



### SOSIALISASI PEMAHAMAN DIGITALISASI DALAM MEMBENTUK KARAKTER KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Chairiyaton<sup>1)\*</sup>, Leli Putri Ansari<sup>2)</sup>, Jun musnadi Is<sup>3)</sup>, Cut Devi Maulidasari<sup>4)</sup>, Nabila Hilmy Zhafira<sup>5)</sup>

<sup>1)4)5)</sup> Jurusan Manajemen, Universitas Teuku Umar, Indonesia

Corresponding author : [aton.chairi@gmail.com](mailto:aton.chairi@gmail.com)

<sup>2)</sup> Jurusan Ekonomi Pembangunan, Universitas Teuku Umar, Indonesia

<sup>3)</sup> Jurusan Kesehahan Masyarakat, Universitas Teuku Umar, Indonesia

#### ABSTRACT

High school students are part of generation Z or digital native where their daily lives are very familiar with digitalisation technology. The negative impact of technology and the contribution of unemployment rates to senior high school equivalents is also a big homework for West Aceh District and most of the city districts in Indonesia. Starting from this through community service programs intend to take an active role in efforts to reduce negative impacts and reduce numbers unemployment through socialization activities character of entrepreneurship and digitalization. Activities carried out through socialization, question and answer by the method Presentation and discussion. This method was chosen so that the writer as a speaker can convey important concepts to be understood and mastered by participants. The result of this program is understanding how to grow entrepreneurial character through digital technology so that it becomes a young entrepreneur with creative power, innovative observant in seeing, finding and exploiting business opportunities to play a role in reducing unemployment. Motivate and understand how to be the generation that controls technology rather than technology.

#### ARTICLE HISTORY

Submitted 31 Maret 2022

Revised 12 April 2022

Accepted 04 Mei 2022

#### KEYWORDS

*Entrepreneurship ; digitalisation ; character .*

#### PENDAHULUAN

Kemampuan dalam menganalisa guna menemukan dan memanfaatkan peluang yang dapat mencapai kesuksesan, berawal dari bakat bawaan sebagai karakter dan dapat dibentuk dengan proses pembelajaran serta berupaya memotivasi secara kontinu. Sekolah dengan berbagai jenjangnya merupakan wadah penghimpun generasi lembaga pendidikan menjadi lembaga yang dijadikan fokus sasaran dalam membentuk generasi berjiwa wirausaha tinggi dan siap menjadi *entepreneur* baru. Melalui asupan kompetensi kewirausahaan kepada peserta didik menjadikannya sebagai sosok efektif dalam kehidupan. Jika memiliki keterampilan berwirausaha, mereka mampu menjadi sosok individu yang lebih bertanggungjawab atas kehidupannya sendiri maupun sosial. (Saroni.2013).

Sekolah sebagai tempat yang berfungsi dalam membentuk dan memproses peserta didik guna menjadi manusia insan yang seutuhnya. Sekolah berkewajiban untuk membentuk peserta didik yang memiliki ketrampilan baik akademik maupun karakter. Sekolah dengan fasilitasnya yang ada harus dapat membentuk siswa didikannya agar mendapatkan kompetensi abad 21 yang dikenal keterampilan abad 21. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan *communication, collaborative, critical thinking, dan creativity*. (Ponidi, 2020)

Mendidik siswa untuk menjadi seorang wirausahawan (*entreprenur*) juga akan mampu menciptakan karakter kreatif (ketrampilan dalam pengembangan ide produk dan mendapatkan pilihan solusi pemecahan masalah), gigih (keahlian untuk selalu gigih pantang menyerah, menjadikan kegagalan sebagai pembelajaran, dan disiplin (kebiasaan dalam melakukan pekerjaannya dengan target dan waktu yang terkelola). Serta melahirkan kecerdasan sosial, menjalin hubungan guna menambah jaringan relasi, dan melayani orang lain dengan baik.

