

SOSIALISASI GUNA PENINGKATAN KESADARAN MASYARAKAT TERHADAP DAMPAK JUDI ONLINE DAN TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN

Aulia Ikhsan¹, Iis Aisyah², and Cendra Harmon³

¹Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Puspitek Raya No. 10, Indonesia, 15417
e-mail: ¹dosen02691@unpam.ac.id

^{2,3} Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Puspitek Raya No. 10, Indonesia, 15417
e-mail: ²dosen02694@unpam.ac.id, ³dosen02677@unpam.ac.id

Abstract

The development of digital technology brings many benefits; however, it also presents serious challenges, one of which is the increasing access and involvement of adolescents in online gambling practices. Online gambling often disguises itself in the form of games or applications that appear harmless, making students vulnerable to being trapped without realizing it. Therefore, digital education and literacy are essential to be introduced from an early stage, particularly in secondary education environments. The Community Service Program (PKM) carried out by lecturers and students of Universitas Pamulang aims to raise awareness and enhance the understanding of students at SMK Bintang Nusantara regarding the dangers of online gambling and the technology behind it. The socialization activities were conducted through interactive seminars, discussions, educational video screenings, and real case studies. In addition to delivering information about the psychological, social, and academic consequences, the program also equipped students with technical knowledge about technological methods such as VPNs, masking applications, and illegal websites. The results of the program showed an increase in students' understanding of the risks of irresponsible internet use, as well as greater active participation during question-and-answer sessions. Support from the school, teachers, and parents also became an important indicator of the program's success. It is expected that similar activities can be carried out sustainably and integrated as part of the school's digital literacy program.

Keyword : Online Gambling, Outreach, Digital Literacy, Adolescents, Technology, Prevention, PKM.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa banyak manfaat, namun di sisi lain juga menimbulkan tantangan serius, salah satunya adalah meningkatnya akses dan keterlibatan remaja dalam praktik judi online. Judi online seringkali tersembunyi dalam bentuk permainan atau aplikasi yang tampak tidak berbahaya, sehingga membuat siswa rentan terjebak tanpa disadari. Oleh karena itu, edukasi dan literasi digital menjadi hal yang sangat penting untuk diberikan sejak dini, khususnya di lingkungan pendidikan menengah. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa SMK Bintang Nusantara mengenai bahaya judi online dan teknologi yang digunakan. Sosialisasi dilakukan melalui seminar interaktif, diskusi, pemutaran video edukatif, serta studi kasus nyata. Selain menyampaikan dampak negatif secara psikologis, sosial, dan akademik, kegiatan ini juga membekali siswa dengan pemahaman teknis tentang modus operandi teknologi seperti VPN, aplikasi penyamaran, dan situs web ilegal. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap risiko penggunaan internet secara tidak bijak, serta meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam sesi tanya jawab. Dukungan dari pihak sekolah, guru, dan orang tua juga menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dan menjadi bagian dari program literasi digital sekolah.

Kata Kunci: Judi Online, Sosialisasi, Literasi Digital, Remaja, Teknologi, Pencegahan, PKM.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Inovasi di bidang ini tidak hanya mempercepat arus informasi dan memperluas konektivitas global, tetapi juga mempermudah berbagai aktivitas dalam sektor pendidikan, ekonomi, sosial, hingga hiburan. Menurut Aisyah, Ikhsan dan Harmon, TIK telah menjadi tulang punggung transformasi sosial, ekonomi, dan budaya secara global. Mereka menegaskan bahwa era digital yang berkembang pesat menuntut masyarakat untuk memiliki kecakapan digital yang memadai agar dapat beradaptasi dan bersaing dalam lingkungan yang semakin terhubung secara global [1]. Kemudahan akses internet melalui perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan tablet telah membuat informasi dan layanan daring tersedia dengan cepat dan luas. Namun, di balik berbagai manfaat tersebut, kemajuan teknologi yang begitu cepat tidak selalu dibarengi dengan peningkatan literasi digital, khususnya di kalangan generasi muda. Ketidakeimbangan ini mengakibatkan munculnya berbagai penyalahgunaan teknologi, salah satu yang paling mencolok adalah maraknya praktik perjudian online di kalangan pelajar dan remaja.

