

Peningkatan Literasi Digital Siswa SMK dalam Menghadapi Bahaya Judi Online

Improving Digital Literacy to SMK Taruna Tekno Nusantara Students in Facing the Dangers of Online Gambling

**Mikha Dayan Sinaga^{a,1}, Peter Jaya Negara Simanjuntak^{b,2}, Mutiha Aristo Ravel^{c,3},
Noprita Elisabeth Sianturi^{d,4}, Charistian Hia^{e,5}**

^{a,b,c,e}Universitas Satya Terra Bhinneka, Medan, Indonesia

^dUniversitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

mikhadayan88@gmail.com¹, pejayra@satyaterabbhinneka.ac.id², mutihaaristo@satyaterabbhinneka.ac.id³,
novry_idk@ymail.com⁴, charistianhia@gmail.com⁵

ABSTRAK

Peningkatan penggunaan teknologi digital di kalangan siswa SMK telah membawa dampak positif dalam hal akses informasi dan pengembangan keterampilan. Namun, fenomena ini juga membuka celah bagi munculnya ancaman judi online, yang semakin meluas di kalangan remaja. Judi online sering kali menasar kelompok usia muda melalui game dan aplikasi yang tampak tidak berbahaya, yang dapat mengarah pada kecanduan dan kerugian finansial. Di sisi lain, tingkat literasi digital di kalangan siswa SMK masih tergolong rendah. Meskipun mereka terampil dalam menggunakan perangkat digital, banyak yang tidak memahami risiko yang ada, seperti bahaya judi online. Kurangnya pemahaman ini diperparah oleh keterbatasan pendidikan tentang etika digital dan penggunaan internet yang bijak di sekolah, serta kurangnya kesadaran di kalangan orang tua dan guru mengenai potensi risiko tersebut. Pentingnya literasi digital menjadi solusi untuk masalah ini, karena dengan pemahaman yang baik, siswa dapat mengenali dan menghindari bahaya judi online. Namun, program pendidikan tentang literasi digital dan pencegahan judi online masih terbatas, dan banyak sekolah yang kekurangan sumber daya untuk memberikan pelatihan yang memadai. Sebagai solusi, diperlukan program pemberdayaan bagi siswa SMK melalui pelatihan literasi digital yang bertujuan meningkatkan kesadaran mereka tentang risiko judi online, serta mengajarkan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Program ini juga membutuhkan dukungan dari pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan sehat bagi siswa. Target luaran dari kegiatan ini ialah karya ilmiah yang terbit di jurnal nasional ber-ISSN. Kegiatan yang akan dilakukan dimulai dari pemberian pretest kepada siswa untuk melihat pengetahuan siswa terhadap judi online. Setelah itu dilakukan penyuluhan terhadap dampak negative judi online. Kemudian dilakukan posttest untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipaparkan.

Kata Kunci : Pengabdian Kepada Masyarakat; Judi Online; Siswa; Literasi Digital.

