



Sosialisasi Empat Pilar Literasi Digital Sebagai Upaya Menumbuh Kembangkan Sikap Cinta Bangga Remaja terhadap Produk dan Budaya Tanah Air

Neka Fitriyah¹, Isti Nursih²

Kata Kunci:

Literasi Digital;
Budaya Lokal;
Produk Lokal;

Keywords :

Digital Literacy;
Local Culture;
Local Products;

Corespondensi Author

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Komplek Kelapa Gading Cipocok Jaya
Serang-Banten
Email: neka_fitriyah@untirta.ac.id

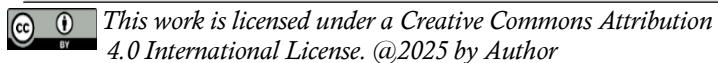
Article History

Received: 28-03-2025;
Reviewed: 14-04-2025;
Accepted: 16-05-2025;
Available Online: 15-08-2025;
Published: 26-08-2025.

Abstract. The purpose of this activity is to provide socialization and provide knowledge so that adolescents know and understand the four pillars of digital literacy, and so that adolescents can utilize the digital space as a means of fostering and developing an attitude of pride and love for the country's culture and products. Dialogical and interactive methods are used in this activity with the aim of making it easier for participants to understand the material given. This activity is carried out through five stages, namely: planning stage, *pre-test*; Socialization; simulation, and *the post-test stage*. The activity was attended by 75 students, with the results of the activity showing an increase in the breadth and comprehensiveness of adolescents' knowledge about the four pillars of digital literacy, culture, and products in the country. Participants become fully aware and aware of digital security, digital proficiency, digital ethics, digital culture, culture of the homeland and products of the homeland. The participants even learned how to avoid *hoax news, cyberbullying, scheming and cybercrime*.

Abstrak. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan sosialisasi dan memberikan pengetahuan agar para remaja mengetahui dan memahami empat pilar literasi digital, dan agar para remaja mampu memanfaatkan ruang digital sebagai sarana menumbuh kembangkan sikap bangga dan cinta budaya dan produk tanah air. Metode dialogis dan interaktif digunakan dalam kegiatan ini dengan tujuan memudahkan peserta untuk memahami materi yang diberikan. Kegiatan ini dilakukan melalui lima tahap yakni: tahap perencanaan, *pre-test*; sosialisasi; simulasi, dan tahap *post test*. Kegiatan diikuti oleh 75 siswa, dengan hasil kegiatan menunjukkan bertambah luas dan komprehensifnya pengetahuan remaja tentang empat pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air. Peserta menjadi mengetahui dan sadar penuh tentang: keamanan digital, kecakapan digital, etika digital, budaya digital, budaya tanah air dan produk tanah air. Para peserta

bahkan menjadi mengetahui cara menghindari berita hoax, cyberbullying, skemming dan cybercrime.



PENDAHULUAN

Menumbuh kembangkan rasa bangga dan cinta produk dan cinta budaya Indonesia, kepada remaja merupakan satu cara agar kelestarian budaya dapat terjaga dan produk-produk tanah air dapat berkembang. Di tengah kuatnya arus globalisasi dan modernisasi, seluruh *stakeholders*, masyarakat luas dan remaja perlu berkomitmen untuk menjaga agar kelestarian budaya, rasa bangga dan cinta produk lokal terus terpelihara dan teraktualisasi dalam sikap dan perilaku (Distria et al., 2021). Komitmen untuk bangga dan cinta terhadap budaya lokal menjadi menjadi moral dasar yang harus tertanam, agar budaya lokal tidak tergerus oleh perubahan zaman (Marsih, L., & Silalahi, 2022). Terlebih, di era digital ini, ruang digital telah menjadi ruang integral dalam kehidupan yang penyebaran dan penggunaan informasinya semakin aktif dan intensif (Riyanto & Abror, 2021; Simanjuntak et al., 2020). Sementara itu, remaja merupakan kelompok pengguna media digital terbesar hampir menyentuh angka 79,5% (Kominfo, 2024) yang aktivitasnya mudah terpengaruh oleh budaya asing (Islamiah, 2022). Tidak sedikit remaja saat ini, sangat menyukai budaya luar, misalnya menyukai makanan asing, produk dan pakaian dari luar, termasuk sikap dan perilakunya sudah banyak yang mengikuti budaya asing. Jika, kondisi ini dibiarkan tanpa ada penanganan serius, tentu akan berdampak pada sikap dan perilaku remaja yang lebih menghargai budaya dan produk asing dibandingkan budaya dan produk lokal.

