

Edukasi Literasi Digital dan Pencegahan Judi Online bagi Peserta Didik di MTs Negeri 3 Buton

Harun¹, Hari Windu Asrini²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Received : 13 Mei 2026, Revised : 30 Mei 2026, Published : 11 Juni 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Harun

E-mail: harun@webmail.umm.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik melalui edukasi penggunaan media sosial secara bijak serta pencegahan praktik judi online di MTs Negeri 3 Buton. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk seminar edukatif dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan peserta didik sebagai sasaran utama. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, diskusi interaktif, sesi tanya jawab, serta observasi terhadap keterlibatan dan respons peserta selama kegiatan berlangsung. Materi yang diberikan difokuskan pada pemahaman literasi digital, etika bermedia sosial, kemampuan memilah informasi, serta dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan oleh judi online. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai penggunaan media digital yang sehat dan bertanggung jawab. Peserta juga mulai mampu mengenali ciri-ciri konten negatif dan memahami risiko yang dapat ditimbulkan dari praktik judi online di lingkungan digital. Selain itu, kegiatan ini mendorong tumbuhnya sikap kritis dan kesadaran peserta dalam memanfaatkan media sosial secara lebih bijak. Dengan demikian, edukasi literasi digital melalui seminar partisipatif dapat menjadi langkah preventif dalam membentuk perilaku digital yang positif di lingkungan pendidikan dan masyarakat.

Kata kunci - literasi digital, media sosial, judi online, edukasi, peserta didik

Abstract

This community service activity aimed to improve students' digital literacy through education on responsible social media use and the prevention of online gambling practices at MTs Negeri 3 Buton. The program was conducted in the form of an educational seminar using a participatory approach that actively involved students as the main participants. The methods applied in this activity included material presentation, interactive discussions, question-and-answer sessions, and observation of participants' engagement and responses throughout the program. The materials focused on digital literacy awareness, social media ethics, the ability to evaluate and filter information, and the social and economic impacts of online gambling. The results indicated an improvement in participants' understanding of healthy and responsible digital media use. Participants also became more capable of identifying harmful online content and understanding the risks associated with online gambling in digital environments. In addition, the activity encouraged the development of critical awareness and more responsible behavior in the use of social media. Therefore, participatory digital literacy education can serve as a preventive effort to foster positive digital behavior within educational and community settings.

Keywords - digital literacy, social media, online gambling, education, students

How To Cite : Harun, H., & Asrini, H. W. (2026). Edukasi Literasi Digital dan Pencegahan Judi Online bagi Peserta Didik di MTs Negeri 3 Buton. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(4), 5104 - 5115. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i4.1359>

Copyright ©2026 Harun Harun, Hari Windu Asrini

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di bidang pendidikan (Gomez-Galan, 2018). Kehadiran internet dan media sosial memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, serta mengembangkan jejaring sosial secara lebih luas. Media sosial saat ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari aktivitas belajar dan interaksi sehari-hari remaja (Barati, 2023). Kemudahan akses terhadap telepon pintar dan jaringan internet menyebabkan penggunaan media sosial di kalangan pelajar terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu (Rahmah et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tumbuh dalam lingkungan digital yang terbuka dan sangat dekat dengan perkembangan teknologi.

Perubahan pola komunikasi dan interaksi sosial akibat perkembangan teknologi turut memengaruhi cara peserta didik belajar dan memperoleh informasi. Peserta didik pada era sekarang lebih banyak berinteraksi melalui ruang digital dibandingkan melalui komunikasi langsung. Berbagai platform media sosial seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, dan YouTube telah menjadi media yang paling sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Media sosial tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana mencari informasi, berdiskusi, hingga mengakses materi pembelajaran. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa media digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan generasi muda (Subaveerapandiyani & Sinha, 2022).

Media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan peserta didik karena mampu memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri. Melalui media sosial, peserta didik dapat memperoleh informasi secara cepat, memperluas wawasan, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta menyalurkan kreativitas melalui berbagai konten edukatif dan produktif. Namun demikian, penggunaan media sosial yang tidak disertai dengan kemampuan literasi digital yang memadai berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penyebaran informasi yang tidak valid, cyberbullying, hingga perubahan perilaku sosial yang kurang sehat. Oleh karena itu, kemampuan literasi digital menjadi kebutuhan penting agar peserta didik mampu memanfaatkan media sosial secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab (Arianto, 2021).

Rendahnya kemampuan dalam memilah informasi, memahami etika bermedia, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab menyebabkan peserta didik rentan terhadap berbagai risiko digital. Fenomena penyebaran informasi palsu, perundungan siber, ujaran kebencian, kecanduan media sosial, hingga paparan konten negatif menjadi persoalan yang semakin sering ditemukan di kalangan remaja. Menurut Rianto dan Sukmawati (2021), penggunaan media sosial tanpa disertai kemampuan literasi digital yang memadai dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Remaja yang tidak memiliki kemampuan literasi digital yang baik cenderung mudah terpengaruh oleh informasi yang belum jelas kebenarannya serta lebih rentan terhadap pengaruh negatif dari lingkungan digital.

