

Strategi Pengembangan Literasi Digital bagi Pembelajar Dewasa: Kasus PKBM Cakra dalam Pencegahan Hoaks dan Judi Online

Hardika Dwi Hermawan¹✉, Ahmad Luthfi², Ahmad Zamzami³, Belinda Septia Rini⁴,
Shandy Yusril Fadlullah⁵

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia,

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia,

³Desamind Indonesia Foundation, Indonesia,

⁴Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia,

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia,

✉ Korespondensi Penulis

Hardika Dwi Hermawan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

hdh973@ums.ac.id

doi: 10.56972/jikm.v5i2.269

Submit: 20 Agustus 2025 | Revisi: 22 Oktober 2025 | Diterima: 25 Oktober 2025

Dipublikasikan: 28 Oktober 2025 | Periode Terbit: Oktober 2025

Abstrak

Kurangnya literasi digital menjadikan masyarakat rentan terhadap hoaks dan judi *online* yang memicu keresahan sosial, termasuk di Desa Cipaku. Survei dan wawancara terhadap warga belajar PKBM Cakra menunjukkan bahwa 83,3% responden pernah mengalami atau mengetahui penyebaran hoaks, 80,6% menyatakan keluarga atau orang terdekat mudah mempercayai berita hoaks, serta 86% mengetahui orang di sekitarnya menggunakan *platform* judi *online*. Posisi pengabdian ini menekankan pentingnya literasi digital sebagai strategi preventif untuk meningkatkan ketahanan masyarakat terhadap informasi palsu dan praktik judi daring. Metode yang digunakan mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dampak. Kegiatan meliputi pelatihan literasi digital berupa pembuatan poster kampanye anti-hoaks dan judi *online*, pelatihan STEM Project, pengembangan media pembelajaran berbasis Android, serta pendirian UMS Literacy Corner. Hasil utama menunjukkan peningkatan kesadaran warga dalam mengenali hoaks dan bahaya judi *online*, serta tersedianya produk inovatif sebagai sarana edukasi berkelanjutan. Luaran pengabdian meliputi video dokumentasi, publikasi pada konferensi internasional dan media massa, buku, serta hak cipta.

Kata Kunci: hoaks, judi *online*, literasi digital, pusat kegiatan belajar masyarakat

1. Pendahuluan

Meningkatnya penggunaan internet dan media sosial di masyarakat baik global maupun domestik Indonesia ternyata diikuti dengan sisi-sisi negatif, selain aspek-aspek positif, salah satunya adalah informasi palsu atau hoaks (hoaks). Masyarakat Telematika Indonesia (Mastel) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJIII) mengungkapkan bawah rendahnya literasi digital menjadi penyebab penyebaran berita hoaks (Kominfo, 2017). Hoaks ini sendiri secara umum dibagi menjadi dua jenis yakni misinformasi dan disinformasi. Keduanya merupakan sama-sama informasi yang salah yang tersebar di masyarakat. Misinformasi merupakan informasi yang salah yang disebar karena penyebarnya tidak mengetahui bahwa informasi tersebut salah. Sedangkan disinformasi adalah informasi salah yang disebar oleh penyebarnya secara sadar dengan tujuan tertentu (Nisa, 2024).

Persebaran hoaks bersifat sporadis dan tidak mudah diredam karena langsung bersentuhan dengan individu-individu netizen di ruang-ruang privasi. Konten-konten hoaks pun beragam mulai dari info ringan kesehatan hingga info berat bernuansa suku, agama, ras dan antargolongan (SARA). Efek dari hoaks pun mengkhawatirkan terutama hoaks yang bernuansa SARA karena bisa menyulut emosi publik dan memantik potensi konflik horizontal. Kondisi ini makin diperparah dengan umpan balik negatif

berupa komentar bernuansa ujaran kebencian (*hate speech*) sehingga makin meruyamkan keadaan (Wijaya, 2019).

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pekanbaru (2019) juga mengungkapkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia sudah memiliki akses kepada internet namun mayoritas diantara mereka juga banyak yang gagal menyaring informasi dan termakan hoaks. Tidak hanya masyarakat perkotaan, hal tersebut juga banyak terjadi di masyarakat Desa. Kecanggihan teknologi komunikasi dan penguasaan keterampilan teknis penggunaan teknologi terkait ternyata tidak berbanding lurus dengan kompetensi etis di kalangan sebagian netizen (Wijaya, 2019). Penelitian Safitri & Dyatmika (2021) menyimpulkan bahwa masyarakat Desa mudah terkena hoaks dikabarkan literasi yang rendah yang berdampak kepada kehidupan sosial masyarakat dan meningkatnya keresahan. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Alan dkk (2022) dimana mereka memberikan pelatihan kepada kelompok belajar masyarakat di desa untuk menangkal hoaks yang terjadi.

