



## Pengaruh Sosialisasi Literasi Digital Anti Tipu Terhadap Tingkat Pemahaman Digital Siswa SKB Kota Cilegon

Athnindiya Raudah, Suroya Azfa, Nadhifa Ratnaduhita, Ahmad Rizaldi, Rahmat Hidayatulloh

<sup>1)2)3)4)</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,  
<sup>5)</sup> SKB Kota Cilegon

Email: [2221220082@untirta.ac.id](mailto:2221220082@untirta.ac.id), [2221220052@untirta.ac.id](mailto:2221220052@untirta.ac.id),  
[2221220024@untirta.ac.id](mailto:2221220024@untirta.ac.id), [ahmad.rizaldi@untirta.ac.id](mailto:ahmad.rizaldi@untirta.ac.id),  
[rahmathidayatulloh132@gmail.com](mailto:rahmathidayatulloh132@gmail.com)

### Abstrak

Dalam beberapa dekade terakhir, internet berkembang pesat dan menjadi teknologi yang sangat berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan serta membentuk gaya hidup masyarakat, termasuk di Indonesia. Penelitian ini bertujuan melihat sejauh mana kegiatan sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu” dapat meningkatkan literasi digital para peserta didik di SKB Kota Cilegon. Meningkatnya kasus penipuan *online*, hoaks, *phishing*, hingga penyalahgunaan AI dalam membuat konten manipulatif menegaskan pentingnya kemampuan menggunakan teknologi secara aman dan kritis. Penelitian ini memakai metode kuantitatif pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest–Posttest* pada peserta Paket A, B, dan C. Hasil dari uji *Paired t-Test* yang menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat peningkatan signifikan. Sosialisasi ini terbukti membantu peserta lebih peka terhadap penipuan digital, lebih kritis pada informasi, dan memahami risiko keamanan data, sehingga bermanfaat bagi pengembangan program literasi digital di pendidikan nonformal.

**Kata Kunci:** Teknologi, Literasi Digital, Penipuan *Online*, *Artificial Intelligence*.

### PENDAHULUAN

Teknologi informasi terus berkembang sejak era media tulis dan cetak. Perkembangan ini berlanjut hingga masyarakat mengenal teknologi jarak jauh, yang membawa lahirnya teknologi informasi berkecepatan tinggi seperti komputer, radio, televisi, dan telepon. Dengan perkembangan teknologi informasi seperti penggabungan komputer, radio, televisi, dan telepon dengan internet, dimulai era komunikasi modern yang serbaguna (Segara et al., 2025).

Sejak beberapa dekade terakhir, internet telah menjadi salah satu produk teknologi yang telah memenuhi kebutuhan dan gaya hidup manusia di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Tanpa kita sadari, internet telah mengubah banyak sekali kehidupan, mulai dari gaya hidup, kebiasaan, sosial, ekonomi, dan budaya. Berbagai fungsi dalam kehidupan kita dapat diakses melalui internet, termasuk komunikasi, bisnis, informasi, hiburan, pendidikan, dan lainnya (Putri, 2018). Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2019 dan 2020, tercatat bahwa sekitar 73,7% penduduk Indonesia telah menggunakan internet dari jumlah populasi. Jumlah ini terus meningkat akibat dari banyaknya aplikasi dan fitur yang ada. Namun, penggunaan internet yang masif dan terus-menerus akan berdampak besar pada pengguna dan lingkungan sekitar, baik efek positif maupun negatif. (Gunawan et al., 2020)



Masifnya internet yang berkembang membuat perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir ini, telah memberikan dampak yang besar dan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan di masyarakat, seperti komunikasi, memperoleh informasi, dan membuat keputusan. Namun, kemajuan teknologi ini menimbulkan tantangan serta peluang baru terkait dengan jumlah besar disinformasi, penyalahgunaan data pribadi, dan penipuan digital (*scam*) (Dharmayanti, 2025). Teknologi modern telah menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia, terlepas dari arus kemajuannya. Hal ini berkembang sangat cepat dan sulit dibatasi. Pada awalnya teknologi dibuat untuk mempermudah aktivitas manusia, seperti bisnis dan komunikasi, kemajuan ini berdampak besar pada banyak aspek kehidupan manusia (Nurul et al., 2022).

