BHINNEKA PUBLISHING

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BHINNEKA
Volume 4, No. 4, Tahun 2026
https://bhinnekapublishing.com/ojsbp/index.php/Jpmb

***e-ISSN** : 2963-3753*

Fenomena Generasi Z dan Literasi Digital di SMK Negeri 4 Gowa

Edwin Basmar[1], Muhammad Syafri[2], Andi Nur Wahyuningsih[3], Muh. Fardan Ngoyo[4], Hafid Sumarwadji[5]

[1,2,3,4,5] *Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia*

Received : 20 April 2026, Revised : 26 April 2026, Published : 16 Juni 2026

Corresponding Author
Nama Penulis: Edwin Basmar
E-mail: edwinbasmar@unm.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa SMK Negeri 4 Gowa sebagai generasi Z dalam menganalisis risiko penggunaan tehnologi digital yang tidak efisien. Fenomena tingginya ketergantungan pada tehnologi digital terjadi pada generasi Z, sehingga problematika ini menimbulkan dampak risiko untuk jangka panjang, baik dari segi keuangan, kesehatan dan hubungan sosial. Metode pengabdian dilakuan melalui sosialisasi dan tanya jawab, serta pendalaman materi dengan interaksi siswa melalui wawancara. Hasil temuan pengabdian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa menggunakan gadget (handphone) sebagai bagian untuk meningkatkan kewirausahannya sebagai modal usaha ataupun informasi pengembangan bisnisnya, namun beberapa siswa masih terpapar tehnologi digital selain sebagai alat bantu pengetahuan tetapi juga digunakan untuk game on line. Pengabdian ini menunjukkan pemahanan atas risiko yang dtiimbulkan ketika menggunakan tehnologi digital secara tidak efisien, selain itu siswa juga mendapat pencerahan dari akibat tehnologi digital melalui aspek keuangan, kesehatan dan lingkungan sosial bagi siswa SMK Negeri 4 Gowa sebagai generasi Z.

Kata kunci - *generasi Z, literasi, digital, ekonomi, keuangan*

Abstract

This community service activity aims to enhance the students at SMK Negeri 4 Gowa ability, as members of Generation Z, to analyze the risks associated with inefficient use of digital technology. The phenomenon of high dependence on digital technology is prevalent among generation z, and this issue poses long-term risks in terms of finances, health, and social relationships. The service method was carried out through socialization sessions and question-and-answer activities, as well as in-depth material exploration through student interaction using interviews. The findings of this activity indicate that some students use gadgets (mobile phones) as tools to support their entrepreneurship, either as business capital or as a source of information for business development. However, some students are still exposed to digital technology not only as a learning aid but also for online gaming. This activity demonstrates an increased understanding of the risks that arise from inefficient use of digital technology. In addition, students gained insights into the digital technology consequences from financial, health, and social environment perspectives among students of SMK Negeri 4 Gowa as part of generation z.

Keywords *- generation Z, literacy, digital, economy, finance*

How To Cite : *Basmar, E., Syafri, M., Wahyuningsih, A. N., Ngoyo, M. F., & Sumarwadji, H. (2026). Fenomena Generasi Z dan Literasi Digital di SMK Negeri 4 Gowa . Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 4(4), 5222 – 5230. https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i4.1317*

Copyright *©2026 Edwin Basmar, Muhammad Syafri, Andi Nur Wahyuningsih, Muh. Fardan Ngoyo, Hafid Sumarwadji*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Generasi Z merupakan generasi yang sangat mudah terpapar efek digitalisasi (Basmar, 2023). Akibatnya, risiko kemajuan tehnologi ini mengakibatkan perubahan perilaku generasi Z yang cenderung memberikan efek negatif (Azizul et al., 2025). Disisi lain, dampak positif dapat juga berperan dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari aktivitas siswa dalam menggunakan tehnologi digital, namun dilematis tekanan ini hanya dapat ditentukan melalui kesadaran dan kemampuan memilah rsiko yang mempengaruhi perkembangan perilaku siswa SMK secara berkelanjutan (Rajab et al., 2025).

Pada prinsipnya, generasi Z berada pada periode kelahiran antara 1997 hingga 2012. sejalan dengan periode turbulensi perkembangan tehnologi yang semakin canggih, dimana segala aktivitas kehidupan sehari-hari telah ditransformasi kedalam kemampuan tehnologi untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan (Sufa, 2024).