Salah satu desa yang beberapa kali mengalami permasalahan terkait hoaks adalah Desa Cipaku yang terletak di Kecamatan Mrebet, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. terbaru yang diliput oleh TV ONE (2022) berjudul "Takut Dimarahi Uang Habis Foya-foya, Pemuda di Purbalingga Bikin Hoaks Dibegal" seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Berita ini kemudian dimuat di berbagai media lokal dan na-

sional, sebelum didapati bahwa ini informasi hoaks, keresahan di masyarakat terjadi hingga pelaporan ke pihak kepolisian dilakukan. Oleh karena itu, perlu adanya pencerdasan dan peningkatan kemampuan masyarakat berkaitan dengan menyaring informasi dan menangkal HOAKS. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat pojok literasi di berbagai sudut rumah warga. Berita tersebut juga dimuat dalam portal KOMINFO terkait informasi hoaks di masyarakat yang menimbulkan keresahan seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Berita TVONENEWS Hoaks Begal di Desa Cipaku



Gambar 2. HOAKS Begal dari KOMINFO di Desa Cipaku

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat yang dikenal dengan PKBM adalah lembaga pendidikan yang lahir dari gagasan menyadari pentingnya posisi masyarakat dalam proses pengembangan pendidikan nonformal dan meningkatkan potensinya agar tetap eksis di masyarakat (Abidin & Mujib, 2022). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 26 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan: Pendidikan Nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan Pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap Pendidikan formal dalam rangka mendukung Pendidikan sepanjang hayat. PKBM Cakra yang berada di Desa Cipaku, Kecamatan Mrebet, Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah berdiri sejak 2008.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas terkait diperoleh data bahwa 83,3% warga pernah melihat/mengalami/ mengetahui ada orang yang menyebarluaskan berita hoaks di WA/ internet. Selain itu 33,3% Kurang mengetahui mana berita hoaks dan mana yang tidak, dan 38,9% Cukup mudah mengetahui. Sejumlah 80,6% mengetahui keluarga/orang terdekat masih mudah menyebarkan/mempercayai berita hoaks. Selain itu diperoleh bahwa 88.9 % warga belajar Program Paket C PKBM Cakra telah mengetahui bahaya judi *online*, dan 33,3 % tidak dapat membedakan terkait situs judi *online* yang ada di Internet. Lebih dari itu, sejumlah 83,3 % warga belajar

Program Paket C mengatakan bahwa mereka mengetahui orang yang terkena dampak penggunaan judi *online* dan 52,8 % warga belajar Program Paket C juga mengungkapkan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran untuk membantu mereka memahami terkait judi *online* maka diperlukan adanya edukasi dan pengembangan media pembelajaran tentang judi *online* pada PKBM Cakra Cipaku.

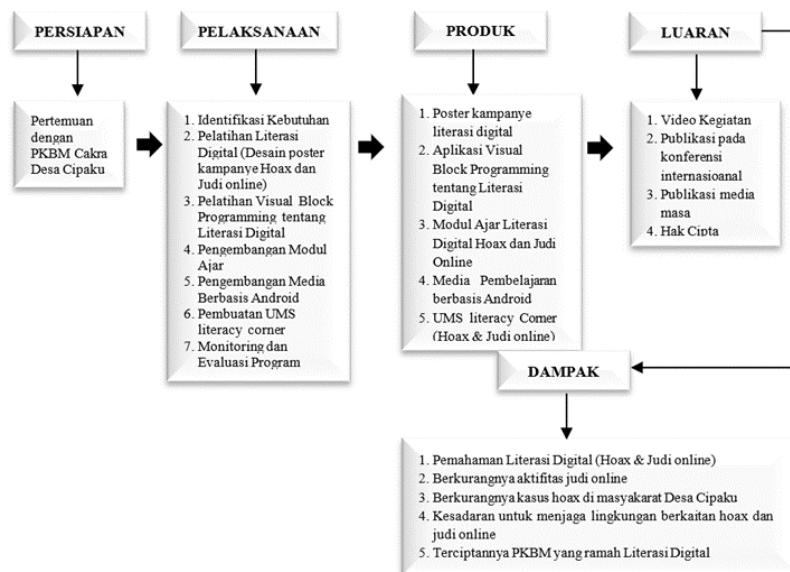
Hingga saat ini, upaya yang dilakukan adalah dengan menginfokan melalui media sosial bahwa berita tersebut adalah HOAKS. Namun, upaya preventif agar tidak terulang kembali perlu dilakukan melalui kerangka kerja yang sesuai mulai dari tahap membangun kepedulian, memberikan pelatihan dan pendampingan, hingga melihat dampak program secara keseluruhan.

