

Peningkatan Skill Literasi Digital Kepada *Content Creator* Binaan Tampil Warta

Norma Amalia¹, Muhammad Syaiful Aliim², Resya Nur Intan Putri³, Muhammad Syah Fibrika Ramadhan⁴, Agung Mubyarto⁵, Hari Siswantoro⁶, Wiwin Rosmawati⁷

^{1,2,5,6} Teknik Elektro, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

³ Komunikasi, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

⁴ Ekonomi Pembangunan, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

⁷ Pendidikan Ekonomi, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

Corresponding author: muhammad.syah@unsoed.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital bagi para *content creator* binaan Tampil Warta melalui pelatihan empat pilar literasi digital. Metode yang diterapkan meliputi pelatihan interaktif, diskusi, simulasi kasus, serta evaluasi menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Sasaran peserta adalah para *content creator* yang tergabung dalam program pembinaan Tampil Warta sebanyak 10 orang. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta pada keempat aspek literasi digital, yaitu *digital culture*, *digital skills*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Berdasarkan analisis data, terjadi penambahan skor rata-rata pada setiap instrumen penilaian sebesar 80% dibandingkan skor awal, yang menunjukkan keberhasilan proses transfer pengetahuan selama pelatihan. Kegiatan pengabdian ini berhasil memperkuat kapasitas *content creator* dalam menghadapi tantangan dunia digital dan mendorong terbentuknya ekosistem digital yang lebih aman, etis, dan produktif.

Kata Kunci: Literasi Digital, Content Creator, Digital Skills, Digital Ethis, Digital Culture, Digital Safety

Abstract

This community service program aims to improve digital literacy for content creators participating in the Tampil Warta mentoring program through training in four pillars of digital literacy. The methods applied include interactive training, discussion, case simulations, and evaluation using *pre-test* and *post-test* instruments. The target participants are content creators enrolled in the Tampil Warta mentoring program. The results show an improvement in participants' understanding across all four aspects of digital literacy—*digital culture*, *digital skills*, *digital ethics*, and *digital safety*. Based on the data analysis, there was an **80% increase** in the average score on each assessment instrument compared to the initial *pre-test* scores, indicating a successful knowledge transfer during the training. This program successfully strengthened content creators' capacity in facing digital world challenges and contributed to the formation of a safer, more ethical, and productive digital ecosystem.

Keywords: Digital Literacy, Content Creator, Digital Skills, Digital Ethics, Digital Culture, Digital Safety

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia komunikasi dan informasi (Ningsih et al., 2024). Salah satu fenomena yang muncul seiring dengan perkembangan ini adalah kemunculan *content creator* sebagai profesi yang semakin populer. *Content creator* berperan penting dalam menciptakan, menyebarkan, dan mengelola konten digital yang dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Mereka tidak hanya mempengaruhi tren digital, tetapi juga membentuk opini publik melalui berbagai platform seperti media sosial, blog, dan video

sharing. Namun, seiring dengan pertumbuhan industri ini, tantangan besar terkait dengan literasi digital menjadi semakin penting untuk diperhatikan (Dahlstrom, 2020).

Literasi digital merujuk pada kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, memahami, serta memanfaatkan informasi yang tersedia di dunia digital secara efektif dan etis. Literasi digital yang tinggi sangat penting bagi *content creator*, mengingat kompleksitas dan dinamika yang ada dalam ekosistem digital saat ini (Bachtiar et al., 2024). Dalam konteks ini, literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital, tetapi juga pemahaman tentang etika digital, budaya digital, dan pentingnya menjaga keamanan dalam dunia maya. Oleh karena itu, pengembangan literasi digital bagi *content creator* menjadi suatu keharusan agar mereka dapat berperan secara maksimal dalam ekosistem digital yang aman, etis, dan produktif (Salistya, 2025).

Tampil Warta, sebagai platform yang menyediakan layanan press release baik lokal maupun nasional, memiliki peran strategis dalam membina *content creator* melalui program pembinaan yang sudah mereka jalankan. Melalui program ini, Tampil Warta tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis para *content creator*, tetapi juga berkomitmen untuk mengedukasi mereka mengenai pentingnya literasi digital secara menyeluruh. Tampil Warta memfasilitasi para *content creator* dalam mengasah keterampilan mereka dalam pembuatan dan distribusi konten, serta mempromosikan pengertian yang lebih dalam mengenai empat pilar literasi digital, yaitu *digital skills* (keterampilan digital), *digital ethics* (etika digital), *digital culture* (budaya digital), dan *digital safety* (keamanan digital).