Fenomena aktivitas kehidupan terkait pengembangan tehnologi ditunjukkan melalui penggunaan internet, media sosial dan berbagai aplikasi lainnya yang mengalami perkembangan, sejalan dengan peningkatan kemajuan tehnologi (Negara et al., 2022). Kondisi ini menandakan bahwa segala aktivitas kehidupan sangat tergantung pada kemudahan tehnologi yang terhubung satu dan lainnya (Elsalonika & Ida, 2025).

Secara khusus, fenomena hubungan aktivitas generasi Z terhadap digitalisasi memberikan pengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan generasi Z, melalui tingginya sensifitas perubahan tehnologi yang berkelanjutan (Irfan Bayu Pradhana, 2025). Peningkatan penggunaan tehnologi bagi generasi Z terjadi karena besarnya ketergantunga dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari (Sumu, 2025). Secara tidak langsung meningkatkan risiko penggunaan tehnologi, baik yang bersifat positif maupun negatif (Galih Pratama, 2025).

Secara khusus, fenomena dalam proses mendapatkan akses informasi dan komunikasi dapat diperoleh dengan mudah, selain efisiensi waktu, ekonomis dan akurat (Rizky., 2024). Disamping itu terdapat juga risiko berupa tantangan yang dapat mengakibatkan efek negatif dan terus berkembang, yang secara tidak langsung dalam jangka panjang dapat merusak tumbuh kembang generasi Z, sebagai landasan dasar dalam meningkatkan kestabilan keuangan dan pembanguan ekonomi secara berkelanjutan (Basmar & Christy, 2025).

Secara empris. fenomena digitalisasi secara masif ditemukan pada generasi muda khususnya generasi Z yang hidup pada masa transisi pengembangan tehnologi secara intensif (Basmar & Christy, 2025). Istilah *digital native* melekat kuat pada perilaku yang memiliki ketergantungan kuat pada tehnologi digital pasar (Arum et al., 2024). Secara positif, perilaku penggunaan tehnologi bagi generasi Z dapat memberikan keterampilan yang baik diberbagai bidang, antara lain di pendidikan, ekonomi dan kreatifitas (Basmar & S, 2021). Namun, berbanding terbalik dengan kerentanan yang memberikan efek negatif terhadap penggunaan tehnologi yang berlebihan sekaligus (Andrian et al., 2022).

Fenomena lainnya ditemukan melalui periode terpaparnya penggunaan tehnologi dalam jangka panjang bagi generasi Z melalui *game on line* yang dapat mengarah pada judi *on line* (Abdur-Rabb et al., 2025). Kondisi ini sangat menakutkan, jika ditinjau dalam kaidah ekonomi yang menyakut keuangan dalam penggunaan digitaslisasi yang idak memberikan efek positif dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas bagi generasi Z dalam menjalankan aktivitasnya (Rajab et al., 2025).

Penggunaan digitalisasi terhadap aktivitas negatif (*game* ataupun judi *on line* tidak dapat ditoleril dengan menggunakan kaidah ekonomi atau kaidah lainnya, sehingga secara keseluruhan, perilaku ketergantungan tersebut harus dihentikan secara maksimal dan keseluruhan (Cahyasari, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, dalam pandangan ekonomi juga menunjukan bahwa *pertama* secara sadar ataupun tidak, alokasi keuangan untuk penggunan digitalisasi keuangan cenderung lebih besar difungsikan unuk pembelian data yang digunakan bermain game dibandingkan menyelesaikan tugas sekolah. Kedua, aktivitas keseharian bagi generasi Z yang digunakan untuk bermain game, baik secara individu maupun berkelompok, cenderung lebih tinggi jika dibandingkan dengan berselancar untuk menyelesaikan kegiatan kelas yang memiliki efek positif. Ketiga, periode waktu yang digunakan untuk aktivitas game cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan membaca atau mencari informasi terkait peningkatan kualitas pembelajaran sekolah.

Namun, fenomena perubahan digitalisasi dalam aspek keuangan ini sulit untuk terdeteksi secara akurat, karena proses perputaran aliran keuangan berjalan cepat dan terjadi secara berkelanjutan, dengan model sedikit demi sedikit, sehingga akumulasi keuangan menunjukkan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

volume yang cukup besar, yang dapat dikalkulasi secara kontinyu dari satu periode ke periode lainnya (Basmar, Sutriana, et al., 2022).

