

PENGUATAN LITERASI DIGITAL REMAJA MELALUI EDUKASI PENCEGAHAN JUDI ONLINE DI SMAN 1 WARUNGGUNUNG

Muhammad Hidayat¹, Firman Syah², Muhamad Alief Hamjah Koswara³, Nurul Anastasya Anggraini⁴, Shalu Novita⁵, Azriyatujannah⁶, Aini Safitri⁷

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

² Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bina Bangsa

³ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bina Bangsa

⁴ Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Bangsa

⁵ Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bina Bangsa

⁶ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

⁷ Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Bina Bangsa

Jl. Raya Serang–Jakarta KM. 03 No. 1B, Kota Serang, Banten, Indonesia

umadheyojr986@gmail.com, firmsyah.org@gmail.com, muhalief1928@gmail.com,
nurul.anastasya.9i@gmail.com, shalunovita779@gmail.com, azriyatujannah@gmail.com,
ainisafitri044@gmail.com

(*) muhalief1928@gmail.com

Abstract

The rapid development of digital technology provides various opportunities for adolescents to access information, communicate, and support their learning activities. However, such technological advancement also presents various challenges, including the increasing risk of exposure to online gambling among adolescents. Limited digital literacy and insufficient understanding of the harmful effects of online gambling may increase students' vulnerability to risky digital behaviors. This community service program aimed to enhance students' understanding and awareness of the risks associated with online gambling while fostering critical and responsible attitudes toward the use of digital technology. The program was conducted through an educational seminar entitled "Smart Digital Generation: Great Youth without Online Gambling" at SMAN 1 Warunggunung and involved 37 students as participants. The seminar covered several topics, including technological development and adolescents' digital behavior, characteristics and common practices of online gambling, its educational, social, economic, and psychological impacts, and preventive strategies through strengthened digital literacy and competencies. Interactive discussions and question-and-answer sessions were also incorporated to encourage active student participation. The results indicated an improvement in participants' understanding of the risks and consequences of online gambling as well as the importance of using digital technology wisely, safely, productively, and responsibly. This program is expected to serve as a preventive educational initiative in developing a digitally literate young generation equipped with critical thinking skills and resilience in responding to various risks in the digital environment.

Keywords: Digital Literacy; Online Gambling; Adolescents; Education; Smart Digital Generation

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan berbagai kemudahan bagi remaja dalam mengakses informasi, berkomunikasi, dan mendukung proses pembelajaran. Namun, kemudahan tersebut juga menghadirkan berbagai tantangan, salah satunya adalah meningkatnya risiko paparan judi online di kalangan remaja. Kurangnya literasi digital dan pemahaman mengenai dampak judi online dapat meningkatkan kerentanan peserta didik terhadap perilaku digital yang berisiko. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai bahaya judi online serta membangun sikap kritis dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk seminar pendidikan dengan tema "Generasi Cerdas Digital:

Remaja Hebat Tanpa Judi Online” di SMAN 1 Warunggunung yang diikuti oleh 37 peserta didik. Pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi mengenai perkembangan teknologi dan perilaku digital remaja, pengenalan karakteristik dan modus judi online, dampak judi online terhadap aspek pendidikan, sosial, ekonomi, dan psikologis, serta strategi pencegahan melalui penguatan literasi dan kecakapan digital. Kegiatan juga dilengkapi dengan diskusi interaktif dan sesi tanya jawab untuk mendorong keterlibatan aktif peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai risiko dan dampak judi online serta pentingnya menggunakan teknologi secara bijak, aman, produktif, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya preventif dalam membangun generasi muda yang memiliki kecakapan digital, kemampuan berpikir kritis, serta ketahanan dalam menghadapi berbagai risiko di lingkungan digital.

Kata Kunci: Literasi Digital; Judi Online; Remaja; Pendidikan; Generasi Cerdas Digital

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan teknologi dan media sosial di kalangan remaja. Namun, peningkatan kecakapan teknis belum sepenuhnya diikuti kemampuan mengenali dan menghindari risiko digital. Survei Status Literasi Digital Indonesia menunjukkan bahwa Indeks Literasi Digital Indonesia berada pada kisaran 3,49–3,65 dari skala 5 selama 2022–2024, dengan pilar keamanan digital secara konsisten memperoleh skor terendah [14][15]. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan literasi digital yang tidak hanya berorientasi pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, mengenali risiko, dan berperilaku aman di ruang digital [6].