Ruang digital, merupakan ruang yang mudah diakses remaja dan bahkan telah menjadi ruang integral dalam aktivitas kehidupan para remaja. Ragam informasi menjadi mudah didapat, mudah diproduksi, direproduksi, disebarluaskan bahkan dapat dengan mudah juga dimanipulasi. Hamama (2024) dalam ruang digital sebenarnya, terdapat permasalahan dan konsekuensi khusus yang perlu disikapi oleh para

pengguna, misalnya adanya dis-informasi, mis-informasi, ujaran kebencian, *cyberbullying*, pornografi, ataupun penipuan online. Remaja yang belum memiliki pengetahuan memadai, merupakan kelompok rentan yang mudah tergiur oleh informasi-informasi baru. Meskipun begitu, tidak sedikit remaja yang mengalami kesulitan menerima terpaan-terpaan informasi dimaksud. Oleh sebab itu, kemampuan literasi sangat penting dimiliki oleh remaja sebagai upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) juga sebagai upaya menghindari dampak-dampak negatif dari informasi yang disebarluaskan melalui media digital. Dengan kemampuan literasi yang memadai, menjadikan masyarakat lebih cerdas, inovatif kreatif dan *adaptable* dengan kemajuan zaman (Hutapea, 2024).

Azis et al (2020) memberikan pengetahuan, pemahaman tentang ragam budaya lokal secara intensif kepada remaja, merupakan strategi agar remaja dapat mengenal lebih dekat budaya dan produk-produk tanah air. Upaya-upaya ini dilakukan secara intensif baik oleh pihak sekolah, pemerintah daerah ataupun pemerintah pusat melalui gerakan literasi digital Kominfo, literasi sekolah, pojok baca dan lain-lain. Namun sayangnya, upaya-upaya pendidikan yang dilakukan baik oleh pemerintah melalui pendidikan formal, tidak sebanding dengan lajunya perkembangan budaya luar yang menerpa para remaja Hasanah (2023) tidak sedikit remaja yang sibuk meniru-nirukan budaya luar baik dari sisi pakaian, perilaku, bahasa, makanan dan maupun mata pencarian. Apabila situasi ini tidak disikapi, berkemungkinan bahwa generasi muda akan sulit mengenali budaya lokalnya (Irmmania et al., 2021). Ketika budaya lokal sudah tidak dituliskan, rekam jejak daerah tersebut akan turut hilang. Oleh sebab itu, melestarikan budaya daerah merupakan langkah strategis dan mendesak dilakukan (Lilianti et al., 2022).

Fenomena seperti ini masih kerap ditemui dalam realitas sosial dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Ketidaktahanuan,

minimnya sosialisasi, minimnya kegiatan lietarsi digital, literasi budaya menyebabkan pemahaman para remaja terkait budaya dan produk lokal tidak memadai. Implikasinya, remaja menjadi mudah terpengaruh oleh budaya asing, mudah terjebak dalam berita hoax, rentan terkena *bullying*, dan rasa bangga dan cinta budaya dan produk tanah air pun menjadi pudar. Oleh sebab itu, ruang digital perlu diikhtiarkan agar dapat berdampak positif kepada masyarakat khususnya para remaja sebagai generasi penerus. Gerakan sosialisasi empat pilar literasi digital merupakan satu upaya yang harus dilakukan secara intensif dan berkesinambungan guna menumbuh kembangkan kemampuan literasi dan menumbuh kembangkan rasa cinta dan bangga terhadap produk lokal (Isabella et al., 2023).

Kegiatan pengabdian terkait sosialisasi literasi digital menjadi upaya yang mendesak dilakukan dikalangan remaja. Harapannya, dengan kegiatan sosialisasi ini, para remaja memiliki pengetahuan yang lebih baik terkait pilar literasi digital, budaya dan produk lokal, dan tumbuh rasa bangga cinta terhadap budaya dan produk tanah air. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk memberikan sosialisasi, edukasi agar para remaja mengetahui dan memahami empat pilar literasi digital dan mampu memanfaatkan ruang digital sebagai sarana menumbuh kembangkan sikap bangga dan cinta budaya dan produk tanah air.

METODE

Kegiatan pengabdian terkait sosialisasi empat pilar literasi digital dilaksanakan sebagai upaya menumbuh kembangkan sikap cinta bangga terhadap produk dan budaya tanah air di kalangan remaja dilakukan dengan cara mengintegrasikan pengetahuan, *skill* dan pengalaman langsung para peserta tentang literasi digital, budaya dan produk lokal. Kegiatan pengabdian dan sosialisasi empat pilar literasi digital sebagai upaya menumbuh kembangkan sikap cinta bangga terhadap produk dan budaya tanah air, diinisiasi oleh Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNTIRTA bekerjasama dengan Madrasah Darunnajah Annhl 5 Kec Cikeusik Kabupaten Pandeglang dan pemerintah setempat. Kerjasama ini bertujuan untuk membangun sinergisitas antar *stakeholders* agar kegiatan

sosialisasi ini menjadi tanggung jawab semua pihak. Selain itu sinergisitas ini ditujukan agar kegiatan ini lebih terarah, terstruktur dan kontributif bagi pencanangan gerakan literasi digital yang diinisiasi oleh Kominfo dan Kemdikbud.

