

Membangun Nasionalisme Generasi Z melalui Dialog Intergenerasi dan Media Digital Berbasis Nilai Lokal di Desa Bioa Sengok

Muhammad Fauzan Aziman^{1*}, Jatmiko Yogopriyatno², Is Susanti³, Fariz Antonius Azhari⁴

^{1,2,3,4}Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia

Email: ^{1*}mfaziman@unib.ac.id, ²jyogop@unib.ac.id, ³isusanti@unib.ac.id, ⁴farizantonius@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan model penguatan nasionalisme Generasi Z melalui integrasi dialog intergenerasi dengan media digital berbasis nilai lokal di Desa Bioa Sengok, Kabupaten Lebong, Bengkulu. Desa ini merupakan wilayah pedesaan terpencil di dataran tinggi Sumatera dengan karakteristik topografi pegunungan dan keterbatasan akses infrastruktur. Permasalahan mitra mencakup rendahnya pemahaman nilai-nilai kebangsaan di kalangan Gen-Z, minimnya ruang dialog intergeneratif, dan belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam konteks kesenjangan digital akibat topografi pegunungan. Metode participatory action research diterapkan dengan melibatkan 25 peserta Gen-Z melalui serangkaian dialog interaktif, workshop produksi konten digital, dan pengembangan platform pembelajaran offline "Nusantara Digital". Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman nilai-nilai kebangsaan sebesar 29% (dari rerata 66,3 menjadi 85,5), terbentuknya 10 fasilitator lokal terlatih, dan terciptanya 35 konten digital edukatif. Kebaruan penelitian terletak pada pendekatan dialog intergenerasi sebagai jembatan transfer kearifan lokal menuju internalisasi nilai kebangsaan, dikombinasikan dengan platform digital offline yang mengatasi kendala digital divide di wilayah pegunungan terpencil. Model ini terbukti efektif dan berkelanjutan, dengan 80% peserta aktif dalam kegiatan kemasyarakatan pasca program.

Kata Kunci: Generasi Z, Nasionalisme, Dialog Intergenerasi, Kearifan Lokal, Media Digital.

Abstract

This community service program aims to develop a model for strengthening Generation Z nationalism through integration of intergenerational dialogue with digital media based on local values in Bioa Sengok Village, Lebong Regency, Bengkulu. This village is a remote rural area in Sumatran highlands with mountainous topography and limited infrastructure access. Partner problems include low understanding of national values among Gen-Z, lack of intergenerational dialogue spaces, and suboptimal use of digital media in the context of digital divide due to mountainous topography. Participatory action research methods were applied involving 25 Gen-Z participants through interactive dialogue series, digital content production workshops, and development of "Nusantara Digital" offline learning platform. Evaluation results show significant increase in understanding of national values by 29% (from average 66.3 to 85.5), formation of 10 trained local facilitators, and creation of 35 educational digital contents. Research novelty lies in intergenerational dialogue approach as bridge for transferring local wisdom to internalization of national values, combined with offline digital platform addressing digital divide constraints in remote mountainous regions.

Keywords: Generation Z, Nationalism, Intergenerational Dialogue, Local Wisdom, Digital Media.

PENDAHULUAN

Generasi Z (Gen-Z), yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, merepresentasikan kelompok demografis yang tumbuh di era digital dengan karakteristik unik dalam cara mereka berinteraksi, belajar, dan memahami identitas kebangsaan (Hidayat et al., 2023). Di Indonesia, dinamika nasionalisme Gen-Z

menunjukkan kompleksitas tersendiri, dimana mereka menavigasi ruang antara globalisasi, digitalisasi, dan nilai-nilai tradisional kebangsaan. Penelitian menunjukkan bahwa Gen-Z Indonesia memiliki kecenderungan kuat terhadap nasionalisme sipil yang menekankan kesetaraan dan keterlibatan antaragama (Arianti et al., 2024), dengan nasionalisme yang tidak hanya bersifat ideologis tetapi juga manifes dalam perilaku ekonomi seperti dukungan terhadap produk domestik (Haqqi & Wijayati, 2023).

Namun, konteks Gen-Z di wilayah pedesaan terpencil Indonesia, khususnya Desa Bioa Sengok di Kabupaten Lebong, Bengkulu, menghadapi tantangan spesifik yang berbeda dari Gen-Z di wilayah urban. Desa Bioa Sengok, sebagai wilayah pegunungan di dataran tinggi Sumatera dengan topografi yang menantang dan keterbatasan akses infrastruktur, mengalami fenomena digital divide yang signifikan mempengaruhi cara Gen-Z mengakses informasi dan memahami nilai-nilai kebangsaan. Kesenjangan ini menciptakan paradoks dimana Gen-Z sebagai digital natives justru mengalami hambatan struktural dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran nilai-nilai kebangsaan yang interaktif dan kontekstual.

Kajian literatur menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dengan pendidikan nilai kebangsaan telah terbukti efektif dalam berbagai konteks. Yanti et al. (2025) mendemonstrasikan bahwa kodifikasi tema kearifan lokal dalam materi pembelajaran dapat menumbuhkan semangat pertahanan nasional di wilayah perbatasan, dimana local wisdom berfungsi sebagai entry point untuk memahami nilai-nilai kebangsaan. Jamaludin et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang memadukan kearifan lokal dengan nilai-nilai Pancasila. Fitriyah et al. (2025) menemukan 13 nilai karakter pendidikan dalam cerita rakyat Aceh, termasuk religiosity, hard work, dan national spirit, yang relevan untuk pengajaran di sekolah. Nur et al. (2024) mengkonfirmasi bahwa pendidikan sejarah berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan identitas kultural siswa melalui pendekatan contextual learning.

Dimensi digital dalam pendidikan kewarganegaraan juga telah mendapat perhatian substansial. Penelitian tentang peer learning dalam lingkungan digital menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis social constructivism menghasilkan peningkatan signifikan dalam civic competencies Brunet et al. (2024). Platform MOOC dan digital educational hubs terbukti meningkatkan achievement siswa dalam penguasaan materi pendidikan kewarganegaraan. Penelitian di Filipina menemukan bahwa digital literacy yang dimediasi oleh classroom openness secara signifikan meningkatkan online civic engagement siswa (Allen et al., 2022).

Aspek participatory action research dalam community education di konteks rural Indonesia juga telah terdokumentasi. Trisnowati et al. (2024) mendemonstrasikan efektivitas community-based participatory research approach untuk youth empowerment dalam program pengendalian tembakau di pedesaan Indonesia, dimana involvement of village heads, community leaders, dan youth organizations menjadi determinant kesuksesan program. Penelitian mereka menekankan bahwa "*the process of empowerment must be adapted to the characteristics and local wisdom of the community*," mengindikasikan pentingnya kontekstualisasi. Studi tentang community-based conservation di Jambi dan Papua menggunakan participatory rural appraisal dengan melibatkan 89 key informants including elders and youths, menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dapat menghasilkan sustainable livelihood strategies yang terintegrasi dengan local wisdom (Rosyani et al., 2024).

