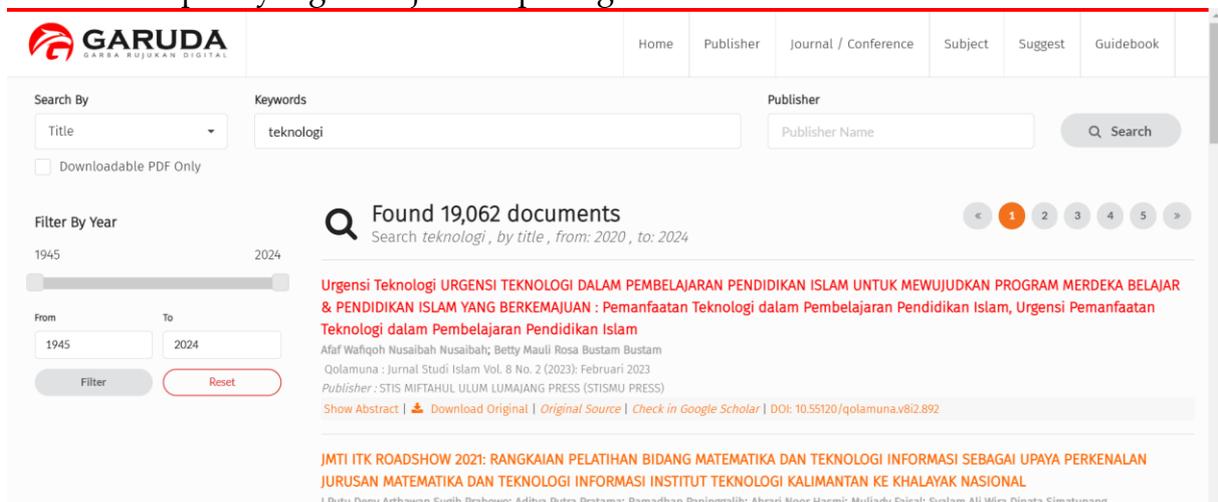
Langkah-langkah untuk pengumpulan data yaitu penulis mengunjungi situs <http://garuda.ristekdikti.go.id/>, memasukkan keyword “Teknologi” seperti pada gambar 1.



Sumber: “Garda Rujukan Digital (GARUDA)”

Gambar 1. Hasil pencarian kata kunci “Teknologi”

Pada *Filter By Year* pilih *Range*, untuk memilih tahun 2020-2024 untuk menentukan sumber tahun dalam menemukan isu tentang teknologi. Hasil yang ditampilkan oleh adalah sebanyak 19,062 literatur seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



Sumber: “Garda Rujukan Digital (GARUDA)”

Gambar 2. Hasil pencarian kata kunci “Teknologi”

Tabel 1. Hasil Search Process

No	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1	Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina, Hetty Krisnani (2020)	Social Work Jurnal	Hasil studi ini menyatakan bahwa penggunaan sosial media TikTok oleh Generasi Z mampu mengembangkan suatu makna dan sense of self akibat dari interaksi sosial yang konstan sesama pengguna. Dengan adanya interaksi sosial, masing-masing pengguna akan menerjemahkannya sesuai dengan nilai-nilai yang mereka anut, lalu dari adanya pertukaran perspektif tersebut muncullah berbagai realitas dalam hidupnya. Karena masing-masing pengguna atau individu merupakan makhluk yang unik.
2	Eliya Ifada (2024)	Repository unila	Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, peneliti menemukan pemahaman generasi Z terhadap Bela Negara sebelum dan sesudah menonton acara ngopi daring Bela Negara, bentuk atau sikap generasi Z dalam mengimplementasikan nilai-nilai dasar Bela Negara dalam kehidupan sehari-hari
3	Debra Hidayat, Evan Utama Tjandra, Nani Herawati, Manlian Ronald A. Simanjuntak (2023)	Widyakala Journal	Studi ini menemukan bahwa inisiatif dan dampak yang tinggi merupakan karakteristik utama pemimpin digital Generasi Z yang lebih memilih diskusi daring dibandingkan luring. Pengembangan dan ekspresi melalui media sosial mencakup pertumbuhan pribadi, mempelajari hal-hal baru, serta mengembangkan keterampilan dan suara.
4	Olih Solihin, Shinta Anggreany , Rismawaty Rais, Ballian Siregar (2023)	Pertanian Press	Artikel ini membahas bagaimana komunikasi digital, termasuk penggunaan aplikasi dan media sosial, dapat memotivasi Gen Z untuk terlibat dalam pertanian. Penelitian ini

