

‘Menjadi Pelajar Cakap Digital’: Proyek Bersama *Webinar* dan Sosialisasi Kecerdasan Digital di Madrasah Muallimat Muhammadiyah Yogyakarta

Atik Triratnawati, Sita Hidayah, Elan A. Lazuardi

Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
Korespondensi: atik_triratnawati@yahoo.co.id

Tim Pengabdian Masyarakat

Mega Putri, Rahina Renanggalih, Ulina Nabila Adinta

Abstract

Nowadays, digital literacy is often considered as a compulsory competence for young people. The advancement in information technology has impacted societal lives in positive ways. However, this technology falls under suspicion for exerting negative influences in child development. In order to navigate the internet safely, young people need a particular skill. This community service program focused on assisting students to develop their digital literacy skills. The program took place between June–October 2021 in Muallimat Muhammadiyah Yogyakarta, that provides secondary education for female students. The program was conducted in three (3) stages, i.e.: focus group discussion with students and teachers, webinar for students, and a collaborative project which resulted in three (3) different posters addressing internet-related problems. Before COVID-19, this school is considered relatively unique because students live in dormitory. In addition, the school also imposes ban of personal mobile phone. Since the pandemic hit, students returned to their home and school activities were conducted online. Such changes pose a number of challenges for students, particularly in terms of time management, cyberbullying, and online privacy. Through this program, students were able to work together to reflect on their internet use and develop a safer way to navigate the internet.

Keywords: *data privacy; digital literacy; cyberbullying; time management; young people*

Abstrak

Kecerdasan digital sering disebut sebagai satu kompetensi yang kini wajib dimiliki oleh anak muda. Asumsinya, kemajuan teknologi informasi tidak hanya memberikan dampak positif bagi kehidupan sosial, tetapi juga dicurigai menciptakan pengaruh negatif bagi tumbuh kembang anak dan remaja. Agar dapat menavigasi dunia internet dengan aman, anak muda sekarang perlu mempunyai kecakapan tersendiri. Program pengabdian kepada masyarakat kali ini berfokus pada pendampingan pelajar tingkat sekolah menengah pertama dan atas dalam penggunaan internet sehari-hari. Mengambil lokasi di Muallimat Muhammadiyah Yogyakarta, program ini dilakukan dalam tiga tahapan, yakni diskusi terpumpun (*Focus Group Discussion*, FGD) dengan guru dan siswi, *webinar*, dan proyek bersama pembuatan poster yang berlangsung pada bulan Juni hingga Oktober 2021. Seperti halnya pelajar di sekolah yang lain, penggunaan internet dan teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran jarak jauh dan kehidupan sosial siswi Muallimat. Sebelum adanya pandemi, sekolah ini dikenal unik karena terpusatnya kehidupan siswi di sekolah melalui asrama serta adanya pembatasan pemakaian gawai pribadi.

Sejak pandemi, siswi belajar di rumah masing-masing. Hal ini kemudian menyebabkan adanya perubahan kebiasaan. Siswi Muallimat menghadapi sejumlah permasalahan, yaitu manajemen waktu, perundungan daring, dan keamanan data pribadi. Melalui kegiatan proyek bersama, kegiatan pengabdian masyarakat ini mampu mengidentifikasi persoalan-persoalan yang dihadapi siswi sekaligus mengasah keterampilan dan kecerdasan digital mereka.

Kata kunci: *anak muda; keamanan data; literasi digital; manajemen waktu; perundungan daring*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan media baru yang dibarengi dengan pertumbuhan pesat jumlah pengguna internet di Indonesia perlu mendapat perhatian para pendidik dan orang tua. Perhatian ini perlu ditekankan karena mayoritas pengguna internet adalah remaja dan anak muda berusia di bawah 35 tahun (Nurhayati-Wolff, 2021). Remaja adalah kelompok yang paling cepat mengadopsi teknologi baru dan menjadi *trendsetter* platform-platform dan berbagai aplikasi media sosial. Bagi remaja, internet dan media digital dapat memberikan berbagai dampak positif, terutama terkait dengan akses yang hampir tidak terbatas terhadap berbagai informasi dan keragaman konten pengetahuan. Internet menyediakan ruang bagi remaja dalam membentuk identitas, berkomunikasi, berbagi gagasan, dan keprihatinan (Papacharissi, 2002; Turkle, 1995). Internet dan media digital juga menjadi ajang ekspresi diri remaja serta menjadi tempat remaja mengembangkan dan membentuk identitas mereka.

Akan tetapi, tidak semua pelajar memiliki akses terhadap internet dan teknologi digital. Keterbatasan akses ini tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan ekonomi dan infrastruktur teknologi, tetapi juga karena pembatasan penggunaan perangkat digital dan teknologi informasi seperti internet. Akses yang terbatas pada keadaan yang ekstrem bisa menyebabkan kesenjangan digital (*digital divide*), yakni pelajar mengalami ketertinggalan pengetahuan dan keterampilan mendapatkan, mengelola, dan memanfaatkan informasi yang bermutu dan juga keterampilan untuk menghasilkan muatan (*content*) digital (Van Dijk, 2006) commonly defined as the gap between those who have and do not have access to computers and the Internet, has been a central issue on the scholarly and political agenda of new media development. This article makes an inventory of 5 years of digital divide research (2000-2005).

Selain itu, di luar kesenjangan digital yang disebabkan oleh perbedaan akses terhadap internet dan teknologi digital, internet juga kerap disoroti karena pengaruh negatifnya terhadap tumbuh kembang anak dan remaja. Aspek negatif internet dan media digital dialami oleh anak dan remaja di seluruh dunia, termasuk beredarnya *harassment* (pelecehan), *hate flaming* (*ngompori*), sampai pada perilaku *cyberstalking*. Kecanduan internet juga dianggap sebagai persoalan yang banyak ditemui pada anak-anak dan remaja karena berbagai konten internet berisi hiburan, permainan, dan informasi yang relevan dengan aspirasi dan kebutuhan anak muda (CNN Indonesia, 2001). Ketidakmampuan menghentikan dorongan untuk *online* ditengarai dapat membuat remaja kehilangan kontrol atas penggunaan internet dan dapat pula menimbulkan gangguan psikologis, neurologis, dan berbagai masalah sosial (Cash et al., 2012).