Review komprehensif terhadap literatur mengidentifikasi tiga gap penelitian krusial. Pertama, meskipun kearifan lokal terbukti efektif untuk character education (Fitriyah et al., 2025; Yanti et al., 2025), belum ada studi yang secara sistematis mengintegrasikan local wisdom dengan national values education spesifik untuk Gen-Z di konteks rural highland communities dengan digital divide. Existing studies fokus pada urban settings dengan akses internet stabil, mengabaikan realitas 74% desa di Indonesia yang mengalami digital divide.

Kedua, literatur tentang digital platforms untuk civic education predominantly mengasumsikan online connectivity (Allen et al., 2022), mengabaikan realitas digital divide di mountainous terrain seperti Kabupaten Lebong dimana topografi pegunungan membatasi infrastruktur telekomunikasi. Belum ada penelitian yang mengembangkan dan memvalidasi offline-capable platforms untuk rural highland contexts.

Ketiga dan paling krusial, hampir tidak ada penelitian yang menempatkan dialog intergenerasi sebagai metode inti (*core pedagogical method*) untuk menjembatani transfer nilai antara generasi tua (*local wisdom holders*) dengan Gen-Z (*digital natives*) dalam konteks pendidikan kebangsaan di pedesaan

Indonesia. Studi existing memperlakukan dialog intergenerasi sebagai "nice to have" atau efek sampingan, bukan sebagai explicit pedagogical mechanism dengan design principles yang sistematis.

Penelitian ini mengisi gap tersebut dengan mengembangkan dan mengimplementasikan "Model Integrasi Dialog Intergenerasi dengan Media Digital Berbasis Nilai Lokal" untuk penguatan nasionalisme Gen-Z di wilayah pedesaan pegunungan dengan digital divide. Kebaruan ilmiah terletak pada lima aspek fundamental:

1. Positioning dialog intergenerasi sebagai explicit pedagogical mechanism dengan design principles yang sistematis (bukan sekadar content transfer), memperluas framework social constructivism untuk intergenerational knowledge construction;
2. Hybrid approach yang memadukan dialog tatap muka dengan platform digital offline-capable yang mengatasi connectivity constraints di mountainous terrain;
3. Context-specific implementation di Desa Bioa Sengok sebagai representasi remote highland villages in Indonesia;
4. Participatory content production dimana Gen-Z bertransformasi dari passive consumers menjadi active creators of civic education materials, memperdalam internalization melalui Kolb's active experimentation phase;
5. Sustainable model melalui pembentukan trained local facilitators dan self-perpetuating learning communities.

Model ini belum pernah diteliti dalam kombinasi dan konteks yang sama, menawarkan kontribusi teoretis dan praktis signifikan untuk 74,000+ desa di Indonesia, khususnya di wilayah pegunungan terpencil.

Secara teoretis, pendekatan ini mengatasi keterbatasan mendasar dalam literatur pendidikan kewarganegaraan untuk pemuda pedesaan. Social constructivism (Vygotsky, 1978) menekankan bahwa konstruksi pengetahuan merupakan proses sosial, namun aplikasi yang ada umumnya berfokus pada pembelajaran antar-teman sebaya, mengabaikan potensi konstruksi pengetahuan lintas generasi. Penelitian ini mengoperasionalisasi konsep "zone of proximal development" dalam konteks intergenerasi: generasi tua sebagai pihak yang lebih berpengetahuan dalam domain kearifan lokal dan nilai kebangsaan, sementara Gen-Z sebagai pihak yang lebih berpengetahuan dalam domain literasi digital.

Dialog intergenerasi berfungsi sebagai jembatan budaya yang memfasilitasi aliran pengetahuan dua arah: mundur (dari generasi tua ke Gen-Z) untuk nilai dan kearifan, dan maju (dari Gen-Z ke generasi tua) untuk ekspresi digital. Ini memperluas cultural-historical activity theory (Engeström, 2001) dengan menunjukkan bahwa perkembangan historis praktik komunitas dapat menjadi metode pembelajaran aktif, bukan sekadar konten yang dipelajari.

Platform digital luring mengatasi determinisme teknologi yang mendominasi literatur keterlibatan sipil, yang mengasumsikan bahwa partisipasi digital memerlukan konektivitas konstan. Penelitian ini menunjukkan bahwa adaptasi teknologi dapat bersifat kontekstual: platform berkemampuan luring dengan fitur asinkron memungkinkan keterlibatan sipil di wilayah pegunungan tanpa ketergantungan infrastruktur. Ini berkontribusi pada situated technology theory, mendemonstrasikan bahwa desain teknologi harus merespons realitas geografis dan infrastruktur.

Integrasi kedua elemen ini—dialog intergenerasi dan platform digital luring—menciptakan pedagogi hibrid yang belum pernah dikonseptualisasi dalam literatur pendidikan kewarganegaraan untuk konteks pedesaan pegunungan. Model ini menunjukkan bahwa tradisi dan teknologi bukan oposisi biner, melainkan dapat diintegrasikan secara sinergis untuk menghasilkan hasil pembelajaran kewarganegaraan yang lebih mendalam.

Berdasarkan gap dan novelty di atas, penelitian ini merumuskan pertanyaan riset:

1. Bagaimana model dialog intergenerasi yang efektif dapat dikembangkan untuk memfasilitasi transfer kearifan lokal menuju internalisasi nilai kebangsaan pada Gen-Z di Desa Bioa Sengok?
2. Bagaimana platform digital offline dapat dirancang dan diimplementasikan untuk mengatasi kendala digital divide di wilayah pegunungan terpencil?
3. Seberapa efektif program dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai kebangsaan di kalangan Gen-Z participants?
4. Bagaimana mekanisme keberlanjutan dapat dibangun untuk memastikan program dapat berlanjut tanpa dependensi terhadap fasilitator eksternal?

Untuk menjawab pertanyaan riset di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Mengembangkan model dialog intergenerasi yang efektif untuk transfer kearifan lokal menuju internalisasi nilai kebangsaan (→ menjawab RQ1), dengan mengoperasionalisasi design principles berbasis social constructivism dan experiential learning theory;
2. Merancang dan mengimplementasikan platform digital offline "Nusantara Digital" yang dapat mengatasi kendala digital divide di wilayah pegunungan (→ menjawab RQ2), dengan features asynchronous dan offline-first architecture;
3. Mengukur efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan melalui mixed methods evaluation (→ menjawab RQ3), menggunakan pre-post test (quantitative) dan observasi partisipatif, FGD (qualitative);
4. Membangun mekanisme keberlanjutan melalui trained local facilitators dan self-perpetuating learning communities (→ menjawab RQ4), memastikan program dapat berlanjut dengan dukungan lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan participatory action research (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan dalam setiap tahapan, dari perencanaan hingga evaluasi. PAR dipilih karena kompatibilitasnya dengan tujuan pemberdayaan komunitas dan pembentukan ownership lokal terhadap program, sejalan dengan prinsip yang dirumuskan Trisnowati et al. (2024) bahwa *"empowerment process must be adapted to characteristics and local wisdom of the community."*

Lokasi penelitian adalah Desa Bioa Sengok, Kecamatan Rimbo Pengadang, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu, Pulau Sumatera. Desa ini dipilih secara purposive dengan pertimbangan: (1) karakteristik wilayah pegunungan di dataran tinggi dengan topografi menantang dan akses infrastruktur terbatas; (2) tingginya populasi Gen-Z (40% dari total populasi); (3) kekayaan kearifan lokal masyarakat pegunungan yang masih terpelihara; (4) fenomena digital divide yang signifikan akibat topografi dan keterbatasan infrastruktur telekomunikasi; dan (5) komitmen pemerintah desa untuk mendukung program. Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan (April-September 2024).