Kegiatan berlangsung satu hari pada tanggal 13 September 2024. Narasumber terdiri dari kalangan akademisi dan praktisi gerakan literasi digital. Narasumber dan mentor kegiatan, jauh sebelum kegiatan dilaksanakan mengadakan koordinasi secara intensif baik terkait konsep maupun teknis kegiatan. Tujuannya untuk menyamakan persepsi antar seluruh penanggung jawab kegiatan dan agar kegiatan sosialisasi literasi digital dapat berjalan sesuai target dan tujuan. Sasaran kegiatan pengabdian dan sosialisasi ini adalah siswa MTs dan MA Darunnajah Annhl Desa Tanjungan Kecamatan Cikeusik Kabupaten Pandeglang, yang sebagian besarnya merupakan remaja pedesaan dan tersebar di wilayah ini. Pemilihan siswa sebagai peserta didasarkan pada pertimbangan bahwa: (1) siswa MTs dan MA Darunnajah Annhl merupakan remaja dan generasi penerus (2) remaja memiliki semangat dan ide-ide kreatif (3) remaja memiliki tanggung jawab dan tantangan yang besar dan (4) remaja dituntut untuk berkreasi dan berinovasi (5) remaja rentan terpengaruh oleh budaya asing.

Tabel 1 : Peserta Kegiatan
Peserta

Sekolah	Jenis Kelamin	Kelas
MTs	20 Perempuan	8,9
	18 Lelaki	8,9
MA	20 Perempuan	11,12
	17 Lelaki	11,12
Total	75 siswa	

Pemilihan sasaran siswa remaja pedesaan ditujukan agar remaja memiliki pengetahuan yang memadai dan rasa bangga terhadap produk dan budaya lokal serta tidak terpengaruh dengan budaya asing yang negatif. Adapun sebaran siswa MTs dan MA Darunnajah Annhl yang mengikuti kegiatan seperti tertera pada tabel 1 di atas.

Metode dan tahapan kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui lima tahap dan berlangsung secara dialogis, artinya pada

setiap tahap ada tanya jawab yang tidak dibatasi oleh sesi materi. Adapun ahapan kegiatan pengabdian dan sosialisasi ini yakni:

1. Tahap perencanaan kegiatan; yakni menelusuri dan memetakan persoalan kemampuan literasi digital peserta, kesiapan kegiatan, daya dukung kegiatan dan penentuan metode pelaksanaan kegiatan.
2. Tahap *pre-test*; yakni penelusuran pengetahuan peserta dengan mengajukan pertanyaan dalam lembar kerja yang masing-masing peserta mengisi dan menyerahkan sebelum kegiatan dimulai dan dilakukan secara langsung.
3. Tahapan sosialisasi; yakni pemaparan materi oleh narasumber didampingi mentor terkait empat pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air.
4. Tahap simulasi; pada tahap ini narasumber dan mentor memberikan simulasi dan langkah-langkah dalam membuat akun, mengetahui cara pengamanan, cara penelusuran melalui mesin informasi, dan cara mem-*back-up* data.
5. Tahap *Post-test*; menjawab pertanyaan terkait mataerি-materi yang disampaikan dilakukan dengan cara menyebarkan kertas kerja kepada peserta yang didalamnya terdapat pertanyaan tertutup yang harus dijawab peserta. *Post-test* ditujukan untuk mengetahui perubahan sikap dan pengetahuan yang didapat setelah mengikuti kegiatan sosialisasi ini.

Kegiatan sosialisasi ini dibuka oleh kepala sekolah dan disambut oleh kepala desa, hadir bersamaan guru bimbingan konseling dan guru wali kelas. Kegiatan ini diikuti oleh 75 siswa, sebanyak 38 siswa perwakilan dari MTs dan 37 siswa perwakilan dari MA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini didasarkan pada kebutuhan dan tuntutan penguasaan literasi digital di ranah pendidikan dan sekolah. Khusus siswa sekolah menengah, literasi digital perlu diprioritaskan (Hendarman et al., 2018), selain sejalan dengan gerakan literasi digital yang diprakarsai oleh Kemdikbud (Suraya et al., 2019), 64% pengguna terbesar internet yakni remaja Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023,

sehingga kegiatan penting dilaksanakan. Literasi digital merupakan keterampilan atau kemampuan seseorang dalam memahami dan memanfaatkan informasi dan teknologi digital. Naufal (2021) literasi digital adalah kecakapan menggunakan media digital dengan menjunjung tinggi etika dan tanggung jawab dalam mendapatkan informasi dan berinteraksi.

Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan lima tahap yakni; Tahap perencanaan, *Pre-test*, pemberian edukasi, simulasi dan *Post-test*. Tahap pertama perencanaan kegiatan; pada tahap ini penulis dan tim kegiatan pengabdian melakukan penelusuran terhadap persoalan kemampuan digital remaja siswa MTS dan MA Darunnajah Anhhl 5 dengan tujuan untuk memetakan langkah-dan pendekatan apa yang perlu dilakukan dalam kegiatan sosialisasi yang akan dilaksanakan. Hasil dari kegiatan penelusuran ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami tentang empat pilar literasi digital budaya dan produk tanah air. Dalam tahap perencanaan ini, dirumuskan juga kerjasama-kerjasama dengan pihak terkait guna mendukung kegiatan ini. Kerjasama dilaksanakan dengan Madrasah Darunnajah Anhhl 5, pemerintah desa, Polsek Kecamatan Cikeusik dan tokoh masyarakat setempat. Selanjutnya dalam tahap perencanaan ini, dirumuskan juga metode kegiatan, tempat dan waktu kegiatan. Hasil dari perumusan ini diantaranya, metode kegiatan yang digunakan adalah metode interaktif dan dialogis, dengan tempat pelaksanaan terpusat di aula Mesjid Darunnajah Anhhl 5, sedangkan waktu kegiatan ditetapkan pada tanggal 13 September 2024.