Selain itu, penggunaan media sosial yang tidak terkontrol juga dapat memengaruhi kesehatan mental dan perilaku sosial peserta didik. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi sering kali menyebabkan remaja mengalami penurunan konsentrasi belajar, ketergantungan terhadap gawai, hingga berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Tidak sedikit peserta didik yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi perlu disertai dengan kemampuan pengendalian diri dan kesadaran dalam memanfaatkan media digital secara sehat dan produktif (Nurhayati et al., 2025).

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik pada era perkembangan teknologi saat ini. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Gomez-Galan (2018) menjelaskan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam membangun kesadaran kritis peserta didik terhadap penggunaan media dan teknologi. Dengan kemampuan literasi digital yang baik, peserta didik diharapkan mampu menggunakan media sosial secara sehat, aman, dan produktif.

Literasi digital juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter peserta didik di lingkungan pendidikan. Kemampuan berpikir kritis, memahami etika komunikasi, menghargai privasi digital, serta menghindari penyebaran informasi yang tidak benar merupakan bagian penting dalam penguatan

literasi digital. Oleh karena itu, pendidikan literasi digital tidak hanya menekankan aspek keterampilan teknologi, tetapi juga nilai-nilai moral dan tanggung jawab dalam penggunaan media digital (Hidayat et al., 2024). Penguatan literasi digital di sekolah menjadi langkah strategis dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi yang semakin kompleks.

Salah satu permasalahan digital yang saat ini mendapat perhatian serius adalah meningkatnya praktik judi online di kalangan masyarakat, termasuk remaja dan pelajar. Kemajuan teknologi informasi serta kemudahan akses internet menyebabkan berbagai bentuk perjudian digital semakin mudah dijangkau melalui telepon pintar, situs web, aplikasi, maupun promosi yang tersebar di media sosial. Kondisi tersebut membuat peserta didik rentan terpapar konten perjudian sejak usia dini. Selain menimbulkan risiko kecanduan, judi online juga berpotensi memengaruhi perilaku sosial, kondisi psikologis, serta prestasi akademik remaja. Oleh karena itu, diperlukan upaya penguatan literasi digital dan pengawasan yang lebih intensif agar peserta didik mampu memahami risiko serta dampak negatif dari aktivitas perjudian digital (Rohmah & Khodijah, 2024)

Kondisi ini menyebabkan remaja menjadi kelompok yang cukup rentan terpapar praktik perjudian digital. Selain berdampak pada kondisi ekonomi, judi online juga dapat memengaruhi kesehatan mental, perilaku sosial, dan motivasi belajar peserta didik. Igomu et al. (2024) menyebutkan bahwa praktik judi online dapat menimbulkan perilaku adiktif serta berbagai persoalan sosial yang merugikan individu maupun lingkungan sekitar. Kecanduan judi online dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan mengontrol diri, menurunnya prestasi belajar, bahkan munculnya perilaku menyimpang akibat dorongan untuk memperoleh keuntungan secara instan.

Paparan terhadap judi online di kalangan pelajar sering kali terjadi melalui iklan media sosial, permainan digital, maupun pengaruh lingkungan pertemanan. Beberapa platform digital bahkan menampilkan promosi perjudian secara terselubung sehingga sulit dikenali oleh peserta didik. Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai dampak negatif judi online menyebabkan sebagian remaja belum mampu menyadari risiko yang dapat ditimbulkan dari aktivitas tersebut. Apabila tidak diantisipasi sejak dini, praktik judi online berpotensi memengaruhi perkembangan karakter dan perilaku peserta didik. Pemerintah Indonesia sendiri terus melakukan berbagai upaya penanganan melalui pemblokiran situs judi online dan pengawasan aktivitas digital yang berkaitan dengan perjudian daring (Reuters, 2024).

Maraknya praktik judi online menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan individu dalam memahami risiko serta melindungi diri dari berbagai ancaman di ruang digital. Peserta didik perlu memiliki kecakapan untuk mengenali konten yang berpotensi merugikan, menilai kebenaran informasi, memahami konsekuensi dari aktivitas digital yang dilakukan, serta menerapkan etika dalam penggunaan media digital. Penguatan literasi digital menjadi langkah penting untuk membentuk sikap kritis dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, edukasi mengenai bahaya judi online perlu dilakukan secara berkelanjutan di lingkungan pendidikan sebagai bagian dari upaya preventif untuk melindungi peserta didik dari pengaruh negatif dunia digital (Terttiaavini & Saputra, 2022)

Madrasah memiliki peran penting dalam membentuk perilaku digital peserta didik melalui berbagai kegiatan edukatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Pendidikan literasi digital tidak hanya diarahkan pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan perangkat dan media digital, tetapi juga bertujuan menanamkan etika, tanggung jawab, serta kesadaran dalam berinteraksi di ruang digital. Melalui penguatan literasi digital, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media sosial secara bijak, menghindari penyebaran informasi yang tidak benar, serta memahami berbagai risiko yang dapat muncul dari penggunaan internet yang tidak terkendali. Dalam konteks tersebut, edukasi mengenai penggunaan media sosial secara sehat dan pencegahan judi online menjadi bagian penting dari upaya pembinaan karakter dan perlindungan peserta didik di lingkungan sekolah (Hidayat et al., 2024).

