

LITERASI DIGITAL DALAM MEMITIGASI RISIKO JUDI DAN PINJAMAN ONLINE BAGI KOMUNITAS PEREMPUAN DI DESA BLUNGUN KABUPATEN BLORA PROVINSI JAWA TENGAH

Lalu Ary Kurniawan Hardi¹, Kalimah Wasis Lestari^{1*}, Mohammad Asfar¹, Hari Fitrianto¹,
Febby Risti Widjayanto¹, Najwa Latifah¹, Ratu Sakinatul Aqila¹, Ahmad Nur Sholikin¹

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia

*Korespondensi: k.w.lestari@fisip.unair.ac.id

ABSTRACT

The community service program held in Blungun Village, Blora, Central Java, aimed to improve digital literacy regarding the risks of online loans, online gambling, and cyber fraud. This activity involved members of the village's Family Welfare Empowerment (PKK) Team and utilized both quantitative and qualitative approaches, with pre-tests and post-tests to measure improvements in digital literacy. The Wilcoxon analysis showed a significant increase in participants' understanding of digital threats. Additionally, the training enhanced participants' social campaigning skills, as demonstrated through their innovative strategies to educate the community about cybercrime. The success of the program was measured by active participation, creativity in developing educational materials, and the enthusiasm of participants in learning new topics. Participants not only increased their understanding but also became agents of change, helping to raise collective awareness and protect the community from digital threats. With significant results, this activity is expected to contribute to strengthening the community's resilience against risks in the digital era.

Keywords: *Agents of change; cybercrime; women's community; digital literacy; risk mitigation*

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Blungun, Blora, Jawa Tengah bertujuan meningkatkan literasi digital terkait risiko pinjaman *online*, judi *online*, dan penipuan siber. Kegiatan ini melibatkan anggota Tim Penggerak PKK dan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan literasi. Analisis Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terkait bahaya digital. Selain itu, pelatihan ini juga mengembangkan keterampilan kampanye sosial peserta, yang ditunjukkan melalui rancangan strategi inovatif untuk mengedukasi masyarakat tentang kejahatan siber. Keberhasilan kegiatan diukur dari partisipasi aktif, kreativitas dalam membuat materi edukasi, serta antusiasme peserta dalam mempelajari topik baru. Peserta tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga mampu berperan sebagai agen perubahan, membantu meningkatkan kesadaran kolektif dan melindungi komunitas dari ancaman digital. Dengan hasil yang signifikan,

RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 17/10/2024
Diterima : 23/07/2025
Dipublikasikan : 01/08/2025

diharapkan kegiatan ini dapat berkontribusi dalam memperkuat ketahanan masyarakat terhadap risiko yang dihadapi di era digital.

Kata Kunci: Agen perubahan; kejahatan siber; komunitas perempuan; literasi digital; mitigasi risiko

PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi dan akses internet telah berkembang dengan cepat, bahkan di daerah pedesaan Indonesia telah mengalami perkembangan teknologi dan akses internet secara masif dan menuntut para masyarakat desa untuk mengikuti perkembangannya. Perkembangan teknologi dan akses internet yang ada di daerah pedesaan Indonesia ini dikarenakan kehadiran berbagai macam fasilitas dan teknologi digital yang masuk ke dalam kehidupan masyarakat desa, seperti *smartphone*, warung kopi gratis internet (WIFI), dan *mobile modem* (Kamal dkk., 2021, hal. 33–40).

Perkembangan teknologi dan akses internet ini juga telah merambah ke Desa Blungun. Desa Blungun merupakan sebuah desa terpencil yang berada di Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, Provinsi Jawa Tengah yang telah secara aktif bersinggungan dengan digitalisasi. Digitalisasi merupakan bentuk adaptasi peralihan dari sebuah usaha dalam bidang teknologi menuju pembaharuan sistem bisnis ataupun proses ekonomi (Blau dkk., 2020, hlm. 1–3). Kehadiran teknologi dan akses internet di desa tersebut memberikan kemudahan dalam akses informasi.

Perkembangan teknologi dan akses informasi seharusnya dapat mempermudah kehidupan masyarakat di Desa Blungun, akan tetapi, perkembangan teknologi dan akses internet ini justru menimbulkan ancaman dan permasalahan yang baru bagi masyarakat desa. Maraknya aplikasi pinjaman *online* dan situs judi *online* mengancam masyarakat desa, khususnya kalangan perempuan desa yang rentan secara ekonomi dan sosial, untuk terjerumus ke dalam aktivitas yang merugikan tersebut.

Judi *online* itu sendiri dimaknai sebagai aktivitas bertaruh yang menggunakan media

digital atau situs digital, sedangkan pinjaman *online* dimaknai sebagai aktivitas pinjam meminjam yang menggunakan media digital (Hatimatunnisani dkk., 2023). Aktivitas ini hadir karena adanya perkembangan teknologi secara digital.

Tekanan ekonomi yang ada pada para perempuan desa untuk memenuhi kebutuhan hidup, seperti biaya sekolah anak dan biaya-biaya rumah tangga lainnya, membuat ancaman dari judi dan pinjaman *online* ini menjadi semakin nyata dan hal ini membuat beberapa dari mereka terjerumus dalam aktivitas bertaruh dan pinjam meminjam menggunakan media digital ini. Apalagi judi dan pinjaman *online* ini menawarkan sebuah solusi terhadap permasalahan ekonomi yang sedang dihadapi oleh kalangan perempuan di Desa Blungun, yaitu mendapatkan uang secara instan.

Selain itu, lingkungan sosial, di mana banyak masyarakat Desa Blungun melakukan aktivitas judi dan pinjam meminjam secara *online*, membuat penyebaran dari maraknya judi dan pinjaman *online* ini semakin meningkat di kalangan masyarakat desa. Rendahnya literasi digital yang ada di kalangan perempuan menjadi faktor utama yang membuat mereka mudah tergiur dengan tawaran menarik yang ditawarkan oleh aplikasi pinjaman *online* dan *website* judi *online*, termasuk di beberapa daerah di Indonesia (Heryenzus, Suharyanto, Siringoringo, & Suali, 2024).