Menurut Soekanto, interaksi sosial hanya dapat terjadi apabila terdapat dua elemen utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Beliau menegaskan bahwa tanpa adanya kedua unsur tersebut, proses interaksi sosial tidak akan berlangsung [2]. Seiring perkembangan teknologi, cara manusia dalam berinteraksi pun mengalami perubahan. Media komunikasi modern seperti internet memungkinkan terjadinya kontak sosial secara jarak jauh, yang sebelumnya hanya dapat dilakukan melalui interaksi langsung atau tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menggeser pola interaksi sosial ke arah yang lebih digital dan fleksibel.

Salah satu penyimpangan yang muncul akibat rendahnya literasi digital adalah meningkatnya akses dan partisipasi dalam perjudian online. Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet, mencakup berbagai jenis permainan seperti taruhan olahraga, poker digital, kasino virtual, hingga lotre berbasis daring [3]. Aktivitas ini tidak hanya bertentangan dengan hukum dan norma sosial, tetapi juga membawa dampak serius bagi kondisi psikologis, ekonomi, dan moral individu yang terlibat. Dengan tampilan

yang menarik dan strategi promosi yang masif di media sosial maupun aplikasi digital, judi online menjadi semakin mudah diakses oleh siapa saja, termasuk oleh kalangan pelajar yang sedang berada dalam fase pencarian jati diri dan cenderung rentan terhadap pengaruh negatif lingkungan.

Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa keterlibatan anak-anak dan remaja dalam judi online semakin mengkhawatirkan. Banyak di antara mereka yang telah menunjukkan gejala kecanduan sehingga membutuhkan penanganan serius, termasuk rehabilitasi dan pendampingan psikologis. KPAI menekankan bahwa menutup akses atau situs perjudian saja tidak cukup untuk menghentikan penyebaran fenomena ini [4]. Diperlukan pendekatan edukatif dan preventif yang menyeluruh, terutama di lingkungan sekolah.

SMK Bintang Nusantara, sebagai institusi pendidikan menengah kejuruan, memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa dan membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu bentuk tanggung jawab tersebut adalah memberikan edukasi tentang bahaya judi online, khususnya yang menasar pada peningkatan literasi digital dan kesadaran akan risiko penyalahgunaan teknologi. Realitas menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang secara diam-diam terlibat dalam aktivitas perjudian daring, baik melalui game berbasis taruhan maupun aplikasi lain yang mengandung unsur judi terselubung. Hal ini menunjukkan adanya celah dalam pengawasan serta kurangnya pemahaman mengenai modus operandi judi online yang terus berkembang.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah upaya sistematis dalam bentuk kegiatan sosialisasi yang ditujukan kepada siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mereka akan bahaya judi online, memperkenalkan cara kerja teknologi yang digunakan dalam operasional perjudian daring, serta membekali siswa dengan strategi pencegahan yang konkret dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Sosialisasi ini juga diharapkan dapat melibatkan peran aktif guru dan orang tua dalam memberikan pendampingan serta pengawasan yang berkelanjutan terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, diharapkan peserta didik di SMK Bintang Nusantara dapat memahami dengan lebih baik bahaya judi online serta teknologi yang digunakan dalam

operasionalnya. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai risiko judi online, memberikan wawasan mengenai cara kerja teknologi dalam perjudian daring, serta memberikan solusi dan strategi pencegahan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa penyuluhan terkait penggunaan One-Drive dan praktik bagaimana cara memanfaatkan teknologi tersebut, yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Berikut adalah tahapan pelatihan yang akan dilakukan:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

1) Kunjungan Awal

Pada tahap pertama, dilakukan kunjungan ke lokasi SMK Bintang Nusantara di Jl. Jombang Raya No.15, Pd. Kacang Tim, Kec.Pd.Aren Kota Tangerang Selatan, Banten 15226. Survei ini bertujuan untuk bertukar informasi antara pemimpin sekolah dengan pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk menentukan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan, seperti tempat, waktu, jumlah peserta, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

2) Menentukan Tempat Kegiatan

Langkah selanjutnya adalah menentukan tempat yang akan digunakan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang akan menjadi lokasi untuk menyampaikan materi penyuluhan.