#### HOW TO CITE (APA 6<sup>th</sup> Edition):

Last Name, First Name. (Year). Title. *Jurnal Pengabdian Agro and Marine Industry*. Volume(Issue), page.

\*CORRESPONDANCE AUTHOR: | DOI:



© 2021 The Author(s). Published by Fakultas Ekonomi Universitas Teuku Umar

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Generasi Z yakni mereka yang kelahirannya 1995-2010 dikenal juga sebagai generasi internet. Generasi ini mempunyai kemiripan dengan generasi Y, namun generasi ini dapat mengaplikasikan berbagai aktivitas dalam satu waktu seperti nge-tweet mengguna ponsel, ngebrowsing dengan PC, serta mendengarkan musik dengan headset. Semua yang mereka lakukan sebagian besar selalu berkaitan dengan dunia maya. Generasi ini sudah mengenali teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih yang secara tidak langsung hal tersebut mempengaruhi kakakter pribadinya. (<https://dosen.perbanas.id/teori-generasi>)

Generasi berusia sekolah masa sekarang adalah bagian dari generasi Z dimana keakraban generasi ini dengan internet sebenarnya memberikan pengaruh positif jika mereka mampu menemukan peluang melalui media tersebut terutama bagi siswa kelas tiga yang beberapa bulan lagi akan lulus sekolah, artinya mereka akan segera dihadapkan pada dua pilihan besar menjadi mahasiswa atau bergabung dengan angkatan kerja lainnya yang membutuhkan keahlian guna bersaing dalam memperoleh kesempatan kerja.

Data dari BPS (Juli 2018 ) menunjukkan bahwa Aceh ada di rangking keenam sebagai provinsi yang memiliki penduduk miskin angka tinggi yaitu 15,97 persen di atas Provinsi Gorontalo yaitu 16,81 persen dan Provinsi Papua pada peringkat pertama yaitu 27,74 persen. Kondisi ini menuntut semua elemen harus lebih ekstra dalam mengelola dan melihat secara lebih jeli berbagai peluang yang harus dimanfaatkan untuk perbaikan sisi ekonomi provinsi ini. Angka kemiskinan sangat erat kaitannya dengan kualitas sumber daya manusia yakni pendidikan, kesehatan, kriminalitas, dan produktivitas. Dampaknya akan menyumbang angka besar bagi jumlah pengangguran, kondisi seperti ini sering dikenal dengan lingkaran setan kemiskinan. Hal ini terlihat dari publikasi Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan agustus tahun 2018 bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia didominasi oleh lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mencapai 11 persen. TPT tertinggi berikutnya adalah lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 7,95 persen. Hal ini menggambarkan kondisi kualitas lulusan sekolah menengah atas sederajat masih rendah dimana mereka tidak memiliki kompetensi untuk bersaing di dunia kerja dan kondisi dimana masih banyak penduduk yang hanya mengenyam pendidikan tertinggi sampai jenjang pendidikan sekolah menengah atas, tidak mampu melanjutkan ke perguruan tinggi yang disebabkan oleh berbagai keterbatasan. Oleh karena itu siswa harus memiliki karakter kewirausahaan agar mampu melangkah ke arah yang lebih baik tentunya meski dilakukan secara sistematis, dan terprogram karena kewirausahaan merupakan mental dan sikap jiwa yang selalu aktif berusaha meningkatkan hasil karyanya dalam arti meningkatkan penghasilan. Dengan harapan dapat menghasilkan lulusan yang kompeten, berjiwa mandiri, dan profesional tidak hanya berorientasi mencari pekerjaan tapi membuat lapangan pekerjaan, tidak hanya bekerja namun mampu memberikan peluang pekerjaan kepada pekerja lainnya.