Fenomena ini menjelaskan bahwa digitalisasi keuangan mengakibatkan rendahnya literasi keuangan pada sebagian besar generasi Z (Syafitri, 2024). Efeknya penggunaan keuangan dalam hal yang kurang bermanfaat menjadi semakin tinggi, dibandingkan dengan penggunaan keuangan pada hal yang positif. Kondisi ini mengakibatkan banyak ketimpangan yang terjadi, bukan hanya terjadi pada aspek ekonomi, namun aspek lainnya seperti kesehatan, hubungan sosial, dan yang lebih penting lagi dari aspek pendidikan ikut menjadi bagian dari dampak negatif kurangnya pemahaman pengunaan digitalisasi keuangan (Idris et al., 2023).

Model ketimpangan ini juga ditemukan pada sekolah SMK Negeri 4 Gowa, dimana ketergantungan pada penggunaan tehnologi mengalami peningkatan yang tidak disertai dengan pemahaman literasi keuangan yang cukup. Oleh karena itu, dibutuhkan penyuluhan dalam meningkatkan kesadaran dalam penggunaan tehnologi digital secara aktif pada aktivitas yang memberikan manfaat dalam peningkatan kualitas dan kuantitas sebagai seorang siswa, agar dapat bertahan dalam dinamika perubahan tehnologi yang cenderung bergerak cepat.

Berdasarkan fenomena dan temuan observasi yang dilakukan, maka melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dengan fokus meningkatkan kemampuan literasi keuangan pada generasi Z terhadap tehnologi digital, diharapkan kesadaran dalam mengelolah keuangan dan penggunaan tehnologi menurunkan efek negatif pada perilaku siswa, sehingga dapat meningkatkan prestasi dan keterampilan siswa sebagai menerus masa depan bangsa dan negara.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di sekolah SMK Negeri 4 Gowa. Pemilihan objek pengabdian ini dikarenakan, pertama populasi siswanya tergolong generasi Z yang sesuai sasaran dalam tema pengabdian. Kedua, penggunaan gadget (handphone) sebagian besar dimiliki oleh siswa SMK Negeri 4 Gowa, Ketiga, lokasi sekolah terletak antara kota dan desa, sehingga menjadi menarik untuk mendeteksi apakah perilaku siswa urban memiliki tingkat sensifitas tinggi dalam mengenali perubahan tehnologi digital. Keempat sebagai sekolah kejuruan, maka pengabdian ini dapat mengukur dan mengetahui besaran potensi peningkatan keterampilan siswa menggunakan tehnologi dan mengimplementasikan keilmuannya dalam dunia nyata.

Selanjutnya, proses penyampaian informasi dilakukan dengan menjelaskan berbagai aspek yang terkait dengan pengabdian yang dilakukan. Pertama tentang perilaku gadget, melalui karekteristik, pola dan tanggungjawab sebagai siswa generasi Z di masa modernasasi. Kedua, menjelaskan bagaimana faedah dan risiko yang ditimbulkan melalui penggunaan tehnologi atau digitalisasi. Ketiga, ditutup dengan menjelaskan tentang pentingnya pemahaman pengelolaan keuangan dalam kaitannya dengan penggunaan tehnologi bagi seorang siswa generasi Z. Untuk menjadikan pengabdian ini menarik, maka model selanjutnya adalah melakukan interaksi timbal balik dengan siswa SMK Negeri 4 Gowa. Proses tanya jawab dibuka dengan 2 sesi. Pertama diawal dengan mendengarkan pertanyaan, pengalaman, dan respon dari siswa SMK Negeri 4 Gowa, terkait penggunaan gadget, keuangan dan efektivitas sosial. Kedua, mendengarkan pertanyaan, pendapatan, dan pandangan dari Bapak dan Ibu guru dalam menjawab permasalahan yang ditemukan, sebagai bagian dalam meningkatkan pemahaman terhadap efek dari tehnologi, khususnya terkait dengan generasi Z.

Ditahap akhir, tim melakukan pengujian dengan mengambil sampel dari 2.204 total jumlah siswa SMK Negeri 4 Gowa. Dengan sistem random dari 45 siswa yang merepresentasikan perwakilan semua kelas dan jurusan di sekolah SMK Negeri 4 Gowa dengan persyaratan memiliki gadget sebagai pengukuran digitalisasi.