3) Menentukan Waktu Kegiatan

Langkah berikutnya adalah menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang direncanakan berlangsung selama 3 jam dalam 1x pertemuan.

4) Penyusunan Materi Penyuluhan

Langkah berikutnya adalah menyusun materi penyuluhan tentang peningkatan pemahaman mengenai penggunaan One-Drive dalam konteks pendidikan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, akan diberikan penjelasan mengenai sosialisasi One-Drive serta aspek penerapannya, termasuk bagaimana memanfaatkan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari dan dunia pendidikan.

c. Tahap Penyuluhan

Saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, beberapa metode penyuluhan akan digunakan, antara lain:

1) Metode Ceramah

Tutor akan menjelaskan materi secara lisan dengan dibantu media pendukung, sehingga materi dapat terserap dengan baik oleh siswa. Feedback dari siswa akan diperoleh melalui metode tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka.

2) Metode Diskusi

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan. Metode ini akan merangsang daya nalar siswa dan diharapkan mampu menghasilkan pendapat ilmiah, menanggapi masukan, serta membuat kesimpulan dan alternatif pemecahan masalah.

3) Metode Simulasi

Metode simulasi akan diberikan kepada peserta dengan memberikan contoh studi kasus penerapan One-Drive dan cara kolaborasi dokumen. Dalam pelaksanaan, tutor diharapkan dapat berinovasi menciptakan metode yang efektif dan menarik bagi peserta.

4) Metode Penerapan

Metode ini dilakukan dengan cara langsung menerapkan penggunaan One-Drive di depan siswa SMK Bintang Nusantara.

d. Evaluasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, sehingga dapat dilakukan penyempurnaan jika ditemukan kekurangan selama pelatihan. Rancangan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa setelah pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1) Pemberian Tugas

Melakukan implementasi penggunaan One-Drive dalam pengelolaan dokumen akademik.

2) Kuisisioner

Kuisisioner dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta pelatihan mengenai kegiatan ini, sehingga dapat diketahui apakah tujuan kegiatan telah tercapai.

3) Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan terbagi menjadi dua, yaitu Laporan Hasil dan Jurnal Publikasi.

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

dengan tema "Sosialisasi guna Peningkatan Kesadaran Masyarakat terhadap Dampak Judi Online dan Teknologi yang Digunakan" di SMK Bintang Nusantara menghasilkan hasil yang positif. Melalui workshop ini, peserta berhasil meningkatkan kapasitas siswa dan guru dalam mengenali dan mencegah praktik judi online. workshop ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut diilustrasikan melalui hasil pelaksanaan sebagai berikut:

a. *Output* (Hasil Nyata Kegiatan)

1. Terlaksananya kegiatan sosialisasi di SMK Bintang Nusantara dengan jumlah peserta lebih dari 30 siswa.
2. Materi edukatif berupa presentasi, video pendek, dan modul digital tentang bahaya judi online dan teknologi yang digunakan.
3. Infografis dan leaflet yang dibagikan kepada peserta sebagai bahan edukasi lanjutan.
4. Dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto, video, dan berita acara pelaksanaan.
5. Laporan kegiatan pengabdian yang dapat dipublikasikan di website kampus atau jurnal internal prodi.
6. Peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan sosial berbasis literasi digital dan keamanan siber.
7. Peningkatan kapasitas siswa dan guru dalam mengenali dan mencegah praktik judi online di lingkungan sekolah.

b. *Outcome* (Dampak Nyata Jangka Menengah/Panjang)

1. Meningkatnya kesadaran siswa dan guru terhadap bahaya judi online dan modus teknologinya.
2. Terbentuknya kebiasaan positif dalam menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab di kalangan pelajar.
3. Peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah, termasuk pemahaman tentang VPN, situs ilegal, dan keamanan data pribadi.
4. Terbentuknya jejaring kerjasama antara kampus dan sekolah dalam rangka edukasi pencegahan kejahatan siber.
5. Potensi pengembangan program lanjutan seperti pelatihan keamanan digital, pembuatan aplikasi pendukung edukasi, atau pengawasan berbasis IT.