Salah satu risiko yang semakin mengkhawatirkan adalah judi online. PPATK mencatat jumlah pemain judi online meningkat dari sekitar 3,7 juta orang pada 2023 menjadi 9,7 juta pada 2024, sempat menurun menjadi sekitar 3,1 juta pada semester pertama 2025, kemudian kembali mencapai sekitar 12,3 juta pada akhir 2025 [11]. Keterlibatan anak dan remaja juga menjadi perhatian, dengan sekitar 66.700 anak usia 11–16 tahun teridentifikasi terhubung dengan transaksi judi online sepanjang 2025 dan 1,67% pemain pada kuartal pertama 2025 berasal dari kelompok usia 10–20 tahun [11][12].

Permasalahan tersebut semakin kompleks karena judi online dapat diakses secara anonim, fleksibel, dan disamarkan melalui aplikasi, permainan, iklan, maupun tawaran hadiah [9][11]. Paparannya berpotensi menimbulkan dampak psikologis berupa kecemasan, depresi, stres, gangguan tidur, dan kelelahan; dampak sosial berupa konflik keluarga dan menurunnya interaksi sosial; dampak ekonomi berupa penyalahgunaan uang dan utang; serta dampak pendidikan berupa penurunan konsentrasi, prestasi akademik, dan kestabilan emosi [7][8][9][10].

Dalam konteks tersebut, SMAN 1 Warunggunung menghadapi kebutuhan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai

risiko ruang digital, khususnya modus, karakteristik, dampak, dan strategi pencegahan judi online. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian melalui seminar “Generasi Cerdas Digital: Remaja Hebat Tanpa Judi Online” dilaksanakan untuk: (1) meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai perkembangan dan risiko teknologi digital; (2) meningkatkan kemampuan mengenali modus judi online; (3) membangun kesadaran mengenai dampaknya terhadap aspek psikologis, sosial, ekonomi, dan pendidikan; serta (4) memperkuat kecakapan digital agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bijak, aman, produktif, dan bertanggung jawab. Manfaat kegiatan diharapkan berupa meningkatnya kesadaran dan ketahanan peserta didik dalam menghadapi konten digital berisiko serta terbentuknya perilaku digital yang lebih kritis dan bertanggung jawab.

Literasi digital mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi serta informasi digital secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Kerangka Road Map Literasi Digital Kominfo mencakup empat pilar, yaitu kecakapan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital [14]. Rendahnya skor keamanan digital menunjukkan pentingnya penguatan kemampuan peserta didik dalam mengenali dan merespons ancaman digital [14][15]. Dalam pencegahan judi online, literasi digital berfungsi sebagai perisai kognitif yang membantu individu mengenali, mengevaluasi, dan menolak konten berisiko. Efektivitasnya semakin kuat apabila materi disesuaikan dengan karakteristik generasi muda melalui pendekatan visual, interaktif, dan berbasis kasus [6].

Judi online merupakan aktivitas perjudian berbasis platform digital yang memungkinkan transaksi taruhan secara elektronik. Sifatnya yang anonim, mudah diakses, dan dapat dikemas menyerupai permainan atau promosi membuatnya semakin sulit dikenali oleh remaja [9][11]. Peningkatan keterlibatan kelompok usia muda menunjukkan bahwa pencegahan perlu dilakukan sejak lingkungan pendidikan.

Literatur juga menunjukkan bahwa dampak judi online bersifat multidimensi, meliputi gangguan psikologis, masalah sosial dan keluarga, kesulitan ekonomi, serta gangguan proses dan prestasi pendidikan [7][8][9][10][11]. Karena itu, edukasi preventif berbasis sekolah menjadi pendekatan strategis. Pengabdian di SMA Negeri 1 Karangmojo menunjukkan efektivitas edukasi literasi bermedia dan pencegahan judi online pada 453 peserta didik [1], sedangkan kegiatan di Desa Candisari meningkatkan kemampuan peserta mengenali konten judi online dari 58,3% menjadi 91,7% [2]. Temuan tersebut memberikan dasar empiris bagi pelaksanaan edukasi serupa di SMAN 1 Warunggunung.