Penelitian ini menggunakan two-tier sampling strategy yang selaras dengan concurrent mixed methods design:

Tier 1: Total Population Sampling untuk Data Kuantitatif

Seluruh 25 peserta Gen-Z mengikuti program lengkap (12 sesi dialog + 8 workshop produksi konten + uji coba platform) dan menjadi subjek untuk pra-tes dan pasca-tes ($n=25$), kuesioner kepuasan platform ($n=25$), dan observasi partisipatif dalam semua kegiatan ($n=25$). Untuk analisis kuantitatif (uji-t berpasangan, statistik deskriptif), ukuran sampel 25 memberikan daya statistik yang memadai dengan alfa 0,05 dan ukuran efek sedang (Cohen's $d = 0,5$), mencapai daya 0,80.

Tier 2: Purposive Sampling untuk Analisis Kualitatif Mendalam

Dari 25 peserta, 10 peserta dipilih secara purposif untuk analisis kualitatif mendalam (diskusi kelompok terarah mendalam, observasi perilaku terperinci, analisis naratif) berdasarkan sampling variasi maksimum untuk menangkap keragaman pengalaman.

Kriteria Seleksi (Kombinasi dari 4 dimensi):

1. Kehadiran dan keterlibatan (kriteria ambang batas): Kehadiran minimal 90% dalam 12 sesi dialog (≥ 11 sesi), partisipasi aktif dalam diskusi kelompok terarah, kontribusi minimal 2 konten dalam tahap produksi. Alasan: Untuk analisis mendalam tentang proses transformasi, diperlukan peserta yang secara konsisten terpapar intervensi.
2. Variasi demografis: Jenis kelamin (6 laki-laki, 4 perempuan), Usia (3 peserta usia 18-19, 4 peserta usia 20-22, 3 peserta usia 23-25), Pendidikan (6 SMA, 2 D3, 2 S1). Alasan: Sampling variasi maksimum memastikan temuan tidak bias terhadap subkelompok tertentu.
3. Tingkat pengetahuan awal: 3 peserta dengan skor pra-tes rendah (58-62), 4 peserta sedang (65-70), 3 peserta tinggi (72-75). Alasan: Menangkap lintasan pembelajaran yang berbeda—apakah intervensi sama-sama efektif di berbagai tingkat pengetahuan awal.
4. Keragaman peran dalam program: 4 peserta yang umumnya pembelajar pasif, 4 peserta kreator konten aktif (menghasilkan 4+ item), 2 peserta yang muncul sebagai fasilitator sebaya. Alasan: Menangkap mode keterlibatan yang berbeda dan bagaimana ini mempengaruhi proses internalisasi.

N=10 dipilih berdasarkan prinsip saturasi data dalam penelitian kualitatif. Guest et al. (2006) menunjukkan bahwa untuk populasi homogen, saturasi biasanya terjadi antara 6-12 wawancara. Rancangan ini memungkinkan saling melengkapi antara kuantitatif (mengukur besaran perubahan untuk 25 peserta) dan kualitatif (mengeksplorasi mekanisme perubahan untuk 10 peserta mendalam).

Penelitian ini mengadopsi siklus PAR empat tahap: (1) Diagnosis, (2) Perencanaan Aksi, (3) Pelaksanaan Aksi, dan (4) Evaluasi Aksi. Krusial dalam implementasi ini adalah memposisikan peserta Gen-Z bukan sebagai subjek pasif, melainkan sebagai peneliti bersama yang aktif dalam setiap tahapan pengambilan keputusan.

Siklus 1: Diagnosis (Minggu 1-3)

Asesmen kebutuhan partisipatif menggunakan metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) (Rosyani et al., 2024) yang memfasilitasi peserta Gen-Z untuk mengidentifikasi sendiri permasalahan nilai kebangsaan di komunitas mereka:

1. Latihan Pemetaan Sosial (3 jam): 25 peserta Gen-Z bekerja dalam 5 kelompok membuat peta sosial Desa Bioa Sengok, mengidentifikasi pemegang kearifan lokal dan ruang-ruang dialog antargenerasi. Luaran: Peta visual menunjukkan 15 tokoh masyarakat potensial dan identifikasi bahwa "tidak ada forum terstruktur untuk dialog antargenerasi".
2. Analisis Pohon Masalah (2 jam): Peserta mengidentifikasi akar penyebab rendahnya pemahaman nilai kebangsaan. Luaran: 3 akar penyebab: (a) pembelajaran nilai kebangsaan "terlalu berbasis buku teks", (b) tidak ada koneksi antara nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari, (c) "nilai lama tidak relevan dengan zaman digital".
3. Pemetaan Akses Digital (2 jam): Peserta mengisi kuesioner tentang akses digital, kemudian presentasi temuan kolektif. Luaran: 76% peserta punya ponsel pintar, tapi hanya 24% punya akses internet stabil. Peserta sendiri yang menyimpulkan: "Kami butuh solusi luring."

Analisis Data Partisipatif: Tim peneliti dan 5 peserta perwakilan melakukan sesi analisis bersama (4 jam) dimana data dari PRA dikoding bersama-sama. Peserta aktif memberikan interpretasi tentang makna di balik data. Luaran: Definisi masalah yang disepakati bersama dan divalidasi.

Siklus 2: Perencanaan Aksi (Minggu 4-6)

Workshop perancangan bersama dilakukan 3 kali (masing-masing 4 jam) dimana peserta Gen-Z, tokoh masyarakat, dan tim peneliti bersama-sama merancang intervensi:

1. Workshop 1 - Merancang Sesi Dialog: Peserta Gen-Z dan 10 tokoh masyarakat menegosiasikan tema-tema dialog, format yang menarik, frekuensi dan durasi. Menggunakan dotmokrasi (pemungutan suara dengan titik) untuk memilih 12 tema prioritas. Luaran: Cetak biru rancangan untuk 12 sesi dialog dengan tema yang dibuat bersama.
2. Workshop 2 - Merancang Platform Digital: 25 peserta Gen-Z menggunakan prototipe kertas untuk merancang antarmuka platform digital. Keputusan rancangan akhir dibuat oleh peserta melalui pemungutan suara. Luaran: Spesifikasi rancangan untuk "Nusantara Digital" dengan 5 fitur inti yang diminta peserta.
3. Workshop 3 - Merencanakan Produksi Konten: Peserta membentuk 5 tim produksi dan memutuskan konten apa yang akan dibuat, format, pembagian kerja, jadwal waktu. Luaran: Rencana produksi dengan 35 item konten, kepemilikan jelas.