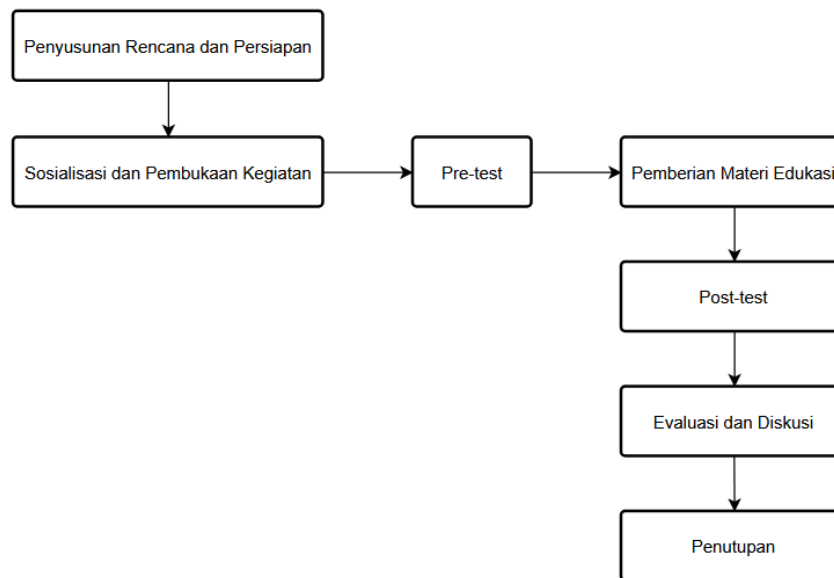
ABSTRACT

The increasing use of digital technology among vocational school students has had a positive impact in terms of access to information and skills development. However, this phenomenon has also opened up a gap for the emergence of online gambling threats, which are increasingly widespread among teenagers. Online gambling often targets young age groups through games and applications that seem harmless, which can lead to addiction and financial loss. On the other hand, the level of digital literacy among vocational school students is still relatively low. Although they are skilled in using digital devices, many do not understand the risks involved, such as the dangers of online gambling. This lack of understanding is exacerbated by limited education on digital ethics and wise internet use in schools, as well as a lack of awareness among parents and teachers regarding these potential risks. The importance of digital literacy is a solution to this problem, because with a good understanding, students can recognize and avoid the dangers of online gambling. However, educational programs on digital literacy and online gambling prevention are still limited, and many schools lack the resources to provide adequate training. As a solution, an empowerment program is needed for vocational school students through digital literacy training that aims to increase their awareness of the risks of online gambling, as well as teach them the responsible use of technology. This program also requires support from schools, parents, and the community to create a safe and healthy digital environment for students. The target output of this activity is scientific papers published in national journals with ISSN. The

mengajarkan siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan tidak terjebak dalam perilaku yang merugikan diri mereka sendiri.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan untuk PkM ini disusun dengan pendekatan yang terstruktur dan berfokus pada pengembangan pengetahuan dan perubahan perilaku siswa. Berikut adalah metode pelaksanaan yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Penyusunan Rencana dan Persiapan
 - a. Menyusun rencana kegiatan secara rinci, termasuk jadwal, materi yang akan diajarkan, dan sumber daya yang dibutuhkan (alat bantu, platform online, dll).
 - b. Membentuk tim pelaksana yang terdiri dari mahasiswa pengurus PkM dan pihak yang terlibat dari sekolah.
 - c. Menyusun materi presentasi, dan alat bantu lainnya, seperti video, infografis, dan lain sebagainya.
2. Sosialisasi dan Pembukaan Kegiatan
 - a. Mengadakan pertemuan awal dengan siswa untuk menjelaskan tujuan dan manfaat dari kegiatan ini [15].
 - b. Melakukan sosialisasi kepada siswa tentang apa itu judi online, bagaimana bahayanya, dan mengapa mereka perlu mengetahui cara melindungi diri dari risiko ini.
3. Pre-test

Memberikan beberapa soal pre-test kepada siswa dengan memanfaatkan google form untuk melihat pengetahuan siswa terhadap judi online.
4. Pemberian Materi Edukasi

Menyajikan materi menggunakan berbagai format, seperti ceramah, video dokumenter, dan studi kasus, agar siswa dapat memahami secara mendalam.
5. Post-test

Post-test diberikan kepada siswa untuk melihat peningkatan pengetahuan siswa terhadap bahaya judi online.

6. Evaluasi dan Diskusi

- a. Melakukan evaluasi dengan tanya jawab atau diskusi kelompok untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
- b. Mengadakan kuis atau sesi tanya jawab untuk menguji pengetahuan mereka tentang cara mengidentifikasi dan menghindari judi online.
- c. Menggunakan hasil evaluasi ini untuk memperbaiki materi atau cara penyampaian di masa yang akan datang.

7. Penutup

Penutupan dilakukan dengan penyampaian rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat karena telah sukses melakukan kegiatan PkM. Selanjutnya dilakukan sesi foto Bersama sebagai dokumentasi kegiatan.

3. HASIL DAN DAMPAK PELAKSANAAN

A. Hasil Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 04 Februari 2025 di SMK Taruna Tekno Nusantara berupa edukasi dan peningkatan literasi digital terkait dampak yang diakibatkan oleh judi online.

1. Berikut beberapa foto kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat:





Gambar 2. Pemberian Materi Kegiatan PkM di SMK Taruna Tekno Nusantara





Gambar 3. Foto Bersama Kepala Sekolah dan Siswa SMK Taruna Tekno Nusantara

2. Beberapa hasil yang diharapkan dari kegiatan ini antara lain:
 - a. Peningkatan pengetahuan siswa terhadap bahaya judi online.
 - b. Peningkatan pengetahuan siswa terhadap perbedaan antara game online dan judi online.
 - c. Peningkatan pengetahuan siswa terhadap mekanisme judi online yang tidak akan memberikan kemenangan kepada penggunanya.
 - d. Siswa dapat menjadi agen perubahan dengan melakukan pencegahan pengguna judi online di Masyarakat.