Guru dan madrasah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter digital peserta didik melalui lingkungan belajar yang edukatif, aman, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi. Penguatan literasi digital dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan, seperti pembelajaran berbasis teknologi, pelatihan literasi digital, seminar edukasi, serta pendampingan dalam penggunaan media sosial secara bijak. Upaya tersebut diperlukan agar peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan teknis dalam menggunakan media digital, tetapi juga memahami etika,

keamanan, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital. Dengan adanya pembinaan yang berkelanjutan dari guru dan madrasah, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media sosial secara lebih kritis, produktif, dan terhindar dari berbagai bentuk penyalahgunaan teknologi digital (Hakim & Rohyana, 2025).

Beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa edukasi literasi digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menggunakan media sosial secara lebih sehat dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Oktavianti dan Paramita (2020) menunjukkan bahwa edukasi media sosial dapat meningkatkan kesadaran pelajar terhadap pentingnya etika digital dan keamanan informasi di ruang maya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zonyfar et al. (2022) juga menjelaskan bahwa penguatan literasi digital di lingkungan sekolah mampu membantu peserta didik dalam memilah informasi dan menghindari dampak negatif penggunaan media sosial.

Selain itu, kegiatan edukasi mengenai bahaya judi online yang ditujukan kepada kalangan remaja menunjukkan bahwa pendekatan seminar, sosialisasi, dan diskusi interaktif cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap risiko perjudian digital. Melalui metode yang partisipatif, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi mengenai dampak sosial, psikologis, dan finansial dari judi online, tetapi juga didorong untuk terlibat aktif dalam proses diskusi dan refleksi terhadap berbagai kasus yang terjadi di lingkungan sekitar. Pendekatan tersebut dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan edukatif yang melibatkan komunikasi dua arah perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya preventif dalam melindungi remaja dari pengaruh negatif perjudian digital (Naldi et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Negeri 3 Buton, sebagian besar peserta didik telah aktif menggunakan telepon pintar dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, pemahaman mengenai etika digital, kemampuan memilah informasi, serta kesadaran terhadap bahaya judi online masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak kegiatan edukatif yang secara khusus membahas literasi digital dan pencegahan judi online di lingkungan sekolah tersebut. Kondisi tersebut menjadi alasan penting dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MTs Negeri 3 Buton melalui seminar edukasi literasi digital.

Kegiatan seminar edukasi dipilih karena dinilai mampu memberikan pemahaman secara langsung dan partisipatif kepada peserta didik. Melalui seminar, peserta tidak hanya memperoleh materi, tetapi juga dapat berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pengalaman terkait penggunaan media sosial dan persoalan digital yang mereka hadapi. Pendekatan partisipatif diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan kontekstual sehingga mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Materi seminar difokuskan pada penguatan literasi digital, etika bermedia sosial, kemampuan memilah informasi, serta pemahaman mengenai dampak negatif judi online. Kegiatan ini juga diarahkan untuk membangun kesadaran peserta didik agar lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial dan tidak mudah terpengaruh oleh konten negatif yang beredar di ruang digital. Dengan adanya kegiatan edukasi ini, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara lebih sehat, aman, dan produktif.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai literasi digital, membangun kesadaran tentang penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab, serta mencegah keterpaparan terhadap praktik judi online di lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan menumbuhkan sikap kritis peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital sehingga tercipta perilaku digital yang sehat dan positif di lingkungan pendidikan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk seminar edukasi literasi digital dengan pendekatan edukatif-partisipatif. Pendekatan tersebut dipilih karena dianggap mampu menciptakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta secara aktif selama kegiatan berlangsung. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya menerima materi secara satu arah, tetapi juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta merefleksikan pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial dan teknologi digital. Pendekatan partisipatif dinilai penting untuk meningkatkan keterlibatan peserta sehingga materi yang disampaikan

dapat dipahami secara lebih kontekstual dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 April 2026 pukul 09.00–11.00 WITA bertempat di MTs Negeri 3 Buton. Sasaran kegiatan adalah peserta didik tingkat menengah yang berjumlah 45 orang. Selain peserta didik, kegiatan juga melibatkan guru sebagai bagian dari lingkungan pendidikan yang mendukung pelaksanaan kegiatan seminar. Pemilihan sasaran dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan bahwa peserta didik merupakan kelompok yang aktif menggunakan media sosial dan memiliki intensitas interaksi yang cukup tinggi di ruang digital. Kondisi tersebut dinilai relevan dengan tujuan kegiatan yang berfokus pada penguatan literasi digital dan peningkatan kewaspadaan terhadap berbagai risiko digital, khususnya praktik judi online yang saat ini semakin mudah ditemukan melalui media sosial dan internet.