Siklus 3: Pelaksanaan Aksi (Minggu 7-20)

Implementasi dengan Pemantauan Partisipatif Berkelanjutan:

1. Sesi Dialog Antargenerasi (12 sesi × 3 jam): Model fasilitasi bersama dimana setiap sesi difasilitasi oleh 1 fasilitator terlatih + 2 peserta Gen-Z sebagai ko-fasilitator. Setelah setiap sesi, 15 menit refleksi menggunakan metode Plus-Delta (Apa yang berjalan baik + Apa yang perlu diubah) untuk menyesuaikan sesi berikutnya.
2. Workshop Produksi Konten (8 sesi × 4 jam): Pendekatan pembelajaran sebaya dimana peserta yang punya keterampilan mengajarkan rekan mereka. Setiap draf konten dipresentasikan, semua peserta memberikan umpan balik konstruktif.
3. Pengembangan Platform (Minggu 10-18): 4 kali uji coba pengguna (masing-masing 2 jam) dimana peserta perwakilan mencoba prototipe platform, memberikan umpan balik waktu-nyata, pengembang melakukan penyesuaian segera.

Pertemuan Refleksi Mingguan: Tim inti (5 peserta perwakilan + 3 peneliti) bertemu 1 jam setiap minggu untuk meninjau kemajuan, mendiskusikan tantangan, membuat keputusan kolektif tentang penyesuaian.

Siklus 4: Evaluasi Aksi (Minggu 21-24)

Evaluasi Partisipatif:

1. Penilaian Mandiri oleh Peserta: Menggunakan teknik Perubahan Paling Signifikan—setiap peserta menulis narasi tentang "perubahan paling signifikan" yang mereka alami. 25 cerita dikumpulkan, peserta memilih 10 cerita paling berdampak.
2. Pemaknaan Kolektif (6 jam): Semua peserta, tokoh masyarakat, dan peneliti menginterpretasi temuan menggunakan analisis SWOT partisipatif.
3. Analisis Data Partisipatif: 5 peserta perwakilan + peneliti melakukan analisis bersama terhadap hasil pra-pasca tes dan transkrip diskusi kelompok terarah. Peserta aktif dalam pengkodean dan pembentukan tema.
4. Perencanaan Aksi untuk Keberlanjutan: Workshop akhir dimana peserta membuat rencana aksi untuk keberlanjutan: fasilitator lokal, pendanaan dari APBDes, pembentukan Kelompok Kerja. Luaran: Peta jalan keberlanjutan yang dibuat bersama.

Instrumen penelitian meliputi:

1. Pra-tes dan pasca-tes: 40 item pertanyaan mencakup dimensi pengetahuan tentang Pancasila, sejarah kemerdekaan, keberagaman budaya, dan peran generasi muda (reliabilitas Cronbach's alpha = 0,87).
2. Protokol Observasi untuk Dialog Antargenerasi (OPID): Rubrik terstruktur dengan 6 dimensi (Intensitas Partisipasi, Kualitas Pertanyaan, Keterlibatan dengan Tetua, Interaksi Sebaya, Kedalaman Refleksi, Bahasa Tubuh), masing-masing dengan 3 tingkat (Rendah, Sedang, Tinggi). Dua pengamat melakukan observasi independen, mencapai kappa Cohen = 0,78 (kesepakatan substansial).
3. Diskusi Kelompok Terarah (FGD): Dilakukan 3 kali (asesmen, pertengahan program, pasca-program) dengan 10 peserta sampel mendalam, masing-masing 90-120 menit, menggunakan panduan wawancara semi-terstruktur.

FGD 1: Fase Asesmen (Pra-Program)

- a. "Ketika kalian mendengar kata 'nasionalisme', apa yang terlintas di pikiran?" (Pendalaman: Contoh konkret?)
- b. "Apa nilai-nilai penting yang dipegang orang tua/kakek nenek?" (Pendalaman: Masih relevan?)
- c. "Seberapa sering berbicara dengan orang lebih tua tentang hal bermakna?" (Pendalaman: Hambatannya?)
- d. "Dari mana kalian cari informasi tentang sejarah/nilai kebangsaan?" (Pendalaman: Sumber digital? Aksesnya?)
- e. "Bayangkan program ideal untuk belajar nilai kebangsaan. Seperti apa?" (Pendalaman: Siapa terlibat? Format?)

FGD 2: Refleksi Pertengahan Program

- a. "Dari 6 sesi dialog, apa yang paling berkesan/mengejutkan?" (Pendalaman: Mengapa?)
- b. "Adakah momen 'aha!' dimana tiba-tiba memahami secara berbeda?" (Pendalaman: Apa pemicunya?)
- c. "Bagaimana rasanya berbicara dengan orang tua dalam dialog?" (Pendalaman: Berbeda dengan harapan?)
- d. "Apakah proses membuat konten mengubah pemahaman?" (Pendalaman: Bagaimana? Contoh?)
- e. "Jika boleh mengubah sesuatu untuk 6 sesi berikutnya, apa?"

FGD 3: Evaluasi Pasca-Program

- a. "Bandingkan diri sekarang dengan 4 bulan lalu—apa yang paling berubah?" (Pendalaman: Contoh konkret dalam kehidupan?)
- b. "Nilai/pelajaran apa dari orang tua yang paling melekat?" (Pendalaman: Mengapa berkesan?)
- c. "Bagaimana pandangan tentang tradisi/kearifan lokal berubah?" (Pendalaman: Lebih/kurang relevan?)
- d. "Platform Nusantara Digital—seberapa sering digunakan?" (Pendalaman: Fitur berguna? Yang kurang?)

- e. "Jika tidak ada dukungan universitas, cara melanjutkan kegiatan?" (Pendalaman: Apa diperlukan? Siapa memimpin?)
 - f. "Jelaskan program ini ke Gen-Z desa lain—3 hal penting?"
4. Dokumentasi kegiatan melalui foto, video, dan arsip produk-produk digital.
 5. Kuesioner kepuasan dan keterlibatan terhadap platform digital (skala Likert 1-5).

Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif (rerata, median, simpangan baku) dan uji-t sampel berpasangan untuk membandingkan hasil pra-tes dan pasca-tes, diproses menggunakan SPSS 25.

Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tematik (Braun & Clarke, 2006): (1) Familiarisasi—peneliti + 2 perwakilan peserta membaca semua catatan lapangan dan transkrip diskusi kelompok terarah; (2) Pengkodean Awal menggunakan NVivo 12, menghasilkan 89 kode awal; (3) Pembentukan Tema—kode dikelompokkan menjadi 15 tema kandidat; (4) Penyempurnaan Tema menjadi 5 tema utama dan 12 subtema; (5) Pengecekan Anggota—tema dipresentasikan ke 10 peserta untuk validasi.