2. Metode

Metode pelaksanaan pengabdian dapat dibagi menjadi tiga tahapan utama yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan (Ratnaningsih, 2020). Secara rinci, gambaran metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 3. Melihat persoalan dan fenomena terjadi, diperlukan pendampingan secara berkala,

pengembangan media dan wadah pencerdasan literasi kepada masyarakat yang kemudian menimbulkan kesadaran untuk lebih menyaring informasi dan melakukan aksi nyata. Dalam kegiatan sosial ini, solusi yang ditawarkan dapat dilihat pada Gambar 3. Dimulai dari tahap FGD dengan PKBM Cakra, kemudian melakukan:

- 1) Identifikasi dan mengumpulkan data terkait kondisi terkini literasi warga belajar PKBM Cakra Desa Cipaku;
- 2) Sosialisasi Program;
- 3) Seminar Literasi Digital, Hoaks, dan Judi *Online* dari sudut pandang ilmiah dan Islam;
- 4) Modul Ajar Literasi Digital, Hoaks, Judi *Online* dan STEM Projek;
- 5) Workshop Literasi Digital, Hoaks, dan Judi *Online*;
- 6) Pelatihan Canva tentang Kampanye Pencegahan Hoaks dan Judi *Online*;
- 7) Pelatihan STEM Proyek (Pembuatan Visual Block Programming tentang Hoaks dan Judi *Online*);
- 8) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android terkait pencegahan Hoaks dan Judi *Online*;
- 9) Pembuatan UMS Literacy Corner;
- 10) Monitoring dan Evaluasi.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan

Rangkaian kegiatan tersebut diharapkan menumbuhkan rasa sadar secara aktif terkait pencegahan hoaks dan judi *online* di kalangan masyarakat Desa. Keberlanjutan projek akan terus dipantau dan didampingi dengan berkolaborasi dengan OSIS dan Pramuka PKBM Cakra, Desamind Indonesia bersama Desamind Chapter Purbalingga, serta Pengurus Ranting Muhammadiyah.

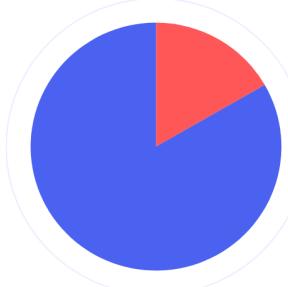
3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan "Penguatan Literasi Digital sebagai Strategi Pencegahan Hoaks dan Judi *Online* pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Cakra di Desa Cipaku, Mrebet, Purbalingga" telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan 70 warga belajar Program Paket C dan 26 pendamping yang terdiri atas tutor, mahasiswa, serta relawan komunitas literasi.

Tujuan utama kegiatan adalah meningkatkan kesadaran kritis dan kemampuan warga belajar dalam mengidentifikasi informasi palsu serta bahaya judi *online* yang semakin masif di masyarakat.

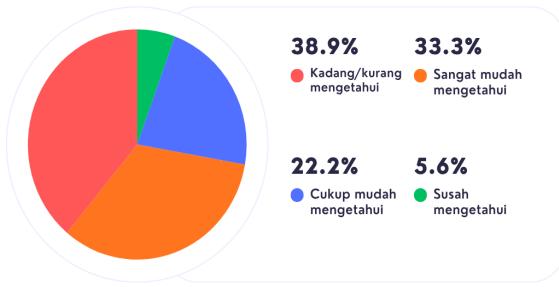
Hasil survei dan observasi yang dilakukan pada tanggal 9 April 2023 dan dapat dilihat pada Gambar 4, diperoleh data bahwa 83,3% warga pernah melihat/mengalami/ mengetahui ada orang yang menyebarluaskan berita hoaks di WA/ internet. Selain itu 33,3% Kurang mengetahui mana berita hoaks dan mana yang tidak, dan 38,9% cukup mudah mengetahui. Sejumlah 80,6% mengetahui keluarga/orang terdekat masih mudah menyebarkan/mempercayai berita hoaks. Sejumlah 88,9 % warga belajar Program Paket C PKBM Cakra telah mengetahui bahaya judi *online*, serta Sejumlah 36,1 % tidak dapat membedakan terkait situs judi *online* yang ada di Internet.

Pernah melihat/mengalami/mengetahui ada orang yang menyebarluaskan berita hoax di WA/Internet



Gambar 4. Menyebarluaskan Hoaks

Mudah mengetahui mana berita hoax dan mana yang tidak



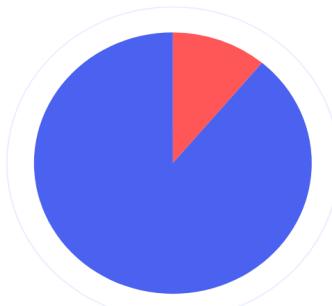
Gambar 5. Berita Mana yang Hoaks dan Mana yang Tidak

Mengetahui keluarga/orang terdekat masih mudah menyebarkan/mempercayai berita hoax



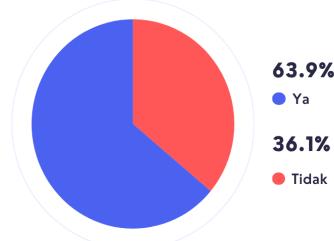
Gambar 6. Mempercayai Berita-Berita Hoaks