Mertode interaktif dalam kegiatan ini bertujuan untuk (1) meningkatkan partisipatif peserta (2) meningkatkan pemahaman sosial antara peserta dengan lingkungannya (3) mendorong peserta untuk memahami materi agar mudah diingat (4) membentuk peserta berkolaborasi (5) melatih peserta belajar berpikir kritis dan analitis. Sementara metode dialogis merupakan metode yang disajikan dalam bentuk dialog atau percakapan antara dua orang atau lebih berdasarkan argumentasi-argumentasi yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Metode dialogis dalam kegiatan ini dilakukan

baik secara personal antara peserta dengan narasumber, maupun secara kelompok dimana narasumber melakukan dialog dengan sekelompok peserta. Metode interaktif dan dialogis ini, dipilih agar kegiatan ini berjalan efektif, efisien dan sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Tahap kedua dari kegiatan ini yakni *Pre-test* dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta dalam bentuk lembar kerja yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tertutup yang harus dijawab. *Pre-test* bertujuan untuk melihat dan menakar sejauh manakah pengetahuan peserta terkait empat pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air. Hasil *pre-test* menjadi referensi bagi narasumber dan tim pendamping dalam penyampaian materi sosialisasi dan metode kegiatan. Hasil *Pre-test* dari pertanyaan yang diajukan, menunjukkan bahwa peserta belum memiliki pengetahuan dan pemahaman memadai terkait empat pilar literasi digital, keamanan digital, kecakapan digital, budaya, etika digital, produk-produk dan budaya tanah air. *Pre-test* ditujukan kepada 75 peserta kegiatan dimana rincian hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 : Hasil *Pre-Test* Literasi Digital Siswa

Variabel	Skor Pre-test	
	Siswa MTs	Siswa MA
Keamanan digital	63	64
Kecakapan digital	64	65
Etika digital	70	68
Budaya digital	69	60
Budaya tanah air	70	71
Produk lokal	70	69

Hasil *pre-test* sebagai penjajakan awal pengetahuan peserta terkait empat pilar literasi digital dan budaya serta produk tanah air menunjukkan angka yang rendah. Rentan skor yang dihasilkan dari variabel keamanan digital menunjukkan skor 63 untuk siswa MTS dan skor 64 untuk siswa MA. Ini menggambarkan bahwa pengetahuan siswa belum memadai baik terkait bagaimana mengamankan perangkat digital, agar terhindar dari pencurian atau kebocoran data pribadi. Peserta belum memahami betul bagaimana bersosialisasi, berinteraksi dengan media digital secara aman. Pada variabel kecakapan digital skornya agak naik meskipun sedikit yakni 64 siswa MTS dan 65 siswa MA,

meskipun masih dikategorikan belum memiliki pengetahuan kecakapan digital dengan baik.

Variabel etika digital, dari pertanyaan yang diajukan, keseluruhan skor yang didapat 70 skor untuk siswa MTS dan 68 bagi siswa MA. Skor ini masih menunjukkan nilai yang belum memuaskan meskipun siswa MTs mencapai skor 70, peserta belum memahami dengan baik apa dan bagaimanakah etika digital yang dimaksud. Misalnya peserta belum mengetahui konsep netiket masyarakat digital, bagaimana mewaspadai konten negatif, bagaimana agar dapat bijak berinteraksi dan bertransaksi di ruang digital. Pemahaman yang belum memadai ini tentu akan berimplikasi pada ketidaktahuan peserta dalam menerapkan etika digital ketika berinteraksi dan merespon informasi yang diperoleh dari ruang digital. Variabel terakhir dari empat pilar literasi digital adalah budaya digital. Pada variabel ini, nilai yang didapat adalah 69 skor untuk siswa MTS dan 60 skor untuk siswa MA. Skor siswa MTS sedikit lebih baik dibandingkan siswa MA meskipun sama-sama masih dikategorikan belum cukup memadai dalam memahami empat pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air.

Pada variabel budaya tanah air, dari pertanyaan yang diajukan, keseluruhan hasil jawaban yang diperoleh menghasilkan skor 70 bagi siswa MTS dan skor 71 untuk siswa MA. Skor nilai pada variabel budaya tanah air mencapai skor yang paling besar dibandingkan dengan empat variabel sebelumnya. Dengan demikian peserta masih memiliki pengetahuan yang cukup terkait budaya tanah air, baik itu budaya yang berbukti, karya, karsa dan ataupun dalam bentuk bahasa dan suku bangsa. Namun demikian ini tetap menjadi catatan penting bagi narasumber untuk memperkuat materi yang harus diberikan terkait dengan budaya tanah air. Variabel terakhir yang ditanyakan dalam *pre-test* adalah tentang produk-produk tanah air. Variabel ini menghasilkan skor 70 untuk siswa MTS dan 69 skor untuk siswa MA, dan ini masih menunjukkan variasi pengetahuan peserta yang belum maksimal dalam melihat potensi dan produk-produk lokal yang dihasilkan di tanah air.

