



**PEMBERDAYAAN LITERASI DIGITAL BERBASIS PARTISIPATIF  
UNTUK MENGHADAPI HOAKS DAN PENIPUAN *ONLINE***

\*Nadia Nur Soraya, Rina Juliastuti, Iis Mardiansyah  
Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia  
\*Corresponding author. E-mail: dosen03126@unpam.ac.id

Received: Feb 10, 2026

Revised: Mar 31, 2026

Approved: Jun 17, 2026

**Abstrak**

Tingginya penetrasi internet di Indonesia belum diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang memadai, sehingga masyarakat rentan terhadap hoaks dan penipuan *online*. Kelompok ibu rumah tangga menjadi sasaran utama kejahatan digital akibat intensitas penggunaan media sosial yang tinggi disertai keterbatasan keterampilan kritis dalam memverifikasi informasi. Kondisi ini menunjukkan urgensi pemberdayaan literasi digital berbasis komunitas yang partisipatif dan berkelanjutan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan warga Wadah Guyub Rukun dalam mengenali hoaks, memahami risiko penipuan digital, dan menerapkan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi deteksi hoaks, permainan edukatif, serta evaluasi partisipatif melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 45% menjadi 88%, dengan 90% peserta mampu mengidentifikasi hoaks dan 80% mampu mengenali modus penipuan digital. Kegiatan ini berimplikasi pada terbentuknya agen literasi digital di tingkat Rukun Tetangga sebagai mekanisme difusi pengetahuan yang berkelanjutan, sekaligus memperkuat ketahanan komunitas dalam menghadapi ancaman disinformasi di era digital..

**Kata Kunci:** Hoaks, Literasi Digital, Partisipatif, Penipuan *Online*

**Abstract**

*The high rate of internet penetration in Indonesia has not been matched by adequate digital literacy skills, leaving the public vulnerable to hoaxes and online scams. Housewives are a primary target of digital crime due to their heavy use of social media combined with limited critical thinking skills in verifying information. This situation underscores the urgency of participatory and sustainable community-based digital literacy empowerment. This community service initiative aims to enhance the ability of members of the Wadah Guyub Rukun community to recognize hoaxes, understand the risks of digital fraud, and apply digital security practices in their daily lives. The methods used include interactive lectures, group discussions, hoax detection simulations, educational games, and participatory evaluation through pre-tests and post-tests. The results of the activity showed an increase in the average score from 45% to 88%, with 90% of participants able to identify hoaxes and 80% able to recognize digital fraud schemes. This activity has led to the formation of digital literacy agents at the Neighborhood Association level as a mechanism for the sustainable diffusion of knowledge, while also strengthening the community's resilience in facing the threat of disinformation in the digital age.*

**Keywords:** *Digital Literacy, Hoaxes, Online Fraud, Participator*

**How to Cite:**

Soraya, N.N., Juliastuti, R., Mardiansyah, I.(2026). Pemberdayaan literasi digital berbasis partisipatif untuk menghadapi hoaks dan penipuan online. *InEJ: Indonesian Engagement Journal*, 7(1), 84-105. <https://doi.org/10.21154/inej.v7i1.13306>



**Copyright:** © 2026 by author (s). This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong transformasi besar dalam pola interaksi sosial masyarakat. Media sosial dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram tidak hanya mempermudah komunikasi, tetapi juga memperluas akses terhadap informasi dan aktivitas ekonomi digital. Di Indonesia, tingkat penetrasi internet yang terus meningkat memperkuat fenomena ini. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa lebih dari 78% penduduk Indonesia telah terhubung ke internet, dengan mayoritas pengguna aktif memanfaatkan media sosial sebagai sumber utama informasi (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023).

Namun demikian, kemajuan ini diikuti oleh meningkatnya risiko penyebaran hoaks serta kejahatan berbasis digital yang menasar kelompok masyarakat dengan tingkat literasi digital yang masih terbatas. Data Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat ribuan konten hoaks beredar setiap tahunnya, sementara laporan kasus penipuan *online* juga menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dengan kerugian mencapai miliaran rupiah (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2022). Kondisi ini menegaskan bahwa tingginya akses digital belum diimbangi dengan kemampuan literasi yang memadai (Nasrullah et al., 2017; Van Dijk, 2006). Dengan demikian, pemberdayaan literasi digital bukan hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan sikap kritis terhadap informasi.

Fenomena maraknya hoaks yang tersebar di media sosial menunjukkan lemahnya kemampuan verifikasi informasi di masyarakat. Menurut Wardle & Derakhshan (2017), penyebaran misinformasi dan disinformasi tidak hanya berdampak pada kebingungan informasi, tetapi juga dapat mengancam stabilitas sosial. Bagi warga, hoaks dapat

menimbulkan keresahan, memicu konflik di lingkungan, bahkan mempengaruhi pola pengasuhan anak.

Hoaks dapat berupa berita palsu seputar kesehatan, politik, maupun isu sosial yang tersebar cepat di grup WhatsApp keluarga dan arisan Rukun Tetangga (RT). Penipuan *online* pun kian beragam, mulai dari undangan palsu dengan tautan berbahaya, modus belanja fiktif, pinjaman *online* ilegal, hingga investasi bodong. Kondisi ini membuktikan bahwa literasi digital bukan hanya persoalan teknis, tetapi juga aspek kritis, etis, dan protektif (Nasrullah et al., 2017; UNESCO, 2018).

Fenomena hoaks dan penipuan *online* bukan sekedar persoalan informasi, melainkan telah berkembang menjadi masalah sosial yang berdampak luas. Penyebaran misinformasi dan disinformasi dapat memicu kebingungan publik, memperkuat polarisasi sosial, serta mengganggu stabilitas masyarakat (Wardle & Derakhshan, 2017). Di sisi lain, kejahatan digital seperti *phishing*, penipuan belanja daring, dan pinjaman *online* ilegal telah menyebabkan kerugian ekonomi yang signifikan di tingkat rumah tangga (Livingstone & Helsper, 2007). Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital tidak hanya berdampak pada kualitas informasi yang dikonsumsi, tetapi juga pada keamanan dan kesejahteraan masyarakat.