Mengetahui bahaya judi online



Gambar 7. Mengetahui Bahaya Judi Online

Dapat membedakan terkait situs judi online yang ada di Internet



Gambar 8. Situs Judi Online

Mengetahui orang yang terkena dampak penggunaan judi online



Gambar 9. Korban Judi Online

Lebih dari itu, sejumlah 83,3 % warga belajar Program Paket C mengatakan bahwa mereka mengetahui orang yang terkena dampak penggunaan judi online. Hasil dari wawancara kepada kepala

PKBM Cakra juga menyampaikan hal yang serupa, bahkan terdapat beberapa warga yang harus menjual tanah dan sawahnya untuk melunasi hutang judi yang dilakukan. Kepala PKBM Cakra yang sekaligus juga Kepala Desa Cipaku mengungkapkan bahwa sangat diperlukan sosialisasi dan program yang membantu warga memahami bahaya judi *online* dan mengidentifikasi platform yang mengarah ke perjudian. Hal ini juga didukung data survei, dimana 52,8 % warga belajar Program Paket C juga mengungkapkan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran untuk membantu mereka memahami terkait judi *online*.

Seluruh rangkaian kegiatan telah berhasil dilaksanakan dan dibagi menjadi tiga tahapan utama seperti yang telah dijelaskan pada tahapan metode pelaksanaan:

a. Persiapan

1) Koordinasi Awal Kegiatan

Koordinasi awal dilakukan dengan menjalin komunikasi melalui WA, Zoom, dan juga pertemuan langsung di kantor PKBM Cakra Desa Cipaku, Mrebet, Purbalingga. Pertemuan ini untuk menyampaikan terkait tindak lanjut program yang telah diusulkan sebelumnya dan rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian P2AD. Koordinasi awal dengan mitra dilakukan pada 12 Oktober 2023. Sedang kordinasi dengan tim yang telibat dilakukan pada 6 Oktober 2023 di Perpustakaan UMS. Rapat koordinasi tim dengan mahasiswa juga digunakan untuk:

- a) Menjelaskan kembali terkait rangkaian kegiatan
 - b) Pembagian tugas masing-masing.
- Diskusi Kegiatan dilakukan di Ruang Diskusi Lantai 1 Perpustakaan yang dihadiri oleh 7 orang panitia dan mitra. Kegiatan ini dilaksanakan Jumat, 6 Oktober 2023 pukul 15.30 - 17.30 WIB (Gambar 10).



Gambar 10. Koordinasi Awal Tim di Perpustakaan UMS



Gambar 11. Rapat Koordinasi Kegiatan

Selanjutnya, kegiatna koordinasi yang juga membahas artikel ilmiah, buku literasi dan desain gerobak literasi dilakukan pada hari tanggal 15 Oktober 2023 (Gambar 11).

2) FGD dengan PKBM Cakra, OSIS PKBM Cakra, dan Pramuka PKBM Cakra, PRM Desa Cipaku,

Desamind Indonesia, Desamind Chapter Purbalingga.

FGD dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2023 di PKBM Cakra. Kegiatan Focus Group Discussion (FGD) bersama PKBM Cakra, Pramuka dan Osis PKBM Cakra, Pengurus Muhammadiyah Ranting Cipaku, dan Desamind Chapter Purbalingga terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian dan pendampingan. Menghimpun informasi tambahan dan meminta partisipasi aktif dari multi-sektoral untuk mendukung pelaksanaan dan keberlanjutan. Kegiatan ini dihadiri oleh 21 Peserta. Hasil FGD ini juga diterbitkan pada media nasional dan lokal seperti suara merdeka, RRI, dan Kumparan.



Gambar 12. Peserta FGD

b. Identifikasi dan Pengumpulan Data

Dengan melakukan survei dan identifikasi awal untuk memahami kondisi literasi warga belajar di PKBM Cakra Desa Cipaku, serta tingkat paparan terhadap hoaks dan judi online.

Identifikasi dan pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2024 dan juga 28 Oktober 2024 untuk mendapatkan data tentang PKBM lebih mendalam dan survei tentang hoaks dan judi online.

c. Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan dan Pembuatan Pojok Literasi

1) Sosialisasi Program

Mensosialisasikan program pengabdian kepada warga belajar PKBM Cakra Desa Cipaku agar mereka memahami tujuan dan manfaat dari kegiatan ini. Sosialisasi kegiatan dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2024 di ruangan SD N 1 Cipaku seperti ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Sosialisasi Kegiatan Pengabdian



Gambar 14. Pembukaan Seminar Literasi Digital



Gambar 15. Buku Literasi Digital Pencegahan Hoaks dan Judi Online



Gambar 16. Mahasiswa PTI UMS Men-dampingi Peserta Mendesain Dengan Canva melalui HP

2) Seminar Literasi Digital, Hoaks, dan Judi Online

Seminar untuk memberikan pemahaman ilmiah dan sudut pandang Islam mengenai literasi digital serta bahaya hoaks dan judi online. Kegiatan ini akan mengundang narasumber dari Pengurus Ranting Muhammadiyah ataupun Pengurus Cabang Muhammadiyah setempat. Seminar Literasi Digital, Hoaks, dan Judi online dilaksanakan pada 12 November 2024 pagi hari. Seminar Literasi diisi oleh Pengurus Ranting Muhammadiyah, Ustd Bambang kemudian Dosen PTI UMS, Hardika Dwi Hermawan.