Salah satu perkembangan internet yang paling pesat saat ini yaitu kecerdasan buatan, yang dikenal sebagai *Artificial Intelligence* (AI) adalah cabang ilmu komputer yang memegang peran penting saat ini maupun di waktu yang mendatang (Diah, 2018). AI terus berkembang dan mempelajari bagaimana cara manusia seperti: berpikir, mengetahui, memahami, memprediksi, dan memanipulasi terhadap sistem yang lebih kompleks. AI juga menjadi salah satu inovasi teknologi yang paling signifikan di tengah percepatan transformasi digital, dan telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia. Pada awalnya dirancang untuk membantu manusia dalam menyelesaikan tugas rutin seperti mengolah data, teknologi AI telah berkembang menjadi sistem cerdas yang dapat bekerja sama dengan kemampuan kreatif manusia dan secara mandiri membuat karya kreatif. AI memiliki kemampuan untuk memberikan inovasi baru. (Pakpahan et al., 2021).

Literasi digital menurut (Mu & Mariani, 2021) adalah kemampuan penting untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi digital sehingga seseorang dapat berpartisipasi secara produktif dalam dunia digital. Upaya untuk meningkatkan literasi digital menjadi sangat penting, terutama bagi masyarakat yang mungkin menjadi sasaran potensi penipuan digital. Salah satu pendekatan intervensi pendidikan adalah literasi digital, yang berfokus pada perubahan perilaku. (Safitri et al., 2022) menjelaskan bahwa peningkatan literasi digital dapat dilihat dari perubahan dalam pengetahuan, pandangan, dan praktik penggunaan media digital dengan bijak. Oleh karena itu, penilaian keberhasilan program sosialisasi tidak hanya diukur dari bagaimana warga lebih memahami apa yang mereka lakukan, tetapi juga bagaimana menghindari penipuan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Sri Dharmayanti (2020) dalam artikel jurnalnya menyatakan bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan untuk menggunakan perangkat, ini juga berarti menggunakan etika digital, berpikir kritis, dan waspada terhadap ancaman keamanan digital. Peningkatan literasi dan tindakan perlindungan siber yang sistematis diperlukan di Indonesia karena perkembangan perangkat elektronik dan kemudahan akses internet telah mempermudah munculnya modus penipuan daring yang semakin canggih. Pelaku memanfaatkan teknologi seperti *phishing*, tautan palsu, dan akun media sosial palsu untuk menguras rekening korban (Kurnia, et. al.,).

Beberapa bentuk penipuan online seperti *phising* dan *scam* (Sihaputar, 2017). *Phising* merupakan usaha untuk memperoleh informasi pribadi, termasuk *password* dan nomor kartu kredit dengan berpura-pura sebagai orang yang dapat dipercaya dalam pesan elektronik (Hasibuan et al., 2022). Menurut Sri Kusuma Lestari, Hindrayani, & Sangka (2025), kurangnya pengetahuan keuangan dan digital di kalangan masyarakat, terutama



mahasiswa, menyebabkan peningkatan kemungkinan penipuan investasi, termasuk skema hadiah palsu dan investasi ilegal seperti robot trading. Akibatnya, kesadaran masyarakat akan risiko penipuan investasi (*investment scam*) menjadi kurang dan mereka lebih rentan tertipu (Lestari, et. al., 2025) Penipuan judi beli *online* sering ditemukan pada *platform e-commerce*, di mana penipu menjual barang dengan harga murah tetapi tidak pernah mengirimkannya setelah pembayaran diterima. Orang-orang yang kurang waspada atau tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang keamanan digital sering kali menjadi sasaran dari kejahatan ini (Wibisono, 2023).

Sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu” yang dilaksanakan di SKB Kota Cilegon merupakan metode pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan warga belajar tentang ancaman penipuan digital. Kegiatan sosialisasi ini melibatkan praktik langsung, studi kasus, diskusi, dan evaluasi pemahaman selain memberikan informasi. Pendekatan sosialisasi dianggap berhasil karena memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan langsung berkaitan dengan aktivitas harian para peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Simbolon, Zandrato, dan Saragih (2025) dalam pedagogi, pembelajaran orang dewasa (*andragogi*) menjadi jauh lebih efektif ketika materi dikaitkan dengan masalah nyata dalam kehidupan siswa. Pendekatan sosial *life-long learning* yang relevan meningkatkan keterlibatan dan makna belajar (Simbolon, 2025). Upaya edukasi yang menyeluruh kepada masyarakat juga diperlukan untuk mencegah penipuan online. Kampanye literasi digital yang mendidik pengguna internet tentang tanda-tanda penipuan, cara menjaga data pribadi aman, dan pentingnya sebelum melakukan transaksi *online*, sangat penting untuk memverifikasi informasi (Hamid et al., 2023).