Dari temuan hasil *pre-test* yang dilakukan, narasumber dan mentor kemudian menggunakan metode interaktif dan dialogis

dalam kegiatan sosialisasi ini. Metode interaktif digunakan untuk membangun kedekatan narasumber dan mentor dengan para peserta agar tercipta suasana yang lebih terbuka, santai namun fokus pada tujuan. Metode dialogis ditujukan agar terbangun komunikasi yang resiprokal sehingga mampu menggali informasi lebih dalam dan naraasumber maupun mentor dapat memotivasi peserta untuk memiliki pengetahuan yang memadai terkait pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air.

Tahap ketiga yakni sosialisasi. Kegiatan ini diisi dengan penyampaian materi secara interaktif dan dialogis oleh dua narasumber yang berasal dari akademisi dan

penggiat literasi digital. Narasumber akademisi menyampaikan materi tentang tiga pilar literasi digital sedangkan narasumber kedua menyampaikan materi tentang budaya digital, budaya tanah air dan produk lokal tanah air. Sebagaimana diketahui bahwa literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk mengetahui dan memahami perangkat teknologi sebagai produk modernisasi (Kartikawati & Nurhasanah, 2024). Dalam kegiatan ini narasumber menekankan bahwa dalam memahami literasi digital ada empat pilar yang harus dikuasai, yakni keamanan digital, kecakapan digital, etika digital dan budaya digital.

Tabel 3 : Materi Kegiatan Sosialisasi

Sesi	Materi	Sub Bahasan	Sesi	Materi	Sub Bahasan
1	Keamanan Digital	Aman bermedia sosial Keamanan akun Masalah data pribadi Tips aman bersosialisasi di media	2	Budaya digital	Budaya digital karakter bangsa Digitalisasi kebudayaan dan TIK
	Kecakapan Digital	Lanskap digital Mesin pencarian informasi Aplikasi percakapan media sosial Mengenal dompet digital Cakap bermedia digital		Budaya tanah air	Cintai Produk dalam negri Pengertian budaya Budaya, bahasa, karya dan karsa Suku bangsa di Indonesia Ragam bahasa
	Etika Digital	Netiket digital Waspada konten negatif Bijak interaksi di ruang digital Bijak bertransaksi digital		Produk lokal	Produk seni Indonesia Ragam panganan lokal Kerajinan tangan khas nusantara Produk kreasi dan modifikasi

Sesi pertama penyampaian materi dimulai dengan penjelasan tentang pilar pertama literasi digital yakni kemanan digital dimana narasumber menyampaikan pengetahuan dasar tentang fitur dari perangkat keras dan lunak dan bagaimana menghindari kebocoran-kebocoran data pribadi. Terpenting disampaikan oleh narasumber langkah-langkah untuk menghindari pengambil alihan akun yang digunakan oleh oknum untuk berbuat kejahatan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan seperti dengan mengganti *password* secara berkala, verifikasi dua langkah, pencadangan data pada aplikasi lain dan menghapus data sebelumnya dari perangkat lain, agar tidak digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Seseorang boleh

memiliki lebih dari satu akun di media digital sebagai upaya *back-up* data dan informasi, yang perlu dilakukan adalah pengamanan akun tersebut agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan tidak disalahgunakan oleh orang lain.

Pilar kedua dari literasi digital yang disampaikan oleh narasumber adalah kecakapan digital. Kecakapan digital terkait dengan pengetahuan-pengetahuan dasar terkait mesin penelusuran informasi, *landskap* digital informasi, cara penggunaan dan pemilihan data, pengetahuan tentang dompet digital, *market place*, serta pengenalan ragam aplikasi percakapan di media sosial (Monggilo et al., 2021). Materi tentang keamanan digital, disambut antusias oleh peserta, karena peserta

belum tidak mengetahui cara-cara penggunaan, pemilihan dan pemilihan data dengan benar. Materi pilar ketiga literasi digital yakni etika digital. Pada kesempatan ini narasumber berdialog langsung kepada peserta, untuk memudahkan narasumber mengukur pengetahuan peserta. Etika digital adalah bagaimana cara untuk menyikapi informasi yang diterima dengan bijak di dalamnya terdiri dari konsep-konsep dasar dan nilai Pancasila serta Bhineka Tunggal Ika sebagai pijakan utama dalam menggunakan media digital (Astuti et al, 2021).

Sesi pertama ditutup dengan penjelasan singkat tentang langkah-langkah menghindari berita hoax diantaranya jangan meneruskan beritanya, jangan menyampaikan ujaran kebencian, pornografi dan perundungan. Penjelasan ini perlu disampaikan mengingat peserta yang ada adalah remaja yang butuh pengarahan, kontrol, pendampingan dan pembinaan. Pengetahuan tentang empat pilar literasi digital sangat penting bagi para remaja, tanpa literasi digital yang memadai, remaja rentan menjadi korban kejahatan digital atau bahkan dapat merugikan pihak lain. Empat kemampuan literasi digital jika dikuasai, dapat membentuk integritas karakter remaja yang terjaga dari pembicaraan buruk, ujaran kebencian dan perbuatan yang tidak menyenangkan di ruang digital.