3) Pembuatan Modul Ajar Literasi Digital, Hoaks, dan Judi Online

Modul ajar dapat digunakan PKBM untuk memberikan materi dan pembelajaran pada materi terkait serta menjadi koleksi UMS Literacy Corner di PKBM Cakra.

Modul ajar yang akan digunakan sebagai materi pelatihan dan bahan di Gero-bak Literasi dijadikan dalam Bentuk Buku. Buku berjudul LITERASI DIGITAL:

PENCEGAHAN HOAKS DAN JUDI ONLINE (Gambar 14) yang ditulis oleh TIM Pengabdian telah terbit dengan jumlah halaman 125 dan ISBN 978-602-361-607-7. Buku telah terbit oleh Muhammadiyah University Press (<https://mup.ums.ac.id/shop/informatika-komputer/literasi-digital-pencegahan-hoaks-dan-judi-online/>)

4) Pelatihan Canva

Pelatihan canva dilakukan untuk mengajarkan cara menggunakan alat desain grafis seperti Canva untuk membuat kampanye pencegahan hoaks dan judi online (Gambar 16). Pelatihan Design Canva menggunakan Handphone bertema hoaks dan judi online dilaksanakan ada tanggal 12 November 2023 siang hari. Kegiatan ini dilaksanakan di balai desa cipaku dan didampingi oleh Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika UMS dan Ilmu Komunikasi UMS. Kegiatan ini menghasilkan 33 desain poster anti hoaks dan judi online yang kemudian akan dilombakan. Kegiatan ini dihadiri oleh 80 peserta.

5) Lomba Desain Poster Anti Hoaks dan Judi Online

Kegiatan ini menjadi kegiatan tambahan untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang hoaks dan judi online. Tim P2AD memilih 10 finalis lomba poster dan 3 juara. Juara 1: Utia Nur Havisah, Juara 2: Tri Irawati, Juara 3: Alif Zainal Arifin.



Gambar 17. Penyerahan Sertifikat Kepada Finalis



Gambar 18. Kegiatan Pelatihan Visual Block Programming tema Hoaks dan Judi Online

6) Workshop Literasi Digital dan STEM Projek

Workshop untuk memberikan pelatihan literasi digital, identifikasi hoaks dan judi *online* serta projek STEM seperti visual block programming terkait literasi digital, hoaks, dan judi *online*.

Workshop Literasi Digital dalam bentuk Visual block programming ber tema hoaks dan judi *online* telah dilaksanakan pada minggu, 11 Februari 2024. Kegiatan ini diikuti 16 peserta pilihan (perwakilan) dan membuat animasi berupa storytelling tentang kampanye penegahan hoaks dan judi *online* melalui pemrogramaan sederhana. Kegiatan ini diisi oleh Dosen PTI UMS dan Mahasiswa PTI UMS, Fikri

7) Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital, Hoaks, dan Judi Online

Sebagai media digital dan pembelajaran berbasis mobile yang dapat dimanfaatkan warga belajar.

d. Gerobak Literasi UMS x PKBM Cakra

1) Pembuatan Gerobak Literasi

Sebagai pojok literasi khusus di PKBM Cakra Desa Cipaku untuk mendukung PKBM Berliterasi Digital. Gerobak ini dapat digunakan warga belajar untuk mengakses sumber daya literasi, modul, dan informasi terkait pencegahan hoaks dan judi *online*. Termasuk berisi poster hasil karya mereka dalam pelatihan canva. Gerobak di desain oleh tim P2AD UMS dan dikerjakan oleh pengrajin asli Desa Cipaku. Finishing dan dekorasi juga dikerjakan Bersama dengan Tim P2AD UMS pada tanggal 10 Februari 2024.



Gambar 19. Kegiatan Baca Bareng teman kolaborasi dengan Komunitas Literasi Purbalingga



Gambar 20. Penyerahan Gerobak Literasi UMS x PKBM Cakra



Gambar 21. Kegiatan Membaca Bersama Teman Kolaborasi dengan Komunitas Literasi Purbalingga

2) Penyerahan dan Pemanfaatan Gerobak Literasi Bersama Komunitas Literasi Purbalingga.

Tim P2AD UMS berkerjasama dengan Komunitas Literasi Purbalingga menyelenggarakan kegiatan Baca Bareng Teman. Untuk memanfaatkan koleksi Gerobak Literasi seperti terlihat pada Gambar 20 dan Gambar 21.