Efektivitas sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu” sangat dipengaruhi oleh tingkat literasi digital yang rendah di masyarakat Cilegon, terutama di kalangan peserta didik di SKB Kota Cilegon. Sampai saat ini, banyak peserta didik masih kesulitan mengidentifikasi indikasi penipuan digital seperti pesan berantai, tautan *phising*, dan modus *social engineering*. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Sebagai contoh, penelitian di Indonesia oleh Muhlis, Ramdani, dkk. menemukan bahwa pelatihan interaktif media pembelajaran (seperti multimedia) dengan dukungan nyata dapat secara signifikan meningkatkan literasi digital guru dan siswa di sekolah menengah (Ramdani et al., 2024). Banyak orang di Provinsi Banten, termasuk Cilegon sendiri yang tidak tahu banyak tentang keuangan yang dapat membuat mereka rentan terhadap pinjaman online dan judi *online*. Hal ini juga didukung temuan OJK (2022) yang menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan di Banten hanya mencapai 34,75%, lebih rendah dari rata-rata nasional mencapai 38,03%, yang menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat masih belum memiliki pemahaman yang memadai dalam mengelola keuangan secara efektif (Sari et al., 2024).

Masyarakat saat ini rentan terpapar informasi palsu, situs web palsu, dan metode penipuan lainnya yang semakin canggih. Selain itu faktor rendahnya tingkat literasi digital, kurangnya kemampuan dalam mengulik kebenaran informasi dan intensitas penggunaan internet dalam jangka panjang ini memperbesar resiko tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan digital bukan hanya kebutuhan teknis tetapi juga komponen perlindungan diri. Penelitian ini sangat penting untuk karena mengetahui seberapa besar pengaruh sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu” terhadap peningkatan literasi digital peserta didik SKB Kota Cilegon. Penelitian ini diharapkan akan



memberikan gambaran praktis tentang seberapa efektif sosialisasi dalam meningkatkan kesadaran digital, kemampuan untuk menemukan kebenaran, dan keterampilan menjaga keamanan digital. Selain itu, temuan penelitian ini dapat digunakan oleh lembaga Pendidikan Nonformal untuk mengembangkan metode pendidikan literasi digital yang lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat di era internet.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimen tipe *One Group Pretest–Posttest*. Pada model tersebut, peserta diberi tes awal sebelum intervensi dan tes akhir setelah intervensi, tanpa adanya kelompok pembanding sebagai kontrol. Desain ini dipilih untuk melihat perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu.” Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu peserta didik dari program kesetaraan Paket A, B, dan C yang mengikuti kegiatan dijadikan responden penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes pengetahuan literasi digital yang memuat pertanyaan terkait hoaks, penipuan digital, fakta vs hoaks, serta penyalahgunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Skor diberikan dalam kategori berikut.

**Tabel 1.** Instrumen kategori penilaian skor *Pretest-Posttest*

SKOR	KATEGORI
$\leq 10$	Sangat Kurang
11 - 20	Kurang
21 - 30	Cukup
31 - 40	Baik
41 - 50	Sangat Baik

Instrumen penelitian berupa tes literasi digital disusun mengikuti prosedur pengembangan seperti yang dijelaskan oleh (Kantona and Munadi 2024), yakni melalui tahap penulisan butir soal, uji ahli, uji coba terbatas, hingga analisis karakteristik butir untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dalam tiga rangkaian kegiatan. Tahap pertama adalah *pre-test* singkat selama lima menit yang digunakan untuk memetakan kemampuan awal peserta terkait literasi digital. Tahap kedua adalah sosialisasi melek digital, yang mencakup pemaparan mengenai literasi digital, jenis-jenis penipuan online, hoaks, serta risiko konten manipulatif berbasis AI seperti *deepfake* dan pesan otomatis. Peserta juga diberikan contoh nyata melalui pemutaran video kasus pinjaman online ilegal. Tahap ketiga adalah *post-test*, yang diberikan dengan instrumen yang sama untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman setelah intervensi. Sejalan dengan temuan (Juditha et al. 2025), pemahaman mengenai risiko penyalahgunaan AI perlu menjadi bagian dari literasi digital karena teknologi tersebut semakin sering digunakan untuk memproduksi konten menyesatkan.