Gambar 2: Kegiatan sosialisasi

Sesi kedua pemaparan materi menjelaskan tentang budaya dan produk tanah air. Pada sesi kedua ini narasumber memulai pemaparannya dengan menunjukkan video-video tentang ragam budaya dan produk-produk unggulan tanah air. Pada video yang ditampilkan, memperkenalkan ragam suku

bangsa dan bahasa di Indonesia. Setalah pemutaran video selesai, narasumber memberikan penjelasan lebih luas terkait keragaman suku bangsa di Indonesia. Misalnya, narasumber menjelaskan bahwa di Indonesia terdapat lebih dari 1.340 suku dan 718 bahasa dengan budaya yang merupakan aset dan potensi bangsa. Pemaparan materi ini dipertajam dengan penjelasan tentang produk lokal yang dihasilkan oleh masyarakat Indonesia seperti karya seni, panganan khas, kerajinan berbasis potensi lokal dan produk-produk kreasi yang dimodifikasi. Pada sesi ini, diberikan contoh-contoh seni tari Indonesia yang mendapatkan pengakuan dari UNESCO seperti Tari Saman dari Aceh, Tari Baris Upacara, Tari Topeng Sidakara dari Bali dan Tari Reog Ponorogo. Pada kesempatan ini pula, narasumber memperkenalkan budaya dan produk lokal Provinsi Banten seperti Debus, Panjang Mulud, Seren Tahun, Rampak Bedug yang menjadi khazanah budaya Banten.

Tahap keempat dari rangkaian kegiatan sosialisasi ini adalah simulasi. Pengetahuan tentang literasi digital dan bagaimana memanfaatkannya harus disertai dengan praktik dan contoh langsung (Hal et al., 2024). Simulasi dimaksudkan untuk memastikan peserta dapat benar-benar mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan oleh para narasumber. Simulasi dilakukan dengan cara narasumber memberi contoh langkah-langkah pengamanan akun digital yang ditampilkan melalui layar *in-focus*, kemudian para peserta mengikuti langkah-langkah yang disampaikan melalui ponsel masing-masing. Peserta langsung melakukan simulasi mandiri terkait cara pengamanan akun, melakukan verifikasi dua langkah dan memilah informasi yang dapat di akses oleh publik dan mempraktikkan cara mem-*back up* data. Setiap simulasi yang dilakukan, terdapat mentor-mentor yang mendampingi secara sigap untuk membantu jika peserta mengalami kesulitan dan kendala. Simulasi dilaksanakan selama kurang lebih satu jam, dan diakhiri ketika seluruh peserta sudah berhasil membuat akun, mengetahui cara pengamanan, cara penelusuran melalui mesin informasi, dan cara mem-*back-up* data.

Terakhir dari tahapan sosialisasi empat pilar digital ini adalah tahap *post-test* yang

ditujukan untuk mengukur pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan ini.

Tabel 4 : Skor Hasil Post-Test

Variabel	Skor Post-test	
	Siswa MTs	Siswa MA
Keamanan digital	89	91
Kecakapan digital	90	94
Etika digital	87	89
Budaya digital	95	96
Budaya tanah air	93	97
Produk lokal	94	95

Selain itu *post-test* juga bertujuan untuk membandingkan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti sosialisasi. Tidak menutup kemungkinan dari hasil *post-test* dimaksud muncul pemetaan baru terkait kegiatan-kegiatan yang perlu diaksanakan di waktu mendatang. Adapun hasil *post-test* tertuang pada tabel 2 di atas.

Dari keseluruhan pertanyaan yang tertuang dalam lembar kerja *post-test*, hasilnya menunjukkan ada peningkatan pengetahuan peserta terkait literasi digital, budaya dan produk tanah air. Pada variabel kemanan digital hasil *post-test* menunjukkan skor 89 untuk siswa MTs dan skor 91 untuk skor siswa MA 37% dari nilai *pre-test*. Sementara nilai kemanan digital naik 26% untuk skor nilai MTs dan 27% kenaikan skor untuk siswa MA. Kenaikan nilai yang signifikan ada variabel budaya digital pada siswa MA dengan jumlah kenaikan 36% dari nilai *pre-test* sebelumnya. Hasil *post-test* variabel budaya tanah air untuk siswa MTs naik 23% dan untuk kenaikan skor di siswa MA mencapai 26%, sementara variabel produk lokal skor untuk siswa MTs naik 24% serta kenaikan skor untuk siswa MA sebesar 26%.