Literasi Digital

Literasi digital merupakan bentuk tantangan baru yang dihasilkan dari adaptasi teknologi terutama untuk dunia pendidikan dan keuangan dalam rangka peningkatan kualitas kolaborasi pengajaran terhadap masyarakat. Oleh Paul Gilster, literasi digital dianggap sebuah istilah dalam memperkenalkan kemampuan terhadap pemahaman informasi melalui jejaring instrumen komputerisasi yang

mana membentuk pola kesadaran untuk menggunakan medium tersebut sebagai alat dalam mengembangkan ekspresi, komunikasi, ataupun kapasitas manusia (Laksani dkk., 2020, hlm. 295).

Literasi digital menyangkut pada kemampuan teknologi dalam memberikan pembaharuan metode pada proses pembelajaran terutama terkait interaksi objek didik dengan konten yang menjadi pokok pembahasan dengan peningkatan kualitas komputerisasi dan digital dalam rangka perkembangan masyarakat jangka panjang (Neudert dkk., 2024, hlm. 2–3). Literasi digital menjadi pola penerimaan hasil integrasi kemampuan pada media digital kepada setiap lapangan usaha mengikutsertakan teknologi penyimpanan atau *cloud*, pembaharuan data, *artificial intelligence*, serta aktivasi aplikasi sebagai penyalur informasi kepada masyarakat (Tinmaz dkk., 2022, hlm. 20–21).

Dalam literasi digital, menurut Eshet Alkalai terdapat enam kategorisasi yang membentuk pola pikir masyarakat terhadap bentuk literasi yang dimulai dengan pola pikir terhadap visual dan pemahamannya, stimulus berpikir secara langsung, pola pikir informasi, pola pikir bercabang pada media yang tidak linear, pola pikir *output* atas teknologi, serta pola pikir pada kondisi sosial dan emosi (Tinmaz dkk., 2022, hlm. 21). Dalam literasi digital, terdapat pengaruh secara langsung pada masyarakat yang membaca atau memahami informasi yang telah disebarluaskan sehingga pada masyarakat dikenal sebuah kesenjangan kualitas digital literasi yang membentuk pola pemahaman terhadap informasi terkesan lebih berisiko (Julien, 2018, hlm. 2243–2252).

Risiko ini muncul atas perbedaan kepemilikan akses terhadap sumber informasi yang dihasilkan oleh teknologi sehingga dampaknya pada keterlambatan pengarahan kemampuan individu dalam konteks pemahaman risiko terhadap individual (Tinmaz dkk., 2023, hlm. 20–21). Pengaruhnya, pada masa pandemi Covid-19, permasalahan pada literasi digital menjadi masalah krusial terutama di tengah penuhnya pengaruh kebutuhan

kemampuan digital dalam menutup penurunan kualitas ekonomi (Baber dkk., 2022, hlm. 214–232).

Kondisi ini memberikan pengaruh pada perempuan, terutama akan adanya perbedaan kemampuan teknologi yang mampu berdampak pada pekerjaan dan pengembangan teknologi tepat guna pada masyarakat akar rumput yang mana membentuk kepekaan pada bentuk literasi finansial (Juwita dkk., 2024, hlm. 260). Melalui OJK (Otoritas Jasa Keuangan), terdapat kategorisasi pada kepekaan akan literasi digital yang masuk pada ranah finansial digital yakni literasi dengan kualitas baik, literasi dengan kualitas cukup, literasi dengan kualitas rendah, serta kategori lemah atau tanpa literasi finansial (Irma dkk., 2023, hlm. 146–154).

Pinjaman Online

Judi atau pinjaman *online* adalah media incaran kebutuhan ekonomi di masyarakat disebabkan oleh mudahnya penggunaan pada *platform* media sosial ataupun melalui gawai pada setiap individu sehingga kehadiran pinjaman *online* atau judi membentuk kemudahan pada pendekatan pemasaran (Subagiyo dkk., 2022, hlm. 69–84). Pada permasalahannya, *Financial Technology* sejatinya memiliki dua tipe, yakni ilegal dan legal yang didasari atas kondisi bahwa permasalahan ekonomi di masyarakat yang muncul ketika pengguna telah meminjam dengan jumlah yang banyak dan terdapat tagihan dari kreditur (Kadariah, 2023, hlm. 132–134).

Pola pengembangan yang efisien di mata pengguna merupakan keuntungan terhadap adanya pinjaman ini, terutama dengan adanya perolehan jangka waktu yang lebih lama dengan bentuk penawaran kenaikan suku bunga yang lebih besar setiap harinya yang pada akhirnya membentuk pola psikologis manusia dalam memersepsikan kondisi ekonomi yang termediasi melalui akses pinjaman (Kurniawan & Wijaya, 2020, hlm. 165–174). Strategi ini menghasilkan dampak jangka panjang dari segi sosial yakni munculnya pola perilaku yang dihasilkan atas pengaruh keluarga atau teman

sebayanya dalam membiasakan diri pada pengajuan pinjaman dimana semakin kuatnya faktor pendorong maka risiko individu dalam mencari pinjaman melalui opsi ini akan semakin besar (Sari & Novrianto, 2020, hlm. 179–184).

Pada wilayah Indonesia, pasar di dalam pinjaman *online* dan judi memiliki kesempatan untuk berkembang, dimulai dengan akses sederhana pada kepemilikan gawai dan internet meski tanpa adanya pengetahuan akan ekonomi (Irma dkk., 2023, hlm. 146–154). Pada 2024, terdapat setidaknya 98 perusahaan peminjaman dana yang telah mendaftar dan mendapat lisensi dari OJK yang berkurang semenjak 2021 dengan angka 106 (OJK, 2024).

Dikarenakan rendahnya kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi yang didapat dari media digital, masyarakat memiliki tendensi pada kesalahan dalam memahami informasi dan berlanjut pada tindakan merugikan tanpa disadari (Suryani & Wiryadigda, 2022). Risiko-risiko dari judi dan pinjaman *online* ini ada banyak macamnya, mulai dari kemiskinan, gangguan mental, sampai ancaman pidana. Oleh karena itu, diperlukan adanya peningkatan kemampuan literasi digital di kalangan perempuan Desa Blungun agar mereka tidak mudah tergiur dan mengetahui bahaya-bahaya yang dihadirkan oleh judi dan pinjaman *online*.