Selain itu, yang sering kali tidak disadari, hampir semua *platform* media sosial

yang tersedia secara gratis pada dasarnya menasar pengguna sebagai target iklan. Algoritma media sosial tidak menasar pengguna dengan informasi yang benar, tetapi menasar pengguna dengan iklan yang relevan terhadap pengguna (Dhar & Kumar Jha, 2014; Voorveld et al., 2018). Pengguna platform media sosial gratis akan dibombardir dengan iklan yang disesuaikan dengan minat dan kecenderungan pribadi (*personalized advertisement*). Remaja terekspos dengan iklan yang memicu perilaku konsumtif (Maschio, 2016). Jika kasus-kasus ini berada pada ambang batas moral dan etika, pengaruh negatif internet juga dapat meliputi beragam perilaku kriminal seperti pencurian dan penyebaran data pribadi, pencurian identitas, serta perusakan nama baik.

Kemajuan teknologi informasi juga berdampak pada meluasnya beragam praktik negatif yang disebut oleh Hamer dan Lumsden (2018) sebagai *online othering* atau pe-liyan-an daring. Pada dasarnya, praktik *online othering* ini meliputi bentuk-bentuk interaksi dalam ranah virtual yang secara langsung maupun tidak langsung mengatur bagaimana berinteraksi serta membuat batas-batas siapa yang berhak dan tidak berhak berpartisipasi dalam interaksi tersebut. Bentuk pe-liyan-an ini dapat dilihat misalnya dari fenomena *bullying* (perundungan), *trolling* (secara singkat merupakan perilaku memancing konflik dengan unggahan yang bernada menghina), ujaran yang misoginis dan seksis, rasisme, *Islamophobia*, serta *ableism* (yang kurang lebih dapat diartikan sebagai diskriminasi terhadap penyandang disabilitas). Bentuk pe-liyan-an ini menunjukkan bagaimana ranah virtual tidak pernah bersifat netral dan tidak demokratis, sebagaimana akses terhadap teknologi digital itu sendiri pun bukan sesuatu yang dapat dicapai oleh semua orang.

Di Indonesia, kajian mengenai penggunaan internet pada anak muda bukan hal baru. Dari studi mereka, Ansori dkk. (2017) menyoroti adanya ‘masalah generasi’ yang dihadapi oleh kelompok yang kerap disebut *digital native*, yakni mereka yang lahir pada zaman digital (setelah tahun 1980-an) dan memiliki akses terhadap dan keterampilan seputar teknologi digital. Masalah generasi ini disebabkan oleh kesenjangan antara generasi ini dan generasi orang tua mereka (yang kerap disebut *digital immigrant*) dalam memahami serta menavigasi dunia internet, yang kemudian berpengaruh terhadap cara anak muda memahami dan membentuk kedirian mereka. Studi tersebut menemukan adanya pola perilaku problematik seperti *selfie* berbahaya, *sexting*, perundungan daring, ujaran kebencian, dan juga promosi gagasan-gagasan yang radikal. Selain itu, menurut temuan riset yang dilakukan oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi), kalangan remaja juga dianggap paling mungkin terdampak pengaruh negatif teknologi digital, termasuk hoaks atau berita bohong (Kurnia & Astuti, 2017). Kebanyakan hoaks beredar di media sosial dan layanan jaringan sosial yang banyak diminati oleh pelajar Indonesia. Fenomena-fenomena semacam ini tidak hanya muncul pada medium internet yang sifatnya publik seperti Twitter dan Facebook, tetapi juga pribadi seperti penggunaan layanan pesan sosial seperti Line, WhatsApp, dan Instagram. Yang lebih parah lagi, internet juga menjadi medium para *pedophiles* menasar korban anak-anak dan remaja sehingga terjadi kasus kekerasan seksual di ranah internet yang bahkan bisa jadi menjaral ke ranah aktual (Casman et al., 2021).

Namun, anak muda—termasuk pelajar di dalamnya—juga memiliki potensi sebagai agen perubahan dalam hal teknologi digital jika dapat mengarungi dunia internet dengan cakap dan cerdas. Dengan kata lain, anak muda membutuhkan literasi digital.

Literasi digital ini bisa berkisar dari kemampuan dasar komputer sampai kemampuan menghasilkan teks multimodal digital (Blummer, 2017). Lebih lanjut, literasi digital atau kecakapan digital pada anak muda didefinisikan sebagai “*set of habits through which youngsters use information technologies for learning, work, and fun*” (Ba et al., 2002). Meskipun remaja Indonesia merupakan salah satu kelompok pengguna terbesar dari internet, bentuk-bentuk kecakapan digital ini masih menjadi area yang relatif jarang dikaji secara akademis. Meski tidak dianalisis sebagai dalam *framework* kecakapan digital, studi Sirait (2021) menunjukkan bagaimana anak muda menggunakan akun kedua di Instagram (*secondary account*) justru untuk mempertunjukkan diri yang otentik, dibanding unggahan yang dikurasi dengan hati-hati sesuai norma dan ekspektasi sosial pada akun pertama (*first account*).

Kecakapan digital kini disebut-sebut sebagai keharusan bagi remaja yang sehari-hari berhadapan dengan praktik pe-liyan-an seperti tersebut di atas. Dalam kasus yang diangkat oleh Sirait di atas, remaja yang menggunakan teknologi digital seperti media sosial kerap menemui muatan tidak realistis melalui unggahan para idola baru seperti *selebgram*, *selebtweet*, atau *seleb-TikTok* sehingga kecakapan digital—salah satunya dalam bentuk pembuatan *secondary account*—diperlukan. Kebutuhan atas literasi digital ini di Indonesia telah ditanggapi oleh sejumlah pihak melalui berbagai kegiatan, termasuk yang dilakukan oleh perguruan tinggi (Kurnia & Astuti, 2017) dan juga oleh kolaborasi *multistakeholder* pemerintah dan pihak swasta melalui Gerakan Nasional Literasi Digital (Azzahra & Amanta, 2021; GNLD Siberkreasi, 2021). Bahkan, ke depannya, kurikulum pendidikan dari dasar, menengah, hingga tinggi diharapkan juga mencakup kecakapan digital, termasuk yang terkait dengan kemampuan berpikir kritis dalam aktivitas peserta didik di ranah internet sebagai warganet (Azzahra & Amanta, 2021). Universitas Gadjah Mada bahkan telah mengembangkan mata kuliah Kecerdasan Digital yang tidak hanya bisa diakses oleh mahasiswa UGM, tetapi juga publik (Center for Digital Society UGM, 2020). Dari pemetaan yang dilakukan oleh Japelidi, mitra yang justru masih kurang banyak terlibat dalam kegiatan literasi digital adalah orang tua (Kurnia & Astuti, 2017). Ini sejalan dengan temuan Ansori dkk. (2017) yang melihat kesenjangan antara *digital native* dan orang tua mereka yang *digital immigrant* sebagai salah satu faktor yang membuat anak muda menjadikan internet sebagai tempat pencarian jati diri mereka.