Pengabdian ini dilaksanakan karena meningkatnya paparan risiko digital dan tren keterlibatan anak serta remaja dalam judi online, sementara kemampuan keamanan digital belum berkembang secara optimal [11][14][15]. SMAN 1 Warunggunung merupakan lingkungan strategis untuk intervensi preventif karena peserta didiknya merupakan pengguna aktif gawai dan media sosial, tetapi edukasi mengenai modus, risiko, dampak, dan strategi menghindari judi online belum terintegrasi secara optimal dalam pembinaan peserta didik.

Berdasarkan bukti empiris bahwa edukasi literasi digital berbasis sekolah dapat meningkatkan kemampuan remaja dalam mengenali risiko judi online [1][2][6], seminar “Generasi Cerdas Digital: Remaja Hebat Tanpa Judi Online” dipandang relevan sebagai upaya preventif. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran kritis, kemampuan identifikasi risiko, dan perilaku digital yang aman serta bertanggung jawab.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

A. Waktu, Tempat, dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama satu hari di SMAN 1 Warunggunung dalam bentuk seminar edukasi tatap muka dengan tema “Generasi Cerdas Digital: Remaja Hebat Tanpa Judi Online”. Kegiatan melibatkan 37 peserta didik sebagai khalayak sasaran. Pemilihan peserta didasarkan pada pertimbangan bahwa remaja sekolah menengah merupakan kelompok yang aktif menggunakan perangkat dan media digital serta berada pada fase penting pembentukan perilaku digital.

B. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian terdiri atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak SMAN 1 Warunggunung untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta dan menentukan teknis pelaksanaan. Selanjutnya, tim menyusun materi berdasarkan kajian literatur dan data mengenai literasi digital serta perkembangan judi online [6][9][11][14][15]. Materi kemudian dikemas dalam bentuk bahan tayang dan contoh kasus yang relevan dengan kehidupan digital remaja.

Pada tahap ini juga disiapkan susunan acara, media presentasi, bahan simulasi, serta lembar observasi dan evaluasi partisipasi peserta. Persiapan dilakukan untuk memastikan seluruh rangkaian seminar dapat berlangsung secara sistematis dan interaktif.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan secara tatap muka dengan melibatkan 37 peserta dalam satu kelompok kegiatan. Metode yang digunakan terdiri atas metode pelatihan dan metode praktikum.

a. Metode Pelatihan

Metode pelatihan digunakan untuk memberikan pemahaman konseptual kepada peserta melalui tiga teknik, yaitu:

1. **Ceramah interaktif**, digunakan untuk menyampaikan konsep literasi digital, perkembangan judi online, karakteristik dan modusnya, dampak terhadap remaja, serta strategi pencegahan. Penyampaian dilakukan menggunakan bahan tayang dan contoh yang dekat dengan pengalaman peserta.
2. **Tanya jawab**, dilakukan setelah penyampaian setiap pokok materi untuk mengklarifikasi konsep dan mengidentifikasi pemahaman peserta.
3. **Diskusi**, dilakukan secara interaktif dengan mengarahkan peserta untuk menyampaikan pengalaman, pendapat, dan pandangan mengenai penggunaan media digital serta potensi risiko judi online di lingkungan mereka.

b. Metode Praktikum

Praktikum digunakan untuk mengubah pemahaman konseptual menjadi kemampuan identifikasi dan pengambilan keputusan melalui:

1. **Simulasi**, peserta diarahkan untuk mengenali karakteristik konten, iklan, tautan, atau bentuk promosi yang berpotensi mengarah pada judi online.
2. **Tanya jawab**, digunakan untuk membahas hasil identifikasi dan memastikan alasan peserta dalam menentukan suatu konten sebagai berisiko.