Pengabdian masyarakat ini dibentuk dengan tujuan untuk menganalisis kemampuan dan pengetahuan literasi digital di Desa Blungun, Blora terhadap ancaman yang ditimbulkan akibat adanya pinjaman *online* ilegal dan judi *online*. Fokus utama pengabdian masyarakat adalah untuk memahami bagaimana tingkat keterampilan dan pengetahuan digital dapat membantu para perempuan di desa dalam mencegah krisis keuangan dan sosial yang merugikan. Selain itu, pengabdian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana sebuah literasi dan kemampuan digital dapat diperuntukkan untuk pemberdayaan ekonomi dan sosial khususnya pada konteks pedesaan yang memiliki keterbatasan dalam informasi dan juga teknologi.

Tujuan utama dari adanya pengabdian masyarakat ini adalah untuk menggambarkan tingkat literasi digital di golongan wanita Desa Blungun dan mengidentifikasi apa saja faktor yang mempengaruhi pengetahuan dan kemampuan mereka dalam menggunakan alat digital dengan bijak. Selain itu, pengabdian juga akan melihat sejauh mana pemahaman serta kesadaran masyarakat khususnya wanita tentang bahaya akibat judi *online* maupun judi *online* yang ilegal. Hasil analisis dalam pengabdian ini diharapkan dapat membentuk perilaku dan mengubah pola pikir masyarakat yang lebih baik dalam pengambilan keputusan digital dan risikonya.

Pengabdian ini diharapkan memberikan manfaat secara praktik maupun teoritis. Hasil dari adanya pengabdian ini akan memberikan dedikasi bagi tumbuh kembang program dan kebijakan literasi digital di Desa Blungun, Blora. Dengan adanya fokus dan perhatian lebih kepada perempuan kelompok rentan, pengabdian ini akan membantu pemerintah setempat dan lembaga yang terkait dalam membuat kebijakan dan aturan yang lebih baik dan efektif dalam mengurangi dampak-dampak negatif dari judi *online* dan pinjaman *online* ilegal. Di sisi lain, pengabdian ini juga bertujuan untuk memberikan kesejahteraan sosial yang lebih baik bagi masyarakat dengan harapan bahwa kedepannya masyarakat khususnya perempuan bisa memanfaatkan pengetahuan digital mereka dan mampu menghindari dampak negatif dari penipuan *online*.

Dalam konteks sosial, pengabdian ini akan membantu membentuk adanya sebuah komunitas perempuan yang lebih aktif dan saling mendukung dalam peningkatan kemampuan literasi digital dan menghindari risikonya. Komunitas ini akan menjadi tempat untuk berbagi ilmu maupun pengalaman, sehingga semakin memperkuat hubungan sosial dan kekebalan terhadap ancaman digital. Dengan demikian, maka pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada masyarakat, tetapi

juga menjadi teladan bagi wilayah lain yang ingin membuat program serupa.

METODE

Lokasi pengabdian masyarakat ini berada di Desa Blungun, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Lokasi ini dipilih sebagai tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat Departemen Politik, Universitas Airlangga mengingat letak geografisnya yang cukup jauh dari perkotaan, namun sejumlah kasus seperti korban penipuan *online*, pinjaman *online* dan judi *online* telah cukup marak dijumpai. Permasalahan ini sendiri terbilang cukup berdampak bagi masyarakat, beberapa diantaranya bahkan berujung pada penyitaan asset seperti rumah hingga penjualan hewan ternak yang dimaksudkan untuk membayar hutang yang timbul dari kegiatan judi atau pinjaman *online* tersebut.

Pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari di Balai Desa Blungun dengan menghadirkan sejumlah pembicara dari dinas terkait seperti Dinas Komunikasi dan Informasi Provinsi Jawa Tengah dan Pengajar Politik Digital dari Universitas Airlangga. Dengan menggunakan metode pendidikan masyarakat berupa penyuluhan, pengabdian masyarakat ini melibatkan para perempuan untuk berpartisipasi aktif sebagai peserta sekaligus responden.

Peserta yang terdiri dari seluruh Tim Penggerak Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (TP PKK) Desa Blungun yang berjumlah 22 orang merupakan target kegiatan pengabdian masyarakat yang akan mengikuti rangkaian acara berupa seminar dan lokakarya yang akan membahas terkait risiko dan kiat penanggulangan masalah dari kegiatan pinjaman *online*, judi *online* maupun penipuan di ruang siber. Dari segi usia, peserta terbagi dalam dua kategori yaitu kisaran 25 hingga 45 tahun sebanyak 11 orang, dan kisaran 46 hingga 55 tahun sebanyak 11 orang. Seluruh peserta akan mengikuti serangkaian acara mulai dari *pre-test*, sosialisasi, *post-test*, hingga lokakarya.

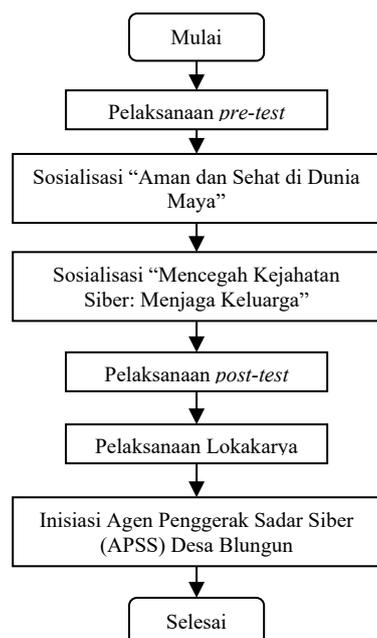
Sebagai objek kegiatan pengabdian, para responden akan diukur literasi digitalnya terkait

pinjaman *online*, judi *online* dan kejahatan di ruang siber. Setiap peserta akan mendapatkan soal *pre-test* dan *post-test* untuk kemudian dijadikan alat ukur sejauh mana pengabdian masyarakat dapat berdampak pada peningkatan kapasitas dan pengetahuan masyarakat terkait topik ini. Hasil penilaian dari masing-masing tes ini kemudian diolah dengan uji statistik *Wilcoxon* untuk melihat nilai *P-Value* dan sejauh mana kontribusi yang dihasilkan dari adanya pemberdayaan ini dilihat dari *means difference* dan *quartile*.