Setiap hal selalu memunculkan dua sisi berbeda demikian juga dengan perkembangan teknologi digital yang punya dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya sebagai pusat informasi, menumbuhkan kreativitas, membentuk komunikasi, pembelajaran *online*, berjejaring sosial, dapat memicu tumbuh kembang usaha, mampu meningkatkan kualitas pelayanan publik dan berbagai hal lainnya. Adapun dampak negatif seperti eksploitasi anak berbagai modus di dunia digital yakni perdagangan anak, pornografi, kekerasan dan pelecehan seksual, "*Cyber bullying*" atau perundungan di dunia maya, dan berbagai hal lain yang kesemuanya berdampak pada pergeseran dan perubahan karakter mulia pada diri generasi digital.

Berpijak dari kondisi tersebut maka sangat perlu untuk membantu mewujudkan melalui sosialisasi karakter kewirausahaan dan digitalisasi kepada siswa calon lulusan sekolah menengah atas khususnya para siswa yang berada di SMA Negeri I Kaway XVI Kabupaten Aceh Barat, guna menjembatani siswa menjadi generasi berkarakter kewirausahaan dan mampu mengambil manfaat positif dari teknologi digitalisasi dengan menemukan berbagai peluang usaha.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Kewirausahaan

Kewirausahaan atau entrepreneurship yaitu membangun usaha kreatif usaha yang didasarkan pada inovasi guna terciptanya sesuatu yang baru, yang beda dengan yang lain, mempunyai nilai tambah, bermanfaat, membuka lapangan kerja serta apa yang dihasilnya akan bermamfaat untuk orang lain. (Firmansyah & Roosmawarni, 2019). Selanjutnya seorang wirausaha merupakan orang yang mampu melihat adanya peluang serta melahirkan sebuah organisasi dalam pemanfaatan peluang tersebut. Proses kewirausahaan mencakup segenap kegiatan fungsi dan tindakan untuk mencari dan memanfaatkan peluang dengan membangun suatu organisasi. (Widodo, 2012). Selanjutnya Marzuki Usman (1997), mendefinisikan wirausaha secara luas merupakan menciptakan nilai barang dan jasa di pasar lewat proses kombinasi sumber daya dengan metode baru dan berbeda guna mampu bersaing. Nilai tambah itu sendiri tercipta melalui: 1) mengembangkan teknologi baru; 2) menemukan pengetahuan baru; 3) memperbaiki produk dan jasa yang ada. (Rusdiana, 2016)

### Karakteristik Wirausaha

Seseorang dikatakan berkarakter Wirausaha paling sedikit hendaknya mempunyai 12 (dua belas) karakteristik yakni (1) motif berprestasi, (2) selalu perspektif, (3) punya daya cipta tinggi, (4) berperilaku inovatif tinggi, (5) berkomitmen dalam pekerjaan, (6) memiliki etos kerja dan tanggung jawab, (7) mandiri atau tidak tergantung pada orang lain, (8) berani menghadapi resiko, (9) senantiasa mencari peluang, (10) berjiwa kepemimpinan, (11) punya kemampuan manajerial dan (12) mempunyai kemampuan personal. (Suharyono, 2017).

### Pengertian Karakter

secara etimologis kata karakter dari bahasa Yunani, yakni "*kasairo*" berarti "cetak biru", "format dasar", "sidik" seperti sidik jari. Menurut Mounier (1956) bahwa cara melihat karakter ada dua hal yakni pertama cara melihat kondisi yang telah diberikan atau telah ada dalam diri kita. Karakter ini dianggap sebagai sesuatu yang telah ada atau kodrat (*given*). Kedua, karakter juga dapat dipahami sebagai tingkat kekuatan melalui bagaimana seorang individu mampu menguasai kondisi tersebut. Karakter ini disebut sebagai proses yang dikehendaki. (Rusdiana, 2016)