Sebagai bagian dari upaya pengabdian masyarakat, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan *content creator* binaan Tampil Warta. Program pengabdian ini mengarah pada pengembangan keterampilan dan pemahaman yang lebih baik mengenai empat pilar literasi digital yang esensial bagi para *content creator*. Dengan memanfaatkan pendekatan yang berbasis pada teori literasi digital serta metode pembelajaran yang interaktif, diharapkan program ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkuat kapasitas *content creator* dalam menghadapi tantangan dan peluang yang ada di dunia digital.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital berperan penting dalam membentuk perilaku *content creator* yang lebih etis dan profesional. Menurut Hargittai (2021), kemampuan digital yang lebih tinggi berkorelasi dengan peningkatan kesadaran akan etika dalam berbagi informasi, serta pengelolaan konten yang lebih baik. Selain itu, literasi digital yang baik juga dapat mengurangi risiko terhadap ancaman siber yang semakin marak, yang menjadi masalah utama dalam dunia digital (Ng, 2020). Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam membangun ekosistem digital yang lebih aman, profesional, dan beretika. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam pengabdian ini adalah: Bagaimana tingkat literasi digital para *content creator* binaan Tampil Warta saat ini, baik dari segi keterampilan digital, etika digital, budaya digital, maupun keamanan digital. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh *content creator* binaan Tampil Warta dalam mengimplementasikan literasi digital dalam pembuatan dan distribusi konten mereka. Bagaimana program pelatihan literasi digital yang diusulkan dapat meningkatkan kemampuan *content creator* dalam mengelola konten secara lebih profesional dan etis, serta menjaga keamanan data mereka. Apa dampak peningkatan literasi digital terhadap kualitas dan keberlanjutan karya serta reputasi *content creator* binaan Tampil Warta di dunia digital.

Pengabdian ini bertujuan untuk menilai tingkat literasi digital para *content creator* binaan Tampil Warta dalam aspek keterampilan digital, etika digital, budaya digital, dan keamanan digital. Penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kesiapan dan kemampuan dasar para *content*

creator dalam menghadapi tantangan di dunia digital. Mengidentifikasi tantangan utama yang dihadapi oleh *content creator* binaan Tampil Warta dalam menerapkan literasi digital pada pembuatan dan distribusi konten mereka. Tujuan ini adalah untuk memahami hambatan-hambatan yang ada, baik dari segi teknis, etika, maupun aspek budaya yang mungkin menghalangi pengoptimalan literasi digital. Meningkatkan kualitas konten, profesionalisme, dan keamanan digital para *content creator* binaan Tampil Warta melalui pelatihan literasi digital yang komprehensif. Tujuan ini bertujuan agar para *content creator* dapat lebih memahami pentingnya keterampilan digital, etika dalam dunia maya, budaya digital yang berkembang, serta langkah-langkah untuk melindungi diri mereka dari ancaman keamanan digital. Mengevaluasi dampak program pelatihan literasi digital terhadap keberlanjutan karya dan reputasi para *content creator* binaan Tampil Warta di dunia digital. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur apakah peningkatan literasi digital berkontribusi pada pengembangan profesionalisme dan peningkatan kualitas konten yang mereka hasilkan.

Pengabdian ini diharapkan memberikan manfaat bagi *content creator* binaan Tampil Warta, program ini memberikan manfaat berupa peningkatan kemampuan dalam mengelola dan menciptakan konten yang lebih berkualitas, etis, dan aman. Dengan keterampilan digital yang lebih baik, mereka akan lebih siap bersaing di dunia digital yang terus berkembang. Bagi Tampil Warta, manfaatnya adalah meningkatkan kualitas dan reputasi platform sebagai lembaga yang tidak hanya menyediakan layanan press release, tetapi juga berkomitmen dalam mencetak *content creator* yang profesional, beretika, dan memiliki pemahaman yang kuat mengenai literasi digital. Bagi masyarakat dan audiens digital, manfaat yang diperoleh adalah akses ke konten yang lebih berkualitas, informatif, dan aman. Meningkatnya literasi digital para *content creator* dapat membantu membentuk ekosistem digital yang lebih bertanggung jawab dan berkelanjutan. Bagi perkembangan industri digital secara umum, manfaat dari program ini adalah terciptanya *content creator* yang lebih kompeten dan memiliki pemahaman yang mendalam mengenai aspek teknis, etika, dan keamanan dalam produksi konten digital. Hal ini berpotensi mendukung pengembangan industri kreatif dan ekonomi digital secara lebih luas.

