

Penerapan Aplikasi Literasi Media Baru Berbasis Web pada Guru-Guru MGBK Sleman Yogyakarta

Didik Haryadi Santoso*¹, Rila Setyaningsih², Albert Yakobus Chandra³

^{1,2,3} Universitas Mercu Buana Yogyakarta

*e-mail: didikhs@mercubuana-yogya.ac.id ¹, rila.s@mercubuana-yogya.ac.id

,albert.ch@mercubuana-yogya.a.id³

Abstrak

New media memiliki kekuatan yang memberikan keleluasaan bagi para pengguna untuk memproduksi, mendistribusikan dan mengonsumsi konten di ruang virtual. Namun, new media juga memiliki sisi yang memiliki efek dahsyat dan rentan bagi para penggunanya. Dalam konteks kehidupan dalam ruang virtual, new media pun dapat mempengaruhi banyak hal termasuk menimbulkan hate speech, cyber bullying, kecanduan game online, online sexual harrasment, judi online, cyberporn. Mitra pengabdian ini yaitu MGBK (Musyawarah Guru Bimbingan Konseling) wilayah kabupaten Sleman Yogyakarta. Berdasarkan observasi dan studi pendahuluan terdapat permasalahan yaitu: (1) Belum adanya pengetahuan dan pemahaman komprehensif tentang new media literacy. (2) Belum ada aplikasi new media literacy berbasis web yang dapat digunakan oleh para guru dan siswa (3) Belum adanya kemampuan dan keterampilan tentang new media literacy (4) Tidak adanya materi new media literacy dalam kurikulum pembelajaran. Tujuan pengabdian ini yaitu, Pertama, teimplementasikannya aplikasi berbasis web tentang new media literacy pada guru MGBK. Kedua, Peningkatan keterampilan new media literacy melalui pelatihan penggunaan aplikasi dan materi ajar new media literacy. Ketiga, Peningkatan pengetahuan, dan pemahaman tentang bermedia sosial yang sehat dan bijak, tentang digital ethic, digital culture dan digital skill. Keempat, Peningkatan akses layanan aplikasi new media literacy berbasis web agar dapat dimanfaatkan oleh guru melalui pendampingan penggunaan aplikasi.

Kata Kunci: New Media Literacy, Guru, Siswa.

Abstract

New media has strengths and advantages that provide users with the freedom to produce, distribute and consume any content in virtual space. However, new media also has sides that have devastating effects and are very vulnerable to its users. In the context of life in a virtual space, new media can influence many things, including causing hate speech and cyber bullying on social media as well as social media addiction. This problem does not include derivative problems that are widespread among young people, such as addiction to online games, online sexual harassment, online gambling, cyberporn. This service partner is MGBK (Conseling Guidance Teachers' Conference) in the Sleman district of Yogyakarta. Based on observations and preliminary studies, there are several problems, namely: (1) There is no comprehensive knowledge and understanding of new media literacy. (2) There is no web-based new media literacy application that can be used by teachers and students across time and space. (3) There is no ability and skills regarding new media literacy (4) There is no new media literacy material in the learning curriculum. The aim of this service is, first, to implement a web-based application about new media literacy for MGBK teachers. Second, improving new media literacy skills through training in the use of new media literacy applications and teaching materials. Third, increasing knowledge and understanding of how to use social media in a healthy and wise manner, regarding digital ethics, digital culture and digital skills. Fourth, increasing access to web-based new media literacy application services so that teachers can utilize them through assistance in using the application.

Keywords: New Media Literacy, Teacher, Student.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan internet kurun waktu 10 tahun terakhir mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahun 2014 misalnya, pengguna internet sebesar 38.191.873, kemudian pengguna media sosial 62.000.000. Sedangkan penggunaan mobile phone

sejumlah 281.963.665. Angka ini naik secara signifikan pada tahun 2019. Kenaikan pada 2019 mencapai 9,1% dari total populasi Indonesia. Selain itu pengguna mobilephone naik 2%, pengguna aktif sosial media naik 9% dan pengguna sosial media naik secara signifikan mencapai 10% (www.hootsuite.com diakses pada tanggal 20 Desember 2023). Jika dilihat secara keseluruhan, pengguna internet di Indonesia naik tajam mencapai 73,7% dari populasi Indonesia. Dalam hitungan lain, prosentase tersebut setara dengan 196,7 juta pengguna internet, dari total populasi Indonesia yaitu 266,9 juta penduduk (Hasil Survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2020. www.apjii.or.id. Diakses pada 23 Desember 2023). Penggunaan internet menjadi jalan tol bagi tumbuh kembangnya new media. Dalam hal ini new media meliputi ragam bentuk medium digital termasuk didalamnya social media, online news dan game *online*.