### Generasi X, Y, Z

Generasi yaitu konstruksi sosial yang didalamnya meliputi sekelompok orang memiliki umur dan pengalaman historis yang sama. Adapun jenis-jenis generasi yakni (a) Generasi Traditionalist lahir sebelum 1946 (b). Generasi Baby Boomer kelahiran antara tahun 1946-1964 (c). Generasi X lahir antara tahun 1965-1979 (d). Generasi Milenial lahir antara tahun 1980-1994 (e). Generasi Z lahir antara 1995-2012. Sedangkan generasi yang berkembang zaman sekarang ini adalah generasi Z yang disebut Gen Z. Gen Z adalah orang yang dilahirkan pada kurun waktu 1995-2010. Generasi ini disebut sebagai penduduk digital asli dikarenakan dari usia dini sudah terkontaminasi dengan internet dan *handpone*. Generasi Z lahir setelah generasi milenial yang memiliki karakter unik berdasarkan wilayah dan kondisi sosial-ekonomi. Generasi milenial adalah orang yang lahir dari tahun 1980-2000 dan dikenal dengan generasi Y atau disebut Gen Y. (Zis, Effendi, & Roem, 2021). Sedangkan Stilman da Jonah (Stillman & Jonah, 2018) berpendapat bahwa Gen Z lahir dari 1995 sampai 2012. Dengan jumlah 72,8 juta orang, mereka akan membuat keberadaannya diketahui di tempat kerja melalui berbagai cara—dan pemimpin harus benar-benar paham akan perbedaan generasi ini dengan generasi-generasi lainnya.

Mereka sangat berbeda dengan Millennial, dan belum ada yang membicarakan mereka sampai sekarang. Generasi ini punya sudut pandang yang sangat unik mengenai karier dan cara mengapai kesuksesan untuk sukses dalam dunia kerja. Dengan kata lain generasi Z memiliki karakter baru yang mampu merubah dunia kerja.

### **Perbedaan Generasi X, Y, Z**

Generasi X, Y, Z memilki perbedaan berdasarkan ciri-cirinya yaitu: (Wijoyo & dkk, 2020)

Ciri - ciri Generasi X antara lain (1). Mampu beradaptasi (2). Memiliki kemampuan untuk menerima perubahan dengan baik dan dikenal sebagai generasi yang tangguh (3). Berkarakter mandiri dan loyal (4). citra, ketenaran, dan uang Sangat diutamakan (5). Tipe pekerja keras (6). Kekurangannya selalu menghitung kontribusi yang telah diberikan perusahaan terhadap hasil kerjanya. Sedangkan ciri - ciri

Generasi Y antara lain (1). Karakteristik masing-masing individu berbeda, tergantung dimana ia dibesarkan, strata ekonomi dan sosial keluarganya. (2). Pola komunikasinya sangat terbuka dibanding generasi sebelumnya (3). Pemakai media sosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi (4). Lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya (5). Memiliki perhatian yang lebih terhadap '*wealth*' atau kekayaan. Selanjutnya ciri-ciri Generasi Z yaitu (1). Merupakan generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan pendidikan maupun pribadi akan mereka akses dengan cepat dan mudah. (2). Sangat suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya lewat jejaring sosial seperti facebook, twitter atau SMS. Melalui media ini mereka jadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan. (3). Cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan (4). Terbiasa dengan berbagai aktifitas dalam satu waktu yang bersamaan. Misalnya membaca, berbicara, menonton, dan mendengarkan musik secara bersamaan. Hal ini karena mereka menginginkan segala sesuatu serba cepat, tidak bertele-tele dan berbelit-belit. (5). Cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal, cenderung egosentris dan individualis, cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, dan tidak menghargai proses.