Pelatihan ini diharapkan mampu mengatasi rendahnya tingkat keterampilan digital yang dimiliki oleh sebagian besar *content creator*, program pelatihan akan difokuskan pada peningkatan pemahaman mereka tentang alat dan platform digital yang relevan dalam pembuatan konten. Pelatihan ini mencakup penggunaan software editing, manajemen media sosial, analitik web, serta optimisasi mesin pencari (SEO) agar konten yang dihasilkan dapat lebih mudah ditemukan dan lebih menarik bagi audiens. Dengan keterampilan digital yang lebih baik, *content creator* dapat menciptakan konten yang lebih berkualitas, menarik, dan efektif.

Selain itu untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan etika digital, program ini akan menyelenggarakan sesi-sesi pembelajaran mengenai pentingnya menghargai hak cipta, menghindari plagiarisme, serta menjaga keaslian dan integritas konten (Balalle & Pannilage, 2025). Edukasi mengenai regulasi yang berlaku di dunia maya, seperti kebijakan privasi dan perlindungan data pribadi, juga akan diperkenalkan. Dengan pemahaman yang baik tentang etika digital, *content creator* dapat menghasilkan karya yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga menghormati hak-hak pihak lain dan mematuhi standar profesional yang berlaku.

Dalam menghadapi tantangan budaya digital, program ini akan memfasilitasi *content creator* dengan pemahaman tentang pentingnya kolaborasi, keterbukaan, dan inklusivitas di dunia digital. Pelatihan akan mencakup pentingnya komunikasi yang jujur dan transparan dengan audiens serta membangun komunitas yang saling mendukung (Ferdiana, 2025). Selain itu, *content creator* akan diajarkan bagaimana membangun

identitas digital yang positif dan memelihara reputasi mereka dalam jangka panjang. Hal ini diharapkan dapat menciptakan ekosistem digital yang lebih produktif dan harmonis (Maeskina & Hidayat, 2025).

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi literasi digital para *content creator* binaan Tampil Warta melalui pelatihan empat pilar literasi digital: *digital skills*, *digital ethics*, *digital culture*, dan *digital safety*. Dalam rangka mengatasi tantangan terkait keamanan digital, program ini akan memberikan pelatihan khusus tentang langkah-langkah perlindungan data pribadi dan pengamanan akun digital (Rima et al., 2023). Para *content creator* akan dibekali dengan pengetahuan mengenai ancaman siber yang umum terjadi, seperti *phishing*, *malware*, dan pencurian identitas (Butarbutar, 2023). Selain itu, mereka juga akan dilatih untuk menggunakan alat dan protokol keamanan yang dapat melindungi data pribadi mereka dan audiens dari potensi risiko (Diro et al., 2025). Pengetahuan ini akan sangat penting untuk menciptakan ruang digital yang lebih aman, baik untuk *content creator* maupun para pengikut mereka.

Kelompok sasaran utama dari program ini adalah para *content creator* yang telah menjadi bagian dari program pembinaan Tampil Warta. *Content creator* mencakup individu/kelompok yang aktif dalam membuat, mengelola, dan mendistribusikan konten digital melalui berbagai platform media, seperti blog, media sosial, video, dan podcast. Mitra utama Tampil Warta memainkan peran strategis dalam mendukung keberlanjutan program pengabdian masyarakat ini. Tampil Warta adalah platform yang menyediakan layanan *press release* dari tingkat lokal hingga nasional, yang memiliki tanggung jawab untuk membina dan mengembangkan *content creator* dalam meningkatkan kualitas konten yang dihasilkan. Dengan visi dan misi yang mendukung pengembangan industri media dan komunikasi digital, Tampil Warta berfungsi sebagai fasilitator yang menjadi penghubung antara *content creator* dengan audiens yang lebih luas, serta menyediakan ruang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan distribusi konten.

II. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan beberapa tahapan seperti pada tabel 1, yaitu:

Tabel 1. Rancangan Program Pelatihan

No	Tahap	Rincian Kegiatan
1	Persiapan Program	1. Penentuan sasaran <i>content creator</i> binaan Tampil Warta yang akan mengikuti program. 2. Penyiapan materi pelatihan mengenai empat pilar literasi digital. 3. Koordinasi dengan pihak Tampil Warta untuk menentukan jadwal dan tempat pelatihan.
2	Pelatihan Keterampilan Digital	1. Pelatihan penggunaan alat dan aplikasi digital (seperti perangkat lunak editing video, SEO, manajemen media sosial, dan analitik web). 2. Praktik langsung oleh para <i>content creator</i> untuk meningkatkan keterampilan teknis mereka.
3	Edukasi tentang Etika Digital	1. Sesi edukasi mengenai etika digital, termasuk hak cipta, plagiarisme, dan regulasi konten di dunia maya.

No	Tahap	Rincian Kegiatan
4	Pengenalan Budaya Digital	2. Diskusi tentang pentingnya menjaga integritas konten dan menghormati karya orang lain.
		1. Pelatihan tentang budaya digital yang mencakup kolaborasi, transparansi, dan pengelolaan reputasi digital.
5	Pelatihan Keamanan Digital	2. Workshop mengenai pentingnya komunikasi yang jujur dan keterbukaan dengan audiens.
		1. Edukasi tentang ancaman digital seperti phishing, malware, dan penipuan online.
6	Pendampingan dan Monitoring	2. Sesi praktek penggunaan alat perlindungan data pribadi dan pengamanan akun digital.
		3. Pengenalan tentang kebijakan privasi dan perlindungan data.
7	Evaluasi dan Umpan Balik	1. Pendampingan individual kepada setiap content creator untuk memastikan mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat.
		2. Pemantauan berkala terhadap perkembangan keterampilan dan konten yang dihasilkan oleh para <i>content creator</i> .
		1. Penilaian efektivitas program melalui survei dan wawancara dengan <i>content creator</i> untuk mengevaluasi pemahaman mereka tentang literasi digital.
		2. Penyusunan laporan hasil pelatihan dan rekomendasi tindak lanjut untuk perbaikan.

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Setiap materi memiliki instrumen tersendiri dengan 10 soal pilihan ganda (a, b, c, d). Total terdapat 4 instrumen:

1. Pre-test dan Post-test Digital Culture (10 soal)
2. Pre-test dan Post-test Digital Skill (10 soal)
3. Pre-test dan Post-test Digital Ethics (10 soal)
4. Pre-test dan Post-test Keamanan Digital untuk Siswa SMA / SMK (10 soal)

Penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah, dengan skor maksimal 10 untuk setiap tes.

Tabel 2. Kisi – Kisi Intrumen Tes Digital Culture

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Memahami konsep e-commerce dan social commerce	1	1
2	Memahami sejarah dan fungsi dasar internet	2,4	2
3	Mengidentifikasi kategori layanan internet	3,5	2
4	Memahami dampak digital terhadap masyarakat	6,8	2
5	Memahami budaya digital dan keberagaman	7,9	2
6	Menganalisis data pengguna internet Indonesia	10	1
Total			10

Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Tes Digital Skill

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Menjelaskan pentingnya digital marketing	1	1
2	Memahami konsep buyer persona	2	1
3	Menjelaskan peran AI dalam digital marketing	3	1
4	Mengidentifikasi tahap dalam buyer journey	4,10	2
5	Memahami teknik prompting AI	5	1
6	Mengidentifikasi keunggulan digital marketing	6	1
7	Memahami R-T-A-C-F framework	7	1
8	Menjelaskan cara riset kompetitor online	8	1
9	Menganalisis data media sosial untuk pemasaran	9	1
Total			10

Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Tes Digital Ethics

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Menjelaskan pengertian persona digital	1,3	2
2	Mengidentifikasi pembentuk persona digital	2	1
3	Memahami konsep etika digital	4,5	2
4	Memahami Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	6,7	2
5	Menjelaskan prosedur penyebaran karya orang lain	8	1
6	Menerapkan etika bermedia sosial	9	1
7	Memahami konsep cancel culture	10	1
Total			10

Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Tes Keamanan Digital untuk Siswa SMA/SMK