Selain hoaks, penipuan *online* menjadi ancaman serius yang merugikan ekonomi keluarga. Data Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa jumlah kasus penipuan digital di Indonesia terus meningkat secara signifikan. Pada tahun 2022 saja, tercatat lebih dari 130.000 masyarakat menjadi korban penipuan *online* dengan berbagai modus, mulai dari rekening fiktif hingga penipuan transaksi digital. Secara kumulatif, layanan pengaduan CekRekening.id bahkan telah menerima sekitar 486.000 laporan penipuan *online* sepanjang periode 2017–2022, yang mengindikasikan tingginya skala kejahatan siber di masyarakat. Data terbaru juga menunjukkan bahwa total laporan penipuan transaksi *online* telah mencapai lebih dari 405.000 kasus hingga tahun 2024, dengan sebagian besar terjadi pada sektor perdagangan elektronik .

Kelompok yang paling rentan dari data di atas adalah kelompok ibu rumah tangga. Kelompok ibu rumah tangga sering menjadi target karena intensitas penggunaan media sosial yang tinggi dalam aktivitas sehari-hari, seperti berbelanja *online* dan berinteraksi di grup WhatsApp. Pelaku memanfaatkan kondisi ini melalui berbagai modus, seperti promosi

harga murah, pinjaman cepat, hingga investasi bodong yang menjanjikan keuntungan instan. Rendahnya literasi digital, khususnya dalam aspek keamanan dan verifikasi informasi, membuat kelompok ini lebih rentan terhadap manipulasi dan rekayasa informasi digital.

Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi digital perlu diarahkan pada aspek protektif, yakni kemampuan melindungi diri dari ancaman siber. Menurut Livingstone & Helsper (2007), dimensi literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman terhadap risiko dan penerapan strategi perlindungan diri saat berinteraksi di dunia digital. Dalam konteks literasi digital, UNESCO (2018) juga mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan konten melalui TIK secara aman, etis, dan bertanggung jawab. Pemberdayaan warga melalui literasi digital sejalan dengan konsep *digital empowerment*, yaitu proses membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi secara produktif (Mossberger et al., 2007). Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran kritis sekaligus meningkatkan kesejahteraan keluarga.

Dalam praktiknya, program literasi digital berbasis lingkup Rukun Tetangga (RT) juga memiliki dimensi sosial. Warga dikenal memiliki jaringan komunikasi yang erat, baik melalui pertemuan tatap muka maupun grup WhatsApp. Jika mereka diberdayakan dengan pengetahuan digital yang memadai, maka akan terbentuk agen-agen literasi yang menyebarkan informasi benar dan mencegah penyebaran hoaks di lingkungannya. Hal ini penting, sebab kelompok masyarakat yang aktif menggunakan internet tanpa keterampilan kritis cenderung menjadi korban informasi palsu maupun tindak kejahatan siber.

Berbagai studi sebelumnya telah menempatkan literasi digital sebagai solusi strategis dalam menghadapi tantangan tersebut. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga melibatkan keterampilan kognitif, kritis, dan etis dalam mengelola informasi (UNESCO, 2018). Studi yang dilakukan oleh Mossberger et al. (2007) dan Buckingham (2015) menunjukkan bahwa program literasi digital mampu meningkatkan kemampuan individu dalam mengidentifikasi hoaks, memahami risiko digital, serta menggunakan media secara lebih bertanggung jawab.

Selain itu, pendekatan berbasis komunitas juga dinilai efektif dalam memperkuat proses pembelajaran sosial melalui interaksi antar anggota masyarakat (Kurnia & Astuti, 2017).

Pendekatan partisipatori menekankan keterlibatan masyarakat sebagai subjek, bukan sekadar objek pembangunan. Hal ini sejalan dengan pandangan Melkote & Steeves (2001) yang menegaskan bahwa pembangunan tidak akan berkelanjutan jika masyarakat hanya menjadi penerima informasi tanpa dilibatkan dalam proses dialogis. Maka, program literasi digital bagi warga harus dirancang berbasis kebutuhan dan pengalaman mereka sehari-hari.

Sejumlah studi menunjukkan bahwa pendekatan literasi digital berbasis komunitas memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kapasitas masyarakat dalam menghadapi hoaks, namun efektivitasnya masih bergantung pada desain intervensi yang digunakan. Studi yang dilakukan oleh Kurnia & Astuti (2017) menunjukkan bahwa gerakan literasi digital di Indonesia banyak melibatkan kolaborasi komunitas, lembaga, dan mitra lokal, sehingga pendekatan berbasis komunitas relevan untuk memperkuat kapasitas masyarakat dalam menangkal hoaks. Temuan ini sejalan dengan studi Livingstone & Helsper (2007) yang menegaskan bahwa literasi digital berkembang melalui proses bertahap, dari keterampilan dasar menuju kemampuan kritis dalam memahami dan mengevaluasi informasi.

Namun demikian, studi lain menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya terbentuk melalui pelatihan formal, tetapi juga melalui interaksi sosial dalam komunitas. Buckingham (2015) menekankan bahwa literasi digital merupakan praktik sosial yang melibatkan refleksi kritis dan partisipasi aktif dalam lingkungan digital. Hal ini diperkuat oleh Van Dijk (2006) yang menjelaskan bahwa kesenjangan digital tidak hanya terkait akses, tetapi juga kemampuan kognitif dan sosial dalam memanfaatkan informasi. Dengan demikian, terdapat pergeseran pendekatan dari yang semula berorientasi pada individu menuju pendekatan berbasis komunitas dan praktik sosial.