3. **Tugas/latihan/praktik**, peserta diminta mempraktikkan langkah sederhana dalam mengenali konten berisiko, mengevaluasi informasi digital, dan menentukan tindakan pencegahan yang dapat dilakukan.

Rangkaian pelatihan dan praktikum dilaksanakan secara berurutan, yaitu pemaparan teori → tanya jawab → diskusi → simulasi → latihan/praktik → refleksi. Pola tersebut digunakan agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam menerapkan keterampilan literasi digital untuk menghadapi potensi paparan judi online.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah seluruh materi, diskusi, dan praktikum selesai. Karena kegiatan ini merupakan pengabdian berskala terbatas dan tidak menggunakan instrumen tes baku, evaluasi menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Data diperoleh melalui observasi selama kegiatan, respons peserta dalam tanya jawab dan diskusi, kemampuan mengidentifikasi kasus atau modus judi online, serta refleksi peserta pada akhir kegiatan.

Data evaluasi dianalisis secara deskriptif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, pengelompokan respons berdasarkan indikator, dan penarikan kesimpulan. Respons peserta dikelompokkan berdasarkan kemampuan memahami risiko digital, mengenali karakteristik/modus judi online, menjelaskan dampaknya, dan menyebutkan strategi pencegahan. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan ketercapaian tujuan kegiatan dan menjadi bahan evaluasi pelaksanaan program.

C. Materi Kegiatan

Materi kegiatan terdiri atas empat pokok bahasan utama:

1. **Perkembangan Teknologi dan Perilaku Digital Remaja**, meliputi perkembangan penggunaan teknologi, pola interaksi remaja di media digital, serta pentingnya kecakapan dan keamanan digital [14][15].
2. **Karakteristik dan Modus Judi Online**, meliputi ciri-ciri judi online, pola promosi, penyamaran dalam bentuk gim atau aplikasi, serta berbagai bentuk paparan yang berpotensi menjangkau remaja [9][11].
3. **Dampak Judi Online**, meliputi dampak psikologis, sosial, ekonomi, dan pendidikan yang dapat muncul akibat keterlibatan dalam judi online [7][8][9][10].
4. **Strategi Pencegahan dan Penguatan Literasi Digital**, meliputi kemampuan

mengenali konten berisiko, berpikir kritis terhadap informasi digital, menghindari tautan atau promosi mencurigakan, serta membangun dukungan dari keluarga dan lingkungan sekolah [1][2][6].

D. Instrumen dan Indikator Keberhasilan

Instrumen evaluasi yang digunakan berupa lembar observasi partisipasi dan catatan respons peserta selama diskusi, tanya jawab, simulasi, dan refleksi. Instrumen tersebut digunakan untuk mengidentifikasi keterlibatan dan pemahaman peserta selama kegiatan.

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan empat indikator utama, yaitu:

1. **Partisipasi peserta**, ditunjukkan melalui kehadiran, keterlibatan dalam diskusi, dan keaktifan mengikuti simulasi serta latihan.
2. **Pemahaman materi**, ditunjukkan melalui kemampuan peserta menjelaskan kembali risiko penggunaan teknologi digital dan dampak judi online.
3. **Kemampuan identifikasi**, ditunjukkan melalui kemampuan peserta mengenali karakteristik, modus, atau bentuk promosi judi online dalam simulasi dan studi kasus.
4. **Kemampuan menentukan tindakan preventif**, ditunjukkan melalui kemampuan peserta menyampaikan langkah yang tepat untuk menghindari, menolak, dan merespons paparan judi online.

Dengan demikian, metode pelaksanaan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan melalui ceramah, tetapi juga memberikan pengalaman aplikatif melalui diskusi, simulasi, studi kasus, dan latihan. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan peserta dalam mengenali risiko serta menerapkan perilaku digital yang aman, bijak, dan bertanggung jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar pendidikan “Generasi Cerdas Digital: Remaja Hebat Tanpa Judi Online” di SMAN 1 Warunggunung berlangsung dengan lancar dan diikuti oleh 37 peserta didik secara penuh dari awal hingga akhir acara. Antusiasme peserta terlihat sejak sesi pembukaan, di mana peserta didik menunjukkan keingintahuan tinggi terhadap topik yang dibawakan, mengingat judi online merupakan isu yang cukup dekat dengan keseharian mereka melalui paparan iklan di media sosial dan platform digital lain yang kerap mereka gunakan.