Selanjutnya, dari 45 siswa dibagi ke dalam 2 kelompok untuk menemukan penjelasan secara primer melalui wawancara langsung dari siswa SMK Negeri 4 Gowa. Pertama, siswa yang tergolong menggunakan gadget untuk menemukan ide baru dalam meningkatkan keterampilan bisnis atau usaha, yang merupakan bagian pembelajaran di sekolah kejuruan yang menuntut untuk dapat mandiri, setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah SMK. Kedua, siswa yang tergolong aktif menggunakan gadget dengan proporsi game lebih besar dibandingkan dengan penggunaan gadget untuk aktivitas pembelajaran.

Sebagai penutup, tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

terima kasih kepada seluruh pihak SMK Negeri 4 Gowa, mulai dari kepala sekolah, guru dan mahasiswa, baik secara langsung maupun tidak langsung yang terlibat dalam penyelenggaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu ucapan terima kasih juga ditandai dengan memberikan cendramata sebagai bukti partisipasi atas jalinan kerja sama yang baik, agar senantiasa terus berkelanjutan untuk masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada SMK Negeri 4 Gowa cukup mencengangan. Melalui motode pengabdian yang telah diuraikan sebelumnya, maka untuk menemukan hasil yang lebih akurat, tim melakukan seleksi ketat untuk menemukan siswa yang paling akurat, yang dapat memberikan pernyataan kuat dalam mengungkapkan fenomena hubungan generasi Z dengan digitalisasi.

Pada prosesi awal wawancara ini, tim kemudian menyeleksi seluruh siswa, hingga menemukan yang sesuai dari siswa SMK Negeri 4 Gowa, yang secara spesifik mempunyai gadget yang menunjang aktivitas mereka dalam keseharian (Gambar 1). Selanjutnya tim melakukan introgasi secara selektif, dengan menyampaikan beberapa pertanyaan. Tujuan pertanyaan ini diberikan untuk mengetahui pentingnya digitalisasi keuangan dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa, terkhusus dalam mengimplementasikan penggunaan tehnologi terhadap aktivitas kehidupan generasi Z, yang berstatus sebagai siswa SMK Negeri 4 Gowa.

Sumber : Dokumentasi FEB, Universitas Negeri Makassar (2026)

Gambar 1. Sesi Tanya Jawab dengan Siswa (i) SMK Negeri 4 Gowa.

Menindaklanjuti sasaran pengabdian kepada masyarakat pada SMK Negeri 4 Gowa, kemudian tim memberikan 3 (tiga) buah pertanyaan yang merujuk pada tujuan pengabdian yang dapat diklasifikasikan serta dapat dikur dengan tepat. Berdasarkan pengukuran kuantitatif, maka pengungkapan siswa kunci berdasarkan wawancara mendalam sebagai pengukuran data primer.

Dalam konsep hasil pengabdian ini, pertanyaan yang diberikan tidak banyak dikarenakan, pertama, tingkat kejenuhan anak generasi Z cukup tinggi, sehingga jika menggunakan pertanyaan yang banyak, dapat mengakibatkan hasil jawaban menjadi bias dan dijawab secara bertele-tele, sehingga hasil jawaban melenceng dari sasaran, dan tujuan akhir pengabdian meleset. Kedua, generasi Z mudah terdistrupsi dengan lingkungan sekitar, sehingga diperlukan satu jawaban pasti dan tepat dari pertanyaan yang diajukan. Mengingat proses wawancara dilakukan secara langsung, terbuka, dan dihadapan guru-guru yang juga mengikuti kegitan pengabdian kepada masyarakat. Hal yang paling ditakutkan ketika setelah pertanyaan dilontarkan siswa tersebut merubah jawaban yang dimilikinya dikarenakan ada jawaban dan tekanan psikologi dari lingkungan yang mengakibatkan terjadinya perubahan jawaban. Ketiga, siswa masih tergolong muda (generasi Z) yang belum mengerti secara jelas dan manfaat untuk jangka panjang atas pernyataan secara spesifik, sebagai tujuan akhir pengabdian ini.