Untuk memperkuat pemahaman praktis, kegiatan juga disertai *games* edukatif “Fakta atau Hoaks”, di mana peserta mengidentifikasi contoh berita fakta atau hoaks, termasuk hoaks berbasis AI. Peserta terbaik diberi reward untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi. Pengujian normalitas dilakukan dengan *Shapiro–Wilk* mengingat jumlah



responden berada di bawah 50 responden. Pengujian ini diterapkan pada selisih nilai antara (*pre-test* dan *post-test*) untuk memastikan distribusi data memenuhi syarat analisis parametrik sebelum melakukan uji *paired sample t-Test*. Data hasil *pre-test* dan *post-test* diolah menggunakan aplikasi spss untuk menentukan Tingkat signifikansi perubahan skor peseta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemahaman peserta mengalami peningkatan setelah mereka mengikuti kegiatan sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu”. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dari 30 orang peserta menunjukkan adanya perbedaan nilai yang cukup nyata. Sebelum mengikuti kegiatan, nilai rata-rata peserta berada pada angka 31,43. Setelah sosialisasi dilaksanakan, nilai rata-rata meningkat menjadi 39,53. Dengan demikian, terdapat peningkatan sekitar 8,10 poin yang mengindikasikan adanya perkembangan pengetahuan setelah intervensi diberikan. Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai perubahan nilai tersebut, ringkasan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta disajikan pada tabel berikut.

**Tabel .2** Hasil *Pretest-posttest* peserta kesetaraan

<b>Nama peserta</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>	<b>Keterangan</b>
Sukmawati	35	40	Meningkat
junaedi	31	45	Meningkat
siti nur aini	34	44	Meningkat
Ridho	29	44	Meningkat
Syaiful Fajri	33	45	Meningkat
Efa Riyanti	35	46	Meningkat
Khusnul Khotimah	26	38	Meningkat
Hanifah	38	43	Meningkat
Iin Indrawati	31	37	Meningkat
Syahrul Anwar	33	46	Meningkat
Suheli	34	45	Meningkat
M. Riki Saputra Ramdani	33	49	Meningkat
Meri Handayani	44	49	Meningkat
Arifullah	34	41	Meningkat
Hafidz	34	43	Meningkat
Amelia Putri	35	44	Meningkat
Iksan	33	35	Meningkat
Robi	23	31	Meningkat
Wahyu maulana	21	40	Meningkat
Rofi Munir	31	42	Meningkat
Ramdani	29	44	Meningkat
Sovan	19	30	Meningkat
Romeli	37	36	Meningkat



Edi irawan	22	39	Meningkat
Rina efendi	28	41	Meningkat
Aswiah	30	43	Meningkat
Hamiyah	32	34	Meningkat
Zainal Arifin	26	39	Meningkat
Ita Juwita Sari	30	45	Meningkat
Farhan Ali	34	44	Meningkat

Secara keseluruhan, mayoritas peserta mengalami peningkatan skor, menunjukkan bahwa pemahaman mereka mengenai literasi digital, termasuk hoaks, penipuan online, dan konten digital berbasis AI mengalami perkembangan positif. Beberapa peserta bahkan mengalami peningkatan yang cukup besar, seperti Ridho (29 → 44) dan M. Riki (33 → 49). Namun, terdapat dua peserta yang justru mengalami penurunan skor, yaitu Iksan (22 → 10) dan Sovan (21 → 19).



**Gambar 1.** Penyampaian materi kepada peserta kesetaraan di SKB Cilegon

Pada fase awal peneliti membuka kegiatan dengan *pre-test* yang disebar ke seluruh peserta. *Pre-test* berfungsi untuk memetakan taraf pemahaman mengenai isu-isu digital seperti konten AI, hoaks, *scam*, dan *phising*. Instrumen tersebut membantu melihat sejauh mana peserta telah mengenal konsep perlindungan data dan ancaman digital yang marak terjadi.