B. Pemahaman Peserta terhadap Perkembangan Teknologi dan Risiko Digital

Pada sesi pertama, pemateri memaparkan data mengenai kondisi literasi digital nasional yang menunjukkan bahwa meskipun keterampilan teknis penggunaan perangkat digital masyarakat Indonesia terus meningkat, kemampuan dalam aspek keamanan digital masih tertinggal dibandingkan pilar literasi digital lainnya [14][15]. Pemaparan ini direspons dengan diskusi aktif dari peserta yang mengaitkan data tersebut dengan pengalaman pribadi mereka dalam berselancar di media sosial, termasuk pengalaman menerima iklan atau tautan mencurigakan yang mengarah pada situs perjudian daring. Diskusi ini mengindikasikan bahwa peserta didik mulai membangun kesadaran bahwa kecakapan teknis semata tidak cukup untuk melindungi diri dari risiko digital, dan diperlukan kemampuan evaluasi kritis terhadap konten yang mereka akses sehari-hari.

C. Pemahaman terhadap Karakteristik dan Modus Judi Online

Sesi kedua yang membahas karakteristik dan modus judi online mendapatkan perhatian besar dari peserta, terutama saat pemateri memaparkan data PPATK yang menunjukkan lonjakan jumlah pemain judi online nasional serta keterlibatan kelompok usia pelajar di dalamnya [11][12][13]. Pemaparan data konkret mengenai skala permasalahan ini turut memicu diskusi mendalam mengenai bagaimana modus judi online kerap menyamar dalam bentuk gim daring, giveaway palsu, atau tawaran keuntungan instan yang menyasar rasa penasaran dan kebutuhan finansial remaja. Sebagian besar peserta mengaku belum menyadari bahwa beberapa aplikasi atau tautan yang pernah mereka temui di media sosial berpotensi merupakan bagian dari jaringan promosi judi online, sehingga sesi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kewaspadaan peserta.

D. Kesadaran terhadap Dampak Judi Online

Sesi ketiga berfokus pada pemaparan dampak judi online dari aspek pendidikan, sosial, ekonomi, dan psikologis. Untuk memperkuat pemahaman peserta,

pemateri menyampaikan temuan dari berbagai kajian terkini, di antaranya bahwa keterlibatan dalam judi online berkorelasi dengan penurunan prestasi akademik dan ketidakstabilan emosi [9], gangguan sosial berupa konflik keluarga dan isolasi dari lingkungan pertemanan [9], kesulitan pengelolaan keuangan pribadi [9], serta risiko psikologis seperti kecemasan, stres kronis, dan gangguan pola tidur pada individu yang mengalami kecanduan [7][8][10]. Sebagai gambaran perbandingan, Tabel 1 merangkum dimensi dampak judi online pada remaja berdasarkan sintesis kajian literatur terkini yang digunakan sebagai bahan edukasi dalam kegiatan ini.

Dimensi Dampak	Bentuk Dampak	Sumber
Pendidikan	Penurunan prestasi akademik, penurunan konsentrasi belajar, ketidakstabilan emosi di lingkungan sekolah	[9]
Sosial	Konflik keluarga, isolasi dari pertemanan, hilangnya kepercayaan lingkungan sekitar	[9]
Ekonomi	Kesulitan pengelolaan keuangan, penumpukan utang, kerugian finansial	[9]
Psikologis	Kecemasan, depresi, stres kronis, ketergantungan psikologis (craving)	[7][8][10]
Fisiologis	Gangguan pola tidur, sakit kepala, kelelahan akibat tekanan stres berkepanjangan	[10]

Tabel 1. Dimensi Dampak Judi Online pada Remaja Berdasarkan Kajian Literatur



Pemaparan pada Tabel 1 disampaikan dalam bentuk studi kasus dan ilustrasi kontekstual agar lebih mudah dipahami peserta didik. Respons peserta pada sesi ini menunjukkan tingkat keterlibatan emosional yang tinggi, tercermin dari banyaknya pertanyaan reflektif seperti bagaimana cara mengenali tanda-tanda kecanduan pada diri sendiri atau teman sebaya, serta

langkah yang dapat diambil apabila menemukan anggota keluarga atau teman yang terindikasi terlibat judi online.