Meskipun demikian, jika dibandingkan secara kritis, terdapat beberapa keterbatasan yang masih konsisten dalam studi-studi tersebut. Pertama, sebagian besar studi masih berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif, seperti verifikasi informasi, tanpa secara spesifik mengintegrasikan aspek protektif terhadap risiko kejahatan digital, termasuk penipuan *online*. Kedua, pendekatan komunitas yang digunakan umumnya bersifat jangka pendek dan belum dirancang untuk menciptakan keberlanjutan di tingkat

lokal. Ketiga, peran agen perubahan dalam proses difusi literasi digital belum dikembangkan secara sistematis, padahal menurut Rogers (2003), keberhasilan adopsi inovasi sangat ditentukan oleh keberadaan aktor lokal yang berperan sebagai penggerak perubahan.

Berdasarkan sintesis tersebut, belum tersedia model literasi digital berbasis komunitas yang mengintegrasikan dimensi kritis, protektif, dan keberlanjutan dalam satu kerangka intervensi. Oleh karena itu, kegiatan ini menawarkan pendekatan literasi digital berbasis komunitas yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kapasitas individu, tetapi juga pada pembentukan agen literasi digital di tingkat lokal sebagai mekanisme difusi pengetahuan yang berkelanjutan.

Studi-studi terdahulu menegaskan bahwa literasi digital bersifat multidimensi, mencakup aspek teknis, kritis, protektif, dan produktif. Rendahnya kemampuan kritis terhadap informasi menyebabkan hoaks dengan cepat menyebar di grup WhatsApp RT, sementara minimnya kesadaran keamanan digital membuat warga mudah menjadi korban kejahatan siber seperti *phishing*, belanja daring palsu, atau pinjaman *online* ilegal. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya program literasi digital yang bersifat kontekstual, partisipatif, dan disesuaikan dengan kebutuhan komunitas. Mayoritas pelatihan yang ada bersifat umum, belum memberikan pengalaman langsung, dan tidak melibatkan agen perubahan di tingkat lokal.

Kesenjangan studi tersebut menunjukkan bahwa meskipun akses dan penggunaan media digital di tingkat masyarakat telah meningkat, namun kapasitas literasi digital khususnya pada aspek kritis dan protektif masih relatif rendah. Selain itu, pendekatan yang ada belum sepenuhnya memberdayakan masyarakat sebagai subjek aktif melalui mekanisme partisipatif yang berkelanjutan. Hingga saat ini, masih terbatas model intervensi berbasis komunitas yang secara integratif menggabungkan perspektif kesenjangan digital, komunikasi pembangunan, dan difusi inovasi dalam upaya membangun ketahanan masyarakat terhadap hoaks dan penipuan *online*.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan literasi digital, tetapi juga menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan model pemberdayaan literasi digital berbasis komunitas yang integratif dan berkelanjutan. Kebaruan ini terletak pada penggabungan pendekatan partisipatori dengan pembentukan agen literasi digital di tingkat Rukun Tetangga (RT) sebagai mekanisme difusi

pengetahuan secara kolektif. Berbeda dengan program literasi digital sebelumnya yang cenderung bersifat instruksional dan jangka pendek, model yang diusulkan menempatkan warga sebagai subjek aktif sekaligus penggerak perubahan dalam lingkungan sosialnya.

Dalam implementasinya, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan keterampilan warga dalam melakukan verifikasi informasi dan mengenali hoaks; (2) membekali warga dengan pengetahuan tentang keamanan digital dan pola penipuan *online*; (3) menumbuhkan kesadaran kritis dan etika penggunaan media digital; serta (4) membentuk agen literasi digital di tingkat RT untuk mendukung keberlanjutan edukasi. Melalui pendekatan ini, kegiatan diharapkan mampu memperkuat kapasitas warga sebagai komunitas yang tangguh, kritis, dan berdaya dalam menghadapi tantangan digital. Selain itu, kegiatan ini juga berimplikasi pada terbentuknya agen literasi digital di tingkat RT sebagai mekanisme difusi pengetahuan yang berkelanjutan, sekaligus memperkuat ketahanan komunitas dalam menghadapi ancaman disinformasi di era digital.

## **METODE**

Seluruh peserta kegiatan ini merupakan warga yang dilibatkan secara aktif dalam sesi tanya jawab, studi kasus, dan latihan deteksi hoaks. Kegiatan ini diikuti 30 peserta yang sebagian besar merupakan ibu rumah tangga dan anggota keluarga di lingkungan RT. Peserta memiliki latar belakang sosial ekonomi yang beragam, dengan aktivitas utama sebagai pengelola rumah tangga sekaligus pengguna aktif media sosial untuk komunikasi sehari-hari dan transaksi digital sederhana. Rentang usia peserta berkisar antara 25 hingga 55 tahun, dengan tingkat pendidikan yang didominasi oleh lulusan sekolah menengah (SMP dan SMA), serta sebagian kecil lulusan perguruan tinggi.

Pemilihan lokasi kegiatan didasarkan pada tingginya intensitas penggunaan media digital di lingkungan tersebut, khususnya melalui grup WhatsApp warga, yang sekaligus menjadi ruang utama penyebaran informasi. Selain itu, berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan tokoh masyarakat setempat, ditemukan bahwa warga masih memiliki keterbatasan dalam melakukan verifikasi informasi dan memahami risiko penipuan *online*. Kondisi ini menjadikan komunitas tersebut relevan sebagai sasaran program pemberdayaan literasi digital berbasis kebutuhan nyata masyarakat.

Metode yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan ini adalah model pelatihan literasi digital dengan kombinasi antara ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi praktik, dan evaluasi partisipatif. Materi disampaikan secara langsung oleh tim pengabdian dengan bantuan media presentasi, video edukatif, dan leaflet panduan literasi digital. Program ini diselenggarakan bekerja sama dengan mitra kegiatan, yaitu Wadah Guyub Rukun RT-02 Kelurahan Karang Timur, Kecamatan Karang Tengah, Kota Tangerang dengan tahapan metode sebagai berikut.