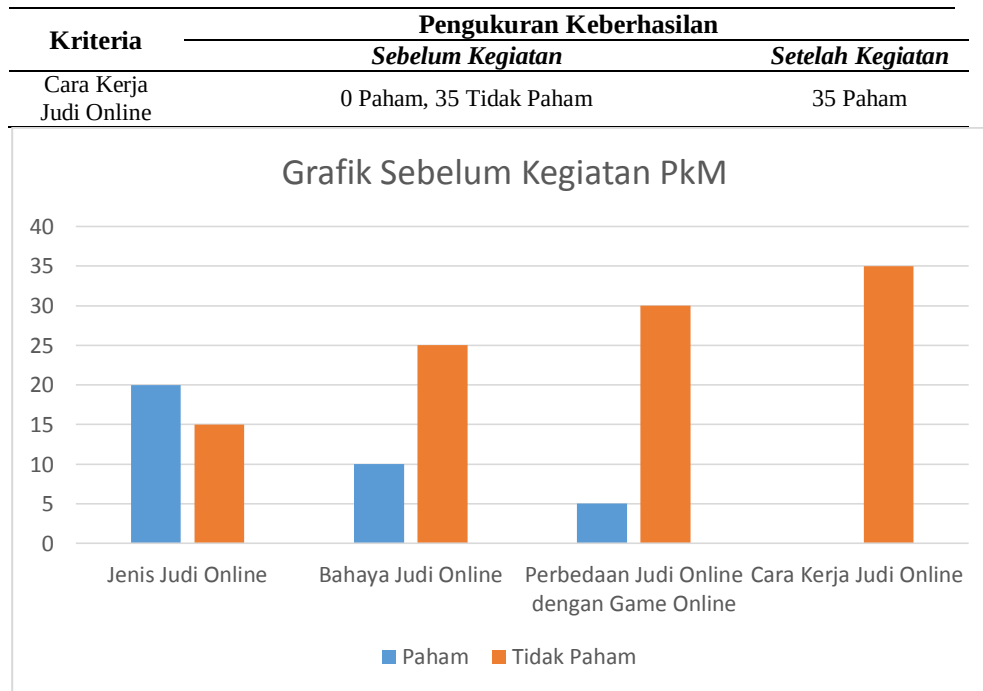
B. Dampak Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa-siswi SMK Taruna Tekno Nusantara terhadap bahaya judi online. Beberapa dampak yang diharapkan antara lain:

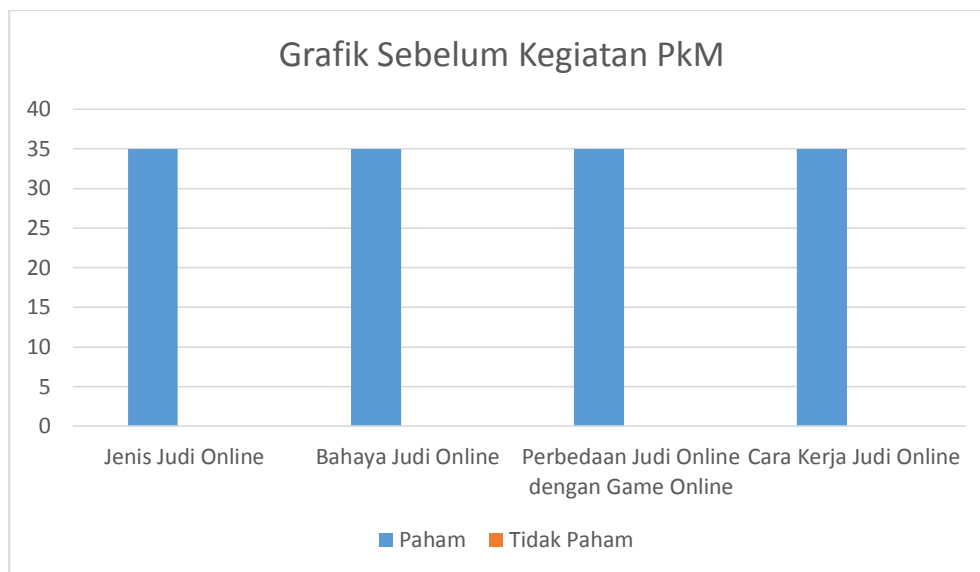
1. Dampak Terhadap Siswa
 - a. Peningkatan Kesadaran: Siswa akan lebih peka terhadap bahaya judi online dan dapat mengenali tanda-tanda atau tawaran yang mengarah pada perjudian. Kesadaran ini akan membantu mereka membuat keputusan yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi [16]. Adapun peningkatan pengetahuan siswa-siswi terhadap bahaya judi online dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 1. Dampak Pelaksanaan Kegiatan PkM