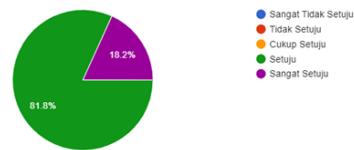
e. Monitoring dan Evaluasi

1) Hasil Monev

Evaluasi dampak dari program terhadap peningkatan literasi digital dan pengetahuan pencegahan hoaks dan judi

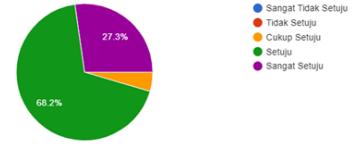
online di kalangan warga belajar PKBM Cakra Desa Cipaku dengan melakukan koordinasi secara reguler dan penyebaran kuesioner. Kuesioner telah dibagian untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian selama 5 bulan. Gambar 22 menunjukan bahwa 100% merasa bahwa kegiatan pengabdian ini bermanfaat bagi mereka.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan mulai dari Seminar Literasi, Pelatihan Desain Canva, Visual Block Programming ataupun Baca Bareng Teman bermanfaat bagi saya
22 responses



Gambar 22. Manfaat Kegiatan Pagi Peserta

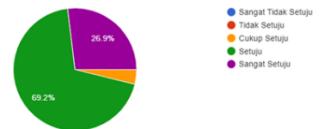
Rangkaian kegiatan ini membuat saya belajar banyak tentang berbagai skill dan mengkampanyekan pencegahan hoaks dan judi online
22 responses



Gambar 23. Survei Belajar tentang Hoaks dan Judi Online

Dari hasil evaluasi 98% seperti ditunjukan pada Gambar 23 peserta menyatakan mereka belajar banyak tentang berbagai skill dan pencegahan hoaks dan judi online, hanya 1 orang yang menjawab cukup.

Saya ingin ada program pelatihan kembali di lain waktu
26 responses



Gambar 24. Keinginan Pelatihan Dilanjutkan

Gambar 24 menunjukkan bahwa 98% peserta menginginkan pelatihan dilanjutkan, dan 2% menjawab cukup setuju jika dilanjutkan. Hal ini menunjukkan bahwa antusiasme peserta untuk mengikuti kegiatan selanjutnya sangatlah tinggi.

2) Tindak Lanjut bersama Mitra

Melibatkan mitra dalam evaluasi dan merumuskan tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi.



Gambar 25. Siswa Siap Berpartisipasi dengan Kegiatan Selanjutnya

Dari data yang diperoleh 98% beserta menjawab setuju dan sangat setuju untuk berpartisipasi pada kegiatan pengabdian selanjutnya, hanya 2% atau 1 orang yang menjawab cukup. Gerobak literasi akan dikelola oleh PKBM Cakra beserta Osis dan Pramuka PKBM Cakra, kegiatan baca bareng teman akan menjadi salah satu kegiatan rutin yang dilaksanakan oleh Komunitas Literasi Purbalingga dan Desamind Chapter Purbalingga di PKBM Cakra Desa Cipaku. Beberapa tindak lanjut yang dapat dilakukan adalah:

- Pembentukan Satuan Tugas (Satgas) Hoaks dan Judi *online* di PKBM Cakra dan Desa Cipaku

b. Pembentukan Tim Pendamping Satgas

c. Pengembangan Platfom Satgas Hoaks dan Judi *Online*

d. Penyuluhan Hukum terkait Hoaks dan Judi *Online*

e. Pendampingan pemanfaatan Platform Satgas Hoaks dan Judi *Online*

f. Efektivitas Penguatan Literasi Digital Melalui Pendekatan Multiprogram dan Multisektoral

Pelaksanaan program pengabdian di PKBM Cakra menunjukkan bahwa pendekatan multiprogram – yang mencakup sosialisasi, seminar, FGD, pelatihan berbasis proyek, kompetisi kreatif, hingga pembangunan Gerobak Literasi – berhasil memperkuat kapasitas literasi digital warga belajar secara komprehensif. Keterlibatan 70 warga belajar Paket C dan 26 pendamping dari berbagai sektor (tutor, mahasiswa, komunitas literasi, dan organisasi masyarakat) memperkuat bahwa keberhasilan literasi digital tidak hanya bergantung pada materi, tetapi juga pada partisipasi lintas pemangku kepentingan.

FGD yang melibatkan PKBM Cakra, OSIS, Pramuka, PRM Desa Cipaku, Desamind Indonesia, dan komunitas literasi turut memperteguh kolaborasi antar lembaga sebagai fondasi keberlanjutan program. Model ini sejalan dengan perspektif Hobbs (2020) bahwa literasi digital yang efektif membutuhkan keterlibatan sosial yang luas agar masyarakat dapat membangun kapasitas kritis secara kolektif. Dalam konteks ini, kegiatan yang dirancang telah mampu membuka ruang

dialog, mengidentifikasi kebutuhan lokal, serta menyusun strategi yang relevan untuk menghadapi maraknya hoaks dan judi *online* di masyarakat pedesaan. Literasi digital tidak hanya sekedar kemampuan dalam mengoperasikan perangkat dan teknologi dalam pembelajaran, tetapi mampu beradaptasi mengolah informasi dari media digital (Wahyudi et al., 2023; Sufanti et al., 2022). Literasi digital perlu dikuasai masyarakat Indonesia supaya tidak termakan informasi hoaks atau informasi bohong (Ningrum et al., 2021).