Pandemi COVID-19 membuat persoalan kecerdasan digital makin berat bobotnya seiring dengan kenaikan penggunaan perangkat digital dan teknologi informasi baru dalam proses pembelajaran dari rumah. Hal ini mendorong tim Pengabdian kepada Masyarakat Antropologi UGM (selanjutnya disebut tim PkM Antro) untuk melakukan pendampingan terhadap remaja sekolah. Tujuan utama dari program pengabdian ini bukan merupakan anjuran untuk melarang atau menghindari perbincangan mengenai internet dan media sosial, melainkan untuk merefleksikan bersama-sama bagaimana menjadi warga digital yang bertanggung jawab. Kelompok sasaran program pengabdian ini adalah siswi Muallimat Muhammadiyah Yogyakarta. Madrasah Muallimat Muhammadiyah ini merupakan institusi pendidikan tingkat menengah pertama dan atas yang terletak di kawasan Kauman Yogyakarta. Sistem pendidikan Muallimat berlangsung efektif selama 6 tahun. Seluruh proses pembinaan dan pendidikan di Madrasah ini berjalan selama 24 jam dengan sistem *boarding school* (sekolah berasrama). Madrasah Muallimat saat ini memiliki 1.000 siswi yang terbagi dalam 13 asrama (pondok pesantren). Pada

saat pelaksanaan program pengabdian, 250 siswi telah kembali ke asrama. Pelaksanaan pembelajaran bauran sudah dirintis secara bertahap sejak Agustus 2021 dan akan terus berlanjut sampai situasi dan kondisi memungkinkan untuk sepenuhnya sekolah tatap muka. Proses *screening* siswi yang akan kembali ke asrama dilakukan dengan tes PCR bekerja sama dengan RSUD Muhammadiyah dan tiap siswi yang akan kembali ke asrama wajib melakukan vaksinasi dan menunjukkan hasil negatif tes PCR COVID-19. Siswi Muallimat yang berdomisili di Yogyakarta seluruhnya masih tinggal di rumah dan masih bersekolah secara daring.

Beberapa tahun terakhir, sekolah ini telah mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran mereka sehingga siswi-siswi di sekolah tersebut menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran dan kehidupan hidup sehari-hari mereka. Sekolah ini juga telah memiliki platform pembelajaran Rumah Belajar Muallimat dan juga tergabung dengan platform pendidikan yang didukung oleh Kementerian Agama, yaitu Alef Education Indonesia. Oleh sebab itu, kecerdasan digital merupakan hal yang krusial untuk dimiliki oleh tiap pelajar Muallimat. Meskipun rata-rata pelajar Muallimat tidak menggunakan telepon genggam di lingkungan sekolah karena adanya larangan membawa telepon genggam, kami melihat dengan terintegrasinya teknologi informasi dalam proses belajar-mengajar sehari-hari yang makin meningkat dengan diberlakukannya proses tersebut dari rumah selama pandemi COVID-19 ini, pendampingan terkait kecerdasan digital ini semakin diperlukan. Posisi Muallimat di bawah Muhammadiyah juga diasumsikan membuat warga sekolah ini cenderung bersifat homogen sehingga kecakapan digital sangat dibutuhkan terutama terkait dengan bagaimana warga Muallimat berinteraksi dengan warganet dari beragam latar belakang. Hal ini sejalan dengan makna menjadi cakap digital yang dikemukakan oleh Buchholz dkk. (2020:12), yakni *“the ability to read, write, and interact on/across screens to engage with diverse online communities, with an orientation for social justice.”*

Permasalahan

Peningkatan penggunaan teknologi informasi digital dan peralihan sistem pendidikan selama pandemi COVID-19 menjadi pembelajaran *online* mendorong perubahan yang belum dikaji secara mendalam. Program PkM Antropologi UGM melihat potensi persoalan-persoalan akibat rendahnya tingkat literasi dan kecerdasan digital di kalangan pelajar. Untuk itu, tim PkM Antropologi ingin mengetahui sejauh mana tingkat kecerdasan digital pelajar Muallimat menghadapi perubahan cepat ini dan upaya-upaya yang bisa dilakukan untuk mengasah kecerdasan pelajar di Yogyakarta ini.

Tujuan

Dalam melakukan program pengabdian ini, tim PkM Antropologi di Muallimat bekerja untuk (1) mendengarkan pengalaman-pengalaman remaja dalam berinteraksi di media sosial, persoalan dan tantangan yang mereka hadapi di dunia digital, serta mendengar refleksi remaja terkait pengalaman-pengalaman dunia digital dan kehidupan keseharian mereka melalui diskusi kelompok terpumpun (FGD); (2) mengidentifikasi

persoalan-persoalan yang memerlukan dukungan teman sebaya, guru, dan orang tua untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul dari interaksi remaja dan media digital melalui FGD; (3) mengasah kemampuan mengakses, mengevaluasi secara kritis, serta kemampuan menghasilkan informasi yang baik melalui *webinar* dan proyek poster bersama; serta (4) memupuk kemampuan analisis yang kritis tentang berbagai pengalaman berinteraksi menggunakan media digital sehingga lebih tangguh dalam menyikapi berbagai tekanan dan tantangan media sosial dan beragam informasi digital melalui *webinar* dan proyek poster bersama.

Metode dan Pendekatan Pelaksanaan Program

Program pengabdian Masyarakat ini memilih menggunakan penelitian induktif untuk mengidentifikasi tantangan dan potensi pembelajaran *online* di Madrasah Muallimat dan memberikan saran solusi mengatasi persoalan yang ada.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama enam bulan, yakni dari Mei—Oktober 2021. Secara garis besar, program ini dilakukan melalui pendampingan dengan pendekatan partisipatoris—ide mengenai program dan juga luaran utama program (poster) diidentifikasi oleh masyarakat sasaran sendiri secara kolaboratif dengan tim PkM. Desain program seperti ini mendorong inisiatif dari pihak sekolah, baik guru maupun siswi, untuk memformulasikan kegiatan *webinar* dan poster yang dibutuhkan oleh siswi. Program ini dilakukan dalam tiga tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan *webinar*, dan pendampingan pembuatan poster bersama. Seluruh kegiatan dilakukan oleh tim yang terdiri atas tiga dosen, tiga mahasiswi, dan satu alumni dari Departemen Antropologi UGM.