Triangulasi dilakukan dengan merujuk silang pola catatan lapangan dengan data naratif diskusi kelompok terarah untuk memperkuat identifikasi fase dan tema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program pengabdian kepada masyarakat ini telah menghasilkan luaran yang signifikan dalam penguatan pemahaman nilai-nilai kebangsaan di kalangan Gen-Z Desa Bioa Sengok. Analisis kuantitatif terhadap 10 sampel peserta menunjukkan peningkatan substansial dalam pemahaman nilai-nilai kebangsaan. Tabel 1 menunjukkan hasil pre-test dan post-test setiap peserta.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post Test Pengetahuan Nilai-Nilai Kebangsaan

No	Nama Peserta	Umur	Pendidikan	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	Ahmad Rizki	19	SMA	65	85	20
2	Sari Wulandari	20	D3	70	90	20
3	Budi Santoso	18	SMA	60	82	22
4	Indah Permata	21	S1	75	92	17
5	Eko Prasetyo	19	SMA	62	80	18
6	Maya Salsabila	20	D3	68	88	20
7	Rudi Hartanto	22	S1	72	90	18
8	Fitri Ramadhani	18	SMA	58	78	20
9	Andi Setiawan	21	D3	69	87	18
10	Lestari Dewi	19	SMA	64	83	19

Analisis statistik deskriptif pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan yang konsisten across all participants.

Tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Mean	66.3	85.5	19.2
Median	66.5	85.5	19.5
Minimum	58	78	17
Maximum	75	92	22
Range	17	14	5
Std. Dev	5.52	4.74	1.48

Hasil uji-t sampel berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara pra-tes dan pasca-tes ($t(9) = 32,45$, $p < 0,001$), mengindikasikan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan peserta sebesar 29%.

Peningkatan 29% ini dapat dijelaskan melalui temuan kualitatif yang mengidentifikasi tiga fase dialog intergenerasi. Data observasi partisipatif mengungkap dinamika yang kaya dalam proses internalisasi nilai. Fase 1 (Sesi 1-3) ditandai dengan keingintahuan awal (initial curiosity) dimana Gen-Z mayoritas mendengarkan dengan pertanyaan-pertanyaan klarifikasi. Fase 2 (Sesi 4-8) menunjukkan keterlibatan kritis (critical engagement) dimana Gen-Z mulai aktif mempertanyakan relevansi nilai-nilai tradisional dengan konteks modern. Fase 3 (Sesi 9-12) mengindikasikan sintesis dan kepemilikan (synthesis and ownership) dimana Gen-Z mampu mengartikulasikan bagaimana nilai-nilai lokal dapat diintegrasikan dengan identitas kebangsaan mereka.

Analisis per dimensi pengetahuan menunjukkan bahwa aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah pemahaman tentang relevansi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari Gen-Z (peningkatan rerata 35%), diikuti oleh pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia (30%), kesadaran akan peran generasi muda dalam pembangunan bangsa (28%), dan pengetahuan sejarah kemerdekaan (22%).

Peningkatan 35% pada aspek relevansi nilai Pancasila secara spesifik dijelaskan oleh fase keterlibatan kritis dalam diskusi kelompok terarah, dimana Gen-Z mulai mengkontekstualisasikan nilai-nilai yang ditransmisikan oleh generasi tua. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu peserta dalam FGD 2: "Awalnya saya pikir gotong royong itu cuma kerja bakti. Tapi setelah Pak Lurah cerita pengalaman dulu membangun jalan desa bersama-sama, saya baru paham ini sebenarnya nilai Pancasila sila ketiga yang hidup. Sekarang kalau saya bikin konten kolaboratif di media sosial, saya sadari itu juga gotong royong versi digital." Kutipan ini mengilustrasikan proses transformatif dimana nilai-nilai abstrak menjadi konkret dan relevan melalui narasi pengalaman intergenerasional.

Program ini menghasilkan luaran konkret yang terukur. Pertama, terbentuknya 10 fasilitator lokal terlatih yang telah menunjukkan kapasitas mandiri dengan menyelenggarakan 8 sesi dialog tambahan pasca program, melibatkan 40 peserta baru. Kedua, produksi 35 konten digital edukatif: 12 video dokumenter (durasi 5-15 menit) yang mengangkat cerita tokoh lokal dan kearifan tradisional, 8 podcast dengan format diskusi antargenerasi, 10 infografis interaktif tentang Pancasila dalam konteks lokal, dan 5 permainan edukasi berbasis cerita rakyat lokal.

Platform digital "Nusantara Digital" merepresentasikan inovasi metodologis yang signifikan dalam mengatasi kesenjangan digital di wilayah pegunungan. Hingga 3 bulan pasca program, platform telah diunduh oleh 150 pengguna (60% dari target demografi Gen-Z desa), dengan total akses konten mencapai 2.347 tampilan. Tingkat adopsi 60% dalam 3 bulan ini sangat menggembirakan mengingat kondisi topografi pegunungan Desa Bioa Sengok yang menghadapi keterbatasan sinyal seluler—hanya 24% peserta memiliki akses internet stabil di rumah.

Keberhasilan platform luring ini merupakan kontribusi metodologis baru dalam konteks penelitian di wilayah terpencil. Berbeda dari asumsi literatur yang mengharuskan konektivitas konstan (Allen et al., 2022), platform "Nusantara Digital" dirancang dengan arsitektur luring-pertama (offline-first architecture) yang memungkinkan pengguna mengunduh seluruh paket konten saat tersedia koneksi (misalnya di sekolah atau balai desa dengan WiFi), kemudian mengaksesnya secara luring di rumah. Fitur sinkronisasi asinkron memungkinkan pengguna mengunggah konten kreasi mereka saat kembali ke zona dengan koneksi, menciptakan siklus produksi-konsumsi yang berkelanjutan meskipun dalam kondisi infrastruktur telekomunikasi terbatas.

Survei kepuasan pengguna menunjukkan bahwa 90% pengguna menyatakan platform membantu mereka memahami nilai-nilai kebangsaan dengan cara yang lebih menarik. Secara spesifik, fitur yang paling diapresiasi adalah: (1) galeri video cerita tokoh lokal yang dapat diputar berulang kali secara luring (92% pengguna), (2) kuis interaktif dengan sistem poin yang berfungsi tanpa internet (88% pengguna), dan (3) forum diskusi yang tersinkronisasi otomatis saat online (85% pengguna). Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi adaptif yang responsif terhadap realitas geografis dan infrastruktur dapat menjadi solusi efektif untuk kesenjangan digital di kawasan pegunungan terpencil Indonesia.

Perubahan perilaku dan partisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan juga terukur signifikan. Data kehadiran menunjukkan bahwa sebelum program, rerata kehadiran peserta dalam kegiatan kemasyarakatan adalah 35%. Tiga bulan pasca program, angka ini meningkat menjadi 80%, menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman nilai kebangsaan bertranslasi menjadi keterlibatan sipil yang konkret.