**Gambar 2.** sesi diskusi dan pemberian hadiah



Peserta juga diajak untuk melihat dan menganalisis secara berkelompok mengenai contoh nyata berupa berita hoaks, unggahan media sosial, dan potongan video yang dibuat dengan AI. Diskusi berjalan interaktif, dengan setiap peserta diberi kesempatan untuk menyampaikan argumen dan alasan dibalik penilaian mereka. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh faktor motivasi belajar, fokus perhatian saat pengisian tes, atau perbedaan kemampuan dasar dalam memahami materi digital. Temuan dominan menunjukkan tren peningkatan di sebagian besar peserta dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. Dengan demikian, temuan awal ini secara deskriptif menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi memberikan perubahan positif pada pemahaman peserta sebelum dilakukan analisis statistik yang lebih mendalam.

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data penelitian memiliki pola sebaran yang sesuai dengan asumsi distribusi normal. Hal ini diperlukan agar analisis yang bersifat parametrik, seperti Paired Sample t-Test, dapat diterapkan dengan tepat. Dalam penelitian dengan desain *One Group Pretest–Posttest*, pemeriksaan normalitas menjadi langkah penting karena baik nilai pre-test maupun post-test harus memenuhi asumsi distribusi tertentu sebelum dianalisis lebih lanjut. Penelitian ini menggunakan uji Shapiro–Wilk untuk menilai normalitas data, mengingat jumlah responden kurang dari 50 orang sehingga metode tersebut dianggap paling sesuai.

**Tabel 3.** Uji Penelitian Normalitas

Test		Kolmogorov Smirnov			Shapiro Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre test	.137	30	.156	.949	30	.157
	Post test	.165	30	.037	.939	30	.084

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pretest memiliki signifikansi 0,157, sedangkan *posttest* menunjukkan signifikansi 0,084. Dalam penelitian kuantitatif, angka 0,05 (5%) adalah batas probabilitas yang umum digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan atau penyimpangan secara kebetulan atau tidak. Sepertinya kedua nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,05. Data *pre-test dan post-test* uji normalitas ini tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Dengan kata lain, pola distribusi datanya tetap berada di luar batas normal statistik yang dapat diterima.

### Uji Statistik (Paired Sample t-Test)

Secara umum, asumsi normalitas dan keputusan penerimaan hipotesis berdasarkan nilai signifikansi di terima apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Kajian ini menempatkan pre test dan post test sebagai dua pengukuran berulang terhadap kemampuan literasi digital warga belajar di SKB Kota Cilegon. *Paired sample t-Test* memberikan dasar untuk menilai apakah intervensi yang diberikan menghasilkan perubahan yang signifikan secara statistik. Tabel berikut menampilkan hasil dari pengujian hipotesis menggunakan software SPSS versi 22.

**Tabel 4.** Uji Paired Sample T-test  
Paired Differences



	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.)(2 tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1	-10.267	4.763	.870	-12.045	-8.488	-11.806	29	.000
Pre test - post test								

Berdasarkan tabel 4, perhitungan statistik menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang menandakan bahwa probabilitas berada dibawah standar 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan pada ditolaknya Hipotesis nol ( $H_0$ ) dan diterimanya hipotesis alternatif ( $H_1$ ). Terdapat diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta pada *pre-test* adalah 31,13, sedangkan nilai rata-rata pada *post-test* meningkat menjadi 41,40. Kenaikan sebesar 10,27 poin tersebut mencerminkan pergeseran yang terukur setelah intervensi diberikan. Hal ini berarti bahwa program sosialisasi literasi digital secara signifikan meningkatkan keterampilan peserta. Temuan menunjukkan bahwa intervensi berbasis pelatihan langsung memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi literasi digital. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran non-formal, yang menekankan praktik, pengalaman, dan penerapan kontekstual.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa program sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu” telah secara signifikan meningkatkan literasi digital peserta didik paket kesetaraan di SKB Cilegon. Temuan ini di perkuat dengan penelitian yang menyebutkan bahwa efektivitas pelaksanaan sosialisasi ini menunjukkan peningkatan terhadap pemahaman peserta dalam dunia pendidikan (Juli et al., 2025). Hal ini sejalan dengan data statistik peneliti dari *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa pemahaman rata-rata peserta tentang risiko penipuan online seperti *phising* dan *scam*, cara mengenali kecerdasan buatan (AI), dan cara mengenali hoaks telah meningkat secara signifikan. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada beberapa aspek fundamental yang sebelumnya belum dikuasai secara memadai oleh peserta. Perubahan ini terlihat dari potensi mereka dalam membedakan konten yang memuat materi negatif, manipulatif, provokatif, atau *misleading* (Kurniawati et al., 2023). Sehingga hal ini memberikan jawaban atas pernyataan masalah utama berkaitan dengan sejauh mana program sosialisasi dapat meningkatkan literasi digital peserta.