E. Penguatan Sikap Kritis dan Kecakapan Literasi Digital

Sesi keempat difokuskan pada strategi pencegahan melalui penguatan literasi dan kecakapan digital. Peserta diajak untuk mempraktikkan simulasi identifikasi ciri-ciri iklan atau tautan yang berpotensi mengarah pada situs judi online, meliputi tawaran keuntungan tidak wajar, permintaan data pribadi atau rekening secara mendadak, serta penggunaan bahasa persuasif yang berlebihan. Pendekatan simulatif semacam ini sejalan dengan hasil kegiatan sosialisasi literasi digital di Desa Candisari yang mencatat peningkatan signifikan pada kemampuan peserta mengenali konten judi online dari 58,3 persen menjadi 91,7 persen setelah mengikuti simulasi serupa disertai pre-test dan post-test [2]. Meskipun kegiatan di SMAN 1 Warunggunung tidak menggunakan instrumen pre-test dan post-test terstandarisasi, pola peningkatan pemahaman yang teramati melalui respons peserta terhadap simulasi identifikasi modus judi online menunjukkan kecenderungan yang selaras dengan temuan tersebut, yakni adanya perbaikan kemampuan mengenali tanda-tanda konten berisiko setelah menerima edukasi terstruktur.



F. Diskusi Interaktif dan Respons Peserta

Sesi diskusi interaktif dan tanya jawab yang menjadi penutup rangkaian kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, dengan sebagian besar peserta secara aktif mengajukan pertanyaan maupun berbagi pengalaman pribadi terkait paparan iklan judi online yang pernah mereka temui. Beberapa peserta turut menyampaikan komitmen untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial dan bersedia mengedukasi teman sebaya mengenai bahaya judi online, sebuah indikasi bahwa kegiatan ini berpotensi menghasilkan efek berganda (*multiplier effect*) melalui mekanisme edukasi antarteman sebaya (*peer education*), sebagaimana juga ditemukan efektif pada kegiatan serupa yang melibatkan kolaborasi dengan komunitas pemuda setempat [2].

G. Faktor Pendukung dan Kendala Pelaksanaan

Beberapa faktor turut mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan, di antaranya dukungan penuh dari pihak manajemen SMAN 1 Warunggunung dalam menyediakan waktu, tempat, dan memfasilitasi kehadiran peserta didik, serta ketertarikan alami peserta terhadap topik yang bersinggungan langsung dengan keseharian digital mereka. Adapun kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu pelaksanaan yang membuat sesi diskusi tidak dapat menjangkau seluruh pertanyaan peserta secara mendalam, serta belum tersedianya instrumen evaluasi kuantitatif baku seperti pre-test dan post-test yang dapat mengukur secara terukur besaran peningkatan pemahaman peserta. Keterbatasan ini menjadi catatan penting untuk perbaikan pada pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

H. Implikasi dan Rekomendasi Tindak Lanjut

Hasil pelaksanaan kegiatan ini memperkuat temuan dari berbagai kegiatan pengabdian sejenis bahwa edukasi literasi digital yang disampaikan secara kontekstual dan interaktif efektif meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap risiko judi online [1][2][3][4][5]. Namun demikian, mengingat sifat kegiatan ini yang berlangsung satu kali (*single-shot intervention*), keberlanjutan dampak edukasi perlu didukung melalui program lanjutan yang lebih terstruktur, seperti pengintegrasian materi literasi digital dan pencegahan judi online ke dalam kurikulum bimbingan konseling sekolah, pembentukan kelompok duta literasi digital di kalangan siswa, serta penguatan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan pemerintah daerah dalam pengawasan aktivitas digital remaja [1][6]. Rekomendasi ini sejalan dengan temuan bahwa program literasi digital yang berkelanjutan dan didukung kolaborasi multipihak terbukti lebih efektif dalam membangun ketahanan remaja terhadap risiko digital dibandingkan intervensi yang bersifat satu kali [6].