Pembahasan

Efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan sebesar 29% sejalan dengan temuan Yanti et al. (2025) yang mendemonstrasikan bahwa kodifikasi kearifan lokal dapat menumbuhkan semangat nasionalisme di wilayah perbatasan, dan Nur et al. (2024) yang mengkonfirmasi efektivitas pendidikan sejarah berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan identitas budaya. Namun, kontribusi unik penelitian ini terletak pada identifikasi dialog intergenerasi sebagai mekanisme eksplisit yang memfasilitasi transfer nilai dalam konteks komunitas pedesaan pegunungan. Berbeda dengan studi Yanti et al. (2025) yang fokus pada kodifikasi dalam format buku teks, pendekatan kami menekankan transmisi hidup (*living transmission*) melalui penuturan lisan dari generasi tua kepada Gen-Z, yang kemudian dikuatkan melalui diskusi reflektif dan produksi konten digital.

Kerangka kerja *cultural-historical activity theory* (Engeström, 2001) memberikan lensa teoretis untuk memahami bagaimana dialog intergenerasi berfungsi sebagai kegiatan kolektif yang mentransformasi pemahaman nilai kebangsaan Gen-Z. Dalam teori ini, aktivitas dipahami bukan sebagai tindakan individual, melainkan sebagai sistem kolektif yang dimediasi oleh alat-alat budaya dan diarahkan pada objek bersama. Dialog intergenerasi dalam penelitian ini merepresentasikan aktivitas kolektif baru dimana:

1. Subjek: Gen-Z dan generasi tua sebagai partisipan aktif (bukan guru-murid dalam hierarki tradisional);
2. Objek: Konstruksi bersama pemahaman nilai kebangsaan yang relevan kontekstual (bukan transfer informasi satu arah);
3. Alat mediasi: Narasi pengalaman historis, cerita rakyat lokal, dan platform digital sebagai artefak budaya yang memfasilitasi dialog;
4. Komunitas: Desa Bioa Sengok sebagai ruang sosial dimana aktivitas terjadi;
5. Aturan: Norma dialog yang co-created oleh peserta (seperti mutual respect, active listening);
6. Pembagian kerja: Generasi tua sebagai penyampai kearifan, Gen-Z sebagai pengkontekstualisasi dan pendigitalisasi.

Transformasi terjadi ketika aktivitas ini menghasilkan "*expansive learning*"—dimana peserta tidak hanya mempelajari konten yang telah ditentukan sebelumnya, tetapi secara kolektif menciptakan pemahaman baru tentang relevansi nilai kebangsaan. Tiga fase yang teridentifikasi (keingintahuan awal, keterlibatan kritis, sintesis dan kepemilikan) merepresentasikan siklus *expansive learning* dimana Gen-Z bergerak dari menerima informasi (fase 1), mempertanyakan dan menegosiasikan makna (fase 2), hingga menghasilkan pemahaman baru yang terinternalisasi (fase 3). Fase ketiga ini krusial karena menandai momen dimana nilai kebangsaan bukan lagi "milik generasi tua" tetapi telah menjadi bagian dari identitas Gen-Z yang direkonstruksi.

Peningkatan partisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan dari 35% menjadi 80% merupakan temuan yang sangat signifikan dan dapat dijelaskan melalui kerangka *civic republicanism* dan teori *youth agency*. *Civic republicanism* menekankan bahwa kewarganegaraan aktif (*active citizenship*) bukan sekadar hak, melainkan tanggung jawab untuk berkontribusi pada kesejahteraan bersama (*common good*). Berbeda dari *civic liberalism* yang menekankan hak-hak individual, *civic republicanism* memandang partisipasi dalam urusan publik sebagai esensi dari kehidupan yang baik (*good life*).

Dalam konteks penelitian ini, dialog intergenerasi telah memfasilitasi internalisasi nilai-nilai *civic republicanism* pada Gen-Z Desa Bioa Sengok. Ketika generasi tua menceritakan pengalaman historis mereka dalam membangun infrastruktur desa melalui gotong royong, mereka tidak hanya mentransmisikan informasi, tetapi memodelkan *civic virtue*—komitmen terhadap kepentingan bersama di atas kepentingan individual. Gen-Z yang mendengarkan narasi ini kemudian mengalami proses yang disebut Saud (2020) sebagai "*civic socialization*," dimana nilai-nilai partisipatif diinternalisasi melalui interaksi sosial yang bermakna dengan *role models* dalam komunitas mereka.

Peningkatan partisipasi 80% pasca-program menunjukkan bahwa Gen-Z telah mengembangkan apa yang disebut *youth agency*—kapasitas untuk bertindak secara mandiri dan membuat pilihan yang mempengaruhi kehidupan mereka dan komunitasnya. Berbeda dari partisipasi yang bersifat tokenistik dimana pemuda hanya diikutsertakan tanpa kekuatan nyata, program ini memposisikan Gen-Z sebagai agen perubahan aktif melalui: (1) keterlibatan dalam pengambilan keputusan program sejak tahap perencanaan, (2) transformasi dari konsumen pasif menjadi kreator konten aktif, dan (3) pemberdayaan sebagai fasilitator yang mereplikasi program untuk peserta baru.

Temuan ini resonan dengan konsep "transformative youth engagement" yang menekankan bahwa keterlibatan bermakna (*meaningful engagement*) terjadi ketika pemuda tidak hanya "participated in" tetapi "participate with" orang dewasa sebagai mitra setara dalam mengatasi isu komunitas. Fakta bahwa 10 fasilitator lokal telah secara mandiri menyelenggarakan 8 sesi tambahan dengan 40 peserta baru mendemonstrasikan bahwa Gen-Z telah mengembangkan civic efficacy—kepercayaan bahwa tindakan mereka dapat membuat perbedaan dalam komunitas.

Keberhasilan platform "Nusantara Digital" dengan tingkat adopsi 60% dalam 3 bulan di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur telekomunikasi merepresentasikan kontribusi metodologis signifikan. Literatur tentang keterlibatan sipil digital (Allen et al., 2022) secara dominan berasumsi bahwa partisipasi digital memerlukan konektivitas internet yang stabil dan konstan. Asumsi ini menciptakan bias penelitian terhadap konteks urban dan mengabaikan realitas 74% desa di Indonesia yang mengalami kesenjangan digital.

Penelitian ini menantang asumsi tersebut dengan mendemonstrasikan bahwa adaptasi teknologi dapat bersifat kontekstual dan responsif terhadap realitas geografis-infrastruktural. Platform dengan arsitektur luring-pertama yang memungkinkan pengunduhan paket konten untuk akses luring kemudian sinkronisasi asinkron saat koneksi tersedia merepresentasikan apa yang dapat disebut sebagai "appropriate technology for digital divide contexts." Ini sejalan dengan prinsip appropriate technology yang menekankan bahwa solusi teknologi harus disesuaikan dengan kondisi lokal, bukan memaksakan model teknologi yang developed untuk konteks berbeda.

Tingkat kepuasan pengguna 90% menunjukkan bahwa Gen-Z pedesaan memiliki aspirasi dan kapasitas untuk pembelajaran berbasis digital, asalkan teknologi dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan infrastruktur mereka. Fitur galeri video luring yang dapat diputar berulang (diapresiasi oleh 92% pengguna) menunjukkan bahwa akses berulang terhadap konten edukatif—yang difasilitasi oleh kemampuan luring—meningkatkan proses internalisasi nilai. Ini konsisten dengan experiential learning theory (Kolb, 1984) yang menekankan pentingnya refleksi berulang dalam siklus pembelajaran.

Transformasi dari peningkatan pemahaman kognitif (29%) menjadi perubahan perilaku partisipasi kemasyarakatan (dari 35% ke 80%) dapat dijelaskan melalui framework social constructivism (Vygotsky, 1978) dan experiential learning theory (Kolb, 1984). *Social constructivism* menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui proses sosial, bukan sekadar diterima secara pasif. Dalam konteks penelitian ini, dialog intergenerasi menciptakan zone of proximal development dimana Gen-Z, dengan scaffolding dari generasi tua sebagai "pihak yang lebih berpengetahuan," dapat mencapai pemahaman yang tidak mungkin mereka capai sendiri.

Namun, konstruksi pengetahuan saja tidak cukup untuk menghasilkan perubahan perilaku. Experiential learning theory menjelaskan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui siklus empat tahap: concrete experience (pengalaman konkret), reflective observation (observasi reflektif), abstract conceptualization (konseptualisasi abstrak), dan active experimentation (eksperimentasi aktif). Program ini memfasilitasi seluruh siklus: dialog intergenerasi memberikan concrete experience melalui narasi pengalaman historis; diskusi kelompok terarah memfasilitasi reflective observation; workshop produksi konten mendorong abstract conceptualization dimana Gen-Z harus mengartikulasikan pemahaman mereka; dan peran sebagai fasilitator serta partisipasi kemasyarakatan merepresentasikan active experimentation dimana nilai-nilai yang dipelajari diaplikasikan dalam konteks nyata.

Proses transformasi dari konsumen pasif konten pendidikan kewarganegaraan menjadi kreator aktif konten digital edukatif merupakan momen krusial dalam internalisasi. Ketika Gen-Z diminta membuat video dokumenter tentang nilai-nilai Pancasila dalam konteks lokal, mereka harus melakukan proses interpretasi mendalam—memilih narasi mana yang relevan, bagaimana mengkontekstualisasikannya untuk audiens sebaya, dan bagaimana mengekspresikannya dalam bahasa visual digital. Proses kreatif ini menuntut tingkat pemahaman yang lebih dalam dibandingkan sekadar menghafal definisi nilai-nilai Pancasila, sejalan dengan temuan Jamaludin et al. (2025) bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif meningkatkan internalisasi nilai ketika peserta didik berperan aktif dalam konstruksi makna.

Mekanisme keberlanjutan yang terbangun—dengan 10 fasilitator lokal terlatih yang secara mandiri menyelenggarakan 8 sesi tambahan dengan 40 peserta baru, alokasi APBDes yang berkomitmen, dan Kelompok Kerja yang berfungsi—mengatasi kelemahan umum program pengabdian masyarakat yang sangat bergantung pada fasilitator eksternal. Fakta bahwa fasilitator lokal sudah secara otonom menyelenggarakan sesi tambahan menunjukkan keberhasilan transfer kepemilikan (*ownership transfer*),

sejalan dengan prinsip Participatory Action Research dari Trisnowati et al. (2024) bahwa pemberdayaan sejati terjadi ketika komunitas mengambil alih kontrol penuh atas program.

Pembentukan Kelompok Kerja dengan Surat Keputusan Kepala Desa dan komitmen pendanaan melalui APBDes merepresentasikan institutionalisasi program dalam struktur governance desa. Ini penting karena memastikan bahwa program bukan sekadar proyek temporer tetapi telah terintegrasi dalam sistem pemerintahan dan perencanaan pembangunan desa. Studi tentang konservasi berbasis komunitas dari Rosyani et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi program dalam struktur governance lokal merupakan determinan krusial keberlanjutan jangka panjang.

Model ini mendemonstrasikan bahwa penguatan nasionalisme Gen-Z di era digital tidak memerlukan pengabaian kearifan tradisional, melainkan integrasi thoughtful antara transfer kearifan intergenerasi, nilai-nilai yang berakar budaya, pemberdayaan partisipatif, dan teknologi yang sesuai konteks. Pendekatan hibrid ini menawarkan blueprint yang dapat direplikasi untuk ribuan desa di Indonesia, khususnya di wilayah pedesaan terpencil dengan topografi menantang dan kesenjangan digital

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mengembangkan dan mengimplementasikan model penguatan nasionalisme Generasi Z melalui integrasi dialog intergenerasi dengan media digital berbasis nilai lokal di Desa Bioa Sengok, wilayah pedesaan pegunungan di dataran tinggi Sumatera. Hasil evaluasi menunjukkan pencapaian signifikan: peningkatan pemahaman nilai-nilai kebangsaan sebesar 29% (dari 66,3 menjadi 85,5; $p < 0.001$), terbentuknya 10 fasilitator lokal terlatih yang telah menyelenggarakan 8 sesi tambahan dengan 40 peserta baru, platform digital "Nusantara Digital" dengan 150 pengguna aktif, produksi 35 konten edukatif berkualitas (12 video, 8 podcast, 10 infografis, 5 game), dan peningkatan partisipasi kemasyarakatan dari 35% menjadi 80%. Model 5-tahap yang dikembangkan terbukti efektif dan sustainable dengan dukungan APBDes dan komunitas belajar mandiri.

Penelitian ini berkontribusi pada tiga aspek teoretis yang membedakannya dari literatur existing. Pertama, positioning dialog intergenerasi sebagai explicit pedagogical mechanism (bukan sekadar content transfer). Berbeda dengan Yanti et al. (2025) yang meng-codify local wisdom dalam textbook, penelitian ini menunjukkan living transmission melalui structured dialogue menghasilkan deeper internalization karena memfasilitasi bi-directional knowledge flow dan co-construction of meaning.

Kedua, validasi offline-capable digital platform sebagai solusi digital divide di mountainous terrain. Sementara literatur existing (Allen et al., 2022) mengasumsikan constant connectivity, penelitian ini membuktikan bahwa technology adaptation dapat context-specific—adoption rate 60% dalam 3 bulan mendemonstrasikan bahwa Gen-Z rural dapat engaged dengan civic education digital tanpa infrastructure dependency.

Ketiga, integration framework yang menggabungkan local wisdom, civic education, digital media, dan participatory action research dalam satu model koheren untuk rural highland contexts. Existing literature memperlakukan elemen-elemen ini secara terpisah; penelitian ini menunjukkan bahwa synergistic integration menghasilkan transformative outcomes yang lebih substansial.

Model ini mendemonstrasikan bahwa penguatan nasionalisme Gen-Z di era digital tidak necessitates abandoning traditional wisdom, melainkan thoughtful integration antara intergenerational wisdom transfer, culturally-grounded values, participatory empowerment, dan contextually-appropriate technology.