			menggunakan pendekatan kualitatif dan menyoroti pentingnya strategi komunikasi digital dalam meningkatkan partisipasi Gen Z.
5	Naomi Rebecca Siagian, Nina Yuliana (2023)	Interdisciplinary Journal of Advanced Research and Innovation	Media sosial memainkan peran sentral dalam membentuk identitas, pola komunikasi, dan interaksi sosial mereka. Generasi Z menggunakan media sosial tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang untuk membangun dan mengekspresikan diri, baik secara individu maupun kolektif.
6	Nukmatus Syahria1, Irfan Rifai, Ferra Dian Andanty, Salim Nabhan (2021)	Jurnal Penamas Adi Buana	Jurnal ini membahas pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran, yang dapat memberikan wawasan tentang bagaimana aplikasi dan platform digital digunakan dalam pendidikan. Ini relevan dengan tujuan Anda untuk mengeksplorasi teknologi yang dapat meningkatkan kesadaran sosial.
7	Baiq Andriska Candra Permana, Hariman Bahtiar, Aswian Editri Sutriandi, Muhammad Djamaluddin, Suhartini (2021)	Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat	Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan telah tercapai karena sebagian besar dari para guru yang telah hadir mengikuti kegiatan pelatihan berhasil membuat suatu media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu di sekolah.
8	Nur Fahmiyanti, Tatiana Meidina, Muhammad Nur (2024)	Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran	Pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka mengatasi kesulitan dalam membaca. Minat Belajar Siswa mengalami

			peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
9	Sutono, Abdul Rozak Arrifa'i (2020)	Jurnal Pengabdian Dharma Bakti	Ada peningkatan pemahaman tentang teknologi informasi menjadi media pendukung proses pembelajaran dan Semua peserta memanfaatkan email, google drive, google formulir, bitly dan clasroom untuk kegiatan belajar mengajar.
10	Afaf Wafiqoh Nusaibah, Betty Mauli Rosa Bustam (2023)	Jurnal Studi Islam	Jenis aplikasi yang dapat membantu pendidik dalam menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah berupa aplikasi Canva, Toontastic, Lectora, KineMaster, Powtoon, Prezi, Wondershare Filmora, dan Sigil. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran pendidikan agama islam atau bahkan dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik

Hasil Seleksi Inclusion and Exclusion Criteria

Hasil dari proses pencarian akan disaring berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Penyaringan ini menghasilkan 9 literature yang kemudian akan melalui tahap pemindaian data lebih lanjut. Tabel 2 menyajikan hasil penilaian kualitas, yang menunjukkan apakah data tersebut layak digunakan dalam penelitian ini atau tidak.

Hasil Kualitas Penilaian (Quality Assessment)

Tabel 2. Hasil Penelitian Kualitas Penilaian (Quality Assessment)

No	Penulis	Judul	Tahun	QA1	QA2	QA3	Relevansi
1	Eliya Ifada	“NGOPI DARING BELA NEGARA”: KAJIAN RASIONALITAS GENERASI Z TERHADAP	2024	✓	✓	✓	Tinggi

		PEMAHAMAN BELA NEGARA MELALUI MEDIA SOSIAL					
2	Nur Fahmiyanti, Tatiana Meidina, Muhammad Nur	Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Tunagrahita Kelas IX	2024	✓	✓	✓	Menengah
3	Debra Hidayat et al.	Gen Z Digital Leadership through Social Media	2023	✓	✓	✓	Menengah
4	Olih Solihin, Shinta Anggreany, Rismawaty Rais, Ballian Siregar	KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK MOTIVASI GENERASI Z MENINGKATKAN KETERLIBATAN DALAM BIDANG PERTANIAN INDONESIA	2023	✓	✓	✓	Menengah
5	Naomi Rebecca Siagian, Nina Yuliana	THE ROLE OF SOCIAL MEDIA IN GENERATION Z COMMUNICATION	2023	✓	✓	✓	Menengah
6	Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina, Hetty Krisnani	PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme	2020	✓	✓	✓	Menengah
7	Sutono, Abdul Rozak Arrifa'i	Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di SMP N 4 Karangmoncol	2020	✓	✗	✓	Rendah