Metode seminar edukasi dipilih karena dinilai efektif dalam memberikan pemahaman kepada peserta secara langsung melalui penyampaian materi yang komunikatif dan interaktif. Kegiatan seminar dirancang dalam suasana yang terbuka agar peserta merasa lebih nyaman untuk berdiskusi dan menyampaikan pengalaman mereka terkait penggunaan media sosial. Melalui metode ini, peserta diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga memiliki kesadaran kritis terhadap dampak penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari.

Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi materi mengenai literasi digital, etika bermedia sosial, keamanan digital, serta pengenalan bentuk dan karakteristik praktik judi online. Materi disusun dalam bentuk slide presentasi, lembar informasi, dan contoh kasus yang diambil dari fenomena aktual yang sering ditemukan di masyarakat maupun media digital. Penyusunan materi dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman peserta didik sehingga bahasa dan contoh yang digunakan lebih mudah dipahami. Selain itu, materi juga disusun secara kontekstual dengan mengaitkan persoalan digital yang sering dihadapi peserta dalam kehidupan sehari-hari.

Alat yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan meliputi laptop, proyektor, pengeras suara, serta media visual pendukung lainnya yang digunakan untuk menunjang proses penyampaian materi. Penggunaan media visual dilakukan untuk membantu peserta memahami materi secara lebih jelas dan menarik. Selain itu, pemanfaatan contoh gambar, ilustrasi, dan studi kasus juga dilakukan untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum kegiatan seminar berlangsung. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi seminar, penentuan jadwal kegiatan, koordinasi dengan pihak sekolah, serta penyiapan administrasi dan perlengkapan kegiatan. Koordinasi dengan pihak sekolah dilakukan untuk memastikan kesiapan tempat, peserta, serta dukungan teknis lainnya selama kegiatan berlangsung. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan identifikasi awal terhadap kondisi peserta didik terkait penggunaan media sosial dan pemahaman mereka mengenai literasi digital.

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian tujuan seminar kepada peserta. Selanjutnya, pemateri menyampaikan materi utama yang mencakup konsep dasar literasi digital, penggunaan media sosial secara bijak, etika komunikasi di ruang digital, dampak negatif penggunaan media sosial yang tidak terkontrol, serta bahaya praktik judi online. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada sesi literasi digital, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya kemampuan memilah informasi, mengenali berita palsu, menjaga keamanan data pribadi, serta menggunakan media sosial secara bertanggung jawab. Peserta juga diberikan penjelasan mengenai dampak negatif penggunaan media sosial secara berlebihan, seperti kecanduan gawai, penurunan konsentrasi belajar, dan risiko perundungan siber. Selain itu, peserta diarahkan untuk memahami pentingnya etika dalam berkomunikasi di ruang digital agar mampu menciptakan interaksi yang sehat dan positif di media sosial.

Materi mengenai judi online difokuskan pada pengenalan bentuk, karakteristik, dan dampak negatif perjudian digital bagi remaja. Peserta diberikan pemahaman mengenai modus promosi judi online yang sering muncul melalui media sosial, permainan digital, maupun tautan tertentu di internet. Pemateri juga menjelaskan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang dapat ditimbulkan akibat keterlibatan dalam praktik judi online. Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan peserta sehingga lebih mudah dipahami.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif dan tanya jawab. Pada sesi ini peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berbagi pengalaman mengenai penggunaan media sosial serta persoalan digital yang mereka hadapi. Diskusi dilakukan secara terbuka agar peserta lebih aktif dan berani mengemukakan pandangannya. Selain itu, peserta juga diberikan beberapa studi kasus sederhana yang berkaitan dengan penyalahgunaan media sosial dan praktik judi online untuk melatih kemampuan berpikir kritis serta pengambilan keputusan secara tepat.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan respons peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung dan pengisian angket sederhana oleh peserta. Observasi dilakukan untuk melihat tingkat partisipasi, perhatian, serta keterlibatan peserta selama seminar berlangsung. Sementara itu, angket digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta mengenai materi yang telah disampaikan serta tanggapan mereka terhadap pelaksanaan kegiatan seminar.

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan menginterpretasikan tanggapan, partisipasi, dan perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan seminar. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan edukasi ini mampu meningkatkan kesadaran peserta mengenai pentingnya literasi digital dan bahaya judi online. Selain itu, hasil evaluasi juga dijadikan sebagai bahan refleksi untuk melihat efektivitas pelaksanaan kegiatan serta sebagai dasar pengembangan kegiatan pengabdian serupa pada masa yang akan datang.