Untuk melengkapi hasil pengabdian ini, maka pertanyaan yang dilontarkan mengarah pada tiga apek penting. Pertama, untuk mengetahui pemahanan literasi keuangan siswa SMK Negeri 4 Gowa, yang dikaitkan dengan penggunaan tehnologi digital dalam aktivitas mereka. Kedua, untuk mengetahui kualitas kesehatan siswa SMK Negeri 4 Gowa sebagai generasi Z terhadap kesadaran penggunaan tehnologi digital, dalam kaitannya terhadap prestasi belajar mereka. Ketiga, untuk

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

mengetahui aspek hubungan sosial siswa SMK Negeri 4 Gowa secara menyeluruh, khususnya terhadap guru sekolah maupun rekan sejawat lainnya (teman kelas, senior ataupun junior kelas), sebagai interaksi sosial mereka dalam menjalankan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa yang menjadi kewajiban sekolah.

Secara umum, tim memberikan pertanyaan yang sama kepada setiap siswa, sehingga hasil jawaban dapat dibandingkan dan diukur dengan baik, agar dapat melihat dampak positif dan negatif dari penggunan tehnologi, khususnya pada siswa SMK Negeri 4 Gowa, sebagai upaya meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya digitalisasi keuangan, dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menghasilkan output pada kejuruannya, baik selama berada di sekolah maupun kelak ketika telah menyelesaikan pendidikannya di SMK Negeri 4 Gowa.

Gambar 2. Diskusi dengan Siswa (i) SMK Negeri 4 Gowa.

Secara khusus, pertanyaan yang dilontarkan kepada siswa tersebut dapat dipahami dan dijawab dengan baik dan spontan, sehingga hasil jawaban ini akurat, tidak terindikasi bias dan distrupsi dari lingkungan sekitar yang diikuti oleh sekitar 80 orang peserta gabungan (Universitas Negeri Makassar dan SMK Negeri 4 Gowa).

Pertama Aspek Ekonomi Keuangan :

"Berapa besar nominal kuota data yang adek gunakan dalam sebulan, sebagai bagian akitivitas kesehariannya"

Adapun jawaban dari siswa adalah :
Siswa 1 : *Saya menggunakan sekitar Rp. 15.000 per transaksi.*
Siswa 2 : *Saya menggunakan sekitar Rp. 17.000 per transaksi.*

Dalam menganalisis jawaban ini, tim menggunakan asumsi standar dalam menelaahnya, karena pada prinsipnya mereka menggunakan data yang berbeda, dengan volume transaksi penggunaan yang berbeda pula setiap bulannya. Hal ini tergantung dari kecukupan data yang dimilikinya. Secara sederhananya dapat dijelaskan bahwa ketika mereka kehabisan koneksi internet, maka mereka akan membeli kembali tanpa menghitung berapa kali penambahan transaksi pembelian yang dilakukan.

Melalui asumsi tersebut, tim mengabaikan volume transaksinya dan juga besarnya penggunaan data internet dalam sebulan. Misi tim pengabdian ini berfokus pada nilai nominal keuangan yang digunakan per transaksinya yaitu Rp 15.000 dan Rp. 17.000. Secara hukum ekonomi, mengabaikan indikator (volume transaksi dan besaran data internet) tidak boleh dilakukan, namun hasil interview ini akurat, karena tim hanya menganalisis nilai nominal transaksi keuangan saja, dengan asumsi bahwa semakin lama penggunaan data internet, maka semakin cepat akan melakukan pengisian data kembali, yang mengakibatkan nominal transaksi keuangan meningkat setiap bulannya.

Kondisi ini searah dengan tujuan dan sasaran hasil pengabdian yang diharapkan, dimana transaksi tersebut memiliki selisih Rp. 2.000 setiap volume transaksi. Oleh karena itu dengan menggunakan indikator pengukuran sebelumnya (volume transaksi dan besaran data), maka dengan menggunakan ukuran kelipatan, maka selisih tersebut semakin besar, khususnya jika dipergunakan untuk jangka waktu panjang.

Melalui pertanyaan ini, dapat dikatakan bahwa terdapat kecendrungan yang berbeda dalam

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

memahami literasi keuangan melalui digitalisasi, sejalan dengan penggunaan data, dimana nilai transaksi meningkat karena kecenderungan penggunaan data yang sebagian besar untuk aktivitas yang kurang bermanfaat (game, youtube dan lainnya). Berbanding terbalik dengan penggunaan data untuk tujuan mencari tahu sesuatu yang baru dalam mengembangkan ilmu kejuruannya.

Kedua Aspek Kesehatan :

"Rata-rata jam berapa adek tidur setiap harinya"

Adapun jawaban dari siswa adalah :

Siswa 1 : *Saya mulai tidur setiap malam rata-rata jam 20.30 WITA (Malam Hari)*.