8	Baiq Andriska Candra Permana et al.	Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Guru di Kecamatan Sembalun	2021	✓	✓	✓	Menengah
9	Nukmatus Syahria et al.	PEMANFAATAN TEKNOLOGI DI ERA NEW NORMAL UNTUK PEMBELAJARAN SPEAKING DAN LISTENING BAGI GURU -GURU SMA/SMK KOTA SURABAYA	2021	✓	✓	✓	Menengah
10	Afaf Wafiqoh Nusaibah et al.	URGENSI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM UNTUK MEWUJUDKAN PROGRAM MERDEKA BELAJAR & PENDIDIKAN ISLAM YANG BERKEMAJUAN	2023	✓	✓	✓	Menengah

✓ : Menunjukkan literature atau data yang digunakan dalam penelitian. Data dipilih karena memiliki relevansi dengan permasalahan, pendekatan, serta informasi yang memadai untuk mendukung pemilihan data. ✗ : Menunjukkan literature atau data yang tidak digunakan dalam penelitian. Hal ini disebabkan data tersebut berupa artikel yang ditulis oleh editor tamu yang hanya berisi pengalaman peneliti, atau karena masalah, pendekatan, dan informasi yang disajikan kurang memadai untuk pemilihan data.

Tinggi : Penelitian yang secara langsung berkaitan dengan kesadaran rela berkorban.
Menengah : Penelitian yang memberikan konteks tambahan tetapi tidak secara langsung membahas tema utama. Rendah : Penelitian yang kurang relevan dengan fokus penelitian.

Analisis Data (Data Analysis)

Tahapan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan dari Research Question (RQ) serta menganalisis hasil dari metode dan pendekatan yang paling sering muncul dalam rentang waktu 2020–2024.

RQ1. Apakah literatur menjelaskan jenis teknologi tertentu (misalnya aplikasi, media sosial, atau platform digital) dalam rentang waktu 2020-2024 ?

Secara keseluruhan terdapat 19,062 literature melalui search process. Setelah data diseleksi berdasarkan inclusion and exclusion criteria dengan menggunakan kata kunci (keyword) "teknologi" terdapat 10 literature yang kemudian diberi kualitas penilaian (Quality Assessment). Dari hasil Quality Assessment (QA) terdapat 9 literatur yang relevan yang kemudian dikelompokkan berdasarkan platform pengembangan dan pendekatan yang digunakan untuk menjawab research question. Hasil ini menjawab RQ1. Berdasarkan jurnal yang diulas pada rentang waktu 2020–2024. Berikut beberapa contoh spesifik.

1. Media Sosial (TikTok)

TikTok muncul sebagai platform digital yang sangat populer, terutama di kalangan Generasi Z. Penelitian oleh *Firamadhina dan Krisnani (2020)* menunjukkan bahwa TikTok dapat berperan ganda, baik sebagai media edukasi informal maupun aktivisme digital.

- TikTok digunakan sebagai sarana untuk menyebarkan konten edukasi melalui video pendek berdurasi 15–60 detik.
- TikTok juga digunakan sebagai alat aktivisme digital, seperti dalam kampanye *Black Lives Matter* dan gerakan sosial lainnya yang melibatkan tagar seperti *#SamaSamaBelajar* dan *#TikTokPintar*.
- Algoritme berbasis *Artificial Intelligence (AI)* memudahkan distribusi konten edukasi yang relevan sesuai minat pengguna, sehingga platform ini efektif dalam menyampaikan materi dan menggalang dukungan untuk isu-isu sosial.

2. Aplikasi Podcast dan Audacity

Dalam konteks pendidikan bahasa Inggris, penggunaan Podcast sebagai media pembelajaran menjadi inovasi yang penting.

- Podcast menawarkan fleksibilitas akses, waktu, dan penggunaan yang memungkinkan siswa untuk mendengarkan materi belajar kapan saja dan di mana saja.
- Pelatihan ini juga mengintegrasikan Audacity, sebuah aplikasi pengeditan audio, yang memungkinkan guru dan siswa menciptakan konten edukatif berkualitas tinggi.
- Sebanyak 75 dari 95 peserta penelitian memiliki sikap positif terhadap penggunaan Podcast, karena membantu meningkatkan kemampuan *Listening* dan *Speaking* siswa dengan cara yang menyenangkan dan otentik.