Selain itu, melalui metode pengabdian pendidikan masyarakat didapatkan hasil observasi partisipatif terhadap keterlibatan TP PKK dalam aktivitas lokakarya. Peserta akan mengikuti lokakarya yang berfokus pada penyusunan konsep kampanye sosial untuk mencegah risiko di ruang digital dan simulasi kampanye dalam meningkatkan kewaspadaan terhadap pinjaman *online*, judi *online* dan kejahatan siber.

Keberhasilan dari lokakarya ini diukur dari empat aspek mendasar, yaitu: (1) kesediaan dalam berpartisipasi; (2) isi narasi atau konten kampanye yang dibawakan; (3) antusiasme dari peserta, dan; (4) kreatifitas kampanye yang dilakukan. Adapun alur pengambilan data sekaligus pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa Blungun disajikan pada Gambar 1.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan peningkatan kognisi dan keterampilan literasi digital bagi TP PKK sebagai agen perubahan dalam upaya pencegahan kejahatan siber, bahaya pinjaman *online* dan juga judi *online*. Dengan pengukuran yang jelas terkait peningkatan wawasan dan disertai dengan keterampilan praktis dalam berkampanye yang diperoleh melalui kegiatan seminar dan lokakarya, diharapkan pengabdian masyarakat ini akan menjadi penyemai dari lahirnya agen proaktif di Desa Blungun yang dapat meningkatkan kesadaran sesama masyarakat akan bahaya kejahatan siber, pinjaman *online* dan judi *online*, sehingga mampu membentengi keluarganya dan mitigasi bahaya yang ditimbulkan.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di Desa Blungun
(Sumber: Penulis, 2024)

Secara praktis, pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini sendiri turut mengacu kepada kerangka operasionalisasi pelaksanaan pendidikan literasi digital oleh Johnson (2015) yang mencakup tiga kompetensi utama, yaitu:

(1) kompetensi dasar dalam menggunakan (*using*) perangkat digital dan dalam jaringan; (2) kompetensi lanjutan dalam mengevaluasi (*evaluating*) peluang dan ancaman yang ditawarkan oleh kegiatan di ranah digital dan dalam jaringan, serta; (3) kompetensi tingkat mahir layaknya menciptakan (*creating*) produk pemikiran berbasis digital. Dari ketiga kompetensi tersebut, dua kompetensi pertama akan diukur secara kuantitatif dengan klasifikasi rentang skor hasil *pre-test* dan *post-test* seperti yang tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Pengetahuan Peserta

Rentang Nilai	Klasifikasi Pengetahuan
90-100	Sangat Baik (<i>Excellent</i>)
75-89	Baik (<i>Good</i>)
60-74	Cukup (<i>Fair</i>)
45-59	Kurang (<i>Poor</i>)
0-44	Sangat Kurang (<i>Very Poor</i>)

(Sumber: Penulis, 2024)

Sedangkan untuk kompetensi tingkat mahir, akan diukur secara kualitatif dengan menilai kualitas partisipasi peserta dalam kegiatan lokakarya interaktif yang rubrik penilaiannya tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Kecakapan Peserta

Indikator	Sangat Kurang (<i>Very Poor</i>)	Kurang (<i>Poor</i>)	Cukup (<i>Fair</i>)	Baik (<i>Good</i>)	Sangat Baik (<i>Excellent</i>)
Kesediaan dalam berpartisipasi	Tidak mau berpartisipasi, pasif, dan hanya ikut serta jika dipaksa.	Partisipasi sangat minim, hanya sesekali terlibat dengan sedikit inisiatif.	Terlibat cukup baik, berpartisipasi namun kadang butuh dorongan.	Aktif dan konsisten dalam berpartisipasi, sering memberi kontribusi relevan.	Sangat proaktif, selalu berkontribusi berkualitas, memotivasi anggota lain.
Isi narasi atau konten kampanye yang dibawakan	Narasi tidak relevan, tidak menyampaikan bahaya atau solusi.	Narasi kurang jelas, contoh dan solusi minim.	Narasi informatif, dengan contoh sederhana dan pencegahan dasar.	Narasi jelas, mencakup jenis kejahatan digital dan tips pencegahan.	Narasi kuat, menarik, dengan contoh nyata dan solusi komprehensif.
Antusiasme dari peserta	Peserta tampak tidak tertarik, tidak aktif, dan tidak berkontribusi dalam kegiatan.	Peserta menunjukkan minat yang sangat minim, hanya sesekali terlibat dengan sedikit energi.	Peserta terlihat tertarik namun partisipasi tidak konsisten, terkadang antusias namun sering pasif.	Peserta aktif, terlibat dengan penuh minat, dan berpartisipasi secara konsisten.	Peserta sangat bersemangat, proaktif, selalu terlibat dengan energi tinggi, dan memberi pengaruh positif pada kelompok.
Kreatifitas kampanye yang dilakukan	Kampanye tidak kreatif, hanya meniru ide umum tanpa inovasi. Tidak menarik perhatian.	Kampanye kurang kreatif, sedikit inovasi namun tidak memikat audiens.	Kampanye cukup kreatif, memiliki ide yang menarik, namun masih bisa lebih inovatif.	Kampanye kreatif, menghadirkan ide baru yang segar dan menarik perhatian audiens.	Kampanye sangat kreatif dan inovatif, ide segar dan orisinal yang efektif menarik dan melibatkan audiens secara mendalam.