Materi yang dibawakan mencakup pengertian judi online, ciri-ciri situs atau aplikasi yang mengandung unsur perjudian, serta teknologi yang

biasa digunakan, seperti penggunaan VPN, situs ilegal, dan aplikasi penyamaran. Tak hanya membahas sisi teknis, dosen juga mengangkat dampak psikologis dan sosial yang ditimbulkan, seperti kecanduan, stres, penurunan prestasi belajar, hingga keretakan hubungan sosial dan keluarga.

Dosen juga mengajak siswa untuk berdiskusi dan bertanya langsung, agar tercipta suasana aktif dan partisipatif. Penyampaian materi dilengkapi dengan visual berupa slide presentasi, video pendek edukatif, dan studi kasus nyata yang memudahkan peserta memahami konteks permasalahan. Sesi ini menjadi inti dari kegiatan sosialisasi, di mana peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mulai membangun kesadaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah

Sebagai penutup dari rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMK Bintang Nusantara, dilakukan sesi foto bersama antara tim dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang dengan seluruh peserta sosialisasi, termasuk siswa dan perwakilan guru.

Momen ini menjadi simbol keberhasilan pelaksanaan kegiatan sekaligus bentuk penghargaan atas partisipasi aktif seluruh pihak. Kegiatan berjalan dengan lancar dan penuh antusiasme. Para siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang disampaikan, dan pihak sekolah menyampaikan dukungan penuh terhadap kelanjutan program edukatif serupa.

Foto bersama ini juga merepresentasikan semangat kolaborasi antara perguruan tinggi dan

sekolah menengah dalam upaya membangun kesadaran digital di kalangan generasi muda. Dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak sekolah atas sambutan yang hangat dan kesempatan untuk berbagi ilmu secara langsung kepada para siswa.



Gambar 2. Foto Bersama

4. PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang di SMK Bintang Nusantara merupakan bentuk nyata kontribusi akademisi dalam menjawab tantangan sosial yang muncul akibat perkembangan teknologi. Judi online menjadi salah satu ancaman digital yang sangat mengkhawatirkan, khususnya bagi kalangan remaja yang menjadi sasaran empuk penyebaran konten ilegal ini.

Permasalahan judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga menyentuh dimensi psikologis dan sosial peserta didik. Banyak pelajar terjebak karena tidak menyadari bahwa permainan yang mereka akses memiliki unsur perjudian terselubung. Inilah yang mendorong pentingnya kegiatan edukatif untuk membuka wawasan siswa tentang bagaimana teknologi bisa disalahgunakan.

Tim PKM memberikan pendekatan penyampaian materi yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat SMK. Kegiatan disusun dalam bentuk pemaparan materi, tanya jawab, dan diskusi terbuka. Para siswa tampak antusias karena materi yang disampaikan berkaitan langsung dengan apa yang mereka temui sehari-hari di dunia digital.

Salah satu kekuatan dari kegiatan ini adalah penjelasan mengenai teknologi yang digunakan dalam praktik judi online. Siswa dikenalkan dengan istilah seperti VPN, situs proxy, dan aplikasi yang menyamar sebagai game biasa. Hal ini penting agar siswa tidak hanya takut, tetapi juga

paham cara mengenali serta menghindarinya secara teknis.