3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi

Di lingkungan pendidikan formal, pelatihan bagi guru di Kecamatan Sembalun menunjukkan efektivitas pemanfaatan teknologi berbasis MS PowerPoint.

- Guru dilatih untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan fitur link antar halaman, yang meningkatkan kualitas visual dan alur materi.
- Teknologi ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

4. Media Sosial dan Komunikasi Digital

- Generasi Z mengandalkan media sosial seperti Instagram, TikTok, WhatsApp, dan Discord sebagai alat utama komunikasi.
- Penelitian dari artikel tentang Generasi Z dan Kepemimpinan Digital menyebutkan bahwa media sosial seperti LinkedIn, Instagram, dan Discord sering digunakan untuk kolaborasi, membangun komunitas, dan menginspirasi aksi.

5. Aplikasi Edukasi Interaktif

- Dalam konteks pembelajaran, platform berbasis teknologi seperti Canva, YouTube, dan Google Maps digunakan secara signifikan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik tunagrahita.
- Teknologi ini memberikan variasi pembelajaran yang menarik dengan pendekatan visual, audio, dan interaktif, relevan dengan kebutuhan pendidikan di era modern.

6. Platform Digital untuk Proyek

- Penerapan teknologi berbasis proyek seperti desain pada Canva dan navigasi menggunakan Google Maps menunjukkan efektifitasnya untuk pembelajaran.

7. Media Sosial

- Instagram dan YouTube digunakan sebagai platform digital utama untuk mensosialisasikan konsep bela negara melalui program "*Ngopi Daring Bela Negara*". Media ini efektif dalam menjangkau Generasi Z dan memberikan edukasi.

8. Aplikasi Seluler dan Platform Digital

- Dalam konteks lain seperti pertanian, media sosial, aplikasi seluler, dan podcast juga disebutkan sebagai alat yang membantu Generasi Z untuk mendapatkan informasi, berinteraksi dengan komunitas, dan berpartisipasi

RQ2. Apakah literatur membahas jenis konten yang efektif (misalnya video edukasi, permainan interaktif, kampanye digital, dll) ?

Literatur secara jelas membahas berbagai jenis konten yang dinilai efektif.

1. Video Edukasi melalui TikTok

TikTok menjadi sarana penyampaian konten edukasi yang menarik dan mudah diakses. Kompetisi seperti #TikTokPintar mendorong kreator untuk berbagi ilmu pengetahuan, keterampilan praktis, dan fakta-fakta menarik dalam format video.

- Konten edukasi yang efektif mencakup topik-topik spesifik seperti pengetahuan umum, tips dan trik, bahasa asing, serta sains dan teknologi (IPTEK).
- Kompetisi ini menunjukkan bahwa video edukasi yang interaktif dan singkat mampu menarik perhatian audiens muda, khususnya Generasi Z.

2. Konten Interaktif Berbasis Visual (MS PowerPoint)

Pelatihan di Kecamatan Sembalun membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dengan tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dan efektivitas pembelajaran.

- Konten ini dirancang untuk mendukung komunikasi dua arah antara guru dan siswa.
- Penggunaan elemen visual dan grafis membuat materi pembelajaran lebih dinamis dibandingkan metode tradisional.

3. Konten Audio melalui Podcast

Podcast sebagai media pembelajaran menawarkan banyak keunggulan:

- Fleksibilitas siswa dapat mendengarkan konten sesuai waktu dan kecepatan belajar mereka.
- Interaktivitas siswa dapat memilih topik dan tingkat kesulitan materi yang sesuai dengan minat mereka.
- Efektivitas podcast meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa melalui paparan suara penutur asli dan konten autentik.