Di era sekarang peserta didik tidak hanya harus cakap dalam teknologi tetapi juga dituntut bisa bekerja sama dan inovatif, sehingga membutuhkan penerapan strategi pembelajaran yang memungkinkan mereka terlibat langsung dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Tamilselvi et al., 2025). Maka dari itu dalam pelaksanaannya, peserta diajak untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi dan berlatih mengidentifikasi informasi mencurigakan selama proses sosialisasi, yang dilakukan menggunakan media informasi contohnya berita hoaks, vidio AI dan poster. Pemilihan media ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami konsep literasi digital secara krusial, tetapi juga mampu menerapkannya pada situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang



digunakan membuka ruang bagi peserta untuk mengidentifikasi isi pesan, mengkritisi pola penyampaian informasi, serta mengenali ciri-ciri konten yang tidak valid. Proses diskusi yang berlangsung memungkinkan setiap peserta untuk menyampaikan perspektifnya, mempertanyakan kejanggalan, dan mengajukan interpretasi berdasarkan bukti yang mereka amati secara langsung dari bahan yang disediakan. Dengan begitu, kegiatan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan identifikasi informasi, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir analitis.

Kebebasan berargumentasi ini berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang terbuka dan partisipatif, sehingga setiap individu merasa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Pola interaksi seperti ini mendorong terbentuknya proses refleksi bersama, di mana peserta dapat saling melengkapi pemahaman satu sama lain, sekaligus menguji ketepatan penilaian mereka terhadap informasi yang dianalisis. Peserta tidak hanya berlatih mengenali informasi mencurigakan, tetapi juga belajar membangun pandangan yang terarah, relevan, dan didukung oleh alasan yang rasional. Oleh sebab itu, aktivitas ini berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan literasi digital yang lebih dalam, yang tidak terbatas pada kemampuan mengenali hoaks, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap cara informasi diproduksi, disebarkan, dan dimanipulasi di ruang digital.

## KESIMPULAN

Penelitian mengenai pengaruh sosialisasi “Melek Digital Anti Tipu” terhadap peningkatan literasi digital peserta didik di SKB Cilegon menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan mampu menghasilkan perbaikan tingkat pemahaman secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata dari tahap *pre-test* sampai *post-test* menguatkan akurasi penelitian ini, yang dimana peserta mengalami perkembangan pengetahuan, *critical thinking*, dan mampu menelaah risiko konten manipulatif berbasis AI.

Analisis statistik melalui uji normalitas dan *paired sample t-Test* menunjukkan bukti konkret bahwa perubahan nilai ini bukanlah suatu kebetulan, melainkan sebagai hasil dari efektivitas kegiatan sosialisasi. Melalui proses diskusi terbuka dan studi kasus yang dilaksanakan saat kegiatan sosialisasi membentuk pengalaman pembelajaran yang kontekstual, sehingga mendorong peserta menjadi lebih terlibat dan komprehensif.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi penyelenggara pendidikan nonformal, terutama di era digitalisasi yang ditandai dengan melonjaknya risiko *scam*, *phishing*, *cyberbullying* dan misinformasi. Program literasi digital ini yang dirancang aplikatif dan berbasis studi kasus terbukti lebih mudah dimengerti peserta didik, terutama mereka yang sebelumnya sulit untuk menyeleksi informasi atau mengenali pola penipuan online. Untuk penelitian lanjutan, diperlukan perluasan subjek dan konteks penelitian agar gambaran efektivitas sosialisasi dapat dianalisis secara lebih menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Diah, D. A. N. (n.d.) 2018. Penipuan digital di Indonesia.  
Dharmayanti, Y. P. (2025). Kebijakan hukum pidana dalam upaya menanggulangi *artificial intelligence (ai)* dalam *cyber crime*.  
Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Pierre, J., & Mahayana, D. (2020). Adiksi Media Sosial Dan Gadget Bagi Pengguna Internet Di Indonesia. *14*(1), 1–14.