Melalui tahapan pelaksanaan yang sistematis dan pendekatan yang partisipatif, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik mengenai penggunaan media sosial secara sehat dan bertanggung jawab. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kewaspadaan terhadap berbagai risiko digital, khususnya praktik judi online yang semakin mudah diakses melalui media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Seminar Edukasi Literasi Digital dengan tema "Cerdas Bermedia Sosial dan Waspada terhadap Judi Online" berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Negeri 3 Buton dengan melibatkan peserta didik tingkat menengah sebagai sasaran utama kegiatan. Fokus utama seminar adalah meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan media sosial secara bijak, penguatan literasi digital, serta peningkatan kewaspadaan terhadap berbagai bentuk risiko digital, khususnya praktik judi online yang semakin mudah diakses melalui media sosial dan internet. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, studi kasus, dan sesi tanya jawab yang dirancang secara partisipatif agar peserta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Secara umum, kegiatan berlangsung secara interaktif dan partisipatif. Peserta menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi sejak awal kegiatan hingga kegiatan berakhir. Antusiasme tersebut terlihat dari perhatian peserta saat penyampaian materi, keterlibatan dalam sesi diskusi, serta keberanian peserta dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat terkait pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tema yang diangkat dalam kegiatan seminar memiliki keterkaitan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga menumbuhkan minat dan perhatian selama kegiatan berlangsung. Suasana kegiatan yang komunikatif juga membuat peserta terlihat lebih nyaman dalam menyampaikan pengalaman pribadi yang berkaitan dengan penggunaan media sosial maupun persoalan digital yang mereka hadapi.

Pada tahap awal kegiatan, peserta terlebih dahulu diberikan pemahaman mengenai konsep dasar literasi digital dan perkembangan media sosial di kalangan remaja. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta telah aktif menggunakan media sosial seperti WhatsApp, TikTok, Instagram, dan YouTube dalam aktivitas sehari-hari. Akan tetapi, pemanfaatan media sosial tersebut umumnya masih sebatas untuk hiburan, komunikasi, dan mengikuti tren digital yang berkembang di lingkungan pertemanan mereka. Sebagian peserta juga mengaku belum memahami secara menyeluruh mengenai etika bermedia sosial, keamanan digital, serta risiko penyalahgunaan media digital.



Gambar 1. Penyampaian materi literasi digital

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial di kalangan peserta didik belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Sebelum kegiatan dilaksanakan, banyak peserta yang belum memahami pentingnya memverifikasi informasi sebelum menyebarkannya di media sosial. Selain itu, sebagian peserta juga belum mampu membedakan informasi yang bersifat fakta dengan informasi manipulatif atau hoaks. Fenomena ini menunjukkan bahwa peserta didik masih rentan terhadap pengaruh negatif yang muncul di ruang digital. Beberapa peserta bahkan mengaku pernah membagikan informasi yang belum jelas kebenarannya karena menganggap informasi tersebut menarik atau sedang ramai diperbincangkan di media sosial.

Selain persoalan hoaks dan informasi manipulatif, peserta juga masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai etika komunikasi di media sosial. Sebagian peserta belum menyadari bahwa komentar, unggahan, maupun aktivitas digital yang mereka lakukan dapat memberikan dampak terhadap orang lain. Dalam diskusi awal kegiatan, ditemukan bahwa beberapa peserta menganggap penggunaan bahasa kasar atau candaan berlebihan di media sosial sebagai sesuatu yang biasa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan mengenai etika digital masih perlu diperkuat agar peserta didik mampu memahami batasan dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital.

Setelah penyampaian materi mengenai literasi digital dan etika bermedia sosial, terjadi perubahan pemahaman yang cukup signifikan pada peserta. Peserta mulai memahami bahwa media sosial tidak hanya memberikan manfaat, tetapi juga memiliki berbagai risiko apabila digunakan tanpa kontrol dan kesadaran yang baik. Peserta juga mulai memahami pentingnya menjaga etika komunikasi di ruang digital, menghargai privasi orang lain, serta lebih berhati-hati dalam membagikan informasi pribadi di media sosial. Pemahaman tersebut terlihat dari respons peserta saat sesi diskusi berlangsung, di mana mereka mulai mampu memberikan pendapat yang lebih kritis mengenai penggunaan media sosial secara sehat dan bertanggung jawab.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa peserta mulai mampu mengidentifikasi berbagai bentuk konten negatif yang sering muncul di media sosial, seperti informasi palsu, ujaran kebencian, penipuan digital, serta promosi terselubung yang mengarah pada praktik judi online. Peserta juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya berpikir kritis sebelum menerima dan menyebarkan informasi digital. Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif yang digunakan dalam kegiatan seminar mampu membantu peserta memahami materi secara lebih kontekstual dan aplikatif.

Selain penyampaian materi secara teoritis, peserta juga diberikan beberapa contoh kasus yang berkaitan dengan penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Peserta diminta untuk menganalisis contoh unggahan media sosial yang mengandung unsur hoaks, provokasi, maupun promosi perjudian digital. Melalui kegiatan tersebut, peserta terlihat lebih aktif berdiskusi dan mulai mampu memberikan penilaian terhadap risiko dari konten digital yang mereka lihat. Pendekatan studi kasus ini membantu peserta memahami materi secara lebih nyata karena berkaitan langsung dengan pengalaman digital yang mereka hadapi sehari-hari.

Peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial. Beberapa peserta mengaku pernah menemukan akun palsu, tautan mencurigakan, hingga konten yang mengandung unsur penipuan di media sosial. Akan tetapi, sebelumnya mereka belum memahami bagaimana cara mengenali dan menghindari risiko tersebut. Setelah kegiatan berlangsung, peserta mulai memahami langkah-langkah sederhana dalam menjaga keamanan digital, seperti tidak mudah membagikan data pribadi, berhati-hati saat mengakses tautan tertentu, dan melakukan verifikasi terhadap informasi yang diterima.



Gambar 2. Sesi diskusi interaktif dan tanya jawab

Pada sesi diskusi dan tanya jawab, peserta menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi terhadap pembahasan mengenai keamanan digital dan bahaya judi online. Beberapa peserta mengaku pernah menemukan iklan judi online di media sosial maupun tautan tertentu yang tersebar melalui grup percakapan digital. Akan tetapi, sebagian besar peserta sebelumnya belum memahami bahwa bentuk promosi tersebut termasuk bagian dari praktik perjudian digital yang dapat menimbulkan dampak negatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa praktik judi online telah menyebar secara luas melalui ruang digital dan berpotensi menjangkau kalangan remaja.

Materi mengenai judi online menjadi salah satu pembahasan yang paling mendapat perhatian dari peserta. Dalam sesi ini dijelaskan berbagai bentuk dan karakteristik judi online yang saat ini banyak ditemukan di ruang digital, termasuk modus promosi yang disamarkan melalui permainan daring, aplikasi hiburan, maupun konten media sosial. Peserta diberikan pemahaman bahwa praktik judi online tidak hanya berdampak pada kerugian ekonomi, tetapi juga dapat memengaruhi kondisi psikologis, hubungan sosial, dan perilaku seseorang. Sebelum kegiatan seminar berlangsung, sebagian peserta masih menganggap judi online sebagai bentuk hiburan biasa yang tidak berbahaya. Pandangan tersebut muncul karena praktik perjudian digital sering kali dikemas dalam bentuk permainan yang tampak menarik dan mudah diakses melalui telepon pintar. Selain itu, promosi judi online di media sosial sering kali menampilkan keuntungan instan yang membuat sebagian remaja mudah tertarik. Namun setelah mendapatkan penjelasan dan contoh kasus, peserta mulai memahami bahwa judi online merupakan aktivitas ilegal yang dapat menimbulkan kecanduan dan berbagai dampak negatif lainnya.

Peserta juga mulai memahami bahwa praktik judi online tidak hanya merugikan individu secara ekonomi, tetapi juga dapat memengaruhi hubungan sosial dan kondisi mental seseorang. Dalam diskusi, dijelaskan bahwa kecanduan judi online dapat menyebabkan seseorang mengalami tekanan psikologis, kesulitan mengontrol diri, hingga menurunnya motivasi belajar. Penjelasan tersebut membuat peserta lebih memahami bahwa dampak judi online tidak dapat dianggap sebagai persoalan sederhana.

Hasil angket sederhana yang diberikan kepada peserta menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah kegiatan berlangsung. Sebelum mengikuti seminar, sebagian besar peserta belum memahami ciri-ciri promosi judi online dan risiko yang dapat ditimbulkan. Setelah mengikuti kegiatan, mayoritas peserta menyatakan lebih mampu mengenali bentuk promosi perjudian digital dan memahami dampak buruknya terhadap kehidupan pribadi maupun lingkungan sosial. Selain itu, peserta juga menyatakan lebih berhati-hati dalam menerima informasi maupun tautan yang dibagikan melalui media sosial.



Gambar 3. Pemaparan contoh konten digital

Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan kesadaran mengenai pentingnya menjaga keamanan data pribadi di ruang digital. Peserta mulai memahami bahwa banyak bentuk penipuan dan aktivitas ilegal di internet yang memanfaatkan kelalaian pengguna media sosial dalam menjaga informasi pribadi mereka. Oleh karena itu, peserta didorong untuk lebih berhati-hati dalam membagikan data pribadi, mengakses tautan tertentu, maupun menerima informasi dari sumber yang tidak jelas. Kesadaran mengenai keamanan digital menjadi salah satu capaian penting dalam kegiatan ini karena peserta didik merupakan kelompok yang cukup aktif dalam menggunakan media sosial.

Dari sisi pelaksanaan kegiatan, penggunaan metode diskusi interaktif dan pendekatan partisipatif terbukti cukup efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta. Peserta tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi, analisis kasus, dan sesi tanya jawab. Suasana kegiatan yang komunikatif membuat peserta lebih berani menyampaikan pengalaman dan pandangan mereka mengenai penggunaan media sosial.

Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif dengan mengaitkan materi pada kondisi nyata yang dekat dengan kehidupan peserta. Strategi tersebut membantu peserta memahami materi secara lebih mudah dan tidak merasa terbebani dengan istilah-istilah teknis yang sulit dipahami. Pemanfaatan contoh-contoh nyata dari media sosial yang sering digunakan peserta juga membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung.