(Sumber: Penulis, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkembangnya kapasitas dan pengetahuan masyarakat dalam mengoperasikan maupun menavigasikan perangkat berbasis internet secara bijak adalah indikator krusial yang perlu dicapai dalam kegiatan literasi digital (Nagari dkk., 2023, hlm. 254). Dalam mencapai indikator ini, Lanham (1995, hlm. 200) memandang bahwa kegiatan literasi digital haruslah mendorong masyarakat untuk tidak hanya mampu memperoleh dan memahami informasi di ranah digital, tetapi juga membuat pertimbangan logis, melakukan evaluasi yang bersifat kritis, dan memilah kelima paham informasi tersebut secara sistematis. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, visi mengenai literasi digital tersebut diejawantahkan dalam berbagai kegiatan partisipatif seperti sosialisasi maupun lokakarya yang ditujukan untuk tidak hanya menyajikan pengetahuan yang bersifat konstruktif, tetapi juga membentuk kecakapan dan sikap yang *resilient* dalam menghadapi arus perkembangan maupun sirkulasi informasi di ranah digital (Fázik & Steinerová, 2020, hlm. 94–95).

Dalam realisasinya, pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan tahap persiapan. Pada tahap ini, panitia mengonsolidasikan kembali kesiapan dan ketersediaan seluruh elemen kegiatan, layaknya tempat pelaksanaan, alat penunjang, hingga kehadiran pemateri yang notabene didatangkan dari kabupaten dan kota berbeda. Pada fase ini pula, panitia juga telah memfinalisasi berbagai tata acara termasuk susunan akhir acara, urutan pembicara, dan komposisi materi yang akan disampaikan. Kegiatan utama dimulai pada pukul 08.30 pagi dengan dihadiri oleh 22 orang anggota Tim Penggerak Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (TP PKK) Desa Blungun serta jajaran perangkat desa setempat. Acara kemudian dilanjutkan dengan susunan seremonial seperti doa, pelantunan lagu nasional, dan pembukaan acara secara resmi oleh ketua pelaksana pengabdian masyarakat, kepala Departemen Politik Universitas

Airlangga, Kepala Desa Blungun, dan Ketua TP PKK Desa Blungun.

Setelah seluruh rangkaian seremonial, para peserta kemudian langsung diarahkan untuk mengisi *pre-test* seputar topik-topik utama yang akan disampaikan pada kegiatan sosialisasi. Dari hasil *pre-test*, diperoleh rerata skor dari 22 orang peserta sebesar 66,05/100 (Tabel 3). Rerata skor 66,05 sendiri berada di bagian bawah rentang skor 60-74 yang berarti bahwa sebagian besar peserta memiliki kemampuan dasar, tetapi mungkin belum sepenuhnya menguasai seluruh aspek krusial dalam literasi digital.

Tabel 3. Hasil Analisis Perolehan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

	Descriptive Statistics							
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	25th	Percentiles 50th (Median)	75th
pretest_M23	22	66.0500	20.76180	33.30	93.30	46.7000	66.7000	83.3250
posttest_23	22	77.5682	19.35538	33.30	93.30	65.0250	86.7000	93.3000

(Sumber: Hasil Analisis dengan SPSS, 2024)

Melalui perolehan awal tersebut, dapat dipahami bahwa peserta sosialisasi memiliki kapasitas kognitif yang terbilang cukup (*fair*) untuk memahami risiko pada aktivitas di ranah digital dan dalam jaringan. Hasil tersebut juga mengindikasikan bahwa peserta memiliki prakondisi yang mumpuni untuk menelaah istilah penting dan fenomena yang akan disampaikan dalam kegiatan sosialisasi, serta terdapat ruang prospektif yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta secara konstruktif melalui penyampaian materi yang akan dilakukan.



Gambar 2. Pengisian *Pre-test* oleh Peserta
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Kegiatan dilanjutkan dengan agenda sosialisasi literasi digital yang difokuskan pada materi mengenai risiko yang dapat timbul dari aktivitas judi *online*, pinjaman *online*, dan isu aktual mengenai perlindungan data pribadi. Materi yang mengusung judul “Aman dan Sehat di Dunia Maya” ini sendiri dipilih guna mencapai kompetensi utama dalam menggunakan perangkat digital secara bijaksana dan mengevaluasi secara kritis peluang, tantangan, sekaligus risiko dari pengoperasian perangkat tersebut. Beberapa topik yang dibawakan dalam materi ini termasuk: (1) konsep dasar dan jenis-jenis dari judi *online* dan pinjaman *online*; (2) mekanisme atau cara kerja judi *online* dan pinjaman *online*; (3) contoh-contoh konkret dari perangkat lunak dan perusahaan penyedia layanan judi *online* dan jasa pinjaman *online*; (4) bahaya maupun risiko laten, serta contoh kasus tindak kriminal yang diinduksi oleh aktivitas judi *online* dan pinjaman *online*; (5) tips dan trik dalam memitigasi lingkaran setan (*vicious circle*) dari judi *online* dan pinjaman *online*; (6) urgensi perlindungan data pribadi; (7) jenis-jenis data pribadi; (8) cara melindungi data pribadi, dan; (9) langkah konkret dalam menanggulangi pelanggaran data (*data breach*) di ranah digital.

Setelah materi pertama disampaikan, sosialisasi dilanjutkan dengan materi kedua yang mengusung tema “Mencegah Kejahatan Siber: Menjaga Keluarga”. Materi ini sendiri difokuskan untuk mengelaborasi lebih jauh tentang risiko kejahatan siber apa saja yang dapat mengintai peserta dan sanak familinya selama beraktivitas di ranah digital. Beberapa tema krusial yang tercakup ke dalam materi ini diantaranya adalah: (1) jenis-jenis kejahatan siber dan konsekuensi merugikan yang ditimbulkan; (2) mewaspada jebakan klik (*clickbait*) dalam mengonsumsi informasi di ranah digital; (3) mengkritisi makna dan realitas dalam konten-konten populer; (4) perkembangan teknologi kecerdasan buatan dan risiko yang menyertainya, serta; (5) pemalsuan dalam (*deep fake*) pada diseminasi konten multimedia. Keseluruhan materi turut disampaikan dengan ilustrasi nyata dari

berbagai konten video hasil rekayasa dengan latar belakang politik dan hiburan yang tersebar di platform *YouTube* dan Instagram guna memberikan studi kasus kontekstual kepada para peserta terkait relevansi dari materi ini dalam kehidupan sehari-hari.