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Menjelaskan pengertian jejak digital	1	1
2	Mengidentifikasi perilaku oversharing	2	1
3	Memahami verifikasi dua langkah	3	1
4	Mengambil tindakan benar saat menerima pesan mencurigakan	4	1
5	Menerapkan etika digital	5	1
6	Mengidentifikasi risiko kata sandi lemah	6	1
7	Memahami konsep phishing	7	1
8	Mengelola komentar dan reputasi digital	8	1
9	Mengidentifikasi dampak jejak digital negatif	9	1
10	Menjelaskan langkah awal keamanan digital	10	1
Total			10

III. PEMBAHASAN

Program peningkatan literasi digital bagi content creator binaan Tampil Warta dilaksanakan melalui empat rangkaian utama, yaitu pelatihan keterampilan digital (*digital skills*), edukasi etika digital (*digital ethics*), pemahaman budaya digital (*digital culture*), dan pelatihan keamanan digital (*digital safety*). Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada masing-masing materi, terlihat adanya peningkatan pemahaman peserta pada seluruh aspek literasi digital.

Untuk memberikan gambaran capaian yang lebih terukur, efektivitas program ini di evaluasi melalui perbandingan skor rata-rata peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil analisis menunjukkan adanya penambahan pemahaman sebesar 80% dari skor awal, yang mengindikasikan bahwa materi pelatihan dapat diterima dengan baik. Data distribusi peningkatan skor tersebut disajikan secara rinci pada tabel 6 berikut:

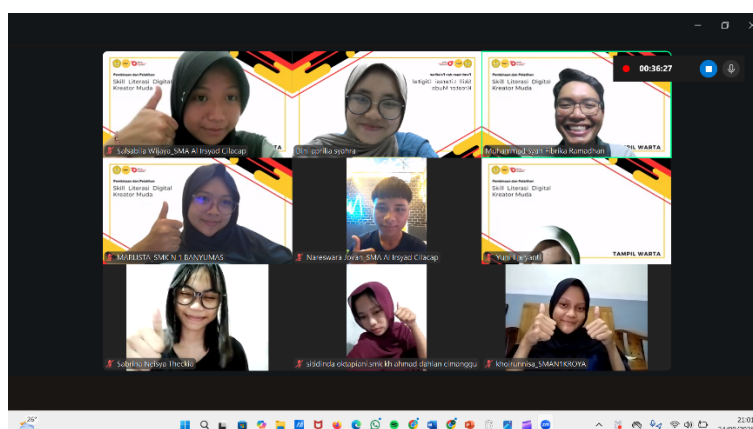
Tabel 6. Analisis Perbandingan Skor Rata-rata Pre-test dan Post-test

No	Aspek Literasi Digital	Rata-rata Skor Pre-test	Rata-rata Skor Post-test	Persentase Peningkatan
1	Digital Culture	5.0	9.0	80%
2	Digital Skill	4.5	8.1	80%
3	Digital Ethics	5.5	9.9	80%
4	Digital Safety	4.0	7.2	80%

Peningkatan skor pada tabel di atas merefleksikan penguatan kapasitas peserta dalam menghadapi tantangan dunia digital. Melalui perolehan data ini, pembahasan selanjutnya akan menguraikan lebih mendalam mengenai implementasi pada setiap pilar literasi digital.

1. Pelatihan Literasi Digital Culture

Pada aspek *digital culture*, hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan dalam memahami konsep *e-commerce*, *social commerce*, fungsi dasar internet, kategori layanan digital, dan budaya digital masyarakat. Hal ini terlihat dari meningkatnya skor rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test*. Peserta menunjukkan kemampuan lebih baik dalam memahami perubahan perilaku digital, keberagaman di ruang digital, serta dampak teknologi terhadap pola komunikasi dan interaksi masyarakat.