New media memiliki kekuatan dan kelebihan yang memberikan keleluasaan bagi para pengguna untuk memproduksi, mendistribusikan dan mengkonsumsi konten apa saja di ruang virtual. Namun demikian, new media juga memiliki sisi-sisi yang memiliki efek dahsyat dan sangat rentan bagi para penggunanya. Dalam konteks kehidupan dalam ruang virtual, new media pun dapat mempengaruhi banyak hal termasuk menimbulkan konflik sosial, dan bencana sosial. Dalam konteks politik, kontestasi politik baik pilpres maupun pilkada selalu menyisakan konflik virtual bahkan konflik sosial khususnya di kalangan anak muda. Hal ini karena tumbuh dan berkembangnya hate speech dan cyberbullying di media sosial serta kecanduan media sosial. Problem tersebut belum termasuk problem turunan yang merebak di kalangan anak muda seperti kecanduan game online, online sexual harrasment, judi online, cyberporn dan mental health. Sehingga diperlukan pendidikan melek media baru atau yang dikenal dengan *new media literacy*. Jika anak-anak muda tidak terliterasi dengan baik di wilayah *new media*, dan problem ini tidak diurai sedari dini, maka problem-problem lain seperti kerentanan dan resiko bencana sosial akan cepat berkembang dan tidak dapat dibendung. Kerentanan dan resiko bencana sosial ini tentu akan mengancam masa depan generasi muda Indonesia yang sedang dicita-citakan menjadi generasi emas di tahun 2045.

Literasi digital merupakan kecakapan pengguna dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Kurnia et al., 2017). *New media literacy* berkaitan dengan kemampuan individu untuk secara efektif dan produktif mengelola, menganalisis, dan memanfaatkan media digital, sehingga dapat berpartisipasi secara aktif dan kritis dalam lingkungan digital yang semakin kompleks. Kemampuan *new media literacy* sangat penting dimiliki oleh setiap individu agar dapat menghadapi perkembangan teknologi informasi yang cepat. Kemampuan literasi digital berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan fungsional dan teknis dari pengguna. (Naufal, 2021) Dengan kemampuan *new media literacy* yang baik, seseorang dapat menavigasi berbagai platform, mengevaluasi informasi secara kritis, dan berinteraksi dengan konten digital secara efektif, sehingga dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat yang semakin bergantung pada teknologi. Dalam penelitian yang lain, praxeik *digital literacy* akan sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu dan determinasi diri (Rini et al., 2022). Mitra pengabdian ini yaitu MGBK (Masyarakat Guru Bimbingan Konseling) SMA wilayah kabupaten Sleman Yogyakarta. MGBK merupakan organisasi dalam negeri yang telah memiliki badan hukum nomor 008/A1/MGBK/VI/2023. Total sekolah jenjang SMA di Kabupaten Sleman yaitu 53 sekolah dengan rincian 17 SMA Negeri dan 36 SMA Swasta (<https://dapo.kemdikbud.go.id>. Diakses pada tanggal 26 Maret 2024). Dalam SK No 036 tahun 2022, jumlah pengurus MGBK yaitu 20 personil dan jumlah anggota 55 guru yang khusus menangani bimbingan dan konseling di wilayah Sleman Yogyakarta. MGBK Sleman aktif dalam kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi

dan kapasitas sebagai tenaga pendidik. Aktivitas MGBK tidak hanya berdiri sendiri akan tetapi aktif berkolaborasi dengan perguruan tinggi di wilayah Yogyakarta, baik kampus negeri maupun kampus swasta. Berdasarkan hasil penelitian peneliti tentang *new media literacy* pada hibah DRTPM tahun 2023 teridentifikasi permasalahan yang dihadapi yaitu: Pertama, terjadi konflik sosial dan konflik virtual yang termediasi oleh new media. Kedua, perlu adanya pendidikan *new media literacy* bagi pengguna media baru khususnya para pemuda di Indonesia. Pengabdian ini merupakan hilirisasi hibah penelitian DRTPM tahun 2023. Berdasarkan observasi dan studi pendahuluan pada guru bimbingan konseling di Sleman Yogyakarta terdapat beberapa permasalahan yaitu: (1) Belum adanya pengetahuan dan pemahaman komprehensif tentang *new media literacy*. (2) Belum ada aplikasi *new medialiteracy* berbasis web yang dapat digunakan oleh para guru dan siswa lintas ruang dan waktu. Selama ini praktek literasi digital cenderung terbatas pada pemberian materi secara klasikal dan monolog. Belum banyak praktek literasi khususnya dimedia baru yang menggunakan aplikasi berbasis web dengan isi materi yang beragam sesuai dengan problem yang dihadapi remaja atau pemuda di era digital. (3) Belum adanya kemampuan dan keterampilan tentang *new media literacy* (4) Tidak adanya materi *new media literacy* dalam kurikulum pembelajaran SMA. (5) Belum ada layanan konseling digital khususnya tentang *new media literacy* antara Guru dan siswa-siswa di Sekolah. Guna menjawab permasalahan tersebut tim pengabdian telah bekerjasama dengan mitra dari MGBK di Sleman Yogyakarta.