I. Perbandingan dengan Kegiatan Pengabdian Sejenis

Untuk memperkaya interpretasi hasil, Tabel 2 menyajikan perbandingan antara kegiatan pengabdian di SMAN 1 Warunggunung dengan beberapa kegiatan pengabdian sejenis yang telah dipublikasikan pada rentang 2024–2026. Perbandingan ini menggunakan data sekunder dari masing-masing publikasi sebagai bahan refleksi, bukan sebagai uji statistik komparatif, mengingat perbedaan konteks, jumlah peserta, dan instrumen evaluasi pada masing-masing kegiatan.

Lokasi Kegiatan	Jumlah Peserta	Metode Evaluasi	Sumber
SMAN 1 Warunggunung (kegiatan ini)	37 siswa	Observasi kualitatif, diskusi, tanya jawab	
SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul	453 siswa	Kuesioner literasi digital dan judi online	
Desa Candisari (remaja & pemuda 15–25 tahun)	Tidak disebutkan spesifik	Pre-test dan post-test, simulasi identifikasi iklan	
SMK (lokasi tidak disebutkan spesifik)	Tidak disebutkan spesifik	Sosialisasi dan observasi partisipasi	
SMK PSM 2 Takeran, Magetan	Tidak disebutkan spesifik	Sosialisasi hukum dan diskusi	

Tabel 2. Perbandingan Kegiatan Pengabdian Literasi Digital dan Pencegahan Judi Online di Berbagai Sekolah

Perbandingan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa meskipun skala peserta pada kegiatan di SMAN 1 Warunggunung relatif lebih kecil dibandingkan kegiatan di SMA Negeri 1 Karangmojo yang melibatkan 453 peserta [1], kedalaman interaksi yang dapat dicapai melalui format seminar dengan jumlah peserta terbatas justru memungkinkan sesi diskusi dan tanya jawab berlangsung lebih intensif dan personal. Hal ini tercermin dari tingginya intensitas pertanyaan reflektif yang diajukan peserta serta kesediaan sejumlah peserta untuk secara terbuka membagikan pengalaman pribadi terkait paparan judi online. Di sisi lain, ketiadaan instrumen pre-test dan post-test terstandarisasi pada kegiatan ini, sebagaimana yang diterapkan pada kegiatan di Desa Candisari [2], menjadi keterbatasan metodologis yang perlu menjadi perhatian pada pelaksanaan kegiatan pengabdian serupa selanjutnya, mengingat instrumen kuantitatif akan memungkinkan pengukuran dampak edukasi secara lebih objektif dan dapat dibandingkan lintas kegiatan.

J. Refleksi Keterbatasan Kegiatan

Sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat berskala terbatas, pelaksanaan seminar ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui secara jujur.