Selain memberikan pengetahuan baru, kegiatan ini juga membantu membangun kesadaran peserta mengenai pentingnya penggunaan media sosial secara sehat dan bertanggung jawab. Peserta mulai memahami bahwa aktivitas digital yang mereka lakukan dapat memberikan dampak terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Kesadaran tersebut menjadi bagian penting dalam membentuk perilaku digital yang positif di kalangan peserta didik.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa edukasi literasi digital memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan media digital secara bijak. Pendekatan edukatif yang dilakukan melalui seminar, diskusi, dan studi kasus dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai etika digital, keamanan informasi, dan risiko penyalahgunaan media sosial. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dapat membantu peserta memahami materi secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa penguatan literasi digital di lingkungan sekolah masih perlu dilakukan secara berkelanjutan. Perkembangan teknologi yang sangat cepat menyebabkan peserta didik terus menghadapi berbagai tantangan baru di ruang digital. Oleh karena itu, edukasi literasi digital tidak cukup dilakukan hanya melalui satu kegiatan seminar, tetapi perlu menjadi bagian dari pembinaan karakter dan pendidikan di lingkungan sekolah. Penguatan literasi digital juga perlu melibatkan kerja sama antara sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat agar peserta didik memperoleh pendampingan yang lebih optimal.

Beberapa kendala juga ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu sehingga tidak semua materi dapat dibahas secara lebih mendalam. Selain itu, tingkat pemahaman peserta yang berbeda-beda menyebabkan penyampaian materi perlu dilakukan secara bertahap agar seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Beberapa peserta juga masih terlihat malu untuk menyampaikan pendapat pada awal kegiatan, meskipun kondisi tersebut mulai berubah setelah suasana diskusi menjadi lebih terbuka dan komunikatif. Meskipun demikian, secara umum kegiatan tetap berjalan dengan lancar dan mampu mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Keterlibatan guru dalam kegiatan seminar juga memberikan pengaruh positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Guru tidak hanya berperan sebagai pendamping peserta, tetapi juga ikut terlibat dalam diskusi dan penguatan materi. Kehadiran guru diharapkan dapat membantu proses tindak lanjut setelah kegiatan seminar selesai sehingga pesan-pesan edukatif yang diberikan dapat terus diterapkan dalam lingkungan sekolah. Dukungan pihak sekolah juga menjadi faktor penting yang membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Implikasi dari hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan preventif melalui edukasi memiliki potensi yang cukup besar dalam mengurangi risiko penyalahgunaan media digital di kalangan remaja. Dengan meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta mengenai literasi digital, peserta didik diharapkan mampu lebih kritis dalam menghadapi berbagai informasi dan pengaruh negatif yang

muncul di media sosial. Edukasi yang dilakukan secara berkelanjutan juga dapat membantu membangun karakter digital peserta didik yang lebih positif dan bertanggung jawab.

Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa sekolah memiliki peran penting dalam membangun budaya digital yang sehat di lingkungan pendidikan. Penguatan literasi digital perlu dilakukan melalui kerja sama antara sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat agar peserta didik memperoleh pendampingan yang berkelanjutan dalam menggunakan media digital secara bijak.



Gambar 4. Foto bersama pemateri

Secara keseluruhan, kegiatan Seminar Edukasi Literasi Digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta mengenai penggunaan media sosial secara sehat dan bertanggung jawab. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai literasi digital dan bahaya judi online, tetapi juga mulai menunjukkan sikap yang lebih kritis terhadap berbagai bentuk konten digital yang mereka temui sehari-hari. Kegiatan ini membuktikan bahwa edukasi literasi digital melalui pendekatan partisipatif dapat menjadi salah satu langkah preventif dalam membangun perilaku digital yang positif di lingkungan pendidikan dan masyarakat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Seminar Edukasi Literasi Digital dengan tema "Cerdas Bermedia Sosial dan Waspada terhadap Judi Online" memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan yang dilaksanakan di MTs Negeri 3 Buton ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi terhadap materi yang berkaitan dengan literasi digital, etika bermedia sosial, keamanan digital, dan bahaya judi online. Melalui pendekatan edukatif-partisipatif, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, analisis kasus, dan refleksi terhadap pengalaman digital yang mereka alami sehari-hari.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta dalam mengenali berbagai bentuk konten negatif di media sosial, seperti hoaks, ujaran kebencian, penipuan digital, dan promosi judi online yang disebarkan melalui berbagai platform digital. Peserta juga mulai memahami pentingnya menjaga etika komunikasi, melindungi data pribadi, serta bersikap lebih selektif dalam menerima dan menyebarkan informasi di ruang digital. Selain itu, kegiatan ini berhasil meningkatkan kewaspadaan peserta terhadap praktik judi online yang saat ini semakin mudah diakses melalui internet dan media sosial. Peserta mulai menyadari bahwa judi online bukan sekadar hiburan digital, tetapi merupakan aktivitas yang dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi ekonomi, psikologis, sosial, dan pendidikan.