Pada saat yang sama, observasi partisipatif dari panitia menunjukkan adanya antusiasme yang cukup tinggi dari peserta. Selama sesi sosialisasi berlangsung, peserta cenderung aktif mencatat materi yang diberikan dan sangat fokus dalam mengikuti penjabaran dari pemateri. Di sisi lain, ketika sesi tanya jawab berlangsung, peserta secara partisipatif bertanya dan memberikan pendapat konstruktif berupa pengalaman terkait yang pernah dialami selama beraktivitas secara digital.

Beberapa peserta turut memberikan impresi dan kesan mereka tentang anggota keluarga yang pernah terjerat masalah pinjaman *online*, penipuan transaksi dalam jaringan, hingga mengalami konflik *interpersonal* dalam keluarga karena penyebaran konten *hoax* berbasis politik di grup percakapan instan. Kemampuan peserta dalam merespons transfer pengetahuan yang diberikan secara kontekstual dan analitik tidak hanya mengindikasikan bahwa peserta berhasil menginternalisasikan aspek kognisi dari upaya literasi digital yang dilakukan, tetapi turut mendemonstrasikan aspek psikomotorik dan afektif yang sangat baik (Cents-Boonstra dkk., 2021, hlm. 755).



Gambar 3. Penyampaian Pertanyaan dan Tanggapan oleh Peserta
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Guna memvalidasi aspek demonstratif dari temuan ini, kemudian dilakukan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur aspek kognitif tingkat lanjut peserta setelah menerima materi. Hasil olah statistik pada tabel 3, menunjukkan bahwa secara umum terdapat peningkatan rerata perolehan skor peserta menjadi sebesar 77,5682 di mana perolehan ini sendiri masuk ke dalam rentang klasifikasi pengetahuan yang bersifat baik (*good*). Di saat yang sama, kuartil ke-50 (median) perolehan hasil tes peserta meningkat dari yang semula 66,7 menjadi 86,7 yang berarti bahwa 50% peserta sosialisasi memiliki skor lebih tinggi dari 86,7 (baik sampai sangat baik) setelah penyampaian materi dilakukan. Peningkatan ini menunjukkan koreksi dan pengayaan kognitif yang cukup tinggi dari sisi peserta, dimana terdapat $\pm 30\%$ kenaikan dalam median skor *post-test*. Hal ini turut mengindikasikan bahwa penyampaian materi dan studi kasus yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara konstruktif sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

Lebih lanjut, uji statistik *Wilcoxon* juga dilakukan untuk tidak hanya mengetahui peningkatan skor yang diperoleh peserta secara umum, tetapi juga untuk menganalisis apakah perubahan tersebut dapat diklasifikasikan sebagai perubahan yang signifikan atau tidak (**Tabel 4**). Sebagai dasar dalam pengujian, maka ditentukan hipotesis sebagai berikut: (1) Hipotesis Nol [H_0] adalah tidak terdapat perubahan signifikan dalam pengetahuan peserta sebelum dan sesudah penyampaian materi; (2) Hipotesis Alternatif [H_1] adalah terdapat perubahan signifikan dalam pengetahuan peserta sebelum dan sesudah penyampaian materi. Kemudian berdasarkan parameter uji *Wilcoxon* diketahui pula bahwa apabila nilai *P-Value* atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* kurang dari 0.05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan apabila nilai *P-Value Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0.05 maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Tabel 4. Hasil Uji *Wilcoxon*

Test Statistics ^a	
	posttest_23
	pretest_M23
Z	-2.807 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

(Sumber: Hasil Analisis dengan SPSS, 2024)

Hasil olah data pada tabel 4 menunjukkan bahwa *P-Value* atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* dari hasil uji adalah 0.005 atau < 0.05 yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil uji ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan aspek kognitif yang signifikan dari 22 orang peserta sosialisasi setelah diadakannya penyampaian materi.

Hasil uji tersebut juga sekali lagi memvalidasi ketercapaian indikator kompetensi yang telah ditentukan di awal. Maka pada tahap ini, dapat pula dikatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan telah berhasil mendorong peningkatan kemampuan komunitas perempuan di Desa Blungun dalam mengoperasikan (*using*) perangkat digital secara bijak dan mengevaluasi (*evaluating*) informasi yang diperoleh di ranah digital secara kritis. Dengan kompetensi kognitif yang matang, maka peserta sudah siap untuk dilatih lebih jauh dalam hal pengembangan aspek psikomotorik melalui praktik-praktik yang relevan (Hoque, 2016, hlm. 50).

Selanjutnya, setelah mendapatkan konklusi umum terkait peningkatan aspek kognisi peserta, kegiatan dilanjutkan dengan pengembangan kecakapan praktis guna mengimplementasikan pemahaman yang diperoleh ke dalam bentuk konten kampanye kewaspadaan di dunia digital. Aktivitas ini dikemas dalam bentuk lokakarya yang juga diadakan oleh Departemen Politik untuk menginisiasi Agen Penggerak Sadar Siber (APSS) di Desa Blungun. Nantinya, terinisiasinya APSS Desa Blungun diharapkan dapat menyemai kewaspadaan lebih luas terkait dengan risiko dalam aktivitas digital dan dalam jaringan.

Terbentuknya cikal bakal APSS di lingkungan desa yang terbilang masih cukup tertinggal ini juga ditargetkan sebagai upaya untuk menghasilkan inisiator, konselor, dan katalis dalam mendorong digitalisasi yang progresif, aman, serta bertanggung jawab hingga ke level masyarakat akar rumput. Peserta yang seluruhnya merupakan perempuan juga akan mendorong tercapainya aspek tujuan strategis dari inisiasi APSS Desa Blungun, mengingat peran strategis perempuan sebagai agen sosial utama pada keluarga dan masyarakat yang berperan besar dalam pembentukan dan modifikasi nilai (Russell & Villiers, 2022, hlm. 277–279).