Skor nilai hasil *post-test* merepresentasikan perubahan dan peningkatan pengetahuan peserta terkait kemampuan literasi digital. Respon yang diberikan peserta menunjukkan adanya kepuasan peserta terhadap kegiatan sosialisasi ini, selain kegiatan ini mampu menunjukkan keberhasilan dan keefektifannya dalam kemampuan literasi digital, kegiatan ini juga mampu menambah kompetensi peserta. Peserta tidak sekedar mengetahui empat pilar

literasi digital, budaya dan produk tanah air, tetapi juga dapat memahami dan memanfaatka ruang digital dengan lebih bijak. Peserta menjadi tahu bagaimana cara-cara mengaplikasikan *platform* digital dengan benar, menjadikan ruang digital sebagai sarana mengembangkan dan mengaktualisasikan diri.

Kesuksesan pelaksanaan kegiatan pengabdian dan sosialisasi ini, terlihat dari antusiasnya peserta dalam mengikuti kegiatan, juga besarnya dukungan dari para guru, tokoh masyarakat serta aparatur setempat. *Stakeholders* dalam kegiatan ini saling bahu membahu membantu kelancaran proses sosialisasi karena menyadari pentingnya literasi empat pilar digital bagi remaja. Kegiatan ini berjalan lancar, efisien dan efektif. Dengan kegiatan sosialisasi ini, harapannya peserta dapat cakap menggunakan media digital, terampil, aman dan etis menggunakan ruang digital. Ketika pengetahuan literasi digital ini sudah melekat dalam diri peserta, maka dengan sendirinya akan tumbuh sikap menghargai karya-karya lokal, terlebih akan tumbuh sikap bangga dan cinta terhadap budaya dan produk tanah air.

Kegiatan pengabdian sosialisasi empat pilar literasi digital sebagai upaya menumbuh kembangkan sikap cinta bangga terhadap produk dan budaya tanah air dilaksanakan sebagai bentuk tanggung jawab dan kepedulian terkait permasalahan digitalisasi informasi. Pengetahuan remaja terkait empat pilar literasi digital menjadi lebih luas dan lebih komprehensif. Remaja menjadi mengetahui dan sadar penuh tentang manfaat, peluang dan literasi digital: keamanan digital, kecakapan digital, etika dan budaya digital. Pengetahuan dan kesadaran yang sama terlihat pada bertambahnya pengetahuan remaja tentang budaya-budaya lokal, dan produk-produk tanah air yang tidak kalah menarik dan membanggakan

Pengetahuan lainnya yang bertambah dari para peserta adalah pengetahuan tentang cara-cara mangamankan akun, verifikasi dua langkah, cara penelusuran informasi dan cara memindahkan data sebagai *back-up*, sehingga kebocoran data, kehilangan data dapat dantisipasi sejak awal. Para peserta bahkan menjadi mengetahui bagaimana menghindari berita *hoax*, *cyberbullying*, *skimming* dan *cybercrime*, dan menyikapi informasi tersebut

yakni dengan cara memverifikasi berita tersebut dan tidak meneruskan berita tersebut ke khalayak luas. Dengan bertambah luas dan komprehensifnya pengetahuan peserta, sikap bangga dan cinta produk tanah airpun dapat bertumbuh kembang.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian sosialisasi empat pilar literasi digital sebagai upaya menumbuh kembangkan sikap cinta bangga terhadap produk dan budaya tanah air dilaksanakan dengan lima tahap kegiatan yakni; tahap perencanaan, *pre test*, sosialisasi, simulasi dan tahap *post test*. Tahap perencanaan ditujukan untuk menelusuri persoalan kemampuan literasi digital remaja, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang harus disiapkan dalam kegiatan sosialisasi juga untuk merumuskan metode kegiatan yang akan digunakan. Hasil dari tahap perencanaan adalah rumusan metode kegiatan menggunakan metode interaktif dan dialogis, rumusan materi kegiatan terdiri dari enam variabel materi dan waktu pelaksanaan kegiatan satu hari. Tahap kedua yakni *post-test* ditujukan untuk mengukur pengetahuan peserta terkait empat pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa peserta belum memiliki pengetahuan yang cukup memadai terkait empat pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air.

Tahap ketiga yakni penyampaian sosialisasi yang diisi oleh dua narasumber; akademisi dan praktisi. Penyampaian materi oleh akademisi terkait tiga topik; keamanan digital, kecakapan digital dan etika digital. Sementara narasumber praktisi menyampaikan materi terkait budaya digital, budaya tanah air dan produk lokal. Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan metode dialogis dan interaktif untuk membangun suasana yang lebih akrab, menarik dan menyenangkan. Tahap ketiga yakni simulasi, pada tahap ini peserta diberikan penjelasan tentang langkah-langkah pengamanan akun, cara melakukan verifikasi dua langkah dan memilih informasi yang dapat di akses oleh publik serta cara mem-back up data agar data dimaksud tetap aman. Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah *post-test* yang

ditujukan untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan. Hasil *post-test* menunjukkan terdapat pengetahuan peserta baik terkait empat pilar literasi digital maupun tentang budaya dan produk lokal tanah air. Peningkatan pengetahuan ini merepresentasikan bahwa kegiatan sosialisasi ini sangat bermanfaat dan berkontribusi dalam memperluas pengetahuan peserta, merubah sikap dan perilaku peserta untuk cinta dan bangga terhadap produk tanah air.