Kriteria	Pengukuran Keberhasilan	
	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Jenis Judi Online	20 Paham, 15 Tidak Paham	35 Paham
Bahaya Judi Onlie	10 Paham, 25 Tidak Paham	35 Paham
Perbedaan Judi Online dengan Game Online	5 Paham, 30 Tidak Paham	35 Paham



Gambar 4. Grafik Pengetahuan Siswa Terhadap Bahaya Judi Online Sebelum Kegiatan PkM



Gambar 5. Grafik Pengetahuan Siswa Terhadap Bahaya Judi Online Setelah Kegiatan PkM

- b. Kemampuan Literasi Digital yang Lebih Baik: Dengan pembekalan dan workshop yang diberikan, siswa akan lebih mahir dalam menggunakan internet secara sehat dan aman. Mereka akan mampu mengidentifikasi informasi yang benar dan memverifikasi sumber berita atau tawaran yang mereka terima di dunia maya.
- c. Perubahan Perilaku dan Kebiasaan: Setelah mengikuti kegiatan ini, siswa diharapkan dapat menghindari situs atau aplikasi yang berhubungan dengan judi online dan memilih untuk

lebih bijak dalam berinteraksi dengan teknologi, serta tidak terpengaruh oleh ajakan judi yang sering tersebar di internet.

2. Dampak Terhadap Sekolah

- a. Meningkatkan Reputasi Sekolah: Sekolah yang mendukung program peningkatan literasi digital akan dikenang sebagai lembaga pendidikan yang peduli terhadap perkembangan teknologi dan bahaya yang menyertainya, yang dapat meningkatkan reputasi di mata masyarakat.
- b. Lingkungan Sekolah yang Lebih Aman: Dengan meningkatnya pemahaman siswa mengenai bahaya judi online, lingkungan sekolah akan menjadi lebih aman dan bebas dari pengaruh negatif teknologi, sehingga siswa bisa lebih fokus pada proses belajar.
- c. Keterlibatan Pihak Sekolah: Kegiatan ini juga dapat melibatkan guru dan staf sekolah dalam pengembangan program literasi digital, yang meningkatkan kolaborasi dalam menciptakan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi yang sehat di sekolah.

3. Dampak Terhadap Masyarakat

- a. Perubahan Persepsi Masyarakat: Kampanye edukasi yang dilakukan oleh siswa dapat menjangkau orang tua, teman-teman, dan masyarakat sekitar sekolah. Hal ini bisa membantu masyarakat lebih memahami pentingnya pengawasan terhadap penggunaan internet oleh remaja dan memahami bahaya judi online.
- b. Menjadi Model untuk Sekolah Lain: Keberhasilan program ini dapat menjadi contoh bagi sekolah lain untuk menjalankan program serupa, sehingga dampaknya bisa meluas dan mencakup lebih banyak siswa di tingkat yang lebih luas.
- c. Meningkatkan Kolaborasi dengan Pihak Luar: Kemitraan dengan organisasi terkait dapat memperkuat dampak program ini dan menciptakan jaringan yang mendukung pencegahan judi online dalam skala yang lebih besar.

4. KESIMPULAN

Program PKM "Peningkatan Literasi Digital Siswa SMK dalam Menghadapi Bahaya Judi Online" bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya judi online dan memperkuat keterampilan literasi digital mereka agar dapat menggunakan teknologi secara bijak dan aman. Dengan melibatkan berbagai kegiatan edukatif seperti peningkatan literasi digital, pemberian materi dan diskusi, program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mengurangi potensi risiko yang dihadapi oleh siswa terkait judi online. Melalui pelaksanaan kegiatan yang terstruktur, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang bahaya judi online, tetapi juga belajar cara melindungi diri mereka di dunia digital. Program ini juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang lebih aman di sekolah dan masyarakat serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara lebih bertanggung jawab. Keberhasilan program ini dapat diukur melalui peningkatan pemahaman siswa yang tercermin dalam hasil evaluasi, perubahan perilaku mereka dalam menggunakan internet, serta dampak positif yang dirasakan oleh sekolah dan masyarakat. Dengan melibatkan berbagai pihak, seperti guru, orang tua, dan lembaga terkait, program ini memiliki potensi untuk memberikan dampak jangka panjang dalam menciptakan generasi yang lebih melek teknologi dan aman dari pengaruh negatif seperti judi online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Satya Terra Bhinneka atas dukungan yang diberikan untuk keberhasilan kegiatan PkM ini. Penulis juga berterima kasih kepada SMK Taruna Tekno Nusantara karena telah melungakan waktu dan tenaga demi suksesnya kegiatan PkM ini.