Selain itu, seluruh tahapan persiapan dan koordinasi yang dilakukan secara sistematis, melalui pertemuan langsung, diskusi terfokus, serta survei awal – membuktikan bahwa analisis kebutuhan berperan penting dalam menentukan bentuk intervensi yang tepat. Hal ini sesuai dengan prinsip pemberdayaan masyarakat berbasis kebutuhan lokal sebagaimana disampaikan Lankshear & Knobel (2015). Selain itu, pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan ini mampu memastikan bahwa setiap program yang dijalankan benar-benar menjawab persoalan nyata yang dihadapi masyarakat, bukan sekadar menyalin model intervensi dari tempat lain (Wibawanti, 2019).

g. Peningkatan Kapabilitas Literasi Digital, Berpikir Kritis, dan Kreativitas Warga Belajar

Serangkaian kegiatan teknis yang diselenggarakan, seperti seminar literasi digital, pelatihan Canva, workshop visual block programming, dan pembuatan

modul ajar, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman warga belajar mengenai hoaks dan judi *online*. Data evaluasi menunjukkan:

- 100% peserta merasa kegiatan ini bermanfaat,
- 98% menyatakan memperoleh pengetahuan baru,
- 98% ingin program dilanjutkan,
- 98% bersedia berpartisipasi dalam program lanjutan.

Capaian ini mencerminkan respons pembelajaran yang sangat positif, sekaligus mengindikasikan kesiapan warga belajar untuk bertransformasi menjadi agen literasi di lingkungannya. Temuan ini sejalan dengan Rahmawati & Nugroho (2023) bahwa penguatan literasi digital dapat meningkatkan kemampuan masyarakat dalam menilai keabsahan informasi serta menurunkan risiko penyebaran disinformasi. Selain itu, penggunaan media digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan literasi digital masyarakat secara signifikan, terutama dalam menghadapi maraknya penyebaran berita palsu (Iqbal & Wirawanda, 2024)

Pelatihan Canva dan kompetisi poster yang menghasilkan 33 karya edukatif juga menunjukkan bahwa program tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mendorong kreativitas digital. Kreativitas sebagai bentuk ekspresi digital ini penting karena kampanye anti-hoaks dan anti-judi membutuhkan strategi komunikasi visual yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan.

Sementara itu, kegiatan Visual Block Programming memperkenalkan aspek STEM yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi masa kini. Kegiatan ini mendorong peserta memahami hoaks dan judi *online* melalui pendekatan pemrograman sederhana, selaras dengan kecenderungan pembelajaran abad 21 yang menekankan kemampuan problem solving dan computational thinking.

h. Transformasi Sosial melalui Literasi Digital dan Dampaknya pada Pencegahan Hoaks dan Judi *Online*

Pembangunan Gerobak Literasi UMS x PKBM Cakra dan penyelenggaraan kegiatan baca bareng bersama Komunitas Literasi Purbalingga menciptakan ruang belajar berkelanjutan yang memperkuat kebiasaan literasi dalam komunitas. Gerobak tersebut bukan sekadar fasilitas fisik, melainkan simbol komitmen keberlanjutan (sustainability) dari proses peningkatan literasi digital.

Secara kualitatif, warga belajar mulai menunjukkan perubahan perilaku, seperti lebih berhati-hati dalam menyebarkan informasi dan aktif memberikan edukasi kepada keluarga serta tetangga. Hal ini menunjukkan proses transformasi sosial dari "konsumen informasi" menjadi "produsen literasi" sebagaimana digambarkan oleh Lankshear & Knobel (2015). Transformasi ini penting karena masyarakat yang memiliki literasi kritis lebih mampu menanggulangi risiko hoaks dan perjudian *online* yang kian meluas. Semakin tinggi kemampuan literasi, semakin kecil

kemungkinan individu terjebak dalam informasi palsu atau praktik daring yang merugikan (Hidayatun & Sudaryanto).

Temuan ini juga diperkuat oleh literatur lain. Sahputra et al. (2022) dan Sari et al. (2024) menjelaskan bahwa hoaks dan judi *online* dapat berdampak pada aspek sosial, psikologis, keagamaan, hingga penurunan prestasi akademik. Dengan demikian, intervensi pendidikan berbasis literasi digital menjadi langkah strategis yang mampu menekan dampak negatif tersebut, terutama pada komunitas pembelajar dewasa seperti PKBM.

Keinginan peserta untuk keberlanjutan program (98%) menunjukkan bahwa intervensi literasi digital telah diterima sebagai kebutuhan riil, bukan sekadar program sesaat. Tindak lanjut berupa pembentukan Satgas Hoaks dan Judi *Online*, penyuluhan hukum, serta pengembangan platform digital merupakan langkah sistemik yang mengarah pada keberlanjutan dan internalisasi nilai literasi digital dalam struktur komunitas.