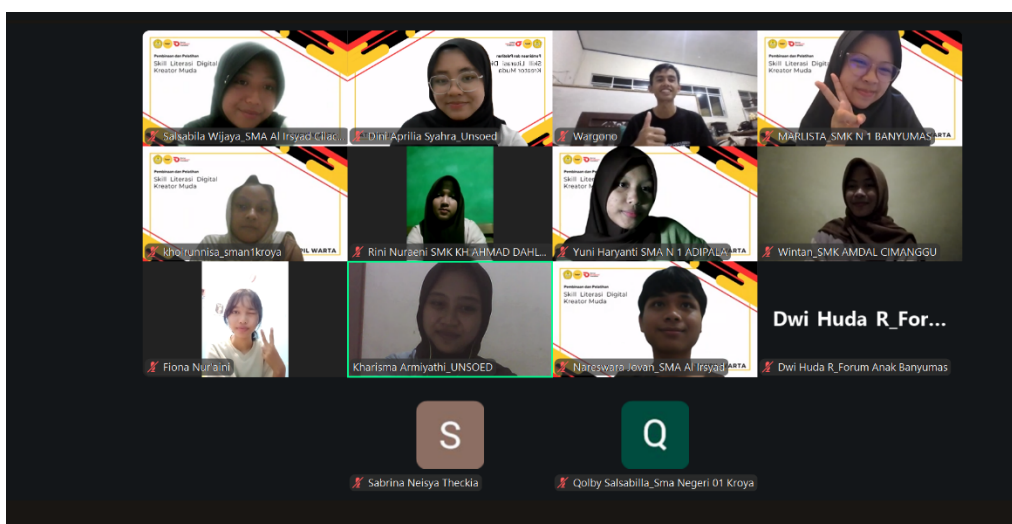


Gambar 1. Pelatihan Literasi Digital Culture

Selain itu, peserta menjadi lebih mampu mengidentifikasi tantangan budaya digital seperti penyebaran hoaks, *cyberbullying*, serta pentingnya sikap saling menghargai dalam interaksi daring. Peningkatan ini dipengaruhi oleh metode pelatihan yang interaktif melalui diskusi, simulasi kasus, dan pemutaran contoh konten digital.

2. Pelatihan Digital Skill pada Content Creator

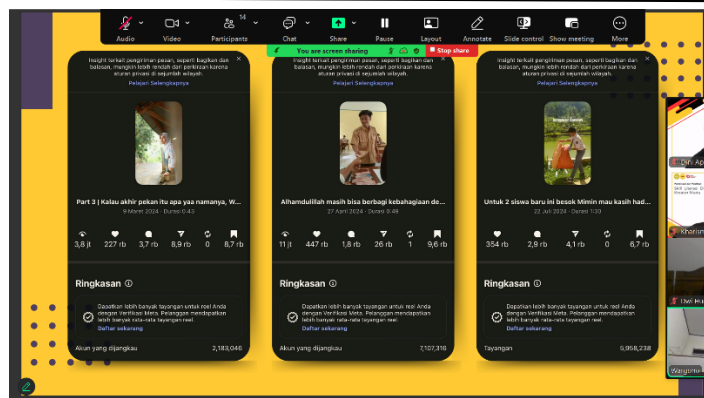
Pelatihan digital skill yang mencakup pemahaman digital marketing, buyer persona, *buyer journey*, teknik prompting AI, riset kompetitor, dan optimasi media sosial memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan keterampilan teknis peserta. Keterampilan seperti editing, manajemen sosial media, SEO dasar, dan analitik web juga meningkat melalui sesi praktik langsung. Hal ini mendukung tujuan utama program untuk menciptakan *content creator* yang tidak hanya kreatif, tetapi juga memiliki kemampuan teknis yang kuat.



Gambar 2. Pelatihan Digital Skill

3. Pelatihan Pemahaman Digital Ethics

Aspek digital ethics merupakan salah satu pilar penting dalam literasi digital dan menjadi fokus utama dalam pembinaan Tampil Warta. Hasil post-test pada materi ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap isu plagiarisme, hak cipta, integritas konten, dan etika bermedia sosial, sebagaimana ditunjukkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan skor peserta setelah mengikuti pelatihan.