### **Digitalisasi**

Menurut Brennan dan Kries, bahwa digitalisasi adalah komunikasi digital dan dampak media digital pada kehidupan sosial kontemporer. Sedangkan menurut kamus istilah *Gartner.com* atau digitalisasi adalah penggunaan teknologi digital untuk mengubah sebuah model bisnis dan menyediakan pendapatan baru dan peluang-peluang nilai yang menghasilkan, dan ini adalah sebuah proses perpindahan ke bisnis digital. Proses ini bisa terjadi dengan adanya digitisasi. Digitisasi ini bertujuan untuk mengurangi pengeluaran biaya dengan melakukan pengoptimalan proses internal, seperti otomatisasi kerja, meminimalisir penggunaan kertas, dan lain sebagainya. Oleh karena itulah digitalisasi tidak bisa terjadi tanpa adanya digitisasi terlebih dahulu karena penggunaan teknologi digital haruslah menggunakan data-data yang sudah ter-digitalisasi, seperti dokumen yang awalnya tertulis menjadi dokumen elektronik dengan format pdf, doc, dsb. Tujuan dari adanya digitalisasi adalah untuk membantu masyarakat dalam memudahkan segala aktivitas dan pekerjaan mereka sehari-hari. Tujuan ini memberikan manfaat yang cukup efektif dalam mengoptimalkan banyak hal hingga kita tidak perlu memakan banyak waktu serta usaha untuk mencapai target dari pekerjaan kita. Seperti misalnya saat kita ingin pergi ke suatu tempat yang terkadang belum diketahui rute pastinya, maka dengan adanya digitalisasi ini hadirlah sebuah inovasi dari para pelaku usaha dengan menciptakan berbagai macam aplikasi pencari rute atau aplikasi untuk kita bisa mengakses angkutan umum secara *online*.

Contoh lainnya dari penggunaan teknologi dalam kegiatan bisnis jual-beli melalui proses digitalisasi adalah adanya kemudahan dalam melakukan transaksi antara penjual dengan pembeli yang bisa dilakukan secara singkat. Proses ini mampu menghadirkan berbagai macam aplikasi atau media untuk keperluan proses bisnis seperti *marketplace*, *e-commerce*, dan *online shop*. Dengan begitu masyarakat pun tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu hanya untuk membeli atau menjual sesuatu. Bahkan meskipun kegiatan jual-beli ini melibatkan kedua negara yang berbeda. (Raza, Sabaruddin, & Komala, 2020).

## METODE PELAKSANA

Karakter kewirausahaan (*Entrepreneurship*) di bangku sekolah, penting diterapkan sebagai upaya penanaman karakter kewirausahaan dalam diri generasi muda. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui kegiatan memberikan sosialisasi serta tanya jawab dengan metode presentasi dan diskusi. Metode ini dipilih supaya penulis selaku pembicara dapat menyampaikan konsep-konsep penting untuk memberikan pemahaman dan dikuasai oleh peserta sosialisasi. Serta dengan mempresentasikan materi melalui gambar dan *display* yang menarik serta relatif padat, cepat, dan menarik perhatian peserta disesuaikan dengan karakter generasi Z yang cepat bosan dan suka dengan hal yang praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi melalui 'Karakter Kewirausahaan dan Digitalisasi' telah dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019 yang bertempat di SMA Negeri I Kaway XVI Dalam sosialisasi yang dilakukan, penulis langsung menjadi narasumber. Adapun penetapan sasaran siswa SMA ini merupakan suatu upaya untuk memperkenalkan karakter kewirausahaan kepada siswa untuk menjadi seorang *entrepreneur* muda serta melatih mereka agar memiliki daya kreatif dan inovatif dan menjadi orang yang mampu dan pintar melihat, menemukan dan memanfaatkan peluang usaha.

Menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi bahwa peserta sosialisasi merupakan para pengejar peluang sepanjang masa, berani menghadapi resiko yang terukur dan meyakini bahwa keinginan yang kuat merupakan kunci keberhasilan. Dimana ketika generasi penerus bangsa Indonesia mempunyai pola pikir, karakter serta ketrampilan *entrepreneur*, tidak akan menjadikan mereka sebagai angkatan pencari kerja dan bergantung pada pemerintah atau orang lain namun menjadi para penyedia lapangan kerja yang ikut berperan dalam menurunkan angka kemiskinan.