4. Simpulan

Pengembangan literasi digital bagi pembelajar di PKBM Cakra memerlukan strategi yang tepat, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar mereka, terutama terkait risiko paparan hoaks dan judi *online*. Temuan menunjukkan bahwa kombinasi antara peningkatan kesadaran, pelatihan keterampilan praktis, dan pendampingan berkelanjutan mampu secara signifikan memperkuat kemampuan peserta dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan

mencegah ancaman informasi digital yang menyesatkan. Selain itu, penggunaan contoh kasus nyata dan aktivitas belajar interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan serta memperkuat kompetensi digital kritis. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa intervensi literasi digital yang dirancang dengan baik berperan penting dalam membentuk perilaku digital yang lebih aman, sadar, dan bertanggung jawab bagi pembelajar dewasa.

5. Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Fardiana, I. U. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis integrasi sains dan Islam pada kelas IV Tahun 2014 Mamba'ul Huda Ngabar Ponorogo. *UIN Maulana Malik Ibrahim*.
- Hidayatun, V. A., Sudaryanto, W. T., Fis, S., & KM, M. (2021). *Pengaruh Informasi "Hoax" Terhadap Tingkat Kecemasan Masyarakat Surakarta Selama Pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Hobbs, R. (2020). *Media Literacy in Action: Questioning the Media*. Rowman & Littlefield.
- Iqbal, M., Wirawanda, Y., & Kom, S. I. (2024). *Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Perihal Berita Hoax Covid-19 Di Media Sosial* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2015). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices* (2nd ed.). Peter Lang Publishing.
- Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2022). Digital Resilience among Children and Young People: A Systematic Review. *New Media & Society*, 24(2), 456–478.
- Martin, A. (2018). *Digital Literacy and the "Digital Society"*. In L. T. Correia (Ed.), *Information Literacy in the Digital Age* (pp. 3–23).
- Ningrum, F. W., Nurheni, A., Umami, S. A., Sufanti, M., & Rohmadi, R. (2021). Revitalisasi Budaya Literasi melalui Pemanfaatan Infografis di SMK Sukawati Gemolong Kala Pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 161–168. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.14550>
- Nisa, K. (2024). Peran Literasi di Era Digital dalam Menghadapi Hoaks dan Disinformasi di Media Sosial. *Impressive: Journal of Education*, 2(1), 1-11.
- Pujiastuti, N. F. A. dan E. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu melalui Model PBL. In *Seminar nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang* (p. 525). Semarang.
- Rahmawati, N., & Nugroho, A. (2023). Peningkatan Literasi Digital sebagai Upaya Pencegahan Disinformasi pada Komunitas Pemuda. *Jurnal Komunikasi Digital Indonesia*, 2(1), 55–67.
- Rimiene, V. (2002). Assessing and Developing Students' Critical Thinking. *Journal of Psychology Learning and Teaching*, 2(1), 17.
- Sahputra, A., Nurhasanah, L., & Sari, P. (2022). Dampak Sosial dan Psikologis Judi Online terhadap Remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 10(3), 190–202.
- Sahputra, D., Afifa, A., Sakwa, A. M., Yudhistira, N. dan Lingga, L. A.

- (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Sari, D. K., & Santoso, H. (2022). Penguatan Literasi Digital Melalui Pembentukan Komunitas Literasi Lokal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Literat*, 4(1), 15-25.
- Sari, D. W., Anggraini, F., Rosadi, N. M., Sari, N. H. dan Dwinagita, S. 2024. Kecanduan Judi Online Sebagai Bentuk Tingkat Kecemasan Pada Remaja. *Journal of Communication and Social Sciences*, 2(2), 55-62.
- Sayyi, M., Pranata, R., & Dewi, I. (2025). Integrasi Literasi Digital dan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pencegahan Hoaks di Komunitas Lokal. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Nasional*, 3(2), 101-115
- Sari, A. M., Hidayah, O. N., Khotimah, S., Prayitno, H. J., Kholisatul'Ulya, N., & Nugroho, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis Agama untuk Membentuk Karakter Religius Anak Sejak Dini di TPA. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 36-48.
- Sufanti, M., Pratiwi, D. R., & Sholeh, K. (2022). Adaptasi Program Microteaching bagi Calon Guru Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 23(1), 21-34. <http://journals.ums.ac.id/index.php/humaniora>
- Wibawanti, L. R., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2020). *Partisipasi Masyarakat Dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Kampung Wisata Bahasa Di Dusun Pakel Karanganyar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Wahyudi, A. B., Sufanti, M., Prabawa, A. H., Rahmawati, L. E., Pratiwi, D. R., Purnomo, E., Noviana, S. T., & Febriyanti, R. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pelatihan Microsoft PowerPoint di SMK Muhammadiyah. *Warta LPM*, 26(3), 363-374.