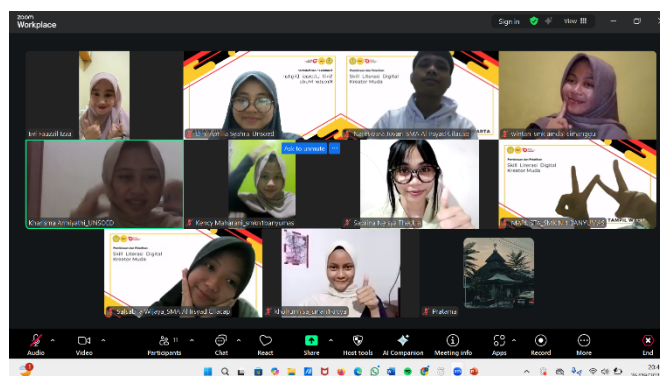


Gambar 3. Pelatihan Digital Ethics

Peserta mulai memahami bahwa pembuatan konten harus mengutamakan keaslian, mencantumkan sumber, serta menghormati karya orang lain. Selain itu, peserta juga memahami standar perilaku yang etis dalam dunia digital, seperti tidak menyebarkan hoaks, tidak melakukan pelanggaran privasi, serta menjaga reputasi digital. Peningkatan pemahaman etika digital ini merupakan fondasi penting untuk menciptakan *content creator* yang profesional dan bertanggung jawab.

4. Pelatihan Pemahaman Digital Safety

Pada bagian *digital safety*, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dalam memahami konsep jejak digital, *oversharing*, verifikasi dua langkah, ancaman phishing, serta langkah-langkah dasar keamanan digital. Pelatihan ini sangat relevan mengingat *content creator* rentan terhadap ancaman siber seperti peretasan akun, pencurian identitas, dan kebocoran data. Peserta menjadi lebih terampil dalam menggunakan fitur keamanan seperti password manager, autentikasi dua langkah, dan pemeriksaan privasi di platform media sosial.



Gambar 4. Pelatihan Digital Safety

Program pengabdian masyarakat ini melibatkan tim yang terdiri dari para dosen dari Universitas Jenderal Soedirman (Unsoed). Sebagai perguruan tinggi yang memiliki komitmen dalam memajukan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, Unsoed turut berperan aktif dalam menciptakan solusi nyata bagi perkembangan teknologi dan digitalisasi di Indonesia. Salah satu upaya konkret dalam mendukung transformasi digital adalah melalui pengabdian masyarakat yang melibatkan keterampilan, pengetahuan, serta pengalaman dosen dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Melalui pengabdian ini, dosen Unsoed tidak hanya mentransfer ilmu dan keterampilan kepada masyarakat, tetapi juga memanfaatkan pengetahuan akademis untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi oleh para *content creator*. Peningkatan literasi digital di kalangan *content creator* juga berkontribusi pada pemberdayaan masyarakat dalam menghadapi revolusi industri 4.0, yang mengedepankan digitalisasi di berbagai sektor.

Dengan keterlibatan dosen Universitas Jenderal Soedirman dalam program ini tidak hanya memperkuat aspek pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat, tetapi juga memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan kualitas konten dan profesionalisme *content creator* di Indonesia. Melalui kolaborasi ini, diharapkan akan tercipta ekosistem digital yang lebih aman, etis, dan produktif, yang pada akhirnya akan membawa manfaat bagi masyarakat dan industri kreatif secara keseluruhan.

Evaluasi program pengabdian masyarakat ini akan dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kriteria dan indikator yang relevan untuk masing-masing tujuan. Berikut adalah rancangan evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan program.

Tabel 6. Evaluasi Rancangan Program

No	Tujuan	Kriteria	Indikator	Waktu Evaluasi
1	Menilai tingkat pemahaman literasi digital	Peningkatan pemahaman dan keterampilan digital para <i>content creator</i>	- Peningkatan kemampuan dalam menggunakan alat digital (misalnya software editing, manajemen media sosial, analitik web). - Penguasaan keterampilan teknis dalam pembuatan konten.	Evaluasi dilakukan setelah pelatihan selesai dan pada tahap akhir program (1 bulan).
2	Mengukur perubahan perilaku etika digital	Penerapan etika digital dalam pembuatan dan distribusi konten	- <i>Content creator</i> menghindari plagiarisme dan menghargai hak cipta. - Konten yang dihasilkan bebas dari konten yang melanggar aturan etika digital.	Evaluasi dilakukan setelah sesi edukasi etika digital dan secara berkelanjutan setelah 1 bulan.
3	Menilai tingkat pemahaman	Pembentukan budaya digital	- <i>Content creator</i> mulai mengadopsi	Evaluasi dilakukan pada tahap akhir