Siswa 2 : *Saya mulai tidur setiap malam rata-rata jam 01.00 WITA (Dini hari).*

Untuk menganalisis hasil jawaban ini, cukup jelas dan sangat relevan dalam tujuan pengabdian ini. Fokus pertanyaan aspek kesehatan ini untuk menjawab manfaat digitalisasi, maka gambaran jawaban siswa yang akurat ini, cukup jelas menunjukkan bahwa ketika penggunaan tehnologi digital ini melebihi kapasitas, maka durasi waktu yang diperlukan juga meningkat. Hasilnya dapat mempengaruhi lamanya istirahat yang diperloleh oleh siswa dalam kesehariannya.

Reaksi ini mempengaruhi sifat ketergantungan penggunaan gadget dikesehariannya, sehingga mengakibatkan keterlambatan dalam istirahat, dan berdampak pada kesehatan serta kemampuan dalam proses menimba ilmu, baik di kelas maupun di luar kelas.

Melalui pertanyaan ini, dapat disimpulkan bahwa lama tidur setiap siswa sangat tergantung pada penggunaan tehnologi. Arti dari temuan ini menujukkan bahwa kreatifitas siswa akan jauh lebih baik ketika jam istirahat yang lebih banyak, ketimbang dengan siswa yang memiliki istirahat rendah, dikarenakan terekspos dengan sifat ketergantungan pada penggunaan gadget yang lama, untuk hal yang tidak memberikan manfaat.

Ketiga Aspek Hubungan Sosial :

"Seberapa besar prestasi adek dalam pembelajaran maupun output kejuruan yang dihasilkan"

Adapun jawaban dari siswa adalah :

Siswa 1 : *Saya mengikuti pembelajaran secara individu maupun kelompok yang dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas (aktivitas kejuruan) dengan baik.*

Siswa 2 : *Saya mengikuti pembelajaran secara individu maupun kelompok yang dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas (aktivitas kejuruan) dengan baik.*

Model analisis pada pertanyaan ketiga ini, bertujuan untuk melihat efektifitas siswa dalam mengartikan makna digitalisasi dalam bertinteraksi dengan lingkungan secara keseluruhan. Pengukuran ini pada dasarnya bertujuan apakah timbul perilaku psikologi yang introver dan tidak memiliki empati antar sesama. Analisis ini diperlukan karena dengan penggunaan tehnologi digital dalam jangka panjang dapat mengurangi interaksi sosial seperti kepedulian dan empati, sehingga sebagian besar anak yang ketergantungan dengan gadget cenderung lebih tertutup, pendiam dan memiliki emosi yang kurang dapat terkontrol.

Melalui hasil pengabdian ini, ditemukan bahwa dampak negatif dari penggunaan tehnologi digital tidak mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah SMK Negeri 4 Gowa. Berdasarkan hasil wawancara, kemampuan interaksi secara sosial, antara teman sejawat (senior dan junior) maupun karyawan sekolah (Kepala Sekolah dan guru) berjalan dengan baik, sehingga tidak mempengaruhi hasil akhir dari proses analisis fenomena generasi Z dalam kaitannya dengan peningkatan pengetahuan digital.

Selanjutnya, untuk menguatkan hasil temuan, dilakukan konfirmasi secara langsung terhadap guru sekolah yang juga mengikuti kegiatan pengabdian ini. Hasil temuan sejalan dengan pandangan guru sekolah, yang menyatakan bahwa jika dipandang dari sudut prestasi pendidikan, semua memiliki potensi yang sama. Namun beberapa siswa telah memiliki bisnis kewirausahaan secara kecil kecilan, sehingga peluang usaha yang dimilikinya menjadi dasar kemampuan bertahan dari penurunan kemampuan ekonomi negara. Disisi lain, juga terdapat siswa yang belum memiliki usaha mandiri, namun masih dapat mengikuti aktivitas pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas (kejuruan).

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, maka secara umum diperoleh bahwa pelaksanan pengabdian ini berjalan dengan baik. Antusiasme para peserta (guru dan siswa) cukup tinggi, dikarenakan tema pengabdian tentang generasi Z dan literasi digital yang disusun, sesuai dengan kondisi dan objek pengabdian yang dilakukan. Selain itu, hasil temuan pengabdian cukup positif

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

menjawab fenomena perilaku generasi Z dan tehnologi yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan perekonomian saat ini.