2. METODE

Pada pengabdian ini, masalah prioritas yang akan diselesaikan yaitu ketersediaan teknologi informasi dan komunikasi yang mengacu pada rencana induk riset nasional. PKM ini berupaya memberikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi *new media literacy* berbasis web untuk meningkatkan layanan konseling digital yang berfokus pada *new media literacy*. Berdasarkan observasi di lapangan, disepakati bersama tentang prioritas permasalahan yang akan diselesaikan yakni: (1) Belum adanya pengetahuan dan pemahaman komprehensif tentang *new media literacy*. (2) Belum ada aplikasi *new media literacy* berbasis web yang dapat digunakan oleh para guru dan siswa lintas ruang dan waktu. (3) Belum adanya kemampuan dan keterampilan tentang *new media literacy* (4) Tidak adanya materi *new media literacy* dalam kurikulum pembelajaran SMA. (5) Belum ada layanan konseling digital khususnya tentang *new media literacy* antara Guru dan siswa- siswa di Sekolah. Kelima poin tersebut sama sama fokus pada peningkatan layanan konseling dibidang *new media literacy* dan membantu peningkatan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang *new media literacy*.



Gambar 1. Diagram Alir Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian *new media literacy* dilaksanakan 4 (empat) tahap atau langkah

1. Tahap Sosialisasi. Pada tahap sosialisasi, dimulai dari koordinasi dengan ketua MGBK Sleman dengan 2 tahap sosialisasi. (1) Sosialisasi tentang rencana program pengabdian kepada masyarakat mulai dari pemetaan problem hingga solusi yang ditawarkan. (2) Sosialisasi tentang *new media literacy* dan pembuatan serta pengenalan aplikasi *new media literacy* berbasis web kepada guru MGBK. Tahapan ini diakhiri dengan tanda tangan persetujuan dan kesediaan sebagai mitra pengabdian. Pada tahapan ini dihadirkan pakar atau akademisi dengan kompetensi bimbingan konseling agar aplikasi lebih adaptif dan tepat guna.
2. Tahap Pelatihan. Pada tahapan ini terbagi menjadi dua yaitu (1) Pelatihan tentang dimensi pengetahuan, pemahaman dan ketertampilan tentang *new media literacy*. Pelatihan ini akan diisi oleh ketua pengabdian (Didik Haryadi Santoso, dan anggota 1 (Rila Setyaningsih) (2) Pelatihan penggunaan aplikasi *new media literacy* berbasis web bagi para guru MGBK. Pelatihan penggunaan aplikasi diisi oleh anggota 2 (Albert Yokubus Chandra). Pada tahap ini dihadirkan pula pembicara dengan kompetensi atau kepakaran di bidang problematika remaja khususnya mental health oleh Sheilla Varadhila Peristianto, M.Psi, Psikolog.
3. Tahap Penerapan Teknologi. Pada tahap penerapan, dibagi menjadi 2 tahap. (1) Penerapan pada Guru MGBK dan (2) Penerapan pada siswa SMA. Penerapan pada guru-guru bimbingan konseling dilaksanakan secara luring, sementara penerapan antara guru dan siswa dilaksanakan secara daring.
4. Tahap Pendampingan dan Evaluasi. Pendampingan dilaksanakan setelah tahap penerapan. Pendampingan dilakukan dengan 2 metode yaitu luring dan daring. Evaluasi dilaksanakan secara berkala awal, tengah dan akhir dengan metode wawancara terstruktur dengan pemilihan informan yang aktif dan kompeten dalam menjalankan program pengabdian. Metode evaluasi lainnya yaitu FGD (*Focus Grup Discussion*).

Tabel 1 merupakan langkah - langkah / tahapan pengabdian serta solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian .

Tabel 1. Permasalahan, Solusi dan Langkah/Tahapan Pelaksanaan Pengabdian.

No	Pemasalahan	Solusi	Langkah/Tahapan
1	(1) Belum adanya pengetahuan dan pemahaman komprehensif tentang <i>new media literacy</i> . (2) Belum ada aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh para guru dan siswa lintas ruang dan waktu.	(1) Sosialisasi tentang <i>new media literacy</i> . (2) Pembuatan aplikasi berbasis web dan sosialisasi pengenalan tata cara penggunaan aplikasi berbasis web <i>new media literacy</i> agar guru MGBK dapat memberikan pelayanan lintas problem <i>new media</i>	Sosialisasi terbagi menjadi 2 (dua) tahap: (1) Tahap pertama, sosialisasi <i>new media literacy</i> melalui metode ceramah dan diskusi didalam ruang kelas (2) Tahap kedua, pembuatan aplikasi berbasis web dan sosialisasi penggunaan aplikasi berbasis web
2	Belum adanya kemampuan tentang praktik <i>new media literacy</i> . Tidak adanya materi <i>new media literacy</i> dalam kurikulum pembelajaran SMA. Guru MGBK belum cakap dalam penggunaan aplikasi <i>new media literacy</i> berbasis web	(1) Pelatihan <i>new media literacy</i> berbasis web (2) Pelatihan penggunaan aplikasi <i>new media literacy</i> berbasis web bagi guru MGBK di Sleman Yogyakarta (khusus Guru)	Pelatihan dilaksanakan menjadi 2 (dua) tahap yaitu (1)Pelatihan <i>new media literacy</i> berbasis web (2)Pelatihan penggunaan aplikasi <i>new media literacy</i> berbasis web
3	(6) Belum ada praktik layanan konseling digital yang berfokus pada <i>new media literacy</i> .	Penerapan aplikasi <i>new media literacy</i> berbasis web	Pada tahap penerapan, dibagi menjadi 2 tahap. (1) Penerapan pada Guru MGBK dan (2) Penerapan pada siswa SMA.
4	(7) Belum ada layanan konseling digital khususnya tentang <i>new media literacy</i> antara Guru dan siswa-siswa di Sekolah.	Pendampingan dan Evaluasi	Pendampingan dilaksanakan setelah tahap penerapan. Pendampingan dilakukan dengan 2 metode yaitu luring dan daring. Evaluasi dibagi menjadi 3 termin yaitu evaluasi awal, evaluasi tengah, dan evaluasi akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pembuatan Aplikasi Berbasis Web