Setelah aspek teknis lokakarya disampaikan kepada peserta, 22 orang yang tergabung dalam kegiatan ini kemudian dipecah ke dalam lima kelompok beranggotakan lima sampai enam orang. Masing-masing kelompok juga turut didampingi oleh fasilitator yang berlatar belakang mahasiswa, dosen, dan pegawai otoritas terkait.

Dalam pelaksanaan lokakarya sendiri, setiap fasilitator terlibat secara konstruktif dalam memberi masukan konseptual dalam penyusunan narasi, turut mengorganisir ide kreatif para peserta, dan membantu proses teknis penyuntingan sampel video kampanye sosial dari masing-masing kelompok. Hasil observasi partisipatif menunjukkan bahwa selama lokakarya dilakukan, terdapat tiga kelompok yang memang terbilang cukup mahir dalam menyusun konsep awal kampanye publik dan pesan yang akan disampaikan, sementara dua kelompok lain memerlukan bantuan aktif fasilitator dalam mengorganisasi beragam ide yang mereka miliki guna memperoleh konsep yang paling relevan dan sesuai dengan konteks masyarakat Desa Blungun.

Lebih jauh, setelah lokakarya dilaksanakan dan pembuatan sampel video kampanye sosial dirampungkan, masing-masing kelompok kemudian diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Dari hasil presentasi sendiri, dapat dipahami bahwa setiap kelompok mengusung tema dan pendekatan yang berbeda. Kelompok III misalnya, lebih mengedepankan

aspek komedi dan narasi jenaka dengan menggunakan ujaran khas "judi *online*? jangan ya dek ya" meniru ujaran populer yang tengah viral belakangan ini. Serupa dengan kelompok III, kelompok V misalnya juga mengusung ujaran khas "pinjol? gak bahaya ta?".

Di sisi lain, kelompok IV menekankan pesan kampanye pada aspek yang lebih serius seperti misalnya menjelaskan terkait kiat kehati-hatian dalam menyaksikan potongan video di media sosial, serta membuat pernyataan atau status di media sosial guna menghindari *hoax*. Serta terdapat pula kelompok I dan II yang lebih menekankan pada aspek *storytelling* terkait dengan pengalaman pribadi masing-masing anggotanya yang kemudian dikemas sebagai bentuk studi kasus nyata dan refleksi dari risiko yang mungkin timbul dalam penggunaan perangkat dalam jaringan.

Secara umum, apabila hasil observasi dari pelaksanaan lokakarya ini akan dinilai, maka keempat indikator yang telah ditentukan sebelumnya dapat diukur pencapaiannya secara kualitatif dengan ketercapaian seperti ditunjukkan pada **Tabel 5**. Dua kompetensi utama terkait dengan antusiasme peserta dan isi dari kampanye yang dibuat peserta telah mencapai standar kecakapan yang terbilang baik. Sedangkan, untuk dua kompetensi kecakapan praktis lain seperti kreativitas dan kesediaan peserta dalam berpartisipasi pada lokakarya terbilang sudah cukup.

Dalam memandang hasil observasi ini sendiri, kita dapat memahami bahwa kader APSS Desa Blungun sudah mampu mengaktualisasikan pengetahuan yang mereka miliki terkait dengan risiko kejahatan siber secara jelas dan kontekstual. Namun demikian, hasil tersebut juga mengisyaratkan bahwa diperlukan tindak lanjut yang lebih jauh guna mengembangkan kreativitas penyampaian kampanye publik yang sifatnya lebih bervariasi dan tidak hanya berpatok pada beberapa bentuk monoton dan repetitif. Dari hasil elaborasi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa upaya untuk mencapai kompetensi ketiga yaitu kemampuan dari peserta untuk menciptakan

(*creating*) produk pemikiran berbasis digital telah tercapai dengan baik.

Tabel 5. Hasil Klasifikasi Kecakapan Praktis Peserta

Indikator	Hasil observasi	Kecakapan	Dokumentasi Kegiatan
Kesediaan dalam berpartisipasi	Terlibat cukup baik, berpartisipasi namun kadang butuh dorongan.	Cukup (<i>fair</i>)	
Isi narasi atau konten kampanye yang dibawakan	Narasi kuat, menarik, dengan contoh nyata dan solusi komprehensif.	Baik (<i>good</i>)	
Antusiasme dari peserta	Peserta aktif, terlibat dengan penuh minat, dan berpartisipasi secara konsisten.	Baik (<i>good</i>)	
Kreatifitas kampanye yang dilakukan	Kampanye cukup kreatif, memiliki ide yang menarik, namun masih bisa lebih inovatif.	Cukup (<i>fair</i>)	

(Sumber: Penulis, 2024)

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil serta ketercapaian masing-masing standar yang telah ditentukan, maka dapat disimpulkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat yang diadakan oleh Departemen Politik, Universitas Airlangga telah berhasil mencapai parameter standar kompetensi literasi digital yang telah ditentukan. Ketercapaian ini sendiri diindikasikan oleh aspek kognitif peserta dalam memahami hingga menganalisis berbagai persoalan kompleks yang timbul dalam aktivitas digital secara cermat dan konstruktif. Lebih lanjut, pemahaman tersebut juga terbukti

mampu dijawantahkan oleh peserta dalam kegiatan praktis yang memungkinkan mereka bertindak sebagai agen penggerak dalam mengedukasi masyarakat sekitar terkait dengan bahaya laten yang mengintai di ranah digital dan cara menanggulangi ancaman tersebut.