Pada tahap pertama, pada Juni 2021, tim fokus dengan kegiatan persiapan yang meliputi kunjungan awal ke sekolah. Kunjungan pertama dilakukan pada 14 Juni 2021 sebagai proses perizinan sekaligus perkenalan dari tim ke pihak sekolah. Kunjungan pertama ini diterima oleh wakil dari sekolah, yakni staf pendidik bagian kesiswaan. Pada kunjungan pertama, kami berdiskusi dengan perwakilan sekolah mengenai rancangan program yang sudah kami susun untuk melihat kesesuaiannya dengan kebutuhan sekolah. Tahap ini juga penting untuk menentukan penjadwalan kegiatan dengan penyesuaian atas apa yang sudah dirancang oleh tim dengan agenda yang dimiliki sekolah.

Tahap ini disusul dengan pelaksanaan diskusi kelompok terpumpun (FGD) dengan dua kelompok partisipan, yakni guru dan siswi yang dilaksanakan secara berturut-turut pada tanggal 5—6 Agustus 2021. Diskusi pertama pada 5 Agustus 2021 diikuti oleh 7 guru, baik yang baru satu tahun bergabung dengan Muallimat maupun mereka yang sudah cukup lama mengajar di Muallimat. Diskusi ini dipimpin oleh dosen anggota tim PkM Antro. Diskusi dengan siswi dipimpin oleh anggota mahasiswa tim PkM Antro. Diskusi ini dilakukan dalam dua kelompok, yakni 1) kelompok siswi Tsanawiyah dan 2) kelompok siswi Aliyah, yang masing-masing diikuti oleh 10 orang. Dalam diskusi kelompok tersebut, tim mengeksplorasi masalah-masalah seputar penggunaan internet oleh siswi, baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran, dari perspektif guru dan dari perspektif siswi sendiri. Temuan FGD ini kemudian digunakan untuk menyusun bahan *webinar*.

Pada tahap kedua, tim melaksanakan *webinar* dengan siswi Madrasah Muallimat Muhammadiyah, baik yang duduk di bangku Madrasah Aliyah maupun Madrasah Tsanawiyah, pada 13—14 September 2021. *Webinar* ini dilaksanakan secara terpisah karena temuan FGD menunjukkan bahwa siswi MA dan MTs memiliki kebutuhan yang relatif berbeda terkait dengan penggunaan internet mereka. Materi *webinar* disesuaikan dengan kelompok audiens yang berbeda. Misalnya, dengan siswi MTs, materi *webinar* difokuskan pada segitiga literasi digital yang dikembangkan oleh program *smart school online*, yakni proteksi, hak berekspresi, dan pemberdayaan (Banyumurti et al., n.d.). Peserta juga diajak mengenali hak dan tanggung jawabnya di ranah internet pada beberapa contoh kasus melalui partisipasi langsung. Sementara itu, peserta *webinar* dari MA dikenalkan dengan konsep algoritma untuk mengenali aktivitas mereka sendiri di ranah internet yang dapat menempatkan mereka dalam posisi sebagai target iklan. Dalam *webinar*, peserta didorong untuk berefleksi dari pengalaman mereka sekaligus juga mengevaluasi secara kritis pengalaman tersebut. *Webinar* ini diikuti dengan cukup antusias oleh 82 siswi MA dan 146 siswi MTs dengan pembicara sepenuhnya dari pihak tim PkM.

Pada tahap ketiga, tim mengundang 12 siswi MA dari beberapa klub ekstrakurikuler sekolah untuk ikut serta membuat poster bersama. Kegiatan dilakukan pada hari Selasa dan Minggu selama dua minggu, pada tanggal 19, 21, 25, dan 28 September 2021. Dua belas siswi ini kemudian membuat poster dalam empat kelompok dengan didampingi oleh anggota tim PkM, khususnya mahasiswi. Poster ini berhasil diselesaikan dalam 4 pertemuan yang kemudian diikuti oleh dua pertemuan akhir dengan pihak sekolah. Selain untuk melaporkan hasil akhir dari kegiatan proyek bersama, pertemuan akhir dengan pihak sekolah ini juga digunakan untuk menggali kebutuhan lain yang dihadapi sekolah sebagai bentuk peninjauan awal program pengabdian mendatang.

Pelaksanaan Program

Penggunaan internet dan teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran jarak jauh dan kehidupan sosial siswi. Sebelum adanya pandemi, sekolah Muallimat dikenal unik karena menyediakan asrama dan pembatasan pemakaian gawai pribadi bagi siswi. Sejak pandemi, siswi belajar di rumah masing-masing. Hal ini kemudian menyebabkan perubahan kebiasaan. Pada bulan Agustus, sekolah mulai menerapkan kembali pendidikan tatap muka untuk sebagian siswi, termasuk menerima kembali 250 dari 1.250 siswi yang berasal dari luar kota ke asrama. Sekolah Muallimat memiliki *platform e-learning* bernama Rumah Belajar Muallimat (RBM). Melalui diskusi terpumpun, *webinar*, dan proses pembuatan poster serta poster yang dihasilkan, tim PKM UGM dapat mengidentifikasi sejumlah masalah yang dihadapi oleh para siswi.

Dalam tulisan ini, kami mengelompokkan masalah tersebut ke dalam empat tema besar: etika, isu manajemen waktu, perundungan (*cyberbullying*), dan keamanan data pribadi. Dua tema yang terakhir ini juga disoroti oleh siswi yang terlibat dalam proyek pembuatan poster bersama.

Etika Berperilaku di Ruang Virtual

Dibandingkan dengan kekhawatiran yang dimiliki oleh siswi, para guru umumnya

mengeluhkan siswi yang mulai tidak menjunjung tinggi nilai kejujuran karena penggunaan internet. Etika ini harus ditegakkan dengan cara mengingatkan siswi agar tidak mengerjakan tugas hanya dengan cara *copy and paste* semata. Siswi diminta untuk jujur dan mau mengakui bahwa tugas yang dikerjakan bukan kreasi sendiri, melainkan hanya menyalin sumber lain yang diambil dari internet. Para guru juga menekankan bahwa siswi ke depannya akan menjadi kader ulama, pendidik, dan pemimpin di masyarakat. Oleh karena itu, mereka harus memiliki jiwa kepemimpinan yang kuat serta rasa percaya diri yang tinggi. Guru sering menegur siswi yang mematikan kamera saat pembelajaran *online*. Bagi para guru, menyalakan kamera merupakan cerminan sikap percaya diri sehingga posisi kamera yang dimatikan dianggap sebaliknya.

Sekolah juga memberi kebebasan kepada siswi untuk bermedia sosial, asalkan rambu-rambu dan batasan-batasan agama digunakan sebagai patokan. Sekolah memiliki Program Mubaligh Hijrah melalui dakwah virtual, baik dengan platform *podcast*, poster, kultum (kuliah 7 menit), maupun TikTok dakwah. Siswi tidak dilarang menggunakan TikTok sebab bermanfaat untuk dakwah pada kaum muda. Prestasi siswi justru membanggakan sebab dengan kreativitas mereka justru mampu berkolaborasi dan mendatangkan narasumber dari luar kota, seperti Makassar, bahkan luar negeri, seperti Inggris.