Sebelum masuk kedalam kegiatan sosialisasi dan penerapan teknologi, tim pengabdian memetakan kebutuhan aplikasi berbasis web yang akan dibangun. Setelah melakukan pemetaan kebutuhan, tim kemudian berkoordinasi untuk sewa hosting, domain dan hal-hal yang berkaitan dengan aplikasi berbasis web. Pada saat proses penentuan nama domain, tim pengabdian kembali mendiskusikan untuk mengubah domain yang semula *digitalliteracy.id* diubah menjadi *digitalliteracy.id*. Perubahan ini mempertimbangkan aspek aksiologis dan terutama aspek kemudahan dalam mencerna maksud dibangunnya aplikasi berbasis web ini



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Berbasis Web *Digitalliteracy.Id*

Sebelum sosialisasi dan pelatihan, tim pengabdian melakukan uji coba secara mandiri dengan membuat akun khusus tim pengabdian. Uji coba tidak sekedar login, melainkan hingga upload materi-materi yang menjadi topik utama pengabdian yaitu new media literacy dan mental health. Setelah uji coba dinyatakan berhasil, tim kemudian melakukan simulasi pembuatan akun untuk para guru-guru MGBK Sleman Yogyakarta. Pembuatan akun ini berdasarkan nama-nama yang terdaftar resmi di MGBK Sleman Yogyakarta. Pada tahap sosialisasi, dimulai dari koordinasi dengan ketua MGBK Sleman dengan 2 (dua) tahap sosialisasi. (1) Sosialisasi tentang rencana program pengabdian kepada masyarakat mulai dari pemetaan problem hingga solusi yang ditawarkan. (2) Sosialisasi tentang new media literacy dan pembuatan serta pengenalan aplikasi new media literacy berbasis web kepada guru MGBK.

Pada tahapan pelatihan terbagi menjadi dua yaitu (1) Pelatihan tentang dimensi pengetahuan, pemahaman dan ketertampilan tentang new media literacy. Pelatihan ini akan diisi oleh ketua pengabdian (2) Pelatihan penggunaan aplikasi *new media literacy* berbasis web bagi para guru MGBK. Pelatihan penggunaan aplikasi akan diisi oleh anggota 2. Pada tahap ini dihadirkan pula pembicara dengan kompetensi atau kepakaran di bidang problematika remaja.



Gambar 2. Sosialisasi Program Pengabdian kepada Masyarakat kepada Guru-Guru MGBK Sleman

Selanjutnya pemaparan materi pelatihan new media literasi yang disampaikan oleh anggota tim pengabdian



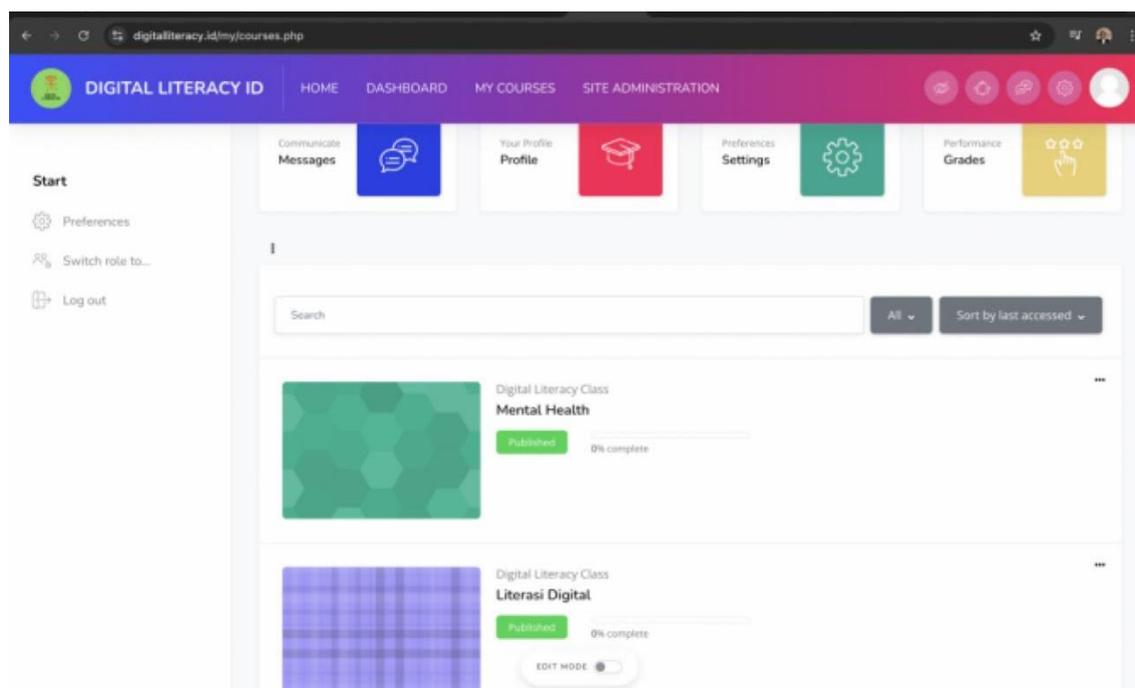
Gambar 3. Pelatihan *New Media Literacy* oleh Tim Pengabdian