REFERENSI

- [1] I. Irwanto *et al.*, “SOSIALISASI SERTA UPAYA PENCEGAHAN JUDI DAN PEMINJAMAN SECARA ON-LINE DI DESA KORANJI KECAMATAN PULOSARI PANDEGLANG,” *J. Pengabd. Mandiri*, vol. 3, no. 9, pp. 813–824, 2024.
- [2] R. Zulfikar, C. Adinda, G. Katim, D. M. Rinjani, S. Sonny, and K. Nurul, “Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi Online dan Pinjaman Online dalam Upaya Penegakan dan Perlindungan Hukum bagi Masyarakat Desa Banyusari,” *Acad. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [3] A. Najemi, Haryadi, Hartati, and N. Herlina, “Meningkatkan Pemahaman Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Terhadap Bahaya dan Dampak Permainan Judi Melalui Game Online,” *JOONG-KI J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 78–88, 2024.
- [4] V. Sugiharto *et al.*, “Edukasi Pencegahan Judi Online dan Narkoba Terhadap Masyarakat di Jorong Bayang Tengah,” *ARDHI J. Pengabd. dalam Negri*, vol. 2, no. 5, 2024.
- [5] S. D. Siregar, A. Anas, A. H. Lubis, and A. Kholilah, “Edukasi Pencegahan Narkoba dan Judi Online di Jorong Muara Tapus,” *J. Abdimas ADPI Sos. Hum.*, vol. 5, no. 4, pp. 29–38, 2024, doi: 10.47841/jsoshum.v5i4.428.
- [6] D. P. Sari, L. Triana, D. K. Siregar, and A. Amalia, “Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) Illegal Dan Judi Online (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten,” *J. Pengabd. Sos.*, vol. 1, no. 11, pp. 2090–2096, 2024.
- [7] F. Ahmad, Hartana, and P. A. H. Setiawan, “Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia,” *Mutiara Multidiciplinary Sci. J.*, vol. 2, no. 12, pp. 1–9, 2024.
- [8] A. Pulungan, E. C. Pebruani, M. Netti, and F. Satria, “Implementasi Kuliah Kerja Dakwah dalam Edukasi Bahaya Judi Online di Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–52, 2024.
- [9] M. Hidayat, Y. Mahendra, and R. P. Hidjriana, “Edukasi Pencegahan Judi Online , Napza , dan Tantangan Kesehatan Mental bagi Gen-Z,” *J. Pengabd. Masy. BANGSA*, vol. 2, no. 7, pp. 2492–2496, 2024.
- [10] H. Patricia *et al.*, “INTERVENSI SOSIAL PERILAKU JUDI ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA,” *LIBEROSIS*, vol. 10, no. 2, pp. 0–5, 2025.
- [11] S. Suyono *et al.*, “Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon,” *J. Pengabd. Masy. Waradin*, vol. 4, no. September, 2024.
- [12] W. Nopriansyah, D. Noviani, M. N. Yanti, and Choiriyah, “SOSIALISASI BAHAYA YANG TERSEMBUNYI DIBALIK JUDI ONLINE BAGI MAHASISWA,” *Jubaedah J. Pengabd. dan Edukasi Sekol.*, vol. 4, no. 3, pp. 750–756, 2024.
- [13] F. Chaniago *et al.*, “Pencegahan Judi Online Terhadap Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusantara*, vol. 5, no. 3, pp. 3640–3646, 2024.
- [14] E. C. Pebruani and A. Albajuri, “Sosialisasi Bahaya Judi Online terhadap Kehidupan Masyarakat di Desa Kubang Jaya, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 22–29, 2024.
- [15] R. Kusumaningsih and Suhardi, “Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat,” *ADMA J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.30812/adma.v4i1.2767.
- [16] R. Abidin, “Bimbingan dan Pendampingan Anak LKSA Suara Hati Terhadap Ancaman Judi Online,” *MELAYANI*, vol. 2, no. 1, pp. 53–58, 2025.