Namun, meski banyak kreativitas bermunculan selama pandemi COVID-19 ini, para guru merasa prihatin dengan kondisi kesehatan siswi. Banyak laporan dan pengamatan dari guru bahwa siswi mengalami kemunduran dalam kesehatan mata akibat paparan radiasi dari komputer/laptop dan telepon genggam mereka. Kebersihan diri siswi juga berkurang, bahkan lingkungan rumah siswi terlihat kurang kondusif. Hal ini terlihat saat guru berinteraksi dengan murid saat pembelajaran daring. Kerapian pakaian dan busana mereka terlihat menurun, ditambah lagi dengan pemandangan yang muncul saat kamera dihidupkan, siswi terlihat kurang rapi.

Manajemen Waktu

Persoalan mengelola waktu disoroti oleh guru dan siswi saat FGD serta *webinar*, baik oleh siswi MTs maupun siswi MA. Pembelajaran daring membawa perubahan besar dalam proses pembelajaran di Muallimat. Siswi yang berjumlah 1.200 orang dan semuanya tinggal di asrama yang difasilitasi sekolah itu terpaksa belajar dari rumah masing-masing. Siswi yang berasal dari luar daerah pun pulang kampung ke daerah asal masing-masing. Asrama dikosongkan selama pandemi COVID-19. Bagi siswi Muallimat, pulang ke rumah masing-masing merupakan suatu kegembiraan dan kebebasan. Hal ini karena saat berada di rumah, mereka akan lebih bebas berperilaku dan mengekspresikan apa yang ada di benaknya. Selama berada di asrama terdapat peraturan bagi siswi agar tidak membawa telepon genggam (selanjutnya: HP). Jika mereka ketahuan membawa HP, akan ada sanksi yang mereka terima.

Selama siswi belajar di rumah, kebebasan terkait dengan penggunaan HP ataupun laptop/komputer benar-benar dirasakan oleh mereka. Sepanjang hari, tangan mereka tidak dapat lepas dari HP. Karena tidak semua siswi memiliki laptop/komputer, HP menjadi sarana penting dalam proses belajar mereka. Semua materi pembelajaran daring diakses melalui HP sehingga HP menjadi peranti yang tidak dapat dilepaskan dari siswi.

Ada hal yang kontras antara sebelum pandemi COVID-19 dan setelahnya. Rata-

rata siswi Muallimat telah mengenal dan menggunakan HP sejak SD. Ada yang telah memakai HP sejak kelas 3, 4, atau 5 SD, tetapi ada pula yang baru dikenalkan HP saat usia SMP. Mereka yang menggunakan HP sejak SD tidak semuanya memilikinya sendiri. Beberapa dari mereka menggunakannya bersama-sama dengan anggota keluarga lain, misalnya orang tua. Orang tua dalam hal ini masih mengontrol penggunaan HP. Semenjak SMP (Muallimat kelas 1), mereka tetap menggunakan HP dengan pengaturan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Pada awal sekolah di Muallimat, gawai ini akan disimpan oleh pengasuh asrama dan hanya boleh dipakai ketika siswi pulang ke daerahnya saat libur semester. Asrama kemudian memfasilitasi HP ataupun telepon khusus untuk media komunikasi siswi dengan keluarga di rumah.

Kondisi di atas berubah total sejak pandemi COVID-19. Saat siswi belajar di rumah, saat itu pula penggunaan HP sulit untuk dibatasi oleh orang tua siswi. Orang tua merasa kewalahan untuk menertibkan penggunaan HP siswi di rumah. Akibat kebebasan siswi memegang HP di rumah, mereka tidak mampu mengatur maupun mengontrol penggunaannya. Hampir sepanjang hari mereka bermain HP dan tidak mampu lagi mengatur waktu-waktu yang baik dan tidak baik untuk bermain HP. HP kemudian banyak difungsikan untuk kegiatan bermain daripada untuk belajar. Pengalaman menarik dialami oleh siswi AN (kelas 5 Muallimat), salah seorang peserta FGD. Ia telah menggunakan HP sejak SD meski penggunaannya dilakukan bersama-sama dengan orang tua. Selama SMP (kelas 1—3 Muallimat), ia tidak memegang HP karena peraturan yang diterapkan oleh sekolah. Namun, saat pandemi COVID-19 (kelas 4 Muallimat), ia mulai memiliki HP sendiri. Dengan memiliki HP sendiri, ia mampu menggunakan HP itu sesuka hatinya bahkan tanpa mengenal waktu. Namun, ia merasa kesulitan mengatur waktu terutama untuk menghentikan waktu penggunaan HP. Akhirnya, saat naik ke kelas 5 Muallimat, orang tua mulai turun tangan dengan cara mengatur penggunaan HP melalui aplikasi pengatur waktu. Ia diperbolehkan memakai HP selama 8 jam per hari dan setelah jam penggunaan berakhir, HP tidak akan dapat difungsikan atau digunakan lagi. Akan tetapi, kondisi berubah seiring dengan tugas sekolah yang makin padat. Aturan yang diterapkan orang tua terkait dengan penggunaan HP selama 8 jam tiap hari dipandang tidak efektif sebab AN merasa waktu 8 jam terlalu singkat dan belum mampu dimanfaatkan sepenuhnya untuk mengerjakan tugas sekolah. Akhirnya, orang tua AN melepas aplikasi pengatur waktu tersebut. AN pun menikmati kebebasan menggunakan HP-nya. Namun sayangnya, kebebasan itu harus dibayar mahal. Karena tidak mampu mengatur penggunaan HP, hasil belajar atau nilai rapornya pun menurun. Dari pengalaman penggunaan HP yang tanpa batas itu, ia mendapat pelajaran penting bahwa mengatur waktu penggunaan HP sangatlah penting.

Kondisi yang tidak jauh berbeda dialami oleh NI (kelas 5 Muallimat). Pada saat ia masih SD, penggunaan HP dibatasi oleh orang tuanya hingga pukul 19.00. Setelah itu, ia tidak diperkenankan lagi memegang HP. Saat pandemi COVID-19, ia diberi kebebasan oleh orang tuanya untuk menggunakan HP guna menunjang proses belajar di sekolah. Namun, ia pun kurang mampu mengontrol waktu penggunaan HP-nya. Ia cenderung menggunakan HP sepanjang waktu. Ia baru akan menghentikan HP-nya jika orang tuanya menyuruh untuk segera tidur.