Pada tahap penerapan, dibagi menjadi 2 tahap yaitu (1) Penerapan pada Guru MGBK dan (2) Penerapan pada siswa SMA. Penerapan pada guru BK dan penerapan antara guru dan siswa dilaksanakan secara luring. Tim pengabdian menjalankan aplikasi penerapan teknologi didepan para guru MGBK.



Gambar 4. Penerapan Teknologi Aplikasi Berbasis Web Digitalliteracy.id

Pembuatan produk teknologi dan inovasi dimulai dengan membuat identitas dalam bentuk logo. Didalam rancangan awal, logo diarahkan ke nama *new media literacy*, namun dengan pertimbangan kemudahan narasi di tingkat nasional maka diubah menjadi *digitalliteracy.id*. Logo yang dirancang oleh tim pengabdian ini memiliki simbol dan makna yang tidak terlepas dari konsep dari Jan Van Dijk yang melahirkan sebuah konsep tentang *The Network Society*. *Network society* atau masyarakat jaringan merupakan masyarakat yang tanpa batas ruang dan waktu, dihidupi oleh virtual community, borderless, dengan tipe komunikasi yang tidak lagi face to face melainkan termediasi secara digital. Lingkaran-lingkaran kecil didalam logo *digitalliteracy.id* menunjukkan atau dapat dimaknai bahwa era saat ini adalah era masyarakat yang terhubung secara lintas ruang dan waktu. Kemudian penggunaan warna orange menunjukkan semangat keilmuan komunikasi dengan latar warna hijau yaitu komunikasi yang mencerdaskan dan meneduhkan. Didalam aplikasi berbasis web *digitalliteracy.id*, tersedia kelas-kelas seperti digital literasi dan mental health. Kedua kelas ini merupakan kelas rintisan dari tim pengabdian dengan mempertimbangkan sisi urgensi, isu dan kasus yang banyak beredar di lapangan atau di masyarakat. Didalam kelas digital tersebut, para peserta akan mendapatkan materi berupa power point, kuis, forum dan juga video. Meskipun secara konten, masih banyak yang perlu dilakukan perbaikan. Tim pengabdian terus menerus melakukan pembenahan dari sisi konten dan fasilitas yang tersedia didalam aplikasi berbasis web *digitalliteracy.id*. Namun demikian, pada tahapan penerapan teknologi, tim pengabdian tidak memiliki kendala tentang gadget karena para guru telah membawa smartphone secara mandiri. Hal ini berbeda ketika penerapan literasi digital pada siswa yang cenderung tidak membawa gadget ke sekolah mereka (Hendaryan et al., 2022.)



Gambar 5. Tampilan Kelas Digital Literasi dan Mental Health

Dari aspek relevansi, isu tentang *new media literacy* dan mental health menjadi sangat relevan ditengah kasus-kasus illiteracy yang terjadi di masyarakat terutama di lingkungan sekolah. Hoax, cyberbullying, judi online, penipuan online, kecanduan game online, kecanduan media sosial dan masih banyak lagi problematika di masyarakat yang berkaitan dengan dunia digital. Selanjutnya, mental health juga menjadi isu yang sangat relevan dan berkaitan dengan digital. Remaja-remaja menjadi masa yang sangat rentan dengan problem yang berkaitan dengan mental health. Dari sisi partisipasi masyarakat, dalam hal ini yaitu guru-guru MGBK Sleman memiliki partisipasi aktif sekaligus kontributif. Pada saat pelatihan dan penerapan *digitalliteracy.id*, para peserta aktif memberikan masukan terutama untuk materi ajar pada pertemuan berikutnya sebagai solusi atas problem yang dihadapi oleh remaja. Sebagai contoh, Bapak Eko Yulianto selaku ketua MGBK Sleman yang memberi sumbang saran materi tentang konten kreator. Ini dalam upaya untuk mengalihkan energi para remaja ke hal-hal yang positif. Sehingga, setelah mendapatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang *new media literacy*, para peserta dapat dibekali materi pendukung lainnya untuk mengalihkan aktivitas-aktivitas para remaja yang dianggap tidak positif atau tidak produktif.