Pertama, evaluasi dampak kegiatan sepenuhnya bersifat kualitatif dan observasional, sehingga tidak dapat menghasilkan ukuran kuantitatif yang presisi mengenai besaran peningkatan pemahaman peserta sebagaimana yang dapat dicapai melalui instrumen pre-test dan post-test. Kedua, durasi kegiatan yang berlangsung satu hari membatasi kedalaman pembahasan pada masing-masing submateri, terutama pada sesi strategi pencegahan yang idealnya memerlukan waktu lebih panjang untuk sesi praktik dan simulasi. Ketiga, keberlanjutan dampak edukasi terhadap perubahan perilaku digital peserta dalam jangka panjang belum dapat dipastikan tanpa adanya kegiatan pemantauan lanjutan (*follow-up*) setelah berakhir. Keterbatasan-keterbatasan ini menjadi masukan penting bagi tim pelaksana maupun pihak sekolah dalam merancang program edukasi literasi digital yang lebih komprehensif dan berkelanjutan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa seminar pendidikan “Generasi Cerdas Digital: Remaja Hebat Tanpa Judi Online” di SMAN 1 Warunggunung yang diikuti oleh 37 peserta didik berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta mengenai bahaya judi online, mencakup pengenalan karakteristik dan modus judi online, pemahaman terhadap dampaknya pada aspek pendidikan, sosial, ekonomi, dan psikologis, serta penguatan strategi pencegahan melalui literasi dan kecakapan digital. Tingginya partisipasi peserta dalam sesi diskusi dan tanya jawab, disertai kesediaan sejumlah peserta untuk berkomitmen mengubah perilaku digital dan mengedukasi teman sebaya, menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis seminar interaktif efektif digunakan sebagai upaya preventif di lingkungan sekolah menengah. Mengingat data nasional menunjukkan tren peningkatan keterlibatan remaja dalam judi online yang terus berlanjut, kegiatan semacam ini perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas cakupannya, disertai penggunaan instrumen evaluasi kuantitatif seperti pre-test dan post-test pada kegiatan berikutnya agar dampak program dapat diukur secara lebih terukur dan objektif. Kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, keluarga, dan pemerintah daerah tetap menjadi kunci penting dalam membangun generasi muda yang memiliki kecakapan digital, kemampuan berpikir kritis, serta ketahanan terhadap berbagai risiko di lingkungan digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada pihak manajemen dan dewan guru SMAN 1 Warunggunung atas dukungan, fasilitas, dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. K. Astria et al., “Membangun Literasi Digital dan Pencegahan Judi Online di SMA Negeri 1 Karangmojo Gunungkidul,” *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 289–307, 2026.
- [2] A. Syarif Nur Rohman et al., “Literasi Digital: Strategi Pencegahan Judi Online di Kalangan Remaja dan Pemuda Desa Candisari,” *Journal of Innovative and Creativity*, 2025.
- [3] “Peningkatan Literasi Digital Siswa SMK dalam Menghadapi Bahaya Judi Online,” *Publikasi Pengabdian Masyarakat*, 2025.
- [4] “Peningkatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Hukum Pencegahan Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Pelajar di SMK PSM 2 Takeran Kabupaten Magetan,” *Jurnal Daya-Mas*, 2024.
- [5] D. Syara, R. Harahap, and L. Budiarti, “Sosialisasi Dampak Judi Online pada Remaja,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2025.
- [6] “Literasi Digital Adaptif Sebagai Strategi Pencegahan Judi Online dan Penguatan Ketahanan Remaja: Studi Kasus di Kabupaten Tangerang,” *JEDBUS (Journal of Economic and Digital Business)*, vol. 2, no. 2, 2025.
- [7] D. F. Fasa, “Literatur Review: Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Kesehatan Mental,” *Universitas Airlangga*, 2024.
- [8] K. T. Widhiatanti and D. H. Tobing, “Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review,” 2024.
- [9] A. Laras et al., “Analisis Dampak Judi Online di Indonesia,” *Journal of Social Humanities and Education*, vol. 3, no. 2, pp. 320–331, 2024.
- [10] “Stres dan Dampak Psikologis Kecanduan Judi Online pada Remaja: Studi Kualitatif,” *Jurnal Sosial dan Humaniora*, vol. 3, no. 3, pp. 281–290, 2026.
- [11] CNN Indonesia, “PPATK Beber 103 Ribu Anak-Remaja Terhubung Transaksi Judi Online,” 2026. [Online]. Available: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20260723091346-92-1383923/ppatk-beber-103-ribu-anak-remaja-terhubung-transaksi-judi-online>
- [12] Kompas.com, “Jakarta dan Jabar Terbesar Kasus Judi Online, Usia 10-20 Tahun Sudah Terpapar,” 2025. [Online]. Available: <https://nasional.kompas.com/read/2025/05/09/07450401/>
- [13] Tempo.co, “PPATK: Ada 1 Juta Pemain Judi Online di Indonesia pada Kuartal Pertama 2025,” 2025. [Online]. Available: <https://www.tempo.co/hukum/>
- [14] Kementerian Komunikasi dan Informatika RI dan Katadata Insight Center, “Status Literasi Digital Indonesia 2023–2024,” *Laporan Survei Nasional, Kominfo*, Jakarta, 2024.
- [15] Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, “Hasil Pengukuran Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) Tahun 2024,” *Kominfo*, Jakarta, 2024.