Selanjutnya, hasil evaluasi secara khusus menujukkan bahwa generasi Z (SMK Negeri 4 Gowa) tidak terlepas dengan penggunaan tehnologi, meski ditemukan beberapa siswa memiliki ketertarikan pada efek perkembangan digitalisasi melalui game on line, namun secara keseluruhan, menujukkan bahwa efek digitalisasi tidak mempengaruhi adaptasi pembelajaran siswa di kelas maupun diluar kelas pada SMK Negeri 4 Gowa. Malah ditemukan kemampuan siswa dalam mengelolah keuangan jauh lebih baik dengan menggunakan tehnologi (digital), ditandai dengan kemampuan meningkatkan modal pada pengembangan kewirausahaan/bisnis yang telah dijalankan selama ini.

Oleh karena itu, pengabdian ini memberikan hasil signifikan yang membagun keperayaan diri siswa untuk mandiri dalam berkarya. Serta meningkatan keterampilan siswa dalam menemukan peluang baru untuk menanggapi kebutuhan pasar kerja, melalui pemikiran *out of the box* dari generasi muda, khususnya lulusan SMK Negeri 4 Gowa, yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja sebagai jawaban terhadap tantangan kerja yang lebih kompeks dan bergerak dengan cepat.

Akhirnya, sebagai bentuk terselenggaranya aktivitas pengabdian masyarakat pada sekolah SMK Negeri 4 Gowa, maka berikut bentuk kegiatan selama sesi sosialisasi berlangsung, yang dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini :

Gambar 3. Dokumentasi kegiatan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada sekolah SMK Negeri 4 Gowa, menunjukkan keberhasilan yang sangat baik. Hasil pengabdian juga menunjukkan bahwa tekanan negatif dari pengembangan tehnologi digital tidak mempengaruhi aktivitas siswa SMK Negeri 4 Gowa. Bentuk keberhasilan ini ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan dan pemahaman dalam mengatisipasi dampak negatif penggunaan tehnologi digital dalam kehidupan, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Disamping itu, efektifitas pengelolaan keuangan berdasarkan tehnologi digital meningkatkan kemandirian kewirausahaan secara mandiri, dan memberikan makna yang berarti pada proses pembangunan ekonomi meski dalam skala yang lebih kecil. Kedepannya, kegiatan pengabdian ini dapat dilanjutkan dengan mengusung tema yang lebih spesifik, dengan mengangkat potensi generasi Z dalam meningkatkan kemandirian bisnis kewirausahaan berbasis digital marketing.

DAFTAR PUSTAKA

Abdur-Rabb, A. F., Andriani, S., Rajab, A., Adys, H. P., & Subur, H. (2025). Smart Financial Planning dalam Mempersiapkan Generasi Muda yang Sadar Keuangan Pada Siswa SMK Negeri 4 Gowa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa,* 3(3), 556–564. https://doi.org/10.59837/JPMBA.V3I3.2257

Andrian, S., A.T, W. L. D. U., & Mulyasari, N. T. (2022). Peran Generasi Melek Digital dan Finansial Melalui Pajak Teknologi Finansial dalam Mendorong Perekonomian Indonesia Pasca Pandemi. *HIMIE Economics Research and Olympiad (HERO),* 40–47. https://prosiding.umy.ac.id/hero/index.php/hero/article/view/7

Arum, D. S., Buntaro, M. F., Waluya, M. B., Fadhila, A., & Mulyantini, S. (2024). Membangun Generasi Z yang Melek Keuangan: Kampanye untuk Menghindari Bias Perilaku. *Journal Of Human And Education (JAHE), 4*(3), 361–369. https://doi.org/10.31004/JH.V4I3.974

Azizul, Vera Lusi Olis, Annafi Ganif Nur, Alfatih Muhammad Umar, Syahputra Haikal Dwi, & Rahma. (2025). Analisis Faktor Minat Mahasiswa Generasi Z Kepulauan Bangka Belitung dalam Melakukan Investasi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik,* 2(3), 282–294. https://doi.org/10.61722/JMIA.V2I3.4718

Basmar, E. (2023). Risiko Finansial Teknologi Terhadap Green Finance di Indonesia. *POINT: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen,* 5(1), 1–17. https://doi.org/10.46918/point.v5i1.1786

Basmar, E., & Christy, N. N. A. (2025). Green Educatian Crisis Through Banking Business. Journal of Education in Specific Purpose Green Education Crisis through Banking Business, 1(May), 1–18.