1. Metode ceramah edukatif

Penyampaian informasi dilakukan melalui ceramah oleh tim pengabdian mengenai konsep dasar literasi digital, jenis-jenis hoaks, modus penipuan *online*, serta cara mengenali informasi palsu di media sosial dan aplikasi pesan instan. Penyuluhan dilengkapi dengan contoh-contoh kasus nyata agar peserta mudah memahami relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

2. Diskusi Interaktif dan Tanya Jawab

Setelah sesi pemaparan materi, peserta diajak berdiskusi secara aktif mengenai pengalaman pribadi mereka ketika menerima pesan mencurigakan atau tawaran *online* yang berpotensi penipuan. Metode ini digunakan untuk menggali pengetahuan awal peserta dan memperkuat pemahaman melalui pertukaran pengalaman nyata.

3. Simulasi dan Praktik Langsung

Dalam sesi ini, peserta diajak untuk menganalisis pesan digital (contoh berita, promosi, atau pesan berantai) untuk mengidentifikasi tanda-tanda hoaks dan penipuan. Proses pembelajaran didukung oleh penggunaan berbagai instrumen, seperti media presentasi (*slide*) yang memuat konsep dasar literasi digital dan ciri-ciri hoaks, video edukatif sebagai stimulus visual untuk memperkuat pemahaman peserta terhadap kasus nyata, serta *leaflet* yang berisi panduan praktis dalam melakukan verifikasi informasi dan mengenali modus penipuan *online*. Melalui kombinasi instrumen tersebut, peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam pembelajaran interaktif berbasis pengalaman. Selain itu, peserta akan dilatih menggunakan fitur “cek fakta” pada portal resmi seperti [turnbackhoax.id](https://turnbackhoax.id), serta mempraktikkan cara melaporkan akun penipuan melalui aplikasi media sosial.

#### 4. Permainan Edukatif (*Game Literasi Digital*)

Untuk menjaga antusiasme dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dilakukan permainan interaktif seperti “Tebak Hoaks” di mana peserta diminta menentukan apakah sebuah berita itu benar atau palsu. Peserta dengan jawaban terbanyak benar akan mendapatkan hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi.

#### 5. Evaluasi dan Refleksi Bersama

Di akhir kegiatan, tim pengabdian akan melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta melalui kuis singkat dan diskusi reflektif mengenai perubahan pola pikir mereka terhadap berita dan informasi *online*. Evaluasi ini dirancang menggunakan beberapa indikator, meliputi: (a) kemampuan peserta dalam mengidentifikasi ciri-ciri hoaks; (b) ketepatan dalam melakukan verifikasi informasi melalui sumber terpercaya; (c) pemahaman terhadap risiko penipuan *online*; serta (d) perubahan sikap kritis dan kehati-hatian dalam menyebarkan informasi digital.

Metode pengukuran dilakukan dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test* sederhana melalui kuis berbasis studi kasus, sehingga dapat diketahui perbandingan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah kegiatan. Selain itu, diskusi reflektif digunakan sebagai metode kualitatif untuk menggali perubahan persepsi, pengalaman, serta kesadaran peserta terhadap pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan literasi digital dinilai berdasarkan selisih skor hasil *pre-test* dan *post-test*, serta analisis respons peserta dalam diskusi reflektif. Keberhasilan program ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor pemahaman, kemampuan peserta dalam menjelaskan kembali konsep literasi digital, serta munculnya sikap lebih kritis dalam menyikapi informasi. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga mencakup perubahan sikap dan perilaku peserta sebagai indikator keberhasilan pemberdayaan.

## **ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Analisis PkM**

Kegiatan PkM ini menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital warga. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan melalui kuis pemahaman,

pengamatan, dan refleksi partisipatif, kegiatan PkM ini menunjukkan peningkatan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta dalam menghadapi hoaks serta penipuan daring. Tidak hanya dalam aspek kognitif, aktivitas ini juga mendorong perubahan sikap peserta agar lebih berhati-hati dalam menerima dan menyebarkan informasi, serta lebih menyadari pentingnya menjaga keamanan data pribadi.

Dari aspek keterampilan, peserta mampu mempraktekkan penggunaan fitur cek fakta dan pelaporan akun mencurigakan, yang sebelumnya belum banyak diketahui. Lebih lanjut, kegiatan ini juga mendorong munculnya inisiatif kolektif dari warga untuk membentuk agen literasi digital di tingkat RT sebagai upaya keberlanjutan program. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berbasis komunitas tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga mampu mengubah perilaku digital masyarakat secara lebih kritis, adaptif, dan berkelanjutan.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi, permainan edukatif, dan refleksi partisipatif, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1. Materi utama yang disampaikan meliputi: pemahaman dasar literasi digital, pengenalan jenis-jenis hoaks dan modus penipuan *online*, simulasi deteksi hoaks dan keamanan digital, *game* edukatif “Tebak Hoaks”, serta refleksi dan evaluasi. Adapun rincian temuan per sesi diuraikan sebagai berikut.



**Gambar 1. Penyuluhan Literasi Digital pada Warga Wadah Guyub Rukun RT 02/ RW 04 dalam Menghadapi Hoaks dan Penipuan *Online***

## 1. Pemahaman Dasar Literasi Digital

Sesi pemahaman dasar literasi digital menunjukkan adanya perubahan signifikan pada cara peserta memandang penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Pada awal kegiatan, sebagian besar peserta masih memaknai penggunaan media sosial sebatas sarana komunikasi dan hiburan, tanpa mempertimbangkan aspek keamanan maupun validitas informasi. Namun, setelah mengikuti sesi interaktif, peserta mulai memahami pentingnya mengevaluasi informasi sebelum mempercayai dan menyebarkannya.