Selain membahas bahaya judi online, kegiatan ini juga menekankan pentingnya literasi digital dan sikap bertanggung jawab dalam menggunakan internet. Para siswa diajak untuk menjadi pengguna aktif dan kritis terhadap konten digital, bukan sekadar konsumen pasif yang mudah tertipu oleh tampilan visual yang menarik.

Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang menjadi nilai tambah dalam pelaksanaan PKM ini. Mahasiswa berperan aktif dalam membimbing kelompok diskusi kecil, membantu menjelaskan materi secara teknis, serta menjadi contoh nyata keterlibatan generasi muda dalam gerakan edukasi digital yang positif.

Pihak sekolah memberikan dukungan penuh terhadap kegiatan ini. Dalam sambutannya, Kepala Sekolah Bapak Nurhadi, S.Pd.I., M.M., menyampaikan bahwa edukasi seperti ini sangat dibutuhkan karena banyak guru dan orang tua yang belum memahami bentuk-bentuk baru dari judi online. Ia berharap kegiatan ini bisa dilanjutkan dalam bentuk pelatihan atau bimbingan rutin.

Kegiatan ini menghasilkan luaran yang tidak hanya bersifat jangka pendek, seperti bertambahnya pengetahuan siswa, tetapi juga menciptakan efek jangka panjang berupa kesadaran kolektif untuk saling mengingatkan dalam lingkungan sekolah. Beberapa siswa bahkan menyatakan komitmennya untuk menjadi agen literasi digital di lingkungannya.

Dokumentasi kegiatan, termasuk foto sambutan, paparan materi, dan sesi foto bersama menjadi bukti keberhasilan pelaksanaan PKM. Semua pihak yang terlibat merasa kegiatan ini sangat bermanfaat dan ingin agar lebih banyak sekolah mendapatkan kesempatan edukatif yang sama.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat tidak harus selalu bersifat kompleks dan formal. Ketika dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dan melibatkan semua pihak secara aktif, maka dampak yang ditimbulkan dapat menyentuh lapisan masyarakat secara nyata.

Dengan adanya kegiatan ini, Universitas Pamulang kembali menegaskan perannya sebagai institusi pendidikan tinggi yang tidak hanya berorientasi pada akademik semata, tetapi juga memiliki tanggung jawab sosial untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, tangguh, dan siap menghadapi tantangan era digital secara etis dan kritis.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kesadaran siswa SMK Bintang Nusantara terhadap bahaya judi online dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pendekatan edukatif yang interaktif dan kontekstual. Metode seperti seminar, penyuluhan, diskusi kelompok, serta pemanfaatan media visual terbukti mampu menarik perhatian dan membangun pemahaman yang mendalam di kalangan siswa. Penyajian materi dalam bentuk studi kasus nyata dan testimoni memberikan efek emosional yang memperkuat pemahaman mereka terhadap dampak negatif dari judi online dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini menjadi lebih efektif ketika dikombinasikan dengan nilai-nilai keagamaan dan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan kesadaran untuk menolak segala bentuk praktik perjudian digital secara sadar dan bertanggung jawab.

Dari kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman yang efektif mengenai teknologi yang digunakan dalam praktik judi online harus disampaikan secara sederhana namun jelas, agar mudah dipahami oleh siswa. Penjelasan mengenai cara kerja teknologi seperti VPN, situs web ilegal, dan aplikasi penyamaran sangat penting untuk membuka wawasan siswa terhadap bentuk-bentuk penyalahgunaan teknologi. Selain itu, pemanfaatan metode praktik seperti simulasi, demonstrasi langsung, dan tayangan video edukatif terbukti mampu membantu siswa mengenali pola-pola teknologi yang mencurigakan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga memiliki bekal keterampilan praktis untuk bersikap waspada dan bijak saat berinteraksi di dunia digital.