Setelah mengikuti sosialisasi dengan pokok pembahasan tentang karakter kewirausahaan dan digitalisasi, diharapkan para siswa di SMA Negeri I Kaway XVI ini mampu:

- 1) Menumbuhkan dan mengimplementasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari mereka baik di sekolah ataupun di rumah, dan dalam kehidupan sosial lainnya. Misalnya percaya diri, optimis, kreatif, dan juga komunikatif.
- 2) Memotivasi siswa untuk terus bersemangat untuk meraih cita-cita dan melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi meski orang tua mereka dalam kondisi perekonomian masih rendah dengan berusaha menemukan peluang usaha guna kuliah mandiri.
- 3) Menyadari, memahami dan mengimplementasikan bahwa mereka harus menjadi generasi yang mampu dan pintar mengendalikan teknologi bukan dikendalikan oleh teknologi.

- 4) Merubah paradigma berfikir siswa dan orang tua mereka, yakni dari mencari pekerjaan setelah lulus sekolah menjadi penyedia lapangan kerja



## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan sosialisasi ini adalah :

1. karakter kewirausahaan bagi generasi muda merupakan langkah pembentukan mental wirusaha. Kegiatan ini tidak sekedar mengajarkan siswa tentang cara menemukan peluang usaha, tetapi lebih dari itu, melatih mereka untuk memiliki mental dan karakter diri yang kokoh.
2. Dampak negatif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat harus direspon dengan memberikan pemahaman kepada pengguna aktif bahwa mereka harus jeli dan pintar dalam mengendalikan teknologi tersebut sehingga kehadiran teknologi dapat mendatangkan mamfaat positif bagi mereka dan bukan malah mereka yang dikendalikan oleh teknologi
3. Dengan dilakukannya kegiatan pengenalan karakter kewirausahaan terhadap siswa, seperti sosialisasi serta kegiatan yang dapat dikoordinasikan bersama guru dalam proses pembelajaran baik perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran pada setiap aspek yang diajarkan, maka karakter kewirusahaan akan tertanam dan tumbuh dalam diri siswa.

Saran dari kegiatan sosialisasi ini adalah kepada pihak terkait untuk dapat memberikan asupan materi karakter kewirausahaan di semua jenjang pendidikan dengan tujuan agar generasi digital memiliki mental yang mandiri, kreatif dan pekerja keras dan menjadi filter guna meminimalisir dampak negatif dari teknologi digital. Implementasi pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan dengan menyesuaikan materi dan jenjang pendidikan yang disasarkan di sekolah menengah atas misalnya melalui kegiatan seperti *market day*, bazar, ataupun sosialisasi tentang kewirausahaan, akan menjadi inovasi baru dalam memperkenalkan dunia wirausaha kepada siswa jenjang menengah atas melalui sosialisasi, pelatihan dan membina potensi siswa.

## REFERENSI

- Firmansyah, M. A., & Roosmawarni, A. (2019). *Kewirausahaan (Dasar dan Konsep)*. Surabaya: Qiara Media.
- Ponidi, M. (2020). Digitalisasi sekolah melalui pengembangan website dan layanan sekolah berbasis Teknologi informasi. *jurnal INTEK Vol 3, Nomor 1*.
- Raza, E., Sabaruddin, L. O., & Komala, A. L. (2020). Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0. *Jurnal Logistik Indonesia Vol 4, No.1 April 2020*, 49-63.
- Rusdiana. (2016). *Kewirausahaan ; Teori dan Praktek*. Bandung: Pustaka Setia.
- Stillman, D., & Jonah. (2018). *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suharyono. (2017). Sikap dan Perilaku Wirausahawan. *Jurnal Ilmu dan Budaya, Vol. 40, No.56, Mei 2017*.
- Widodo, A. S. (2012). *Entrepreneur Agribusiness*. Yogyakarta: Jaring Inspiratif.
- Wijoyo, H., & dkk. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industry 4.0*. Pekan Baru: Pena Persada.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial. Vol. 5 Nomor 1* , 69-87.