Pendekatan partisipatif yang diterapkan selama kegiatan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan kontekstual. Penggunaan studi kasus, diskusi interaktif, dan sesi tanya jawab membantu peserta memahami materi secara lebih nyata dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkuat aspek pengetahuan peserta didik mengenai literasi digital, tetapi juga membantu membentuk sikap kritis, tanggung jawab, dan kesadaran dalam memanfaatkan media sosial secara sehat dan produktif.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, edukasi literasi digital perlu dilakukan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya preventif dalam menghadapi berbagai tantangan di ruang digital. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan pendidikan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran maupun pembinaan karakter peserta didik sehingga pemahaman mengenai etika dan keamanan digital dapat terus diperkuat. Selain itu, diperlukan kerja sama antara sekolah, guru, orang

tua, dan masyarakat dalam mendampingi peserta didik agar mampu menggunakan media sosial secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan serupa juga perlu dikembangkan melalui metode yang lebih variatif dan aplikatif agar dampak edukasi yang diberikan dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada MTs Negeri 3 Buton yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan Seminar Edukasi Literasi Digital berlangsung. Dukungan dari pihak sekolah sangat membantu dalam kelancaran kegiatan, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada para guru, peserta didik, serta seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Antusiasme, kerja sama, dan keterlibatan peserta selama seminar berlangsung menjadi bagian penting dalam tercapainya tujuan kegiatan pengabdian ini. Selain itu, penghargaan disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan artikel, baik melalui dukungan moral, tenaga, maupun kontribusi pemikiran sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Prasetyo, D. (2021). Pendidikan karakter digital pada peserta didik sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 133–145.
- Arianto, B. (2021). Dampak media sosial bagi perubahan perilaku generasi muda di masa pandemi Covid-19. *Journal of Social Politics and Governance (JSPG)*, 3(2), 118–132. <https://doi.org/10.24076/JSPG.2021v3i2.659>
- Arifin, M., & Kurniasih, R. (2023). Dampak media sosial terhadap perilaku remaja di era digital. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 54–66.
- Barati, M. (2023). Casual social media use among the youth. *Journal of Social Media Studies*, 5(2), 45–57.
- Fauzi, A., & Lestari, S. (2022). Penguatan literasi digital melalui seminar edukasi di lingkungan sekolah. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(3), 201–210.
- Gomez-Galan, J. (2018). Media education as theoretical and practical paradigm for digital literacy. *International Journal of Educational Excellence*, 4(1), 9–31. <https://doi.org/10.18562/IJEE.2018.0002>
- Hakim, L. A. A., & Rohyana, C. (2025). Peningkatan literasi digital dan etika bermedia sosial siswa SMA Mekar Arum Bandung. *MERPATI: Media Publikasi Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia*, 7(2), 128–136. <https://doi.org/10.36618/merpati.v7i2.4614>
- Hidayat, A., Rahman, F., & Sari, N. (2024). Program literasi digital dan etika media sosial bagi pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 55–63.
- Igomu, A., Rahmawati, L., & Kurniawan, D. (2024). Online gambling: A tantalizing game with risks that drain fortunes and futures. *Journal of Digital Society Studies*, 6(2), 112–124.
- Naldi, A., Rusdi, M., & Aziz, A. (2024). Sosialisasi pencegahan judi online di lembaga pendidikan: Strategi efektif di Pondok Pesantren Modern Darul Hikmah Taman Pendidikan Islam Kota Medan. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 637–653. <https://doi.org/10.62335/y8wwfy42>
- Nurhayati, S., Aminah, R., & Fadli, M. (2025). Memahami perspektif etika digital di kalangan pelajar. *Jurnal Pendidikan Digital Indonesia*, 4(1), 15–27.
- Oktavianti, R., & Paramita, S. (2020). Kegiatan literasi media sosial di SMP Katolik Abdi Siswa II Jakarta Barat. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 3(1), 45–52.
- Putra, R., & Amelia, T. (2024). Pencegahan judi online di kalangan remaja melalui edukasi digital. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 88–97.
- Rahmah, S., Putri, A., & Wahyudi, D. (2024). Literasi pemanfaatan media sosial di kalangan pelajar sekolah menengah atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Literasi Digital*, 5(2), 66–78.
- Reuters. (2024). *Indonesia vows to crack down on online gambling*. Reuters. <https://www.reuters.com/>
- Rianto, P., & Sukmawati, A. (2021). Literasi digital pelajar di Yogyakarta: Dari consuming ke prosuming literacy. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(1), 46–60.

- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Subaveerapandiyan, A., & Sinha, P. (2022). Digital literacy and reading habits. *International Journal of Library and Information Studies*, 12(3), 90–101.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155–2165. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>
- Zonyfar, C., Hidayatullah, S., & Prasetyo, A. (2022). Literasi digital: Penguatan etika dan interaksi siswa di media sosial. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*, 4(2), 101–110.