Basmar, E., & S, H. (2021). Literasi Keuangan Dimasa Pandemi Covid 19 (FLC19) dan Pengaruhnya Terhadap Siklus Keuangan Di Indonesia. *POINT: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 21–33. https://doi.org/10.46918/point.v3i2.1152

Basmar, E., Sutriana, S., Salim, Z., Basmar, E., & Campbell III, C. M. (2022). Analisis Pergeseran Tekanan Siklus Keuangan di Indonesia. *POINT: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 4(2), 30–45. https://doi.org/10.46918/point.v4i2.1605

Cahyasari, D. (2024). Analisis Perilaku Pengelolaan Keuangan Pada Generasi Z di Indonesia. *Jurnal Lentera Bisnis*, 13(2), 1199–1207. https://doi.org/10.34127/JRLAB.V13I2.1155

Elsalonika, A., & Ida, I. (2025). Perilaku keuangan Generasi Z: Peran penerapan financial technology, literasi keuangan, dan efikasi diri. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan,* 9(2), 365–379. https://doi.org/10.24912/JMBK.V9I2.32838

Galih Pratama. (2025). Ini Dia Alasan Pentingnya Gen Z Melek Investasi Sejak Dini Agar Dapat Mempersiapkan Masa Depan – PT. BPR Bank Jombang Perseroda. PT. BPR BANK JOMBANG PERSERODA. https://bankjombang.co.id/ini-dia-alasan-pentingnya-gen-z-melek-investasi-sejak-dini-agar-dapat-mempersiapkan-masa-depan/

Idris, A., Hendratmoko, S., Widodo, E., Husein, M., Yaqin, A., Khudaifiakmalu, A., & Ismail, N. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi literasi keuangan generasi Z. *Jurnal Cendekia Keuangan,* 2(2), 82–93. https://doi.org/10.32503/JCK.V2I2.3717

Irfan Bayu Pradhana. (2025, September 1). Investasi, Tren Baru Anak Muda Indonesia yang Melek Finansial - Media Keuangan. *Media Keuangan.* https://mediakeuangan.kemenkeu.go.id/article/show/investasi-tren-baru-anak-muda-indonesia-yang-melek-finansial

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Negara, A. K., Febrianto, H. G., & Fitriana, A. I. (2022). Mengelola keuangan dalam pandangan gen z. *AKUNTABEL: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan,* 19(2), 296–304. https://doi.org/10.29264/jakt.v19i2.11176

Rajab, A., Harianto, D., Fadli, S., Utami, D., & Utami, S. (2025). Melindungi Generasi Muda dari Jeratan Judi Online melalui Kegiatan Edukasi dan Solusi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa,* 3(3), 748–755. https://doi.org/10.59837/JPMBA.V3I3.2294

Rajab, A., Syafri, M., Ayni Kamaruddin, C., & Basmar, E. (2025). Ekonomi untuk Generasi Z: Melek Uang, Melek Masa Depan. 3(9), 4821–4827. https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index

Rizky Utami SE MAccFin. (2024, August 26). Literasi Keuangan Gen Z Masih Rendah, Bagaimana Dampaknya? - *identitas Unhas.* Identitas Unhas. https://identitasunhas.com/literasi-keuangan-gen-z-masih-rendah-bagaimana-dampaknya/

Sufa, S. A. (2024). Studi Literatur: Hubungan Pendidikan Ekonomi dan Literasi Keuangan Generasi Z. *Waralaba : Journal Of Economics and Business,* 1(2), 2024. https://doi.org/10.61590/WARALABA.V1I2.141

Sumu. (2025). Gen Z Melek Digital Tapi Nggak Melek Finansial: Mengapa Rentan Terjerat Pinjol? - Serikat Usaha Muhammadiyah (SUMU). *Serikat Usaha Muhammadiyah*. https://sumu.or.id/gen-z-melek-digital-tapi-nggak-melek-finansial-mengapa-rentan-terjerat-pinjol/

Syafitri, A. A. (2024). Financial Literacy as an Effort to Achieve Financial Well Being: A Perspective from Generation Z. *Dialektika : Jurnal Ekonomi Dan Ilmu Sosial,* 9(1), 136–148. https://doi.org/10.36636/DIALEKTIKA.V9I1.3975

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license