4. Kampanye Digital dan Aktivisme
 - TikTok juga menjadi platform penting dalam kampanye digital dan aktivisme sosial. Gerakan global seperti Black Lives Matter (BLM) memanfaatkan tagar dan video pendek untuk menyebarkan kesadaran.
 - Aktivisme digital di Indonesia terlihat dalam gerakan #ReformasiDikorupsi, yang dipelopori oleh Generasi Z melalui media sosial. Ini menunjukkan peran besar teknologi dalam memobilisasi dukungan sosial dan menyebarkan kesadaran.
5. Konten Edukasi Visual dan Interaktif
 - Video pembelajaran di YouTube menjadi favorit karena sifatnya yang visual dan mudah dipahami.
 - Penggunaan Canva untuk membuat lembar kerja berbasis gambar dan Google Maps untuk tugas navigasi memberikan pendekatan yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
6. Konten Kreatif di Media Sosial
 - Gen Z lebih memilih konten berbasis visual seperti memes, vlog, dan stories di Instagram dan TikTok.
 - Platform seperti TikTok digunakan untuk berbagi kampanye sosial yang mencakup isu-isu sosial seperti keberagaman dan inklusivitas.
7. Permainan Interaktif dan Diskusi Digital
 - Media sosial seperti Discord digunakan untuk mengatur proyek kelompok, diskusi interaktif, dan koordinasi event.
8. Video Edukasi
 - Video yang digunakan dalam program "*Ngopi Daring Bela Negara*" berperan penting dalam menyampaikan wawasan kebangsaan dan nilai bela negara kepada Generasi Z.
9. Talk Show Interaktif
 - Konten dalam bentuk acara interaktif seperti talk show di studio dan streaming daring efektif menarik perhatian audiens muda.
10. Kampanye Digital dan Konten Kreatif
 - Kolaborasi dengan influencer dan figur publik terbukti efektif dalam memotivasi Generasi Z untuk terlibat dan memahami isu penting, seperti bela negara dan pertanian.

RQ3. Apakah literatur menyajikan metode yang jelas, valid, dan relevan (misalnya, eksperimen, survei, atau analisis data) dan kesimpulan yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam membangun kesadaran rela berkorban?

Literatur menyajikan metode penelitian yang jelas dan relevan, termasuk studi pustaka, pelatihan langsung, eksperimen, survei, dll.

1. Metode Studi Pustaka dan Analisis Konten (TikTok)
 - Penelitian tentang TikTok sebagai media edukasi dan aktivisme dilakukan dengan pendekatan konstruksionis sosial dan interaksionisme simbolik.
 - Peneliti menganalisis interaksi sosial antar pengguna TikTok, serta dampaknya terhadap perkembangan diri dan kesadaran sosial Generasi Z.

2. Metode Survei dan Eksperimen (Podcast dan Audacity)
 - Penelitian ini menggunakan pre-test, kuesioner, dan analisis opini tertulis guru untuk mengevaluasi efektivitas Podcast dalam meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa.
 - Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki sikap positif terhadap penggunaan teknologi ini, karena fleksibilitasnya dalam mendukung pembelajaran.
3. Metode Pelatihan dan Pendampingan (Media Interaktif)
 - Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru di Kecamatan Sembalun menggunakan metode demonstrasi, latihan langsung, dan evaluasi berbasis praktik.
 - Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan konten edukasi yang lebih menarik.
4. Pendekatan Kualitatif dan Tindakan Kelas (PTK)
 - Penelitian berbasis proyek di sekolah luar biasa menggunakan pendekatan PTK menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui teknologi interaktif seperti Canva dan YouTube.
5. Netnografi dan Wawancara
 - Studi tentang kepemimpinan digital Gen Z menggunakan wawancara dan etnografi untuk mengeksplorasi pengalaman individu dalam menggunakan media sosial untuk tujuan kolaborasi dan pengembangan diri.
6. Metode Kualitatif
 - Penelitian menggunakan pendekatan studi kasus, dengan metode observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.
7. Teknik Triangulasi
 - Untuk menjaga keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dengan melibatkan berbagai informan, termasuk fasilitator bela negara dan Generasi Z.
8. Kesimpulan dan Relevansi Metode
 - Efektivitas Media Sosial
Studi menunjukkan bahwa media sosial dapat membangun kesadaran sosial, mendorong aksi kolektif, dan memperkuat keterhubungan antar individu.
 - Pendekatan Proyek Berbasis Teknologi
Teknologi berbasis proyek meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan membaca, dan keterlibatan emosional siswa tunagrahita. Proyek ini membangun pemahaman mereka tentang bagaimana berkontribusi kepada komunitas.
 - Program "*Ngopi Daring Bela Negara*" terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan rasionalitas Generasi Z mengenai bela negara. Teknologi digital melalui media sosial berhasil mendorong mereka untuk mengimplementasikan sikap bela negara dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Studi ini menemukan, berdasarkan data yang dianalisis dari studi sebelumnya, bahwa teknologi digital memiliki korelasi positif dengan peningkatan kesadaran pengorbanan diri di kalangan Generasi Z tentang bangsa dan negara melalui berbagai cara. Berdasarkan hasil analisis dari tinjauan pustaka sistematis (SLR). Media sosial seperti TikTok dan ruang interaksi daring lainnya membantu Generasi Z membangun makna diri dan kesadaran sosial melalui pertukaran