No	Tujuan	Kriteria	Indikator	Waktu Evaluasi
	tentang budaya digital	yang positif di kalangan <i>content creator</i>	prinsip transparansi dan kolaborasi dalam interaksi dengan audiens. - Peningkatan kesadaran tentang pengelolaan reputasi digital.	pelatihan dan selama sesi pendampingan (1 bulan).
4	Mengukur pemahaman dan penerapan aspek keamanan digital	Penerapan langkah-langkah keamanan digital dalam produksi konten	- <i>Content creator</i> melindungi akun dan data pribadi mereka dengan protokol keamanan. - Terjadinya penurunan insiden terkait pelanggaran keamanan digital (contoh: peretasan, kebocoran data).	Evaluasi dilakukan setelah pelatihan tentang keamanan digital dan setelah 1 bulan untuk melihat dampaknya.
5	Mengukur efektivitas program pelatihan secara keseluruhan	Peningkatan kualitas konten dan profesionalisme <i>content creator</i>	- Peningkatan kualitas konten yang dihasilkan (lebih informatif, sesuai etika, dan aman). - Peningkatan jumlah audiens atau interaksi yang positif dari konten yang diproduksi.	Evaluasi dilakukan pada akhir program, dengan survei terhadap peserta dan analisis kualitas konten yang dihasilkan setelah 2 bulan.

IV. KESIMPULAN

Program peningkatan literasi digital bagi *content creator* binaan Tampil Warta terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta pada empat pilar literasi digital, yaitu *digital culture*, *digital skills*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan, terutama dalam memahami budaya digital, menguasai keterampilan teknis terkait pembuatan dan pengelolaan konten, menerapkan etika digital secara bertanggung jawab, serta menjaga keamanan data pribadi dan akun digital. Selain peningkatan kompetensi, program ini juga mendorong perubahan positif dalam perilaku peserta, terlihat dari meningkatnya kualitas konten, meningkatnya profesionalisme, serta kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan tantangan dunia digital

yang dinamis. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memperkuat kapasitas para *content creator* dan berkontribusi pada terciptanya ekosistem digital yang lebih aman, etis, dan produktif. Program serupa perlu dilanjutkan dan dikembangkan sebagai upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi digital di era transformasi digital yang terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Tampil Warta selaku mitra utama yang telah memberikan dukungan, fasilitas, serta kesempatan untuk melaksanakan program peningkatan literasi digital bagi para *content creator* binaannya. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh peserta pelatihan yang telah berpartisipasi secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan, sehingga proses implementasi program dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan temuan sesuai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, W., Priatna, W. B., Santoso, H., & Wijaya, A. S. (2024). The Importance of Digital Literacy in Enhancing the Quality of Education and Social Harmony. *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, 07(11), 5310–5317. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i11-43>
- Balalle, H., & Pannilage, S. (2025). Reassessing academic integrity in the age of AI: A systematic literature review on AI and academic integrity. *Social Sciences & Humanities Open*, 11(December 2024), 101299. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101299>
- Butarbutar, R. (2023). Kejahatan Siber Terhadap Individu: Jenis, Analisis, Dan Perkembangannya. *Technology And Economics Law Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.21143/TELJ.vol2.no2.1043>
- Diro, A., Kaisar, S., Saini, A., Fatima, S., Hiep, P. C., & Erba, F. (2025). Workplace security and privacy implications in the GenAI age: A survey. *Journal of Information Security and Applications*, 89(January), 103960. <https://doi.org/10.1016/j.jisa.2024.103960>
- Ferdiana, R. (2025). Peran Komunikasi Internal dalam Corporate Communication untuk Meningkatkan Employee Engagement. *Konsensus : Jurnal Ilmiah Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 2, 118–132. <https://doi.org/10.62383/konsensus.v2i1.620>
- Maeskina, M. M., & Hidayat, D. (2025). Adaptasi Kerja Content Creator Di Era Digital. *Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20–30.
- Ningsih, A. F., Sulistiono, B., Anawati, N., & Setiyoko, D. T. (2024). Pengaruh Inovasi Teknologi pada Dinamika Kehidupan Sosial: Literature Review. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i1.345>
- Rima, K., Suari, A., & Sarjana, I. M. (2023). Menjaga Privasi di Era Digital: Perlindungan Data Pribadi di Indonesia. *Jurnal Analisis Hukum*, 1, 132–146. <https://doi.org/10.38043/jah.v6i1.4484>
- Salistya, A. N. (2025). Peran Literasi Digital Dalam Mendorong Kesadaran Etis Dan Tanggung Jawab Sosial Peserta Didik Di Tengah Transformasi Digital. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 708–718. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/merdeka>