Berdasarkan data observasi dan evaluasi dilapangan khususnya tentang penerapan teknologi, didapatkan data bahwa 95% guru telah mampu menggunakan aplikasi berbasis web *digitalliteracy.id*, dan 5% belum mampu atau belum optimal dalam penggunaan, hal ini berkaitan dengan proses login aplikasi berbasis web. Namun demikian pada saat monitoring akhir, seluruh peserta telah mampu dan terampil dalam menggunakan aplikasi berbasis web *digitalliteracy.id*. Program pengabdian ini telah dirancang agar memiliki impact yang besar terutama di bidang-bidang yang berkaitan dengan komunikasi digital. Dari sisi kebermanfaatn, program pengabdian ini memiliki manfaat tidak hanya untuk masyarakat atau komunitas di lingkungan sosial semata melainkan juga sumbangsih bagi bangsa dan negara. Pengabdian ini bermanfaat untuk membantu mengubah masyarakat yang illiteracy menjadi masyakat yang sangat

terliterasi secara digital. Melalui aplikasi digitalliteracy.id ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat secara umum, dan juga pada anak-anak remaja yang rentan terhadap problem di ranah digital dan di ranah mental health.

Luaran yang ditargetkan dalam pengabdian ini yaitu: Satu artikel terbit pada jurnal pengabdian kepada masyarakat. Pada saat laporan kemajuan ini dituliskan, 1 (satu) artikel telah tersubmit pada jurnal ilmiah nasional. Satu artikel pada media elektronik. Publikasi berita pada media massa, telah terpublikasi pada harian boyolali.pikiranrakyat.com. Karya audio visual telah terbit di akun Youtube LPPM UMBY, kanal youtube yang juga dimiliki oleh institusi Universitas Mercu Buana Yogyakarta dan karya poster telah publish. Rekognisi mahasiswa menjadi bagian MBKM minimal 6 (enam) SKS, 3 SKS mata kuliah new media & cyberculture dan 3 SKS kapita selekta disesuaikan dengan CPMK dan kurikulum yang berlaku di prodi ilmu komunikasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong meningkatnya aktivitas daring masyarakat. Terdapat beberapa aktivitas daring yang dilakukan yaitu komunikasi pesan singkat (54,7%), bermain media sosial (49,8%), browsing informasi (47,5%), streaming video dan musik (31,7%), berbelanja (20,8%), sekolah daring (17,5%), dan bermain game (14,3%) (katadata, Diakses pada 17 September 2022). Data ini menunjukkan adanya pergeseran signifikan dalam cara masyarakat berinteraksi, belajar, dan mengonsumsi informasi serta hiburan, sejalan dengan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam konteks sekolah, PR atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru kepada siswa tidak jarang diberikan melalui pesan singkat pada grup whatsapp kelas. Termasuk penggunaan browsing informasi dan penggunaan AI (*artificial intelligence*) dalam proses belajar siswa terutama di luar kelas. Peningkatan signifikan tersebut juga dipacu oleh efek pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua pekerjaan sekolah, kantor dapat dikerjakan berbasis digital atau daring.

New media literacy merupakan kemampuan penting di era modern yang terdiri dari empat pilar utama. Pertama, kecakapan menggunakan media digital (*digital skills*) mengacu pada kemampuan teknis untuk mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital dengan efektif. Kedua, budaya menggunakan digital (*digital culture*) melibatkan pemahaman tentang norma-norma sosial dan perilaku yang berlaku di dunia digital, termasuk cara berinteraksi dan berkomunikasi secara online. Ketiga, etis menggunakan media digital (*digital ethics*) berkaitan dengan kemampuan untuk membuat keputusan yang bertanggung jawab dan menghormati hak orang lain saat menggunakan teknologi digital. Terakhir, aman menggunakan media digital (*digital safety*) mencakup pengetahuan dan praktik untuk melindungi privasi, data pribadi, dan keamanan diri saat beraktivitas di dunia maya. Keempat pilar ini saling terkait dan bersama-sama membentuk fondasi yang kuat untuk menjadi pengguna teknologi digital yang kompeten dan bertanggung jawab di masyarakat modern.

New media literacy menjadi keterampilan yang semakin krusial di era digital saat ini, terutama karena media digital dapat menjadi sarana untuk melakukan berbagai bentuk kejahatan online. Menurut Bawden, *new media literacy* mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan etis (Bawden, 2001). Kemampuan ini sangat penting mengingat meningkatnya ancaman keamanan siber yang menargetkan pengguna internet yang kurang waspada. Kejahatan online telah berkembang menjadi ancaman serius bagi pengguna internet. Seperti yang dilaporkan oleh Internet Crime Complaint Center (IC3), kerugian finansial akibat kejahatan siber di Amerika Serikat saja mencapai lebih dari

\$6,9 miliar pada tahun 2021, meningkat signifikan dari tahun-tahun sebelumnya. Jenis kejahatan online yang umum termasuk phishing, penipuan online, pencurian identitas, dan penyebaran malware.