Respon peserta selama diskusi menunjukkan peningkatan kesadaran kritis, terutama ketika mereka diminta menganalisis contoh konten digital yang beredar di media sosial. Peserta tidak hanya mampu mengidentifikasi informasi yang meragukan, tetapi juga mulai mempertanyakan sumber, tujuan, dan konteks dari pesan yang diterima. Selain itu, dalam aspek teknis, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dasar seperti mengenali tautan mencurigakan dan memahami fitur keamanan sederhana pada aplikasi yang digunakan sehari-hari.

Dari sisi protektif, temuan penting dalam kegiatan ini adalah munculnya kesadaran baru terkait pentingnya menjaga data pribadi. Beberapa peserta mengaku sebelumnya sering membagikan informasi sensitif tanpa mempertimbangkan risiko, namun setelah pelatihan menjadi lebih berhati-hati, terutama terkait kode OTP dan data identitas. Perubahan ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan, tetapi mulai diinternalisasi sebagai praktik dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, sesi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif peserta, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan perilaku digital yang lebih kritis dan bertanggung jawab.

## 2. Pengenalan Jenis-Jenis Hoaks dan Modus Penipuan *Online*

Sesi kedua berfokus pada pengenalan berbagai bentuk hoaks dan penipuan *online* yang marak terjadi di masyarakat. Materi ini diberikan untuk meningkatkan kesadaran warga terhadap ancaman informasi palsu yang dapat merugikan secara sosial maupun ekonomi. Narasumber menjelaskan bahwa hoaks tidak hanya berupa berita palsu, tetapi juga pesan manipulatif yang mengandung unsur disinformasi dan misinformasi sebagaimana diklasifikasikan oleh Wardle & Derakhshan (2017). Peserta

diajak memahami bahwa penyebaran informasi palsu seringkali memanfaatkan emosi publik, seperti rasa takut, marah, atau empati, agar pesan cepat tersebar.

Dalam penyampaian materi, tim pengabdian menampilkan contoh-contoh kasus aktual hoaks yang pernah beredar di media sosial, seperti berita kesehatan palsu, isu politik lokal, serta promosi palsu di aplikasi pesan instan. Pendekatan ini membuat warga lebih mudah memahami bagaimana hoaks bekerja dalam konteks keseharian mereka. Peserta diajak menganalisis struktur pesan hoaks, mulai dari judul sensasional, sumber anonim, hingga penggunaan bahasa yang bersifat provokatif. Melalui kegiatan ini, peserta menjadi lebih peka terhadap pola-pola komunikasi yang manipulatif di media digital.

Efektivitas sesi ini diukur melalui kuis studi kasus sebelum dan sesudah pemaparan. Sebelum sesi, hanya sekitar 12–14 peserta ( $\pm 40\text{--}46\%$ ) yang mampu mengenali ciri hoaks secara tepat. Setelah sesi berlangsung, jumlah tersebut meningkat menjadi 27 orang (90%), yang menunjukkan lonjakan pemahaman yang signifikan dalam waktu singkat. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan peserta dalam mengidentifikasi indikator utama hoaks seperti sumber tidak jelas, judul provokatif, serta adanya ajakan untuk segera menyebarkan informasi.

Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada modus-modus penipuan *online* yang kerap menimpa masyarakat, seperti penipuan belanja daring, investasi bodong, pinjaman ilegal, dan *phishing*. Berdasarkan hasil evaluasi lanjutan, sebanyak 24 peserta (80%) mampu membedakan antara pesan penipuan dan komunikasi digital yang sah setelah diberikan contoh kasus, meningkat dari sekitar 10–12 peserta ( $\pm 33\text{--}40\%$ ) sebelum sesi. Peserta mulai memahami bahwa ciri penipuan tidak hanya pada isi pesan, tetapi juga pada pola komunikasi seperti penggunaan tautan mencurigakan, permintaan data pribadi, dan tekanan waktu.

Secara kualitatif, peningkatan pemahaman juga terlihat dari perubahan cara peserta menjelaskan suatu informasi. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta cenderung menilai informasi berdasarkan kepercayaan personal atau kedekatan sumber (misalnya berasal dari grup WhatsApp keluarga). Namun setelah simulasi, peserta mulai menggunakan pendekatan yang lebih kritis, seperti memeriksa sumber resmi, membandingkan dengan berita lain, serta memanfaatkan *platform* cek fakta.

Beberapa peserta bahkan mampu menjelaskan kembali langkah-langkah verifikasi informasi secara sistematis, yang menunjukkan internalisasi pengetahuan yang lebih mendalam.

Kegiatan ini juga mengaitkan teori Digital Divide (Van Dijk, 2006), bahwa kesenjangan bukan hanya terletak pada akses teknologi, tetapi juga pada kemampuan memahami dan memfilter informasi. Banyak warga yang aktif di media sosial, tetapi belum memiliki keterampilan kritis untuk menilai validitas suatu informasi. Melalui pelatihan ini, peserta mulai menyadari bahwa kemampuan membaca, mengevaluasi, dan merespons informasi adalah bagian dari literasi digital yang lebih mendalam.

Secara umum, sesi ini tidak hanya membangun kesadaran baru di kalangan warga, tetapi juga menunjukkan peningkatan kapasitas yang terukur dalam mengenali hoaks dan penipuan *online*. Temuan ini memperkuat hasil keseluruhan kegiatan bahwa pendekatan partisipatif berbasis simulasi efektif dalam meningkatkan literasi digital masyarakat, baik pada aspek kognitif maupun keterampilan praktis dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Simulasi Deteksi Hoaks dan Keamanan Digital**

Simulasi merupakan metode pembelajaran partisipatif yang sangat efektif untuk memperkuat pemahaman warga terhadap deteksi hoaks dan keamanan digital. Dalam kegiatan ini, peserta diberikan berbagai contoh pesan digital yang menyerupai berita, promosi, atau undangan daring. Mereka diminta untuk menilai apakah pesan tersebut termasuk hoaks, penipuan, atau informasi sah. Pendekatan praktis ini membuat peserta terlibat langsung dalam proses analisis informasi, sehingga teori yang disampaikan sebelumnya dapat diaplikasikan dalam konteks nyata.