Pengetahuan lainnya yang bertambah dari para peserta menjadi mengetahui bagaimana menghindari berita *hoax*, *cyberbullying*, *skemming* dan *cybercrime*, dan menyikapi informasi tersebut dengan cara memverifikasi berita tersebut dan tidak meneruskan berita tersebut ke khalayak luas. Dengan bertambah luas dan komprehensifnya pengetahuan peserta tentang empat pilar literasi digital, budaya dan produk tanah air, sikap bangga dan cinta produk tanah air dapat bertumbuh kembang di kalangan remaja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Untirta kepada Madrasah Darunnajah 5 Anhl Kecamatan Cikeusik Kabupaten Pandeglang dan kepada seluruh pihak yang telah mendukung kegiatan sosialisasi ini sehingga dapat berjalan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Rahmiaji, L. R., Nurhajati, L., Lotulung, L., & Kurnia, N. (2021). Budaya Bermedia Digital. In *Modul: BUDAYA BERMEDIA DIGITAL*. <https://literasidigital.id/buku>
- Azis, A., Pd, M., Trunojoyo, J., Alifanauragmailcom, E., & Trunojoyo, J. (2020). Pengenalan Potensi Budaya Lokal (Rokat Tase ') Melalui Pendekatan PM3 STKIP PGRI Sumenep 48 |. *Jurnal Estetika , Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*2020, 1(2), 47–53.
- Distria, T. F., Safitri, I. R., Putri, N. A., &

- Susanto, E. (2021). Penguatan Karakter Cinta Tanah Air bagi Generasi Muda di Abad 21. *Abdimas Galuh*, 3(1), 32–38.
- Elfa Sumiyati. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 66–72.
- Hal, M., Febrian, A., Hendrawaty, E., & Lampung, U. (2024). Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pengelolaan Keuangan dan Pemasaran Pelaku Usaha Ibu Rumah Tangga di Lampung Utilization of Digital Literacy in Financial Management and Marketing of Housewives in Lampung. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 303–309.
- Hamama, S. (2024). *Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Tantangan dan Solusinya*. 4(2), 182–197.
- Hasanah, M. (2023). Dampak Kebudayaan Asing Terhadap Kebudayaan Lokal Dalam Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan PS (SOSPENDIS)*, 1(Januari), 1–8.
- Hendarman, H., Saryono, D., Supriyono, S., Kamdi, W., Sunaryo, S., Latipun, L., ... & Haura, T. (2018). Konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. In *Kemendikbud*.
- Hutapea, B. (2024). Revitalisasi Perpustakaan Desa untuk Meningkatkan Literasi. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7, 274–284.
- Irmania, E., Trisiana, A., & Salsabila, C. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Universitas Slamet Riyadi Surakarta*, 23(1), 148–160. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>
- Isabella, I., Iriyani, A., & Puji Lestari, D. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), 167–172. <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i3.3236>
- Islamiah, N. (2022). Dampak Negatif Budaya Asing Terhadap Gaya Hidup Remaja Kota Makassar. *Jurnal Berita Sosial*, VII.
- Kartikawati, D., & Nurhasanah, N. (2024). Sosialisasi Empat Pilar Literasi Digital di SMP Islam Terpadu An Nizomiyah Jakarta. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(4), 1094–1101. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i4.1085>
- Lilianti, L., M, R., Said, H., Abubakar, A., Nurzaima, N., & Rosida, W. (2022). Pelestarian Budaya Daerah Guna Pengembangan Sektor Pariwisata di Taman Kanak-Kanak. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 181–190. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i1.5568>
- Marsih, L., & Silalahi, P. V. (2022). Pelatihan storytelling sebagai media promosi dalam mempersiapkan desa plunturan sebagai desa wisata budaya. *Abdi massa. Jurnal Pengabdian Nasional*, 02(01), 97–102. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>
- Monggilo, Z. M. Z., Kurnia, N., Wirawanda, Y., Desi, Y. P., Sukmawati, A. I., Anwar, C. R., Wenerda, I., & Astuti, S. I. (2021). *Modul Cakap Bermedia Digital*. <http://literasidigital.id/books/modul-cakap-bermedia-digital/>
- Nasution, H. B. (2021). Metode Dialogis dalam Epistemologi Islam. *AR-RASYID: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 61–69. <https://doi.org/10.30596/arrasyid.v1i2.8738>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Riyanto, W. F., & Abror, R. H. (2021). Filsafat Digital Integral: Reformulasi Program Literasi Digital Nasional di Era Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Fikrah*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.21043/fikrah.v9i2.11575>
- Simanjuntak, F., Sidabutar, D. L., & Sanjaya, Y. (2020). Amanat Penggembalaan dalam Ruang Virtual. *THRONOS: Jurnal Teologi Kristen*, 1(2), 99–114.

- <https://doi.org/10.55884/thron.v1i2.6>
Suraya, S., Zubair, A., & Wardhani, D. (2019).
Literasi Membaca Anak-Anak Di Pesisir
Pantai Sawarna, Lebak Banten. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 3(1), 62–74.
<https://doi.org/10.30813/jpk.v3i1.1556>