New media literacy memainkan peran penting dalam melindungi individu dari ancaman-ancaman ini. Individu dengan tingkat *new media literacy* yang lebih tinggi cenderung lebih mampu mengidentifikasi dan menghindari ancaman online. Mereka lebih cenderung menggunakan praktik keamanan yang kuat, seperti kata sandi yang kompleks dan autentikasi dua faktor. Selain itu, (Park et al., 2024) menunjukkan bahwa *new media literacy* tidak hanya tentang keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman kritis tentang konten digital dan kemampuan untuk mengevaluasi kredibilitas informasi online. Hal ini sangat penting dalam era di mana disinformasi dan berita palsu sering digunakan sebagai alat untuk memanipulasi atau menipu pengguna internet. (Sonia Livingstone, 2016) menekankan pentingnya *new media literacy* dalam konteks perlindungan anak-anak secara online. Mereka berpendapat bahwa orang tua dan pendidik dengan *new media literacy* yang baik lebih mampu membimbing anak-anak dalam menggunakan internet secara aman dan bertanggung jawab. Dengan demikian, mengembangkan *new media literacy* menjadi kebutuhan mendesak bagi setiap individu untuk melindungi diri dari potensi kejahatan online, sekaligus memanfaatkan peluang positif yang ditawarkan oleh teknologi digital.

New media literacy telah menjadi komponen krusial dalam pendidikan modern, memainkan peran penting bagi guru dan siswa dalam menghadapi tantangan era digital. Terutama pada generasi milenial yang memiliki tingkat literasi digitalnya tidak berada level tinggi melainkan intermediete, sebagaimana yang data indeks literasi digital pada generasi milenial di Bandung(Nasionalita & Nugroho, 2020.) Bagi guru, *new media literacy* membuka pintu untuk pengembangan profesional berkelanjutan, memungkinkan mereka mengakses sumber daya online dan berpartisipasi dalam komunitas pembelajaran profesional. Kemampuan ini juga membantu guru mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik(Ghomi & Redecker, 2019). Dalam konteks tertentu, kemandirian dalam praktek literasi menjadi tuntutan bagi lingkungan sekolah, guru dan siswa. (Muttaqin et al., 2023). Selain itu, *new media literacy* meningkatkan kemampuan guru dalam berkomunikasi secara efektif dengan siswa, orang tua, dan kolega melalui berbagai platform digital (Shin & Zanuddin, 2019). Meskipun terdapat catatan temuan penelitian, bahwa praktek kegiatan *new media literacy* atau *digital literacy* tidak didominasi oleh lingkungan sekolah (SMA) dan lingkungan Masyarakat melainkan masih didominasi oleh lingkungan perguruan tinggi(Kurnia et al., 2017.)

Bagi siswa, *new media literacy* menjadi kunci dalam mempersiapkan mereka untuk dunia kerja yang semakin terdigitalisasi, membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan oleh pemberi kerja modern. Siswa dengan kemampuan *new media literacy* yang baik dapat memanfaatkan sumber daya online untuk pembelajaran mandiri dan pengembangan diri. Lebih lanjut, *new media literacy* mendorong pemikiran kritis siswa, membantu mereka mengevaluasi informasi online dan membedakan antara sumber yang dapat dipercaya dan yang tidak(Garrison, 2011). Keterampilan ini juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proyek kolaboratif global, memperluas perspektif mereka dan mengembangkan keterampilan lintas budaya(Garrison, 2011). Dalam konteks Masyarakat, literasi dapat saja berbentuk literasi keuangan (Thaha et al., 2023) (Pangihutan Situmorang Tumpal, 2024) dan literasi digital dapat pula dipraktekkan pada UMKM(Roma Doni Fahlepi Sudrajat Budi Herlan Asymar Hasta, 2021). Dalam konteks mahasiswa, lemahnya kemampuan literasi digital menyebabkan praktek-praktek

kecurangan seperti copy-paste dalam proses pengerjaan tugas atau assessment (Syabaruddin,2020.)

Pentingnya *new media literacy* semakin meningkat seiring dengan integrasi teknologi yang semakin dalam ke dalam pendidikan. *New media literacy* bukan hanya tentang kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga tentang kemampuan untuk secara kritis mengevaluasi, menciptakan, dan berkomunikasi menggunakan berbagai bentuk media digital, termasuk adanya relasi antara kemampuan literasi digital dengan kemampuan baca dan tulis. Dalam konteks yang lebih luas kemampuan literasi digital dapat meningkatkan kreativitas termasuk dalam konteks perdagangan online, online branding dan lain sebagainya.(Rachim Abd, 2023). Sedangkan dalam konteks keamanan online, *new media literacy* membantu baik guru maupun siswa memahami risiko online dan cara melindungi diri dari ancaman seperti *cyberbullying*, penipuan online, dan masalah privasi(Sonia Livingstone, 2016). Dengan demikian, pengembangan *new media literacy* menjadi tanggung jawab bersama institusi pendidikan, pendidik, dan peserta didik untuk memastikan kesiapan menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