Simulasi juga menjadi sarana untuk memperkenalkan berbagai alat bantu verifikasi informasi, seperti situs *turnbackhoax.id*, *Cek Fakta Kominfo*, dan fitur *report* di media sosial. Peserta belajar langkah demi langkah bagaimana memeriksa keaslian gambar menggunakan *reverse image search*, menelusuri sumber berita, dan melaporkan akun penipu. Aktivitas ini memperlihatkan bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan konseptual, tetapi juga keterampilan teknis yang harus dikuasai oleh setiap pengguna media digital.

Dalam simulasi tersebut, peserta diajak berdiskusi mengenai pengalaman pribadi mereka yang pernah menerima pesan mencurigakan. Beberapa mengaku pernah tertipu oleh promosi belanja *online* atau tautan undangan palsu yang ternyata mengandung malware. Dengan berbagi pengalaman, peserta dapat saling belajar dan memperkuat kesadaran kolektif bahwa kehati-hatian digital harus menjadi kebiasaan. Diskusi semacam ini menggambarkan prinsip komunikasi partisipatori yang menempatkan warga sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Selain deteksi hoaks, aspek keamanan digital (*digital safety*) menjadi fokus penting dalam simulasi. Narasumber menekankan pentingnya menjaga data pribadi, menggunakan autentikasi ganda, serta mengenali ciri-ciri situs atau pesan yang berisiko tinggi. Peserta juga diberi panduan tentang bagaimana menghindari *phising* dan *social engineering*. Aktivitas ini menumbuhkan pemahaman bahwa keamanan digital adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab sosial.

Hasil dari simulasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan warga dalam mengenali pesan mencurigakan. Peserta menjadi lebih kritis dan berhati-hati sebelum memberikan informasi atau mengklik tautan yang diterima. Dengan demikian, metode simulasi terbukti efektif dalam mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pemberdayaan literasi digital warga.

#### **4. Game Edukatif “Tebak Hoaks”**

Permainan edukatif “Tebak Hoaks” dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman peserta terhadap materi literasi digital. Dalam permainan ini, peserta diberikan sejumlah contoh berita atau pesan digital dan diminta menebak mana yang tergolong hoaks dan mana yang benar. Aktivitas ini menumbuhkan suasana kompetitif yang positif dan mendorong peserta untuk berpikir cepat serta kritis terhadap informasi yang disajikan.

Selain meningkatkan daya analisis, game edukatif ini berfungsi sebagai alat untuk menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Teori *experiential learning* dari Kolb (1984) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika peserta mengalami sendiri situasi yang menyerupai kenyataan. Dalam konteks ini, permainan “Tebak Hoaks” menjadi bentuk simulasi ringan yang melatih intuisi digital peserta dalam mengenali tanda-tanda manipulasi informasi.

Kegiatan permainan juga memperkuat hubungan sosial antar warga. Melalui tawa, antusiasme, dan interaksi kelompok, tercipta suasana solidaritas yang memperkuat semangat kolektif melawan hoaks. Aspek sosial ini sesuai dengan pendekatan komunikasi pembangunan partisipatori (Melkote & Steeves, 2001), dimana proses pembelajaran berbasis komunitas mendorong transformasi sosial yang berkelanjutan. Peserta tidak lagi merasa sebagai penerima informasi, melainkan sebagai bagian dari gerakan literasi digital di lingkungan mereka.

Dalam pelaksanaan *game* yang ditampilkan pada Gambar 2, tim pengabdian memberikan apresiasi berupa hadiah kecil bagi peserta yang menjawab dengan benar. Pemberian insentif ini terbukti meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana positif terhadap kegiatan literasi digital. Peserta yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani bertanya dan mengekspresikan pendapatnya tentang berita digital yang beredar di sekitar mereka.



**Gambar 2. Dokumentasi Saat Peserta Memberikan Jawaban dan Pemberian Hadiah Kecil Bagi Peserta yang Dapat Menjawab Dengan Benar**

Secara keseluruhan, permainan “Tebak Hoaks” bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi juga sarana pedagogis yang efektif untuk membangun kesadaran kritis dan reflektif. Melalui pendekatan gamifikasi ini, warga dilatih untuk berpikir cepat, memeriksa sumber informasi, dan menumbuhkan kebiasaan skeptis terhadap konten yang meragukan. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi bukti bahwa pendidikan literasi digital dapat disampaikan secara kreatif tanpa kehilangan esensi akademiknya.

## 5. Refleksi dan Evaluasi

Tahap refleksi dan evaluasi menjadi bagian penutup yang krusial dalam kegiatan pengabdian. Pada tahap ini, peserta diminta menuliskan pengalaman pribadi mereka selama berinteraksi dengan informasi digital, termasuk kesalahan atau kerugian yang pernah dialami akibat kurangnya literasi digital. Proses refleksi ini membantu peserta memahami perjalanan pembelajaran mereka sendiri dan menyadari perubahan sikap yang mulai terbentuk setelah mengikuti pelatihan.

Refleksi dilakukan secara individu dan kelompok, sehingga peserta dapat membandingkan pengalaman serta strategi yang digunakan dalam menghadapi informasi digital. Diskusi ini memperkuat kesadaran bahwa tantangan digital tidak hanya dialami secara personal, tetapi juga bersifat kolektif. Dengan demikian, muncul rasa tanggung jawab sosial untuk saling mengingatkan dan melindungi satu sama lain dari ancaman hoaks maupun penipuan *online*.

Evaluasi kegiatan dilakukan oleh tim pengabdian melalui kuis singkat, wawancara ringan, dan observasi partisipatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman dan perubahan perilaku digital. Mereka mengaku lebih berhati-hati dalam membagikan pesan di grup keluarga, lebih sering melakukan verifikasi fakta, dan lebih peka terhadap keamanan data pribadi. Indikator keberhasilan ini mencerminkan tercapainya tujuan program pemberdayaan literasi digital.