Berdasarkan hasil pemaparan dan diskusi dalam kegiatan sosialisasi, dapat disimpulkan bahwa strategi pencegahan keterlibatan siswa dalam judi online memerlukan sinergi antara siswa, guru, dan orang tua. Bagi siswa, pencegahan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan literasi digital, menjauhi situs atau aplikasi yang berisiko, serta membentuk kelompok sadar teknologi yang dapat saling mengingatkan dan mendukung. Peran guru juga sangat penting, khususnya dalam mengintegrasikan edukasi mengenai bahaya judi online ke dalam materi pelajaran, melakukan pengawasan terhadap penggunaan internet di lingkungan sekolah, serta secara rutin mengadakan penyuluhan tematik. Sementara itu, orang tua dapat

berperan dengan cara mengawasi penggunaan perangkat digital oleh anak, menerapkan fitur kontrol orang tua (parental control), serta menjalin komunikasi terbuka dan edukatif terkait risiko penggunaan internet. Pendekatan kolaboratif ini menjadi langkah strategis untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung siswa terhindar dari pengaruh negatif judi online.

Dari hasil kegiatan sosialisasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran sekolah sangat penting dan strategis dalam mengawasi serta memberikan edukasi mengenai bahaya judi online kepada siswa. Sekolah dapat mengambil langkah aktif dengan merancang program literasi digital secara rutin yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran maupun program kesiswaan. Upaya ini akan lebih efektif jika didukung dengan kehadiran narasumber ahli dari luar sekolah serta dibentuknya tim khusus yang fokus mengawasi penggunaan teknologi informasi di lingkungan sekolah. Selain itu, penyusunan aturan internal terkait penggunaan internet dan perangkat digital juga diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman. Kerja sama antara sekolah dengan perguruan tinggi, lembaga pemerintah, atau organisasi masyarakat dapat menjadi solusi jangka panjang dalam memberikan edukasi berkelanjutan kepada siswa, sekaligus memperluas cakupan dan dampak kegiatan pencegahan terhadap praktik judi online.

Berdasarkan hasil pemaparan dan diskusi selama kegiatan sosialisasi, dapat disimpulkan bahwa peningkatan literasi digital merupakan langkah krusial dalam membentengi siswa dan tenaga pendidik dari ancaman judi online. Upaya ini dapat dilakukan melalui penyelenggaraan workshop atau pelatihan literasi digital yang berkelanjutan, baik bagi guru maupun siswa, sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam mengenai risiko dan cara menghadapinya. Penyediaan materi edukatif digital yang mudah diakses juga sangat membantu dalam memperluas pemahaman, terutama yang bersifat anti-judi online. Selain itu, integrasi pelatihan keamanan siber dan etika penggunaan internet ke dalam kurikulum sekolah dapat menjadi langkah preventif yang sistematis. Kegiatan literasi digital juga dapat diperkuat dengan mendorong siswa dan guru untuk terlibat aktif dalam produksi konten edukatif yang menyuarakan kampanye anti-judi online. Dengan dukungan platform digital sekolah sebagai media informasi, upaya ini akan menjadi lebih terstruktur dan berdampak luas dalam membentuk kesadaran kolektif untuk bersikap waspada dan bertanggung jawab dalam

menggunakan teknologi.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami dengan penuh penghargaan menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Apresiasi yang tulus kami berikan kepada para dosen yang telah mengabdikan waktu, tenaga, serta pengetahuan mereka demi memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat.

Kami juga berterima kasih kepada peserta, mitra, dan institusi terkait atas dukungan dan kerja sama yang telah terjalin sehingga kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik. Keterlibatan aktif dan sinergi dari berbagai pihak menjadi faktor penting dalam tercapainya tujuan bersama untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Harapan kami, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga menimbulkan dampak positif yang berkesinambungan serta membuka ruang kolaborasi lebih luas di masa mendatang. Sekali lagi, terima kasih atas dukungan dan partisipasi yang telah diberikan.

7. DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 3. Pemaparan dan Pelatihan

Narasumber, yaitu Ibu Iis Aisyah, S.Kom., M.Kom., dan Bapak Cendra Harmon, S.Kom., M.Kom., menyampaikan pemaparan yang komprehensif mengenai bahaya judi online. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan berbagai aplikasi dengan unsur perjudian serta teknologi yang kerap dimanfaatkan, seperti VPN, situs ilegal, dan aplikasi penyamaran. Selain aspek teknis, para dosen juga menyoroti dampak psikologis dan sosial yang ditimbulkan, antara lain kecanduan, stres,

penurunan prestasi akademik, hingga keretakan hubungan sosial maupun keluarga.

Dalam sesi sosialisasi, peserta tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga diajak untuk menumbuhkan kesadaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kontribusi narasumber terbukti sangat berharga dalam memperluas pemahaman siswa terkait risiko dan bahaya judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisyah, A. Ikhsan And C. Harmon, "Memperkuat Keterampilan Digital Pengabdian Masyarakat Melalui Workshop Instalasi Sistem Operasi Windows," *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 3, No. 1, Pp. 1-6, 2024.
- [2] S. Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012, P. 67.
- [3] R. Yuliati, R. A. Negara, M. S. Almadani P, H. D. Masitoh, N. P. M. Dewinta, A. S. Islami, Aprelo, L. Rizkinaswara Y, W. Purbaningrat, M. Gani, A. Nugraha, M. A. Aryo P, B. O. N. F, A. Fadiyah And R. Ardani, *Judi Itu Candu - Buku Panduan*, Jakarta: Kementerian Komunikasi Dan Informatika, 2024.
- [4] Kpai, "Https://Kpai.Go.Id," 2 12 2024. [Online]. Available: <https://www.kpai.go.id/publikasi/tingginya-angka-anak-yang-terlibat-dalam-dunia-digital-kpai-desak-presiden-segera-mengesahkan-peraturan-pemerintah-tentang-tkpapse>.
- [5] D. F. N. Hidayah, D. F. Putri, F. Salsabila, S. R. Yunaenti, T. Nuryanti And A. R. Nurjaman, "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia," *Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, Vol. 2, No. 3, Pp. 1-18, 2024.
- [6] Kpai, *Laporan Tahunan Perlindungan Anak Indonesia*, Jakarta: Komisi Perlindungan Anak Indonesia, 2023.
- [7] B. Ferly, "Analisis Dampak Judi Online Slot Dalam Perspektif Fiqih Muamalah," *Jei : Jurnal Ekonomi Islam*, Vol. 1, No. 1, Pp. 25-33, 2023.
- [8] R. A. Kesuma, "Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi," *Jurnal Exact: Journal Of Excellent Academic Community*, Pp. 34-52, 2023.
- [9] A. Zurohman, T. M. P. Astuti And T. B. Sanjoto, "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," *Jess (Journal Of Educational Social Studies)*, Vol. 5, No. 2, Pp. 156-162, 2016.
- [10] A. A. Makarin And L. Astuti, "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online," *Indonesian Journal Of Criminal Law And Criminology (Ijclc)*, Vol. 3, No. 3, Pp. 180-189, 2022.

- [11]J. L. T. Siregar, P. Salwa, And A. Zulvanissa, “Analisis Pengaruh Kemudahan Mengakses Judi Online Terhadap Pelajar Sekolah Menengah Atas Dalam Kesadaran Hukum,” *Desiderata Law Review*, Vol. 1, No. 2, Pp. 1–?, 2024.
- [12]A. G. N. Khaila, Z. A. Ghifari, M. Baehaqi, M. Defitri, And S. Nabila, “Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Dan Kesehatan Remaja Di Era Digital,” *Journal Of Multidisciplinary Inquiry In Science, Technology And Educational Research*, 2024.
- [13]J. Friska, Et Al., “Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,” *Risoma: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 6, Pp. 282–296, Nov. 2024.
- [14]A. Ardy And N. Yuliana, “Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022,” *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, Vol. 4, No. 1, 2023.
- [15]L. A. K. Hardi, K. W. Lestari, Et Al., “Literasi Digital Dalam Memitigasi Risiko Judi Dan Pinjaman Online Bagi Komunitas Perempuan Di Desa Blungun,” *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2024.