4. KESIMPULAN

New media literacy memiliki peran yang sangat penting terutama di era Masyarakat digital. *New media literacy* tidak sekedar skill teknis dalam penggunaan perangkat digital semata melainkan juga dapat cerdas dalam dunia digital termasuk didalamnya dapat berfikir kritis dengan cermat dalam mencerna informasi dalam berbagai platform media digital. Melalui *new media literacy* dapat menjaga para penggunanya dari berbagai macam penyalahgunaan perangkat digital termasuk konten-konten digital yang tersebar didalamnya. Melalui kemampuan *new media literacy* diharapkan dapat meningkatkan kesadaran digital baik secara etik, skill dan culture dalam dunia digital dan pada akhirnya dapat menciptakan masyarakat yang terliterasi secara digital. Kedepan, diharapkan gerakan-gerakan tentang *new media literacy* dapat terus digaungkan tidak hanya pada level guru dan murid, melainkan juga di lingkungan masyarakat dengan usia peserta yang lebih variatif. Mengingat penetrasi teknologi *new media* telah banyak digunakan oleh pengguna segala usia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kemendikbudristek Dikti yang telah memberikan dukungan berupa pendanaan pada tahun anggaran 2024. Terimakasih juga diucapkan kepada mitra pengabdian MGBK Sleman Yogyakarta, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, tim pengabdian dan tim pembantu lapangan dalam menyelesaikan dan mensukseskan program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Garrison, D. R. (2011). E-Learning in the 21st century: A framework for research and practice, Second edition. In *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice, Second Edition*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9780203838761>
- Ghomi, M., & Redecker, C. (2019). Digital competence of educators (DigCompedu): Development and evaluation of a self-assessment instrument for teachers' digital competence. *CSEDU 2019 - Proceedings of the 11th International Conference on*

- Computer Supported Education*, 1, 541–548.
<https://doi.org/10.5220/0007679005410548>
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). PELAKSANAAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA. *Jurnal Literasi*, 6(1).
- Kurnia, N., Santi, D., & Astuti, I. (2017a). *PETA GERAKAN LITERASI DIGITAL DI INDONESIA: STUDI TENTANG PELAKU, RAGAM KEGIATAN, KELOMPOK SASARAN DAN MITRA*.
- Kurnia, N., Santi, D., & Astuti, I. (2017b). *PETA GERAKAN LITERASI DIGITAL DI INDONESIA: STUDI TENTANG PELAKU, RAGAM KEGIATAN, KELOMPOK SASARAN DAN MITRA*. 149–166.
- Muttaqin, I., Puspita, P. D., Lubis, S. H., & Nur Anganthi, N. R. (2023). Kemandirian Literasi Pada Guru Melalui Pembuatan Perpustakaan Digital Berbasis Desain. *Warta LPM*, 522–530. <https://doi.org/10.23917/warta.v26i4.1980>
- Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). *Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung*. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075)
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Pangihutan Situmorang Tumpal, et. al. (2024). Peningkatan Kinerja Bisnis Usaha Sub Sektor Kriya Kampung Raja Preliu Melalui Literasi Keuangan, Kewirausahaan Dan Adaptasi Teknologi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 4, No 1*(Vol 4. No 1), 90–96.
- Park, L. Y. J., Oh, Y. W., & Sang, Y. (2024). Digital Access, Digital Literacy, and Afterlife Preparedness: Societal Contexts of Digital Afterlife Traces. *Social Media and Society*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/20563051241274676>
- PETA GERAKAN LITERASI DIGITAL DI INDONESIA: STUDI TENTANG PELAKU, RAGAM KEGIATAN, KELOMPOK SASARAN DAN MITRA. (2017). *INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi*, 47 no 02, 149–166.
- Rachim Abd, R. R. Z. (2023). Analisis kemampuan literasi digital dalam meningkatkan kreativitas pelaku usaha pasca pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 9(3), 1357–1366. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.29210/0202312068](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29210/0202312068)
- Rini, R., Suryadinata, N., & Efendi, U. (2022). Literasi digital mahasiswa dan faktor-faktor yang berpengaruh. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2), 171–179. <https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.48774>
- Roma Doni Fahlepi Sudrajat Budi Herlan Asymar Hasta. (2021). Literasi Digital Untuk Penjualan Bagi Komunitas UMKM Kuliner Pasar Lama Tangerang. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 No 2(Vol 1.No 2), 140–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.818>
- Shin, C. Y., & Zanuddin, H. (2019). New media literacy and media use among university students in Malaysia. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(5), 469–474. <https://doi.org/10.35940/ijeat.E1066.0585C19>
- Sonia Livingstone. (2016). *Ending the torment : tackling bullying from the schoolyard to cyberspace*. United Nations Publications.
- Syabaruddin, A. I. (2020). *AGUS SYABARUDDIN, IMAMUDIN 942 IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DI KALANGAN MAHASISWA*.
- Thaha, S., Yusuf, M., Studi Manajemen, P., & Tinggi Ilmu Ekonomi Tri Dharma Nusantara, S. (2023). Penyuluhan Literasi Keuangan Rumah Tangga Di Desa Massamaturu. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 208–215.