Namun demikian, perlu juga dipahami bahwa pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini sendiri dilakukan secara terfokus dan ditata untuk diimplementasikan dalam waktu satu hari saja. Maka dari itu, diperlukan tindak lanjut strategis untuk memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh melalui aktivitas ini dapat terus dipertahankan dan dikembangkan secara adaptif sesuai

kemajuan yang ada. Selain itu, hasil pengabdian masyarakat ini juga mendorong Departemen Politik, Universitas Airlangga untuk berkomitmen dalam memberikan pendampingan lanjutan di masa yang akan datang guna memastikan bahwa APSS yang telah diinisiasi dapat bekerja secara operasional di masyarakat, memiliki kecakapan dan kreativitas yang terus berkembang, dan memiliki mekanisme regenerasi yang terarah apabila telah sepenuhnya bekerja sebagai penyuluh yang diakui otoritas setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baber, H., Fanea-Ivanovici, M., Lee, Y.-T., & Tinmaz, H. (2022). A bibliometric analysis of digital literacy research and emerging themes pre-during COVID-19 pandemic. *Information and Learning Sciences*, 123(3/4), 214–232. <https://doi.org/10.1108/ILS-10-2021-0090>
- Blau, I., Shamir-Inbal, T., & Avdiel, O. (2020). How does the pedagogical design of a technology-enhanced collaborative academic course promote digital literacies, self-regulation, and perceived learning of students? *The Internet and Higher Education*, 45, 100722. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100722>
- Cents-Boonstra, M., Lichtwarck-Aschoff, A., Denessen, E., Aelterman, N., & Haerens, L. (2021). Fostering student engagement with motivating teaching: an observation study of teacher and student behaviours. *Research Papers in Education*, 36(6), 754–779. <https://doi.org/10.1080/02671522.2020.1767184>
- Fázik, J., & Steinerová, J. (2020). Technologies, knowledge and truth: the three dimensions of information literacy of university students in Slovakia. *Journal of Documentation*, 77(1), 285–303. <https://doi.org/10.1108/JD-05-2020-0086>
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). Maraknya Judi Online dan Dampaknya Terhadap Pengelolaan Keuangan di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta Di Bandung). *Jurnal Sosio dan Humaniora (SOMA)*, 2(1), 130–136. <https://doi.org/10.59820/soma.v2i1.124>
- Heryenzus, Suharyanto, C. E., Siringoringo, R., & Suali. (2024). Pembinaan Literasi Digital Pemberdayaan Perempuan Katolik Batam. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(24), 105–106. Retrieved from <https://jurnal-adaikepri.or.id/index.php/JUPADAI>
- Hoque, M. E. (2016). Three domains of learning: Cognitive, affective and psychomotor. *The Journal of EFL Education and Research*, 2(2), 45–52. Three Domains of Learning: Cognitive, Affective and Psychomotor
- Irma, I. Y., Rachman, N. A., & Rifai, B. (2023). The effect of financial literacy on online loans and its impact on poverty. *International Journal of Applied Finance and Business Studies*, 11(2), 146–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.35335/ijafib.v11i2.109>
- Johnson, M. (2015). Approaches to Girls' Online Experiences. Dalam J. Bailey & V. Steeves (Ed.), *eGirls, eCitizens* (hlm. 339–360). University of Ottawa Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt15nmj7f.17>
- Julien, H. (2018). Digital Literacy in Theory and Practice. Dalam *Encyclopedia of Information Science and Technology, Fourth Edition* (hlm. 2243–2252). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.ch195>
- Juwita, R., Rahayu, D., Nimatu Rohmah, A., & Dhemas Pawae, R. (2024). Unlocking Women's Empowerment towards Digital Inclusivity in East Kalimantan through Digital Competence Evaluation. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 27(3), 260. <https://doi.org/10.22146/jsp.78163>
- Kadariah, S. (2023). The Impact of Online Loans on The Community. *Journal of Islamic Financial Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.24952/jiftech.v2i1.9718>
- Kamal, K., Makmur, J., Makmur, M. A., & Ibrahim, M. R. (2021). Aksesibilitas media online pada Masyarakat Pedesaan di Kecamatan Bua Kabupaten Luwu. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 33–40.
- Kurniawan, F., & Wijaya, C. (2020). The effect of loan granted factor on peer-to-peer lending (funded loan) in Indonesia. *Investment Management and Financial Innovations*, 17(4), 165–174. [https://doi.org/10.21511/imfi.17\(4\).2020.16](https://doi.org/10.21511/imfi.17(4).2020.16)
- Laksani, H., Fauziati, E., & Wijayanto, A. (2020). Teachers' Beliefs in Integrating

- Digital Literacy in EFL Classroom: Decomposed Theory of Planned Behavior Perspectives. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 5(2), 295. <https://doi.org/10.21462/ijefl.v5i2.285>
- Lanham, R. A. (1995). Digital Literacy. *Scientific American*, 273(3), 198–200. <http://www.jstor.org/stable/24981795>
- Nagari, P. M., Sahid, S., & Hussin, M. (2023). Critical Success Factors for Enhancing Digital Literacy Among Undergraduate Students. *Pegem journal of Education and Instruction*, 13(4). <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.30>
- Neudert, P., Smolka, M., Acksel, B., & Boeva, Y. (2024). Book review: Insolvent. How to Reorient Computing for Just Sustainability. Christoph Becker (2023). Cambridge, Massachusetts, The MIT Press. *Journal of Responsible Technology*, 20, 100092. <https://doi.org/10.1016/j.jrt.2024.100092>
- OJK. (2024, Juli 12). *Statistik Fintech*. Ojk.go.id. <https://ojk.go.id/id/kanal/iknb/data-dan-statistik/fintech/default.aspx>
- Russell, R., & Villiers, C. L. (2022). The Role of Women in Stimulating New Types of Value Creation. Dalam *Sustainable Value Creation in the European Union: Towards Pathways to a Sustainable Future through Crises* (hlm. 276–298). Cambridge University Press.
- Sari, M. W., & Novrianto, A. (2020). Analyzing Several Factors that Influence People to Make Loans Online. *JHSS (JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES)*, 4(2), 179–184. <https://doi.org/10.33751/jhss.v4i2.2492>
- Subagiyo, D. T., Gestora, L. R., & Sulistiyo, S. (2022). Characteristic of Illegal Online Loans in Indonesia. *Indonesia Private Law Review*, 3(1), 69–84. <https://doi.org/10.25041/iplr.v3i1.2594>
- Suryani, C., & Wiryadigda, P. (2022). Literasi Digital Informasi Guru Mojokerto. *Jurnal Communicator Sphere*, 2(1), 20–28.
- Tinmaz, H., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2023). A snapshot of digital literacy. *Library Hi Tech News*, 40(1), 20–23. <https://doi.org/10.1108/LHTN-12-2021-0095>
- Tinmaz, H., Lee, Y.-T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>