- Hamid, A. H., Zubaidah, S., Renggong, R., & Nur, M. (2023). *Indonesian Journal of Legality of Law Online* Di Kota Makassar *Legal Analysis Of The Application Of Online Arisan Fraud Sanctions In Makassar City*. 5(2), 502–507. <https://doi.org/10.35965/ijlf.v5i2.2340>
- Hasibuan, M. S., Sitompul, M. N., Studi, P., Hukum, I., Muhammadiyah, U., Utara, S., & Beli, J. (2022). Analisis Tindak Pidana Penipuan Jual Beli Tas Melalui Aplikasi Online ( *Studi Putusan PN Nomor 149 / Pid . B / 2017 / PN LBP* ). 6(1), 3901–3908.
- Juditha, Jl Tombak No, I., Hilir, S., Tembung, M., Medan, K., & Utara, S. (2025). *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi*. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi Dan Komunikasi*, 9(1).
- Juli, N., Hikmi, H. C., Nurwijayanti, K., Nurkholis, L. M., & Suryadi, E. (2025). *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Penguatan Literasi Digital melalui Pemanfaatan Aplikasi dan Situs Web Pembelajaran bagi Guru dan Siswa di SDN 1 Guntur Macan*
- Kantona, H., & Munadi, S. (2024). *Development of digital literacy assessment instrument for prospective teacher students in higher education*. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 28(2), 173–185. <https://doi.org/10.21831/pep.v28i2.72712>.
- Kurniawati, I., Fahdia, M. R., & Amsury, F. (2023). Sosialisasi Internet Sehat Dan Aman Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Yayasan Mathlaul Anwar Satu. 3(1), 25–31.
- Lestari, K. S., Hindrayani, A., Sangka, B. K., E. E., & Universitas, B. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap sejumlah keuntungan di masa yang akan datang (Tandelilin, 2010). Investasi mempunyai berbagai investasi masyarakat Indonesia . Berdasarkan data dari KSEI ( 2023 ) diketahui bahwa jumlah investor antara tahun 1981-1996 dan generasi Z yang lahir rentan tahun 1997-2012 ( Sidik , 2022 ). Hal yang lebih merupakan bagian dari generasi Z saat ini ( Purwanti , 2022). teknologi dan terbiasa memanfaatkan teknologi untuk memudahkan kehidupan sehari-hari . Kemampuan kemudahan , kecepatan , dan modal yang murah menjadi salah satu penyebab banyaknya investor muda . 14(04), 490–501.
- Mu, F., & Mariani, N. (2021). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Literasi Digital untuk Guru-Guru Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Kotabaru. 3(3), 183–189.
- Nurul, S., Anggrainy, S., & Aprelyani, S. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keamanan Sistem Informasi : Keamanan Informasi , Teknologi Informasi Dan Network ( *Literature Review Sim* ). 3(5), 564–573.
- Pakpahan, R., Studi, P., Informasi, S., Informasi, F. T., Bina, U., & Informatika, S. (2021). Analisa Pengaruh Implementasi *Artificial*. 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Putri, P., Ekonomi, F., Studi, P., Manajemen, M., & Indonesia, U. I. (2018). *Milineal Terhadap Minat Beli Online*.
- Safitri, R., Kelmaskouw, A. L., & Deing, A. (2022). Edukasi Hukum Melalui Media Sosial Bagi Generasi Z. 2(2), 377–385.
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., & Amalia, A. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online ( Pinjol ) Ilegal Dan Judi Online ( Judol ) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. 1(11), 2090–2096.
- Segara, K. G., Irwan, M., & Nasution, P. (2025). Perkembangan Teknologi Informasi di



- Indonesia : Tantangan dan Peluang. 3(1).
- Sihaputar, P., Menurut, O., & Tahun, U. N. (2017). Jurnal normatif fakultas hukum universitas al azhar. 18–26.
- Simbolon, C. K. (2025). Model Pembelajaran Orang Dewasa Inovatif untuk Pendidikan Luar Sekolah. *11*(1), 71–79.
- Tamilselvi, A., Raje, M. S., & Shivani, M. V. (2025). *Participatory Learning – An Effective Strategy to Enhance Communicative Skills*. May. <https://doi.org/10.16920/jeet/2025/v38is2/25037>
- Wibisono, C. S. (2023). Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penipuan Dalam Transaksi Elektronik Melalui Media Sosial ( Twitter ). 2(2).