Dari hasil FGD dan *webinar*, tim mendapati laporan bahwa banyak siswi SMP dan SMA (kelas 1—6 Muallimat) yang di dalam keluarganya tidak menerapkan aturan

penggunaan HP. Akibatnya, mereka cenderung bermain HP terus-menerus sebagai hiburan. Tidak sedikit siswi SMP yang begadang dan tidak tidur semalaman akibat asyik bermain HP. Selain itu, ada pula di antara mereka yang kemudian sakit akibat kurang tidur. Pada kondisi seperti ini, dampak selanjutnya tentu akan memengaruhi kondisi fisik dan mental siswi, seperti mudah mengantuk, lelah, ataupun susah fokus.

Perilaku siswi dalam penggunaan HP ini membawa keprihatinan bagi guru-guru di Muallimat. Mereka mengamati adanya kecenderungan siswi yang mengalami gangguan mata akibat terpapar sinar dari layar HP ataupun laptop. Dampak lainnya adalah siswi cenderung kurang memperhatikan kebersihan lingkungan, kebersihan diri, bahkan yang lebih merisaukan adalah mereka tidak mau lagi membantu orang tua (pekerjaan rumah tangga). Hal yang dikhawatirkan oleh guru mulai terlihat, yaitu siswi kesulitan membagi waktu. Selain itu, kedisiplinan mereka terhadap waktu pun mulai menurun.

Cyberbullying (Perundungan Daring)

Dalam kehidupan sehari-hari, baik daring maupun luring, hampir seluruh siswi partisipan menyatakan bahwa mereka tidak pernah atau jarang mengalami tindakan atau ujaran diskriminatif terkait ras. Wacana rasisme mereka peroleh dari pengamatan mereka di media sosial dan berbagai kanal YouTube yang terkait dengan *Black Lives Matter* di Amerika serta insiden-insiden rasisme di Korea Selatan. Sebagian siswi tertarik pada segala hal terkait budaya populer Korea Selatan (*Hallyu/Korean Waves*), terutama K-Pop dan K-Drama. Meski dari temuan FGD tidak menunjukkan adanya masalah siswi berhadapan dengan kasus rasisme pada saat berselancar di internet, yang menarik dalam pembuatan poster adalah bahwa salah satu kelompok justru memilih tema 'Stop Racism'



Gambar 1. Poster Stop Racism



Gambar 2. Poster Cyberbullying

dengan mengambil kutipan dari Nelson Mandela. Menurut kelompok tersebut, kutipan Mandela dipakai karena ia berhasil menyatukan bangsa Afrika Selatan yang terpecah berdasarkan ras menjadi bangsa yang bersatu dan rukun. Pilihan topik ini menarik saat direfleksikan karena saat *webinar* pun pembahasan mengenai rasisme kurang mendapat bagian. Poster yang dibuat menunjukkan keluasan peserta program dengan berbagai permasalahan di belahan dunia lain dan juga menunjukkan keterbukaan siswi peserta dengan nilai-nilai inklusivitas.

Berlawanan dengan isu rasisme daring, isu perundungan atau *cyberbullying* menjadi salah satu topik yang kerap mendapat sorotan, baik saat FGD maupun refleksi, dalam acara *webinar*. Kelompok poster yang lain memilih topik ini dengan merefleksikan kasus yang dialami oleh kawan mereka sendiri di salah satu platform media sosial. Dalam refleksi siswi, perundungan yang dilakukan daring bisa saja sebetulnya bersumber dari kawan lain yang dikenal langsung (*secara offline*) oleh si korban. Yang menarik dalam poster itu, kelompok ini menunjukkan pengaruh dari perundungan daring yang dapat berujung pada menurunnya kesehatan mental si korban serta merujuk pada salah satu ayat dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Tahun 2008 terkait hukuman maksimal bagi pelaku. Namun, yang tidak kalah menarik, kelompok ini juga mencantumkan saran 'Jangan memancing kemarahan' melalui unggahan.

Keamanan Data

Persoalan keamanan data yang paling menonjol dalam diskusi dan pelaksanaan program pengabdian ini adalah persoalan privasi dan keamanan data pribadi. Melalui diskusi *webinar* dan FGD dengan siswi-siswi Muallimat, kami mengetahui bahwa sebagian peserta *webinar* dan peserta proyek bersama sangat berhati-hati dengan hal-hal yang perlu dan bisa mereka bagi secara daring. Pada awalnya, hal-hal yang disebut privasi adalah pendapat atau opini, preferensi hiburan dan idola mereka, serta ketertarikan-ketertarikan mereka. Siswi kurang menyadari pentingnya melindungi data pribadi. Siswi lebih banyak "melindungi" kehidupan mereka dan pandangan serta opini orang lain yang mereka anggap tidak dekat dan tidak masuk dalam lingkaran pergaulan mereka.

Dari berbagai diskusi dan pertemuan, tim PKM Antro memperoleh gambaran bahwa hampir semua peserta tidak hanya memiliki akun dari bermacam layanan jejaring sosial seperti Instagram dan TikTok, bahkan pada SNS yang sama, hampir semuanya memiliki akun alternatif. Mereka membedakan siapa-siapa yang bisa mengakses akun SNS dan hampir semua membedakan akun "pribadi" serta akun yang "publik" seperti temuan studi terdahulu (Sirait, 2021). Secara umum, mereka sudah melakukan sensor diri sebelum mengunggah sesuatu kepada publik untuk menghindari konflik atau menyebabkan masalah. Sebagian juga sudah menutup kolom komentar mereka karena tidak ingin mendapat ujaran kebencian (*hate comments*). Pada tataran ini, peserta program sudah memahami pentingnya menyadari siapa audiens dan pembaca unggahan mereka.

Para peserta program membagi—lebih tepatnya membedakan—kanal komunikasi berdasarkan siapa yang mereka anggap dekat atau tidak. Sebagian besar siswi memakai aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi dengan sekolah dan guru serta teman-teman satu sekolah. Untuk kanal komunikasi dengan teman bermain dan teman dekat, beberapa memakai SNS lain seperti LINE dan Telegram. Terkadang mereka juga berkomunikasi melalui pesan pribadi Instagram dan TikTok.