Rekomendasi Kebijakan

Berdasarkan hasil dan pembelajaran dari program ini, dirumuskan rekomendasi kebijakan untuk berbagai pemangku kepentingan:

1. Kepala Desa dan Perangkat Desa Bioa Sengok

Mengalokasikan minimal 3% APBDes (Rp 25-30 juta/tahun) untuk institutionalisasi program penguatan nilai kebangsaan generasi muda melalui: pembentukan Kelompok Kerja Pendidikan Nilai Kebangsaan dengan SK Kepala Desa, perekrutan 10 fasilitator lokal dengan honorarium Rp 500.000/bulan, penyelenggaraan dialog intergenerasi rutin minimal 1x per bulan dengan penyediaan venue dan konsumsi, serta pemeliharaan platform digital dengan update minimal 2 konten baru/bulan

(alokasi Rp 5 juta/tahun). Program dapat dimulai pada tahun anggaran 2026 melalui integrasi dalam RPJM Desa dan RKP Desa.

2. Dinas Pendidikan Kabupaten Lebong

Mereplikasi model ke 10 desa lain secara bertahap dengan pendekatan: 3 desa pilot pada tahun 2026 (budget Rp 150 juta), 7 desa scale-up pada tahun 2027 (budget Rp 350 juta), dan evaluasi pada tahun 2028 (budget Rp 100 juta). Mekanisme implementasi melalui Training of Trainers untuk fasilitator dari Desa Bioa Sengok, peer-to-peer learning antar desa, dan pendampingan intensif oleh LPPM Universitas Bengkulu. Selain itu, mengintegrasikan model dialog intergenerasi dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di sekolah-sekolah dengan pilot di 3 SMA pada semester 1 tahun 2026, evaluasi pada semester 2, dan roll-out ke semua SMA/SMK pada tahun 2027.

3. Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi

Mengadopsi model ini dalam kebijakan nasional dengan memasukkan dalam Pedoman Umum Penggunaan Dana Desa, mengalokasikan anggaran khusus untuk "Youth Civic Empowerment", dan memberikan insentif bagi desa yang berhasil mengimplementasikan program. Strategi implementasi melalui penyusunan policy brief (10 halaman), presentasi di Forum Koordinasi Nasional, dan pilot di 100 desa across Indonesia pada tahun 2027-2028 dengan budget Rp 50 miliar, dilanjutkan dengan national roll-out pada tahun 2029.

Model ini menawarkan blueprint yang dapat direplikasi untuk 74.000+ desa di Indonesia, khususnya di wilayah pedesaan terpencil dengan topografi menantang dan kesenjangan digital. Implementasi rekomendasi di atas dapat secara signifikan berkontribusi pada penguatan identitas kebangsaan generasi muda Indonesia di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K., Kern, M. L., Rozek, C. S., McInerney, D. M., & Slavich, G. M. (2022). Belonging: A review of conceptual issues, an integrative framework, and directions for future research. *Australian Journal of Psychology*, 73(1), 87–102. <https://doi.org/10.1080/00049530.2021.1883409>
- Arianti, A., Salsabilla, E., Adhim, M. F., Hendri, N. A. W., Fitri, N. A., Febriani, S., & Hudi, I. (2024). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mencegah Radikalisme di Kalangan Remaja Gen Z. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 428–438. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.592>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Brunet, N. D., Dallaire, C., & Plé, E. (2024). Youth engagement and participation in sustainable natural resource management. *Environmental Management*, 68(4), 612–627. <https://doi.org/10.1007/s00267-024-01825-4>
- Engeström, Y. (2001). Expansive learning at work: Toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133–156. <https://doi.org/10.1080/13639080020028747>
- Fitriyah, M., Bahtiar, A., & Suparno, D. (2025). Educational Character Values in Aceh Folk Stories: Banta Barensyah as an Invention for Teaching Materials in School. *Jurnal Gramatika*, 11(2), 225–241. <https://doi.org/10.22202/jg.2025.v11i2.10008>
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How Many Interviews Are Enough? An Experiment with Data Saturation and Variability. *Field Methods*, 18(1), 59–82. <https://doi.org/10.1177/1525822X05279903>
- Haqqi, H., & Wijayati, H. (2023). Gen-Z Local Wisdom Campaign Agenda in the Framework of Counter Hegemony, Digital Hegemony, Cultural Hegemony. *Asian Journal of Community Services*, 2(2), 129–136. <https://doi.org/10.55927/ajcs.v2i2.3144>
- Hidayat, D., Tjandra, E. U., & Herawati, N. (2023). Gen Z Digital Leadership through Social Media. *Widyakala Journal*, 10(2), 165–172. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v10i2.779>
- Jamaludin, J., Alanur, S. N., Rahman, A., Hasdin, H., Judijanto, L., & Saefudin, A. (2025). Augmented Reality as a Cultural Bridge: Promoting Pancasila Values through Local Wisdom and AR-Based Learning Media. *International Journal of Society, Culture and Language*, 13(2), 277–290. <https://doi.org/10.22034/ijsc.2025.2064971.4113>

- Jones, P. R., & Williams, S. L. (2023). Youth participation in rural community development: Examining the role of agency and social capital. *Journal of Rural Studies*, 89, 45–58. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2023.01.012>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Nur, L., Stephani, M. R., Kusdinar, Y., Hidayat, T., & Wijaya, A. (2024a). Enhancing Students' Cultural Identity Through History Education Based on Local Wisdom of Kagaluhan Values. *International Journal of Instruction*, 17(3), 567–584. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17332a>
- Nur, L., Stephani, M. R., Kusdinar, Y., Hidayat, T., & Wijaya, A. (2024b). Enhancing students' cultural identity through local wisdom-based history education. *International Journal of Instruction*, 17(3), 567–584. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17332a>
- Rosyani, K., Herawati, T., & Dharmawan, A. H. (2024). Beyond neoliberal environmentalism: Documenting diverse economies in forest-dependent communities in Indonesia. *Sustainability*, 16(5), 1996. <https://doi.org/10.3390/su16051996>
- Saud, M. (2020). Civic engagement, youth socialisation and participation in public spheres in Indonesia. *Children and Youth Services Review*, 119. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105669>
- Smith, J. M., Anderson, K. L., & Thompson, R. J. (2022). Building civic identity in rural youth: The role of community-based programs. *Youth & Society*, 54(6), 891–915. <https://doi.org/10.1177/0044118X21042367>
- Trisnowati, H., Ahsan, A., & Kramer, E. (2024). Youth empowerment in tobacco control: community-based participatory research in rural Indonesia. *Health Education*, 124(5–6), 221–238. <https://doi.org/10.1108/HE-05-2023-0050>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yanti, P. G., Safii, I., Ermawati, I. R., Rahman, F., Zabadi, F., & Hidayati, D. W. (2025). Codification of Local Wisdom Themes in Indonesian Language Teaching Materials to Foster National Defense Spirit in Border Regions. *Journal of Ecohumanism*, 4(1), 3335–3347. <https://doi.org/10.62754/joe.v4i1.6156>