Dari perspektif teoritis, kegiatan refleksi ini mencerminkan prinsip pemberdayaan digital (*digital empowerment*) sebagaimana dikemukakan oleh Mossberger et al. (2007). Melalui proses pembelajaran partisipatif, warga tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga membangun kepercayaan diri untuk menjadi pengguna teknologi yang aktif dan bertanggung jawab. Refleksi menjadi jembatan antara teori dan praktik, antara kesadaran individu dan perubahan sosial.

Tahap akhir kegiatan ditandai dengan penyusunan rencana tindak lanjut. Beberapa peserta mengusulkan pembentukan kelompok "Agen Literasi Digital RT" yang bertugas menyebarkan edukasi digital di lingkungan mereka. Usulan ini menjadi bukti bahwa kegiatan PkM telah menghasilkan dampak berkelanjutan yang sesuai dengan prinsip difusi inovasi (Rogers, 2003), di mana pengetahuan baru disebarkan

melalui agen perubahan di tingkat komunitas. Dengan demikian, refleksi tidak hanya menjadi kegiatan evaluatif, tetapi juga momentum awal bagi keberlanjutan gerakan literasi digital warga.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi akhir kegiatan yang dilakukan melalui kombinasi kuis pemahaman (*pre-test* dan *post-test*), observasi partisipatif selama simulasi, serta diskusi reflektif, diperoleh temuan sebagai berikut. Instrumen evaluasi disusun berbasis indikator literasi digital yang meliputi: (1) kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri hoaks (judul provokatif, sumber tidak jelas, dan konten manipulatif); (2) kemampuan melakukan verifikasi informasi melalui sumber tepercaya; (3) kemampuan mengenali modus penipuan digital; serta (4) sikap kritis dalam merespons informasi.

Pengukuran kuantitatif dilakukan melalui kuis berbasis studi kasus yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) kegiatan. Secara keseluruhan, hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 45% menjadi 88%, dengan nilai *normalized gain* sebesar 0,78 yang tergolong kategori tinggi. Capaian ini diperkuat oleh data per indikator: 90% peserta (27 dari 30 orang) mampu mengidentifikasi hoaks dan melakukan verifikasi informasi, sementara 80% peserta (24 orang) mampu mengenali berbagai modus penipuan digital. Data tersebut secara konsisten didukung oleh hasil observasi partisipatif dan diskusi reflektif yang menunjukkan perubahan pola pikir dari konsumsi informasi yang pasif menuju sikap yang lebih kritis dan selektif.

Data kuantitatif tersebut diperkuat dengan hasil observasi selama kegiatan, yang menunjukkan bahwa peserta lebih aktif dalam menganalisis pesan digital, mampu mengemukakan alasan logis dalam menentukan validitas informasi, serta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan fitur verifikasi seperti pencarian sumber dan cek fakta. Sementara itu, melalui diskusi reflektif, peserta mengungkapkan adanya perubahan pola pikir, dari yang semula menerima informasi secara pasif menjadi lebih kritis, selektif, dan berhati-hati dalam menyebarkan informasi.

Lebih lanjut, hasil refleksi partisipatif menunjukkan adanya dampak sosial yang lebih luas, di mana beberapa peserta mengusulkan pembentukan “Tim Literasi RT” sebagai agen perubahan (*change agents*) untuk mengedukasi warga lain. Temuan

ini menegaskan bahwa evaluasi tidak hanya menunjukkan peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mencerminkan perubahan sikap dan munculnya inisiatif kolektif sebagai indikator keberhasilan pemberdayaan literasi digital berbasis komunitas.

Respon peserta sangat positif terlihat dari dokumentasi kegiatan pada Gambar 3. Mereka menilai kegiatan ini membuka wawasan baru dan memberikan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Warga juga mengekspresikan keinginan untuk mengadakan sesi lanjutan dengan tema keamanan data pribadi dan literasi finansial digital.



**Gambar 3. Dokumentasi Tim Dosen PKM Bersama Warga Wadah Guyub Rukun RT 02/ RW 04**

### **Pembahasan Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat**

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan komunikasi pembangunan partisipatori (Melkote & Steeves, 2001) efektif diterapkan dalam konteks literasi digital warga. Partisipasi aktif peserta selama diskusi dan simulasi memperlihatkan bahwa mereka tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga subjek yang berkontribusi dalam pembelajaran bersama. Hal ini sejalan dengan pandangan Servaes (1999) bahwa komunikasi yang dialogis memperkuat proses transformasi sosial, yang dalam konteks kegiatan ini tercermin dari meningkatnya keterlibatan peserta dalam menganalisis dan memverifikasi informasi digital secara mandiri.

Dari perspektif teori Difusi Inovasi (Rogers, 2003), kegiatan PkM ini tidak hanya berperan sebagai tahap awal penyebaran inovasi sosial berupa praktik literasi digital, tetapi juga menunjukkan indikasi terjadinya proses adopsi inovasi pada tingkat individu dan komunitas. Capaian ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta telah memasuki tahap *persuasion* hingga *early adoption* dalam kerangka Rogers (2003), dimana individu tidak hanya memahami inovasi tetapi mulai mencoba menerapkannya secara aktif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, munculnya inisiatif pembentukan “Tim Literasi RT” menunjukkan adanya potensi terbentuknya *opinion leaders* dan *change agents* di tingkat lokal, yang menurut Rogers (2003) merupakan faktor kunci dalam mempercepat proses difusi inovasi dalam suatu sistem sosial. Dengan demikian, hasil kegiatan ini tidak hanya berhenti pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga mengarah pada mekanisme penyebaran pengetahuan secara berkelanjutan di dalam komunitas.