nilai dan perspektif. Selain itu, dalam karakteristik kepemimpinan digital, Generasi Z menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya sebagai sarana berkomunikasi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dan identitas mereka sendiri. Kerja sama antara pemerintah dan pendidik dalam meningkatkan kesadaran akan pengorbanan diri sangat diperlukan untuk memastikan teknologi digunakan secara optimal sebagai alat pembangunan karakter generasi penerus bangsa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini, memberikan gambaran bahwa teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan kesadaran pengorbanan diri Generasi Z. Oleh karena itu, disarankan agar pemangku kebijakan, pendidik, dan pengembang teknologi bekerja sama untuk membuat konten digital yang inovatif dan edukatif, serta memasukkan nilai-nilai nasionalisme ke dalam media yang relevan dengan generasi muda. Penelitian tambahan diperlukan untuk menyelidiki penggunaan teknologi interaktif seperti realitas virtual dan realitas augmented (VR/AR) dalam pendidikan patriotisme. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu menyusun penelitian ini, baik dengan memberikan dukungan, saran, atau referensi, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- D, N., I, S., & T, I. (2021). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Penurunan Nilai Nasionalisme Pada Generasi Muda*, 12(2)(87-95).
- 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>
- Hidayat, D., Evan Utama Tjandra, & Nani Herawati. (2023). Gen Z Digital Leadership through Social Media. *Widyakala: Journal of Pembangunan Jaya University/Widyakala : Journal of Pembangunan Jaya University*, 10(2), 62–62. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v10i2.779>
- Nur Fahmiyanti, Meidina, T., & Nur, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Tunagrahita Kelas IX. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 729–733. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i3.1492>
- Nusaibah, A. W. N., & Bustam, B. M. R. B. (2023). URGENSI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM UNTUK MEWUJUDKAN PROGRAM MERDEKA BELAJAR & PENDIDIKAN ISLAM YANG BERKEMAJUAN. *Qolamuna : Jurnal Studi Islam*, 8(2), 32–48. <https://doi.org/10.55120/qolamuna.v8i2.892>
- Permana, B. A. C., Bahtiar, H., Sutriandi, A. E., Djamaluddin, M., & Suhartini, S. (2021). Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran untuk guru di Kecamatan Sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4210>
- Siagian, N. R., & Yuliana, N. (2023). THE ROLE OF SOCIAL MEDIA IN GENERATION Z COMMUNICATION. *Interdisciplinary Journal of Advanced Research and Innovation*, 1(3), 109–118. <https://ijari.publicascientificsolution.com/index.php/rv/article/view/27>
- Solihin, O., Anggreany, S., Rais, R., Siregar, B., Bpsip, K., Selatan, Kementerian, P., & Ri. (2023). KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK MOTIVASI GENERASI Z MENINGKATKAN

KETERLIBATAN DALAM BIDANG PERTANIAN INDONESIA Digital Communication to Motivate Generation Z to Increase Engagement in Indonesian Agriculture. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 41(2), 79–95.

Sutono, S., & Arrifa'i, A. R. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di SMP N 4 Karangmoncol. *Jurnal Pengabdian Dharma Bakti*, 3(2), 20. <https://doi.org/10.35842/jpdb.v3i2.119>

Syahria, N., Irfan Rifai, Ferra Dian Andanty, & Salim Nabhan. (2021). Pemanfaatan Teknologi di Era New Normal Untuk Pembelajaran Speaking dan Listening bagi Guru -Guru SMA/SMK Kota Surabaya. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 5(01), 28–35. <https://doi.org/10.36456/penamas.vol5.no01.a3623>