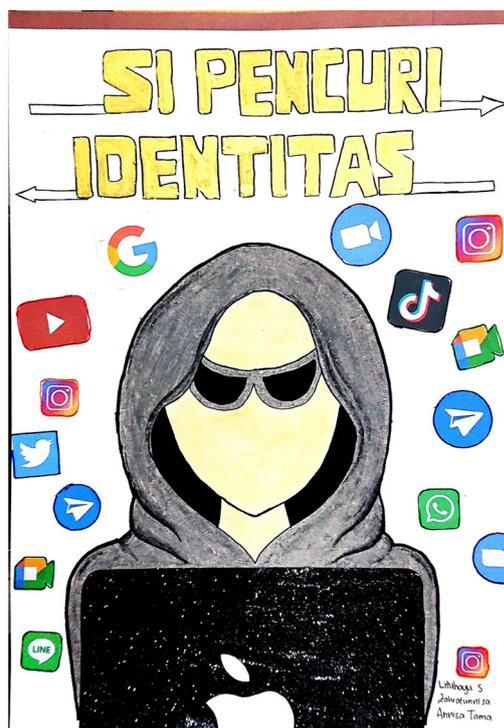
Selain bentuk kecakapan digital terkait *secondary account* di atas, melalui program pendampingan ini, siswi mengenal pentingnya kerahasiaan data pribadi. Data pribadi yang perlu dilindungi tidak hanya berupa data numerik (nomor identitas dan nomor HP), tetapi juga alamat rumah, situasi dan kondisi rumah, serta informasi pribadi lain. Salah satu kasus yang terjadi pada peserta proyek bersama pembuatan poster adalah perundungan verbal oleh orang asing karena nomor HP siswi tersebut dicantumkan pada poster penyelenggaraan seminar yang diadakan oleh sekolah. Poster ini didistribusikan melalui berbagai kanal sehingga kemudian menemui audiens yang sebetulnya bukan sasaran program. Berkaca pada hal ini, salah satu kelompok proyek poster bersama mendesain karya mereka berdasarkan topik 'keamanan data pribadi' di ranah internet.

Melalui program *webinar* "kecerdasan digital" dan juga proyek bersama pembuatan poster, para peserta program memahami bahwa "*Internet is forever*"—apa yang diunggah memiliki potensi untuk tersebar tanpa batas (waktu dan batas geografi). Siapa saja bisa mengunduh, mengambil gambar (*screenshot*), atau mengunggah konten secara daring.

Refleksi Capaian Program

Program PkM ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yakni kelompok diskusi terpumpun, *webinar*, dan pembuatan poster bersama. Tahap terakhir dapat dikatakan sebagai proses utama—hasil diskusi kelompok serta materi *webinar* dapat disarikan dan direfleksikan bersama dengan siswi. Proses ini dilaksanakan kurang lebih dalam waktu 1 bulan. Pertemuan pertama dibuka dengan diskusi terkait maksud dan tujuan pembuatan poster. Siswi dibagi menjadi 3 kelompok, mengingat poster yang akan mereka kreasikan disetujui berjumlah 3 lembar. Siswi kemudian melakukan diskusi kelompok masing-masing guna mengerucutkan ide dan tema poster yang akan dibuat. Diskusi berlangsung cukup lama karena masing-masing anggota kelompok memiliki ide dan gagasan yang berbeda. Namun, dalam pertemuan-pertemuan berikutnya, ketua kelompok mampu mengatasi perbedaan dan kemudian mengambil kesepakatan bersama.

Tugas berikutnya adalah masing-masing anggota merumuskan bahan dan materi yang akan muncul di poster. Mereka kemudian mengambil bahan dari potongan koran, kertas warna, gambar atau figur dari internet sesuai dengan tokoh yang mereka sukai. Proses pembuatan poster diawali dengan membuat prototipe. Dalam pertemuan keempat, ketika poster harus sudah berwujud, ketegangan mulai sering muncul di antara anggota kelompok. *Finishing touch* menjadi peristiwa yang mendebarkan bagi mereka karena



Gambar 3. Poster Pencuri Data Digital

penampilan poster mereka akan terlihat nyata pada hari itu. Masing-masing kelompok kemudian bercerita mengenai narasi poster serta tujuan apa yang hendak mereka capai. Sementara itu, kelompok lain menyampaikan kritik dan memberi masukan guna peningkatan mutu poster. Diskusi menjadi menarik karena masing-masing kelompok berargumentasi terkait dengan pentingnya pesan poster yang mereka kreasikan. Secara umum, para siswi senang dengan kegiatan ini sebab mereka mampu berekspresi dengan bebas dan didukung oleh fasilitas-fasilitas alat serta bahan poster yang lengkap. Selain merasa senang dan bahagia karena dapat berkumpul dengan teman-teman seusia jam sekolah, mereka juga mendapat pendampingan dari Tim PKM Antropologi yang dirasa mampu membuka cakrawala pengetahuan mereka terkait kecerdasan digital. Mereka berharap agar kegiatan sejenis diadakan lagi pada waktu mendatang.

Akhirnya, poster ini berhasil diselesaikan dalam empat pertemuan dengan hasil yang sangat memuaskan, baik bagi siswi, sekolah, maupun tim PKM Antropologi UGM. Ketiga poster kemudian diberi pigura cantik guna diserahkan kepada sekolah. Pihak sekolah akan memasang poster ini di lingkungan sekolah yang strategis. Tim PKM Antropologi menutup kegiatan dengan pertemuan akhir bersama pihak sekolah. Pertemuan akhir dengan pihak sekolah ini digunakan untuk melaporkan hasil akhir dari kegiatan proyek bersama dan juga menggali kebutuhan lain yang dihadapi sekolah sebagai bentuk peninjauan awal program pengabdian berikutnya.

Tantangan utama dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat adalah kenaikan kasus COVID-19 di Yogyakarta. Pada awal program, satu bulan setelah kunjungan silaturahmi, Yogyakarta berada di level 4 (merah) karena jumlah kasus positif COVID-19 mencapai puncaknya, yakni 2.000 orang per hari. Mayoritas kegiatan diskusi kelompok dan *webinar* dilakukan secara daring. Pertemuan tatap muka dilakukan secara terbatas dan dalam frekuensi yang relatif minim sehingga rasa percaya dan nyaman sulit terbangun. Namun, pada saat tahap pembuatan poster, Yogyakarta sudah turun menjadi level 2 sehingga kegiatan sudah dapat dilakukan secara luring.

Yang menarik dari tahapan akhir program ini, para peserta program dapat merefleksikan persoalan yang mereka hadapi saat menggunakan internet dan juga merasa mendapat manfaat lain yang sebelumnya tidak dirancang oleh tim PkM Antro. Sebelum PPKM di Yogyakarta diturunkan levelnya, tim sempat mendesain tahapan pembuatan poster secara daring, yakni peserta menggunakan teknologi digital untuk mendesain poster secara kolaboratif. Namun, dengan membaiknya kondisi pandemi saat itu (September 2021), tim atas izin dari pihak sekolah memutuskan untuk melaksanakan tahapan terakhir secara luring. Karena sekolah sendiri tidak dapat menyediakan perangkat komputer dan para peserta juga tidak seluruhnya memiliki laptop, tim pun beralih ke teknik kolase, yakni pembuat karya menempelkan berbagai bentuk karya untuk membuat satu buah karya utuh yang baru. Teknik ini dapat dibilang sebagai teknik lama yang barangkali lebih populer sebelum adanya kemajuan teknologi digital. Bagi para siswi, penggunaan teknik ini adalah hal baru yang justru mengasah kreativitas mereka dalam membuat poster selain keterampilan mereka menggunakan platform digital gratis seperti Canva™ untuk membuat desain secara kolaboratif.

Penutup dan Saran

Internet telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sekarang, terlebih lagi di kalangan remaja dan anak muda. Oleh sebab itu, tiap pengguna internet perlu memiliki kecakapan digital. Program pengabdian kepada masyarakat ini telah melakukan identifikasi masalah dan solusi melalui satu proses yang dilakukan bersama-sama dengan guru dan siswi. Dengan demikian, program ini menjadi jembatan antara pihak sekolah dengan siswi dalam memahami perspektif masing-masing. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan internet, siswa tetap membutuhkan pendampingan orang dewasa, baik ketika di rumah maupun di sekolah.

Ada beberapa pelajaran yang bisa dipetik dari Program PkM Antro ini. Selain pendekatan partisipatoris, pelaksanaan program PkM di bidang pendidikan juga memerlukan pendekatan pedagogis dengan komunikasi dan pergaulan yang terarah pada tujuan bersama antara tim PkM, para siswa, dan sekolah. Pelaksanaan program PkM sejenis bisa memanfaatkan hubungan baik dengan pihak sekolah untuk menyelaraskan pendekatan pedagogis sekolah dengan pendekatan tim PkM. Pelaksanaan program PkM di sekolah juga perlu mempertimbangkan aspek sosial-psikologis para peserta program.

Tim PkM Antro mengusulkan untuk menentukan ukuran keberhasilan sebuah program pengabdian. Penilaian evaluatif mengenai kesuksesan program tidak hanya diukur dengan pencapaian kuantitatif, tetapi juga bisa dengan perubahan perilaku yang lebih baik dari para peserta program. Program PkM yang bertujuan untuk memupuk perilaku dan pengetahuan yang baik ini memerlukan pembelajaran yang berkelanjutan sehingga program PkM di bidang pendidikan perlu dilakukan secara terus-menerus atau berulang.

Daftar Pustaka

- Ansori, S., Febrian, F., & Ramadhan, H. A. (2017). YOUTH PERSONHOOD @ CROSSROAD: A Virtual Ethnography of An Asymmetrical Relation Between Digital Natives and Digital Immigrants in Indonesia. *Antropologi Indonesia*, 37(2), 103–117. <https://doi.org/10.7454/ai.v37i2.8769>
- Azzahra, N. F., & Amanta, F. (2021). *Policy Brief No. 11 Promoting Digital Literacy Skill for Students through Improved School Curriculum* (Issue 11).
- Ba, H., Tally, W., & Tsikalas, K. (2002). Investigating Children's Emerging Digital Literacies. *The Journal of Technology, Learning, And Assessment*, 1(4).
- Banyumurti, I., Karlina, L. A., & Widuri. (n.d.). *Modul Smart School Online Pakai Internet Secara Sehat dan Cerdas di Sekolah Buku Aktivitas Remaja*. Perkumpulan Mitra TIK.
- Blummer, B. (2017). Digital literacy practices among youth populations: A review of the literature. *Education Libraries*, 31(3), 38. <https://doi.org/10.26443/el.v31i3.261>
- Buchholz, B. A., Dehart, J., & Moorman, G. (2020). Digital Citizenship During a Global Pandemic: Moving Beyond Digital Literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 64(1), 11–17. <https://doi.org/10.1002/jaal.1076>
- Cash, H., Rae, C. D., Steel, A. H., & Winkler, A. (2012). Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice. *Current Psychiatry*, 8, 292–298. <http://www.ingentaconnect.com/content/ben/cpsr/2012/00000008/00000004/art00010>

- Casman, C., Fitriani, N., Bahtiar, B., Pradana, A. A., & Helfiyanti, Y. (2021). Portrait of Interaction Between the Internet, Pornography and Child Sexual Abuse in Indonesia. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*, 4(2), 52–62.
- Center for Digital Society UGM. (2020). *Mata Kuliah Kecerdasan Digital*. <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/id/mata-kuliah-kecerdasan-digital-2/>
- CNN Indonesia. (2001). *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Dhar, J., & Kumar Jha, A. (2014). Analyzing Social Media Engagement and its Effect on Online Product Purchase Decision Behavior. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 24, 791–798. <https://doi.org/10.1080/10911359.2013.876376>
- GNLD Siberkreasi. (2021). *Presiden Luncurkan Program Literasi Digital Nasional Bersama Ribuan Peserta Daring*. https://www.siberkreasi.id/artikel/detail/presiden-luncurkan-program-literasi-digital-nasional-bersama-ratusan-ribu-peserta-daring_8
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). *Pemetaan 9 kota menegaskan Indonesia harus bangkit dari gagap digital*. The Conversation. <https://theconversation.com/pemetaan-9-kota-menegaskan-indonesia-harus-bangkit-dari-gagap-digital-84064>
- Lumsden, K., & Harmer, E. (Eds.). (2018). *Online Othering: Exploring Digital Violence and Discrimination on the Web*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-12633-9_11
- Maschio, T. J. (2016). Culture, desire and consumer culture in America in the new age of social media. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 19(4), 416–425. <https://doi.org/10.1108/QMR-04-2016-0038>
- Nurhayati-Wolff, H. (2021). *Breakdown of social media users by age and gender in Indonesia as of January 2021*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/997297/indonesia-breakdown-social-media-users-age-gender/>
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: The internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9–27.
- Sirait, A. R. (2021). Spectatorial Sisterhood : Relasi Sosial Pengguna Second Account di Instagram. *Antropologi Indonesia*, 42(1).
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the Age of the Internet*.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2006). Digital divide research, achievements and shortcomings. *Poetics*, 34, 221–235. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2006.05.004>
- Voorveld, H. A. M., Van Noort, G., Muntinga, D. G., Bronner, F., Voorveld, M., & Bronner, F. (2018). Engagement with Social Media and Social Media Advertising: The Differentiating Role of Platform Type. *Journal of Advertising*, 47(1), 38–54. <https://doi.org/10.1080/00913367.2017.1405754>