Jika ditinjau melalui teori Kesenjangan Digital (Van Dijk, 2006), temuan kegiatan ini secara empiris menunjukkan terjadinya pengurangan kesenjangan pada dua dimensi utama, yaitu *skills divide* (kesenjangan keterampilan) dan *usage divide* (kesenjangan penggunaan). Sebelum kegiatan, sebagaimana juga tercermin dalam hasil observasi awal, warga telah memiliki akses terhadap perangkat digital dan internet, namun belum memiliki kemampuan kritis dalam mengevaluasi informasi. Setelah pelatihan, peningkatan skor pemahaman (dari  $\pm 45\%$  menjadi  $88\%$ ) dan kemampuan identifikasi hoaks ( $90\%$ ) menunjukkan bahwa kesenjangan keterampilan mulai teratasi. Sementara itu, kemampuan peserta dalam menggunakan fitur cek fakta, mengenali tautan mencurigakan, serta melaporkan akun penipuan menunjukkan adanya peningkatan pada aspek penggunaan teknologi secara lebih bermakna (*meaningful use*). Hal ini menegaskan bahwa intervensi literasi digital berbasis komunitas tidak hanya meningkatkan akses, tetapi juga kualitas pemanfaatan teknologi.

Lebih lanjut, hasil kegiatan ini juga memperlihatkan proses transformasi dari sekadar *digital access* menuju *digital capability*, dimana peserta tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami risiko dan mengembangkan strategi protektif. Perubahan ini terlihat dari pergeseran perilaku peserta yang menjadi lebih kritis, tidak mudah menyebarkan informasi, serta lebih sadar akan pentingnya keamanan data

pribadi. Dengan demikian, kegiatan ini secara nyata berkontribusi dalam mengurangi kerentanan masyarakat terhadap disinformasi dan kejahatan digital.

Kegiatan ini juga memperlihatkan prinsip *digital empowerment* (Mossberger et al., 2007), di mana peningkatan literasi digital tidak hanya berhenti pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup peningkatan kepercayaan diri dan kapasitas bertindak. Peserta tidak hanya mampu melindungi diri dari risiko digital, tetapi juga mulai berperan sebagai agen edukasi bagi lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa pemberdayaan digital telah mencapai tahap sosial, di mana individu berkontribusi dalam memperkuat ketahanan komunitas.

Secara keseluruhan, keempat kerangka teori yang digunakan komunikasi partisipatori, difusi inovasi, kesenjangan digital, dan pemberdayaan digital secara konsisten menjelaskan mekanisme perubahan yang terjadi dalam kegiatan ini. Temuan lapangan tidak hanya mengkonfirmasi relevansi teori-teori tersebut dalam konteks komunitas urban Indonesia, tetapi juga membuka ruang pengembangan model intervensi literasi digital berbasis komunitas yang lebih sistematis dan terukur untuk konteks serupa. Dengan demikian, pemberdayaan literasi digital tidak hanya meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga merepresentasikan proses transformasi sosial yang lebih luas, di mana masyarakat menjadi lebih adaptif, kritis, dan tangguh dalam menghadapi tantangan era informasi.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan PkM ini berhasil meningkatkan literasi digital warga dalam menghadapi hoaks dan penipuan *online* melalui pendekatan partisipatori berbasis simulasi dan diskusi kontekstual. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta mampu mengidentifikasi hoaks secara tepat, sementara 80% peserta mampu mengenali berbagai bentuk penipuan digital, meningkat signifikan dibandingkan kondisi awal yang masih terbatas. Lebih dari sekadar peningkatan pengetahuan, temuan ini menunjukkan terjadinya internalisasi keterampilan praktis peserta tidak hanya memahami risiko digital, tetapi juga mampu bertindak secara mandiri dalam menghadapinya.

Selain itu, kegiatan ini berkontribusi nyata terhadap pemberdayaan masyarakat, ditunjukkan oleh meningkatnya sikap kritis peserta serta munculnya inisiatif kolektif, seperti rencana pembentukan agen literasi digital di tingkat RT. Dengan demikian, program ini tidak

hanya memperkuat kapasitas individu, tetapi juga mendorong terbentuknya ketahanan sosial komunitas dalam menghadapi tantangan disinformasi di era digital.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Jumlah peserta yang terbatas (30 orang) dan tidak adanya kelompok kontrol menjadikan generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, keterbatasan durasi pelaksanaan menunjukkan perlunya program lanjutan yang lebih berkelanjutan dan tematik, khususnya pada aspek literasi finansial digital dan perlindungan data pribadi, agar dampak pemberdayaan dapat diperluas dan direplikasi pada komunitas lain.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi diajukan untuk kegiatan serupa di masa mendatang. Cakupan peserta perlu diperluas dan program dirancang secara bertahap dan berkelanjutan supaya internalisasi keterampilan literasi digital berlangsung secara optimal. Pembentukan agen literasi digital di tingkat RT perlu dilembagakan secara formal melalui koordinasi dengan pemerintah kelurahan. Selain itu, desain evaluasi ke depan direkomendasikan menggunakan kelompok kontrol dan pengukuran dampak jangka panjang untuk mendapatkan bukti empiris yang lebih kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei APJII pengguna internet di Indonesia tembus 215 juta orang*. APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(Jubileumsnummer), 21-35. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2015-Jubileumsnummer-03>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Upaya Kominfo berantas aksi penipuan transaksi online*. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. <https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/upaya-kominfo-berantas-aksi-penipuan-transaksi-online/>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra yang dilakukan oleh Japeli. *Informasi*, 47(2), 149-166. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>

- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671-696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- Melkote, S. R., & Steeves, H. L. (2001). *Communication for development in the Third World: Theory and practice for empowerment* (2nd ed.). Sage Publications.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. MIT Press.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi pendukung literasi digital: Gerakan literasi nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Servaes, J. (1999). *Communication for development: One world, multiple cultures*. Hampton Press.
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics. <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
- van Dijk, J. A. G. M. (2006). *The network society: Social aspects of new media* (2nd ed.). Sage Publications.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe.