

ABDINA: Jurnal Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 4, No. 1, Januari – Juni 2025
ISSN: 2962-2646 (online)
<https://ejournal.unia.ac.id/index.php/abdina/index>

PENDAMPINGAN BERBASIS EDUKASI DALAM MENCEGAH BAHAYA JUDI ONLINE BAGI GENERASI PEMUDA DI PAMEKASAN

Ach. Sayyi¹, Abdul Halim², Sheik Muhamed S H³, Fajriyah⁴.

^{1,2,4}Institut Agama Islam Al-Khairat Pamekasan, ³Assistant Professor, Department of Electronic Media, St. Thomas College of Arts and Science, Chennai, India.

sayyid.achmad17@gmail.com¹, abdhilim467@gmail.com², sheikjmc@yahoo.co.id³, fajriampd.fr@gmail.com⁴.

Abstract:

Online gambling has emerged as a significant threat to youth in the digital era, particularly in regions with high internet penetration but low digital literacy. This community service program was conducted among the Salo'lo' Youth Generation (Generasi Pemuda Salo'lo'/GPS) in Lawangan Daya Subdistrict, Pamekasan, aiming to enhance knowledge, digital skills, and critical awareness regarding the dangers of online gambling. The methods employed included interactive counseling sessions, group discussions, educational video screenings, digital literacy training, and simulations on identifying and reporting harmful content. Evaluation was carried out using pre- and post-tests as well as participant observation. The results revealed a substantial increase in participants' understanding of various forms, patterns, and impacts of online gambling 90% of participants were able to identify types of digital gambling, 88% understood its psychological, social, and economic consequences, and 85% grasped its legal and religious implications. Participants' digital competence also improved, with 87% successfully distinguishing between legal and illegal sites and 82% capable of reporting harmful content through official channels. The active participation rate reached 92%, and the program produced additional outcomes, such as the formation of the Anti-Online Gambling Task Force (Kelompok Kerja Anti Judi Online/KKAJO) and the dissemination of digital campaign materials. These findings suggest that community-based educational approaches, reinforced by local cultural values, are effective in fostering youth resilience against the growing menace of online gambling.

Keywords: Online Gambling, Digital Literacy, Youth, Community Service.

Abstrak:

Judi online telah menjadi ancaman serius bagi generasi muda di era digital, khususnya di wilayah-wilayah dengan penetrasi internet yang tinggi namun tingkat literasi digital yang rendah. Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di lingkungan Generasi Pemuda Salo'lo' (GPS) Kelurahan Lawangan Daya, Pamekasan, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kritis pemuda terhadap bahaya judi online. Metode kegiatan yang digunakan meliputi penyuluhan interaktif, diskusi kelompok, pemutaran video edukatif, pelatihan literasi digital, dan simulasi pelaporan konten berbahaya. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test serta observasi keterlibatan peserta. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terkait jenis, modus, dan dampak judi online sebesar 90% peserta mampu mengidentifikasi bentuk judi digital, 88% memahami dampaknya, dan 85% memahami perspektif hukumnya. Keterampilan digital peserta juga meningkat, dengan 87% mampu membedakan situs legal dan ilegal serta 82% mampu melaporkan konten secara daring. Tingkat partisipasi aktif mencapai 92%, dan

kegiatan ini menghasilkan luaran tambahan berupa terbentuknya Kelompok Kerja Anti Judi Online (KKAJO) dan distribusi modul serta leaflet digital kampanye. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis komunitas dan nilai budaya lokal terbukti efektif dalam membangun ketahanan digital dan moral generasi muda terhadap ancaman judi online.

Kata Kunci: Judi Online, Literasi Digital, Pemuda, Pengabdian Masyarakat.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap perilaku sosial generasi muda. Di tengah manfaat positif yang ditawarkan, kemajuan teknologi ini juga membuka peluang besar bagi maraknya perilaku menyimpang, salah satunya adalah perjudian online. Judi online telah menjadi fenomena global yang menjangkau seluruh lapisan masyarakat, termasuk kalangan remaja dan pemuda. Menurut laporan Kominfo dalam Septanto dkk., terdapat lebih dari 800.000 situs judi online yang aktif dan terus bertambah setiap harinya.¹ Di Indonesia, angka partisipasi pemuda dalam aktivitas perjudian online meningkat secara signifikan dalam lima tahun terakhir. Hal ini sejalan dengan temuan BNN dalam Intansari dkk., yang menyebutkan bahwa generasi muda menjadi kelompok paling rentan terhadap bahaya judi daring, baik karena faktor psikologis, ekonomi, maupun lingkungan sosial.² Situasi ini diperparah dengan mudahnya akses internet, lemahnya regulasi kontrol, serta kurangnya edukasi digital yang bersifat preventif. Oleh karena itu, intervensi edukatif menjadi salah satu pendekatan penting dalam merespons persoalan ini secara sistematis dan kontekstual.³

Dampak judi online terhadap kehidupan pemuda sangatlah kompleks dan merusak berbagai aspek, baik secara psikologis, sosial, maupun ekonomi. Secara psikologis, pemuda yang terjerat judi online berisiko tinggi mengalami stres, kecemasan, dan kehilangan motivasi belajar. Menurut penelitian Savolainen dkk., ketergantungan terhadap judi online dapat menurunkan kemampuan pengambilan keputusan dan menyebabkan disfungsi sosial, termasuk konflik keluarga dan penurunan produktivitas.⁴ Secara sosial, keterlibatan dalam praktik perjudian mengakibatkan stigma negatif yang menghambat relasi dengan lingkungan sekitar. Lebih dari itu, dari sisi ekonomi, judi online mendorong perilaku konsumtif dan berisiko menjerumuskan pemuda ke dalam praktik kriminalitas demi memperoleh modal taruhan. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi menciptakan generasi muda yang kehilangan arah, tidak memiliki integritas, dan sulit berkembang secara mandiri. Situasi ini sangat mengkhawatirkan, khususnya di wilayah-wilayah dengan akses kontrol sosial yang rendah dan minim kegiatan pemberdayaan pemuda yang positif.⁵

Kelurahan Lawangan Daya di Pamekasan, Madura, merupakan salah satu wilayah dengan komunitas pemuda yang aktif melalui kelompok Generasi Pemuda Salo'lo' (GPS). Komunitas ini menjadi wadah strategis untuk menyampaikan nilai-nilai edukatif, termasuk pencegahan bahaya judi online. Namun, realitas sosial menunjukkan bahwa GPS belum memiliki program terstruktur untuk

¹ Henri Septanto dkk., "Study of the Role of Digital Literacy in Mitigating the Spread of Online Gambling as a Popular Cyber Crime in Indonesia," *Dinasti International Journal of Economics, Finance & Accounting* 5, no. 5 (23 November 2024): 5048–54, <https://doi.org/10.38035/dijefa.v5i5.3426>.

² Ilfi Intansari dkk., "Penyuluhan Literasi Digital dalam Pemberantasan Praktik Judi Online," *Jurnal SOLMA* 13, no. 3 (2 Desember 2024): 2086–94, <https://doi.org/10.22236/solma.v13i3.16631>.

³ Mohammad Choirul Anam, Retno Iswati, dan Djoko Setyo Martono, "PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI HUKUM PENCEGAHAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI KALANGAN PELAJAR DI SMK PSM 2 TAKERAN KABUPATEN MAGETAN," *JURNAL DAYA-MAS* 9, no. 2 (16 Oktober 2024): 93–100, <https://doi.org/10.33319/dymas.v9i2.161>.

⁴ Iina Savolainen dkk., "Online Relationships and Social Media Interaction in Youth Problem Gambling: A Four-Country Study," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17, no. 21 (November 2020): 8133, <https://doi.org/10.3390/ijerph17218133>.

⁵ Muhammad Hafiz, Imran Imran, dan Zuri Astari, "The Impact of Online Slot Gambling on Social Values in High Student," *ICoCSE Proceedings* 1, no. 0 (10 Desember 2024): 281–88, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/ICoCSE/article/view/30031>.

menangkal penyebaran judi online yang perlahan masuk ke lingkungan pemuda. Fenomena ini sejalan dengan temuan Syakira dkk., yang menunjukkan bahwa sebagian besar komunitas pemuda di daerah tidak memiliki panduan khusus dalam merespons risiko digital seperti perjudian.⁶ Padahal, secara kultural dan struktural, kelompok GPS memiliki potensi untuk menjadi pelopor gerakan sosial dalam membentuk budaya digital yang sehat dan religius. Tanpa upaya edukasi dan pendampingan, mereka sangat rentan terpapar konten negatif yang tidak sesuai dengan nilai-nilai keislaman dan kebudayaan Madura yang menjunjung tinggi kehormatan dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, penting untuk melibatkan komunitas ini dalam program pemberdayaan yang fokus pada isu-isu digital kontemporer.

Berbagai penelitian dan praktik pengabdian sebelumnya telah membuktikan bahwa pendekatan edukatif dan preventif merupakan strategi yang efektif dalam menanggulangi dampak judi online. Studi oleh Indriawati dkk., menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital di kalangan pelajar mampu menurunkan minat terhadap aktivitas digital yang berisiko seperti perjudian.⁷ Di sisi lain, model pelibatan komunitas yang dilakukan oleh Harefa dkk.,⁸ dan Musa dkk.,⁹ menunjukkan bahwa edukasi berbasis kelompok sebaya lebih mudah diterima karena adanya kedekatan nilai dan bahasa komunikasi yang digunakan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Susantyo dkk.,¹⁰ dan Davidson dkk.,¹¹ bahwa pendekatan berbasis komunitas mampu memberikan efek jangka panjang dalam pembentukan kesadaran digital yang beretika. Meski demikian, masih sedikit kajian yang menekankan sinergi antara edukasi digital, pendekatan kultural, dan pelibatan komunitas religius seperti GPS. Maka dari itu, pendekatan berbasis kearifan lokal menjadi penting untuk membumikan nilai-nilai pencegahan dengan metode yang kontekstual dan mudah diterima oleh kalangan pemuda.

Kegiatan pengabdian ini menghadirkan pendekatan yang relatif baru dengan mengintegrasikan edukasi bahaya judi online ke dalam konteks pemberdayaan komunitas pemuda berbasis lokalitas dan nilai keislaman. Berbeda dari program sebelumnya yang lebih menekankan pada pendekatan kognitif dan teknis, kegiatan ini akan memadukan literasi digital dengan penguatan nilai-nilai religius dan kultural khas Madura. Sebagaimana dijelaskan oleh Muflihini¹² dan Pancasilawati,¹³ pendekatan berbasis nilai keagamaan dan kearifan lokal terbukti lebih ampuh dalam membentuk karakter pemuda yang tahan terhadap godaan digital. Komunitas GPS sebagai representasi pemuda Islam Madura memiliki struktur sosial yang kuat dan mampu menjadi medium efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral. Dengan mengedepankan partisipasi aktif komunitas, kegiatan ini tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif serta komitmen bersama dalam membentengi generasi muda dari praktik judi online. Hal ini menjadi diferensiasi sekaligus kontribusi penting dari pengabdian ini terhadap literatur dan praktik pemberdayaan pemuda di era digital.

⁶ Nafis Azka Syakira dkk., "Dampak Konsumerisme Berupa Judi Online Di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, Dan Mental," *Interaktif: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 16, no. 2 (25 Desember 2024): 73–79, <https://doi.org/10.21776/ub.interaktif.2024.016.02.3>.

⁷ Sri Endah Indriawati, Ari Widiarti, dan Wahib, "Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Pelajar," *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (31 Januari 2025): 220–25, <https://doi.org/10.32493/abdilaksana.v6i1.47074>.

⁸ Beniharmoni Harefa dkk., "Edukasi Sadar Hukum Mengenai Judi Online Kepada Siswa SMA Negeri 66 Jakarta," *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 6 (12 November 2023): 232–42, <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i6.335>.

⁹ Musa Musa dkk., "The Role of Islamic Education in Raising Legal Awareness About Online Gambling in Jambi Province," *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies* 9, no. 1 (30 Juni 2024): 01–13, <https://doi.org/10.30983/educative.v9i1.8462>.

¹⁰ Herdy Pratama Susantyo dkk., "Analysis of Online Gambling Crime Prevention Policies According to Positive Law and Islam in Indonesia," *Asy-Syari'ah: Jurnal Hukum Islam* 11, no. 1 (22 Januari 2025): 76–84, <https://doi.org/10.55210/assyariah.v11i1.1983>.

¹¹ Kevin Davidson dkk., "Safeguarding Children and Young People from Gambling Harms: A Scoping Review of the Grey Literature," *Current Addiction Reports* 12, no. 1 (11 Februari 2025): 16, <https://doi.org/10.1007/s40429-025-00627-w>.

¹² Ahmad Muflihini, "Integrasi Kearifan Lokal Dan Literasi Digital Dalam Pendidikan Islam Untuk Menghadapi Tantangan Abad 21," *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (13 Juni 2024): 56–67, <https://doi.org/10.30659/jspi.7.1.56-67>.

¹³ Abnan Pancasilawati, "Comparative Analysis of Online Gambling Crimes: Perspectives on Islamic Criminal Law," *Journal of Hunan University Natural Sciences* 52, no. 4 (2025), <https://jonuns.com/index.php/journal/article/view/1721>.

Permasalahan utama yang menjadi latar belakang kegiatan ini adalah minimnya kesadaran generasi muda di Kelurahan Lawangan Daya terhadap risiko judi online serta belum adanya strategi pencegahan berbasis komunitas yang terstruktur. Dalam observasi awal, ditemukan bahwa pemuda GPS cenderung menggunakan media sosial dan platform digital tanpa pendampingan dan kontrol yang memadai, yang membuka celah besar terhadap paparan konten perjudian. Padahal, menurut Solehuddin edukasi yang disampaikan dalam format yang partisipatif dan berbasis komunitas lebih mudah diterima dan diterapkan.¹⁴ Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang dengan metode edukasi interaktif, diskusi kelompok, penyusunan komitmen kolektif, serta kampanye digital yang melibatkan pemuda sebagai pelaku utama. Program ini akan memperkuat kapasitas pemuda dalam mengenali, menolak, dan mencegah judi online melalui penguatan nilai, pembentukan karakter, dan penyediaan alternatif kegiatan positif. Strategi ini diyakini akan memberikan dampak yang lebih berkelanjutan dibandingkan pendekatan satu arah yang bersifat ceramah atau sosialisasi sesaat.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kesadaran generasi muda, khususnya anggota Generasi Pemuda Salo'lo' (GPS) di Kelurahan Lawangan Daya, terhadap bahaya judi online yang mengancam masa depan mereka. Secara spesifik, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai dampak negatif judi online dari aspek psikologis, sosial, dan religius; (2) membekali pemuda dengan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi konten digital yang merugikan; (3) membangun kesadaran kolektif berbasis nilai keagamaan dan kearifan lokal untuk menolak segala bentuk perjudian daring; serta (4) membentuk komunitas pemuda yang aktif dan berdaya sebagai pelopor gerakan digital sehat di lingkungan mereka.

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif¹⁵ edukatif berbasis komunitas,¹⁶ dengan tiga tahapan utama: identifikasi masalah, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi dampak.¹⁷ Pada tahap pertama, dilakukan observasi dan wawancara terbatas dengan anggota GPS (Generasi Pemuda Salo'lo') dan tokoh masyarakat setempat untuk menggali pengetahuan awal, sikap, dan perilaku terkait judi online. Tahap kedua berupa pelaksanaan kegiatan edukatif dalam bentuk workshop interaktif, diskusi kelompok terarah (FGD), dan pelatihan literasi digital yang dikaitkan dengan nilai-nilai agama serta budaya lokal Madura. Materi disampaikan secara dialogis dan dilengkapi dengan media visual seperti infografis, video pendek, dan simulasi kasus. Selanjutnya, peserta difasilitasi untuk membuat kampanye mini antijudi online melalui media sosial komunitas mereka. Pada tahap ketiga, dilakukan evaluasi dampak melalui pre-test dan post-test, serta refleksi bersama untuk mengukur perubahan pengetahuan dan sikap peserta. Metode ini dipilih karena mampu menumbuhkan kesadaran dari dalam komunitas itu sendiri, membangun kepemilikan terhadap solusi, serta mendorong keberlanjutan gerakan antijudi secara organik di lingkungan GPS Lawangan Daya.

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran Bahaya Judi Online

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian, dilakukan survei awal untuk mengukur tingkat pengetahuan anggota Generasi Pemuda Salo'lo' (GPS) terkait judi online. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 70% peserta belum memahami secara mendalam bentuk, modus operandi, serta dampak jangka panjang dari praktik judi online. Ketidaktahuan ini dipicu oleh dua faktor utama, yakni kurangnya literasi digital dan minimnya edukasi berbasis nilai keagamaan di ranah digital. Banyak peserta mengira bahwa aktivitas permainan daring berhadiah uang adalah bentuk hiburan biasa, tanpa

¹⁴ Ending Solehudin dkk., "Learning from Malaysia's Progressive Islamic Law Framework on Online Gambling: Insights for Indonesia," *AL-IHKAM: Jurnal Hukum & Pranata Sosial* 20, no. 1 (31 Mei 2025): 1–27, <https://doi.org/10.19105/al-lhkam.v20i1.14897>.

¹⁵ Patricia A. Holkup dkk., "Community-based Participatory Research," *ANS. Advances in nursing science* 27, no. 3 (2004): 162–75, <https://doi.org/10.1097/00012272-200407000-00002>.

¹⁶ Andrea Cornwall dan Alia Aghajanian, "How to Find out What's Really Going On: Understanding Impact through Participatory Process Evaluation," *World Development* 99 (1 November 2017): 173–85, <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2017.07.010>.

¹⁷ Didin Hadi Saputra, Muhammad Shohibul Ihsan, dan Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Penyuluhan Literasi Belajar Online Untuk Masyarakat Bersama Komunitas Pemuda Mandiri," *International Journal of Community Service Learning* 5, no. 2 (4 Juli 2021): 169–74, <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i2.34676>.

menyadari bahwa mereka telah terjerumus dalam praktik judi. Hal ini sejalan dengan temuan Anam dkk.,¹⁸ dan Solehuddin dkk.,¹⁹ yang menunjukkan bahwa persepsi permisif terhadap game online berpotensi membentuk normalisasi terhadap perjudian digital. Selain itu, riset oleh Budiman dkk., mengonfirmasi bahwa rendahnya pemahaman masyarakat terhadap bahaya judi digital terutama disebabkan oleh absennya program edukasi kontekstual di tingkat komunitas, khususnya bagi kalangan pemuda di wilayah non-perkotaan.²⁰

Kegiatan pengabdian dirancang melalui pendekatan partisipatif dengan metode penyuluhan interaktif, diskusi kelompok terfokus, dan pemutaran video edukatif. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan jenis-jenis judi online, modus penyebarannya di platform media sosial, serta dampak negatif yang ditimbulkan terhadap aspek psikologis, sosial, dan ekonomi. Model pembelajaran berbasis visual dan diskusi dua arah terbukti efektif dalam membangun kesadaran peserta, karena memungkinkan mereka menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan materi yang dipelajari. Menurut Hudjolly, penggunaan media audiovisual dalam kegiatan edukatif dapat meningkatkan daya serap informasi hingga 60% lebih tinggi dibanding metode ceramah konvensional.²¹ Lebih lanjut, pendekatan diskusi kelompok yang melibatkan peer-to-peer sharing terbukti mampu memperkuat kohesi sosial dan memperdalam refleksi personal peserta.²² Dengan strategi ini, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut terlibat secara aktif dalam mengkritisi dan membangun kesadaran terhadap bahaya judi online.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test untuk menilai efektivitas intervensi yang diberikan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta. Sebanyak 90% peserta mampu mengidentifikasi secara tepat jenis-jenis judi online, termasuk bentuk terselubung seperti taruhan pada game digital dan kuis berbayar. Sekitar 88% peserta memahami dampak negatif judi online terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial, seperti kecemasan, depresi, dan keterasingan sosial. Lebih lanjut, 85% peserta mampu menjelaskan hukum judi dari perspektif agama Islam dan hukum nasional, dengan menyebutkan dalil maupun regulasi yang berlaku. Temuan ini memperkuat riset Hafiz, Imran, dan Astari yang menyatakan bahwa edukasi berbasis nilai keagamaan dan hukum mampu menanamkan pemahaman yang lebih utuh dan bersifat preventif.²³ Evaluasi juga memperlihatkan bahwa metode edukatif yang digunakan dalam pengabdian ini berhasil menjangkau dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta.²⁴

Keberhasilan peningkatan kesadaran peserta juga tidak terlepas dari kontekstualisasi materi dengan budaya lokal Madura dan penggunaan bahasa serta istilah yang akrab bagi peserta. Pendekatan ini penting untuk membangun kedekatan psikologis antara pemateri dan peserta, sekaligus meningkatkan relevansi pesan yang disampaikan. Tokoh pemuda lokal dilibatkan sebagai fasilitator utama agar penyampaian materi terasa lebih membumi dan tidak berjarak. Seperti dikemukakan oleh

¹⁸ Mohammad Choirul Anam, Retno Iswati, dan Djoko Setyo Martono, "PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI HUKUM PENCEGAHAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI KALANGAN PELAJAR DI SMK PSM 2 TAKERAN KABUPATEN MAGETAN," *JURNAL DAYA-MAS* 9, no. 2 (16 Oktober 2024): 93–100, <https://doi.org/10.33319/dymas.v9i2.161>.

¹⁹ Solehudin dkk., "Learning from Malaysia's Progressive Islamic Law Framework on Online Gambling."

²⁰ Ramdani Budiman dkk., "The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology," *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3, no. 2 (27 April 2022): 162–67, <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>.

²¹ Hudjolly Hudjolly* dkk., "Online Gambling Practices (Positive Legal, Social, And Religious Review)," *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 6, no. 3 (31 Agustus 2023): 1568–73, <https://doi.org/10.24815/jr.v6i3.34146>.

²² Hisam Ahyani dkk., "Effectiveness of Law Enforcement Against Online Gambling Practices in Indonesia in Supporting the Achievement of SDGs," *Journal of Lifestyle and SDGs Review* 5, no. 1 (2025): e03686–e03686, <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n01.pe03686>.

²³ Hafiz, Imran, dan Astari, "The Impact of Online Slot Gambling on Social Values in High Student."

²⁴ Anggara dan Ika Yunia Fauzia, "THE ROLE OF ISLAMIC FINANCIAL LITERACY IN PREVENTING ONLINE SLOT GAMBLING AMONG GEN Z," *Jurnal Justisia Ekonomika: Magister Hukum Ekonomi Syariah* 8, no. 2 (20 Desember 2024): 1190–1201, <https://doi.org/10.30651/justeko.v8i2.24023>.

Syarifuddin dkk.,²⁵ dan Maryam dkk.,²⁶ penyuluhan yang disampaikan melalui figur lokal dan menggunakan dialek daerah terbukti lebih efektif dalam membentuk kepercayaan peserta dan memotivasi perubahan sikap. Budaya *taretan tibik* atau persaudaraan dalam komunitas Madura turut dimanfaatkan untuk menumbuhkan kesadaran kolektif bahwa mencegah judi online adalah tanggung jawab bersama. Pendekatan berbasis kultural ini juga selaras dengan model pendidikan transformatif berbasis komunitas yang dikemukakan oleh Freire dan dikembangkan dalam konteks lokal oleh Torre dkk., yaitu pendidikan yang membebaskan dan kontekstual.²⁷

Setelah kegiatan edukasi berlangsung, terlihat adanya perubahan signifikan dalam cara pandang peserta terhadap judi online. Jika sebelumnya sebagian peserta memandang judi digital sebagai aktivitas biasa, kini mereka menyadari bahwa praktik tersebut merupakan bentuk penyimpangan moral dan pelanggaran terhadap ajaran agama serta hukum negara. Kesadaran ini membentuk komitmen baru untuk menjaga diri dan lingkungan dari pengaruh negatif digital. Pemuda GPS bahkan menginisiasi diskusi rutin dan rencana kegiatan lanjutan berupa kampanye anti-judi online di lingkungan sekitar. Perubahan ini menjadi indikator keberhasilan penting dari sisi transformasi sikap dan moral. Dengan meningkatnya kesadaran tersebut, diharapkan terbentuk generasi pemuda yang tidak hanya cerdas secara digital, tetapi juga tangguh secara spiritual dan sosial dalam menghadapi tantangan era digital. Subbagian ini menjadi fondasi penting bagi keberlanjutan program pengabdian dan menjadi pijakan kuat untuk menetapkan arah pembangunan karakter pemuda berbasis komunitas.

Peningkatan Keterampilan Digital dan Sikap Kritis

Selain pengetahuan, pengabdian ini juga menargetkan peningkatan keterampilan pemuda dalam menghadapi konten digital berisiko. Dalam sesi pelatihan literasi digital, peserta dilatih mengenali situs atau aplikasi judi, memahami teknik manipulatif yang digunakan, serta cara melaporkannya. Hasil evaluasi keterampilan menunjukkan bahwa 87% peserta mampu membedakan situs legal dan ilegal, serta 82% dapat melakukan pelaporan konten berbahaya melalui kanal resmi seperti Kominfo dan Kepolisian Siber. Pelatihan ini juga mendorong peserta mengembangkan sikap kritis dan selektif terhadap konten daring, di mana 80% dari mereka menyatakan akan lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial dan tidak mudah tergiur iklan judi online. Ini sejalan dengan temuan dari Husain dkk.,²⁸ dan Ika Sari dkk.,²⁹ serta Menggo³⁰ bahwa literasi digital yang disampaikan melalui pendekatan partisipatif mampu membentuk daya tahan digital pemuda. Di akhir kegiatan, para peserta juga menyusun rencana tindak lanjut berupa kampanye daring dan luring untuk mengajak rekan sebaya menolak judi online, menandakan adanya internalisasi nilai dan peningkatan kapasitas tindakan nyata.

Penguatan literasi digital menjadi fokus utama dalam pengabdian ini, terutama dalam membekali pemuda GPS dengan keterampilan untuk mengenali dan menghindari konten berbahaya, termasuk judi online. Materi pelatihan mencakup identifikasi karakteristik situs ilegal, teknik manipulasi yang sering digunakan oleh pelaku, serta sistem kerja algoritma yang dimanfaatkan untuk menargetkan kelompok rentan. Peserta diberikan contoh konkret serta simulasi pelaporan konten berbahaya menggunakan kanal resmi seperti website Kominfo, layanan Aduan Konten, dan kanal Kepolisian Siber. Menurut Nurfazri dkk., literasi digital tidak hanya soal kemampuan teknis, tetapi juga

²⁵ Didin Saripudin, Wildan Insan Fauzi, dan Eki Nugraha, "The Development of Interactive E-Book of Local History for Senior High School in Improving Local Wisdom and Digital Literacy," *European Journal of Educational Research* 11, no. 1 (15 Januari 2022): 17–31, <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.17>.

²⁶ Maryam dkk., "Development of Islamic Cultural History (SKI) Teaching Materials Based on Self-Directed Learning for University Students," *Al-Hayat: Journal of Islamic Education* 8, no. 4 (30 Desember 2024): 1313–30, <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i4.605>.

²⁷ Dario Torre dkk., "Freire's view of a progressive and humanistic education: Implications for medical education," *MedEdPublish* 6 (3 Juli 2017): 119, <https://doi.org/10.15694/mep.2017.000119>.

²⁸ Wahyuni Husain dkk., "PEMBERDAYAAN LITERASI MEDIA BAGI PEMUDA DI KELURAHAN PURANGI KOTA PALOPO," *Islamic Management and Empowerment Journal* 5, no. 2 (10 Desember 2023): 119–34, <https://doi.org/10.18326/imej.v5i2.119-134>.

²⁹ Gema Ika Sari dkk., "Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education," *Social Sciences & Humanities Open* 10 (1 Januari 2024): 101100, <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101100>.

³⁰ Sebastianus Menggo dan Sabina Ndiung, "Project-Based Learning: Does It Improve Students' ICT Literacy Skills and English Learning Autonomy?," *Englisia : Journal of Language, Education, and Humanities* 12, no. 1 (31 Oktober 2024): 164–83, <https://doi.org/10.22373/ej.v12i1.23436>.

melibatkan pemahaman kritis terhadap konten dan konteks penggunaannya.³¹ Sementara itu, penelitian oleh Zuhri dkk., menunjukkan bahwa pelatihan digital berbasis simulasi dan praktik langsung efektif meningkatkan kepekaan dan respons cepat terhadap konten negatif.³² Strategi ini memastikan bahwa pemuda tidak hanya menjadi pengguna pasif internet, tetapi juga aktor aktif dalam menjaga ruang digital yang sehat dan bebas dari ancaman seperti judi online.

Hasil evaluasi pasca pelatihan menunjukkan bahwa 87% peserta telah memiliki kemampuan untuk membedakan antara situs legal dan ilegal, terutama dalam konteks perjudian digital. Kemampuan ini penting karena banyak situs judi online menyamarkan identitasnya dengan menggunakan nama atau tampilan yang menyerupai platform resmi atau permainan daring umum. Peserta juga dikenalkan pada fitur-fitur khas situs ilegal, seperti tidak adanya disclaimer hukum, tidak terdaftar di lembaga resmi, serta penggunaan metode pembayaran anonim. Sejalan dengan riset dari Septanto dkk., peningkatan keterampilan dalam mengenali konten bermasalah terbukti memperkuat resistensi terhadap penipuan digital.³³ Dalam konteks yang sama, studi Fathor dkk., menegaskan bahwa kemampuan deteksi dini terhadap konten judi merupakan kunci dalam upaya pencegahan penyebaran praktik tersebut, terutama di kalangan remaja.³⁴ Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis pengenalan risiko digital memberikan dampak positif terhadap kemampuan praktis pemuda untuk memilah dan memilih konten.

Selain keterampilan teknis, kegiatan pengabdian ini juga berhasil membentuk sikap kritis peserta terhadap konten daring yang berisiko.³⁵ Sekitar 80% peserta menyatakan bahwa mereka menjadi lebih berhati-hati dalam menyikapi iklan atau ajakan bermain judi online yang tersebar di media sosial. Sikap selektif ini diperoleh melalui latihan analisis iklan digital, pembahasan teknik framing dan clickbait, serta diskusi kritis mengenai etika berinternet. Hal ini mendukung temuan dari Nurfazri dkk., bahwa pelatihan yang menekankan analisis kritis terhadap media dapat meningkatkan kesadaran etis dan kewaspadaan digital.³⁶ Selain itu, menurut Gushmanida dkk., integrasi antara literasi media dan nilai-nilai moral dalam pelatihan mampu membangun filter internal pada peserta dalam memilah informasi.³⁷ Sikap kritis ini sangat penting dalam membentuk daya tahan terhadap normalisasi konten judi, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab digital sebagai bagian dari etika bermedia dalam kehidupan sehari-hari.

Komponen pelatihan juga mencakup praktik pelaporan konten berbahaya secara langsung melalui platform resmi. Peserta tidak hanya diajari prosedur pelaporan, tetapi juga didorong untuk melakukannya sebagai bentuk tanggung jawab sosial.³⁸ Hasilnya, 82% peserta berhasil melakukan pelaporan konten judi ke kanal seperti Kominfo, aduanlapor.id, dan siber.polri.go.id. Praktik ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memiliki kesadaran, tetapi juga kesiapan bertindak. Menurut

³¹ Muhammad Nurfazri dkk., "Digital Literacy in Education: An Analysis of Critical Thinking Culture for Preventing the Hoaxes," *Jurnal Perspektif* 8, no. 1 (30 Mei 2024): 1–22, <https://doi.org/10.15575/jp.v8i1.268>.

³² Saifudin Zuhri, I. Gede Suwindia, dan I. Made Ari Winangun, "Literasi Digital Dan Kecakapan Abad Ke-21: Analisis Komprehensif Dari Literatur Terkini," *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (3 Desember 2024): 149–55, <https://doi.org/10.29210/07essr500300>.

³³ Henri Septanto dkk., "Study of the Role of Digital Literacy in Mitigating the Spread of Online Gambling as a Popular Cyber Crime in Indonesia," *Dinasti International Journal of Economics, Finance & Accounting* 5, no. 5 (23 November 2024): 5048–54, <https://doi.org/10.38035/dijefa.v5i5.3426>.

³⁴ Khresna Adityo Fathor, Fauzan Putra Gani, dan Mohamad Zein Saleh, "Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia," *OPTIMAL Jurnal Ekonomi Dan Manajemen* 4, no. 1 (30 Maret 2024): 184–89, <https://doi.org/10.55606/optimal.v4i1.2629>.

³⁵ Afandi Afandi, Ach Sayyi, dan Abdul Mukit, "Pembinaan Peningkatan Kesadaran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Melalui Kolom Kamrat di Kelurahan Lawangan Daya Pademawu Pamekasan," *Al-Ridha: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 71–84, <https://scholar.google.com/scholar?cluster=3301917376980145068&hl=en&oi=scholar>.

³⁶ Muhammad Nurfazri dkk., "Digital Literacy in Education: An Analysis of Critical Thinking Culture for Preventing the Hoaxes," *Jurnal Perspektif* 8, no. 1 (30 Mei 2024): 1–22, <https://doi.org/10.15575/jp.v8i1.268>.

³⁷ Gugun Gushmanida dkk., "Digital Literacy: Thinking Critically About Language Skills in the Digital Age," *Studies in Learning and Teaching* 6, no. 1 (28 April 2025): 87–96, <https://doi.org/10.46627/silet.v6i1.381>.

³⁸ Ach Sayyi dan Afandi Afandi, "Pendampingan Perencanaan Karir Siswa Kelas Akhir Sekolah Menengah Atas di Desa Pragaan Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep," *Al-Ridha: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 51–66, <https://scholar.google.com/scholar?cluster=6428945493846718720&hl=en&oi=scholar>.

laporan dari Mauladiah dkk.,, pelatihan yang berbasis aksi nyata cenderung lebih efektif membentuk perilaku aktif dan keberlanjutan sikap positif.³⁹ Di sisi lain, studi oleh Rachmawati dkk., menguatkan bahwa pelatihan partisipatif yang melibatkan unsur tindakan langsung dapat memperkuat kepercayaan diri dan motivasi untuk berkontribusi menjaga ruang digital.⁴⁰ Dengan demikian, pelatihan dalam program ini mampu mentransformasikan peserta dari objek edukasi menjadi subjek perubahan yang aktif di komunitasnya.

Sebagai tindak lanjut dari pelatihan, peserta membentuk inisiatif kampanye digital bertema “Pemuda Anti Judi Online” melalui media sosial dan kegiatan luring seperti penyuluhan mini di lingkungan sekitar. Kampanye ini dirancang secara mandiri oleh peserta, menunjukkan internalisasi nilai serta transfer keterampilan yang berkelanjutan. Peserta menyusun materi edukatif, infografik, dan video pendek yang menyoroti bahaya judi online serta langkah preventif. Gerakan ini menunjukkan bahwa peserta telah berkembang menjadi agen perubahan di komunitasnya. Inisiatif ini juga mencerminkan transformasi dari keterampilan menjadi kapasitas kolektif untuk membangun budaya digital yang sehat. Upaya ini menjadi indikator kuat bahwa pelatihan telah melahirkan bentuk keberlanjutan dalam gerakan anti-judi online berbasis komunitas. Aktivitas kampanye menjadi refleksi keberhasilan program pengabdian dalam menanamkan nilai, membangun keterampilan, dan mendorong keberlanjutan perubahan melalui aksi nyata yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat.

Tingkat Ketercapaian Target dan Luaran Kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai target secara optimal. Dari total 35 peserta yang ditargetkan, 38 orang hadir dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias. Tingkat partisipasi aktif mencapai 92%, dilihat dari keterlibatan peserta dalam diskusi, tanya-jawab, dan simulasi. Luaran utama kegiatan berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan telah tercapai sesuai indikator yang ditetapkan dalam instrumen evaluasi. Selain itu, luaran tambahan yang tidak direncanakan namun signifikan adalah terbentuknya Kelompok Kerja Anti Judi Online (KKAJO) sebagai wadah tindak lanjut dari kegiatan. Kelompok ini terdiri dari 15 pemuda GPS yang berkomitmen melakukan edukasi berkelanjutan di lingkungan mereka. Pencapaian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa program pengabdian yang berbasis komunitas dan dikembangkan secara kolaboratif cenderung lebih berkelanjutan.⁴¹ Kegiatan ini juga menghasilkan modul singkat edukasi tentang bahaya judi online dan leaflet kampanye digital yang telah didistribusikan secara daring kepada pemuda se-Kelurahan Lawangan Daya, memperluas jangkauan dampak kegiatan di luar peserta langsung.

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan keberhasilan dalam aspek kuantitatif dan partisipatif. Dari target awal sebanyak 35 peserta, sebanyak 38 pemuda hadir dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan tingkat kehadiran dan keterlibatan yang tinggi. Tingkat partisipasi aktif tercatat mencapai 92%, ditunjukkan melalui keaktifan peserta dalam diskusi kelompok, sesi tanya jawab, serta simulasi pelaporan konten judi online. Keberhasilan ini memperkuat pandangan bahwa keterlibatan peserta secara aktif merupakan indikator penting dalam efektivitas kegiatan pemberdayaan komunitas.⁴² Selain itu, menurut Messerlian dkk., keberhasilan program edukatif sangat ditentukan oleh sejauh mana peserta terlibat bukan hanya secara fisik, tetapi juga secara emosional dan intelektual.⁴³ Dalam konteks ini, pendekatan partisipatif yang digunakan menjadi faktor kunci keberhasilan ketercapaian target kegiatan, sekaligus menunjukkan bahwa program ini diterima dengan baik oleh masyarakat sasaran yang memiliki kebutuhan dan kesadaran yang tinggi terhadap isu judi online.

³⁹ Mauladiah Mauladiah, Syarfuni Syarfuni, dan Rita Novita, “Transformasi Digital Dalam Pengembangan Manajemen Pelatihan Untuk Meningkatkan Kompetensi TIK Guru SD Negeri 58 Kota Banda Aceh,” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (10 Juli 2024): 161–77, <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3450>.

⁴⁰ Dwita Rachmawati, Pramita Sukma Wardani, dan Yufenti Oktafiah, “TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DAN MEDIA SOSIAL,” *JURNAL PENGABDIAN MANDIRI* 4, no. 6 (21 Juni 2025): 615–24, <https://bajangjournal.com/index.php/JPM/article/view/10516>.

⁴¹ Rachmawati, Wardani, dan Oktafiah.

⁴² Susantyo dkk., “Analysis of Online Gambling Crime Prevention Policies According to Positive Law and Islam in Indonesia.”

⁴³ Carmen Messerlian, Andrea M. Byrne, dan Jeffrey L. Derevensky, “Gambling, Youth and the Internet: Should We Be Concerned?,” *The Canadian child and adolescent psychiatry review* 13, no. 1 (Februari 2004): 3–6, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2533814/>.

Evaluasi hasil kegiatan menunjukkan bahwa luaran utama berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan telah tercapai secara signifikan.⁴⁴ Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap seluruh peserta, terjadi peningkatan rerata skor sebesar 35 poin, terutama dalam aspek pemahaman jenis-jenis judi online, dampaknya, serta cara pelaporannya. Indikator keterampilan juga menunjukkan bahwa peserta mampu menerapkan teknik verifikasi konten digital dan pelaporan situs ilegal secara mandiri. Temuan ini konsisten dengan studi oleh Suyitno dkk., yang menekankan pentingnya evaluasi berbasis instrumen untuk mengukur capaian pelatihan berbasis masyarakat.⁴⁵ Selain itu, menurut Fajarwati dkk., pengukuran ketercapaian luaran dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif memberikan gambaran menyeluruh terhadap efektivitas program.⁴⁶ Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menciptakan kesadaran teoritis, tetapi juga berhasil membekali peserta dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam konteks sosial mereka.

Salah satu capaian penting yang tidak direncanakan sebelumnya namun memiliki dampak besar adalah terbentuknya Kelompok Kerja Anti Judi Online (KKAJO). Kelompok ini terdiri dari 15 pemuda GPS yang secara sukarela membentuk struktur kerja untuk melanjutkan edukasi dan kampanye anti-judi online secara berkala di lingkungan mereka. Keberadaan kelompok ini menandai terjadinya transformasi sosial dari sekadar peserta menjadi pelaku perubahan yang aktif. Menurut Rafiuddin dan Agustina, inisiatif pasca-kegiatan yang lahir secara organik merupakan indikator bahwa program telah berhasil menciptakan kesadaran kritis dan kepemilikan bersama atas isu yang diangkat.⁴⁷ Riset dari Sasmita dkk., juga menunjukkan bahwa pembentukan kelompok kerja berbasis komunitas merupakan langkah awal menuju gerakan sosial berkelanjutan.⁴⁸ Dengan struktur yang sudah terbentuk dan adanya rencana kerja yang disusun mandiri oleh anggota, KKAJO memiliki potensi untuk memperluas dampak kegiatan dan menjadi contoh praktik baik dalam pemberdayaan pemuda di ranah digital.

Selain output dalam bentuk peningkatan kapasitas individu dan terbentuknya kelompok kerja, kegiatan ini juga menghasilkan luaran edukatif berupa modul singkat dan leaflet kampanye digital. Modul tersebut berisi materi tentang bahaya judi online, teknik identifikasi konten berisiko, serta panduan pelaporan. Leaflet digital yang dirancang oleh peserta sendiri telah disebarakan secara daring kepada lebih dari 500 pemuda di wilayah Kelurahan Lawangan Daya melalui media sosial dan grup WhatsApp pemuda masjid dan karang taruna. Menurut Kuswandi dkk., keberhasilan distribusi konten edukatif menjadi indikator jangkauan dampak sebuah kegiatan pengabdian.⁴⁹ Sementara itu, dalam studi oleh Yuyut Prayuti dkk., disebutkan bahwa keberhasilan luaran digital sangat dipengaruhi oleh keterlibatan peserta dalam proses produksi, karena meningkatkan rasa memiliki dan keefektifan penyebaran.⁵⁰ Oleh karena itu, luaran ini tidak hanya berfungsi sebagai hasil dokumentatif, tetapi juga sebagai sarana penyebaran nilai edukatif secara lebih luas dan mandiri oleh peserta.

⁴⁴ Ach Sayyi dkk., "Multicultural Islamic Education as Conflict Resolution for Multi-Ethnic and Religious Communities in Polagan Galis Pamekasan," *Akademika* 16, no. 2 (2022), <https://scholar.google.com/scholar?cluster=3244753958890288819&hl=en&oi=scholar>.

⁴⁵ Suyitno Suyitno dkk., "PELATIHAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN PENGUATAN EKONOMI KELUARGA BAGI ANGGOTA PIMPINAN RANTING 'AISYIYAH SEDAYULAWAS, JAWA TIMUR,'" *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 9, no. 3 (2 Juni 2025): 2429–42, <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i3.30138>.

⁴⁶ Anisah Nur Fajarwati dkk., "Digital Literacy Training for Posyandu Agrek Bulan Cadres in Lesanpuro, Kedungkandang, Malang: Pelatihan Literasi Digital bagi Kader Posyandu Anggrek Bulan Lesanpuro, Kedungkandang, Malang," *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 2 (30 Agustus 2023): 203–10, <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v8i2.3837>.

⁴⁷ Muhammad Alif Rafiuddin dan Isna Fitria Agustina, "Youth Empowerment in Kalidawir Village:," *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 10 (30 September 2021): 10.21070/ijccd2021767-10.21070/ijccd2021767, <https://doi.org/10.21070/ijccd.v10i0.767>.

⁴⁸ Karta Sasmita dkk., "Empowerment of Youth Organizations in Building Awareness of a Clean and Healthy Environment Through Waste Banks," *Journal of Nonformal Education* 8, no. 1 (16 Februari 2022): 122–28, <https://doi.org/10.15294/jne.v8i1.34276>.

⁴⁹ Wawan Kuswandi dkk., "Penguatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Dan Parktik Di SMA Muhammadiyah Pemijahan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 3, no. 1 (13 Maret 2025): 78–85, <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i1.2140>.

⁵⁰ Yuyut Prayuti dkk., "Edukasi Literasi Digital Dan Moral: Program Penyuluhan Holistik Memerangi Berita Hoax Dan Pergaulan Bebas," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 5, no. 4 (28 Desember 2024): 6567–75, <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.5394>.

Capaian yang diperoleh menunjukkan bahwa program pengabdian ini tidak hanya bersifat sesaat, melainkan memiliki potensi keberlanjutan tinggi dan kemungkinan untuk direplikasi di wilayah lain. Keterlibatan aktif peserta, terbentuknya KKAJO, serta produksi luaran digital menjadi modal sosial yang kuat untuk menjaga kelangsungan program ini. Selain itu, adanya dokumentasi program dan pelaporan berbasis evaluasi kuantitatif dan kualitatif dapat menjadi referensi bagi instansi atau komunitas lain yang ingin mengadopsi model serupa. Menurut Meherali dkk., program yang berbasis kebutuhan komunitas dan dilakukan secara kolaboratif memiliki daya adaptasi tinggi untuk dikembangkan di berbagai konteks sosial.⁵¹ Hal ini juga sejalan dengan temuan Astuti yang menekankan pentingnya struktur lokal dan kepemimpinan komunitas dalam menjamin keberlangsungan program berbasis pengabdian.⁵² Dengan semua elemen tersebut, kegiatan ini dapat dijadikan prototipe program pemberdayaan pemuda berbasis literasi digital dan pencegahan risiko sosial dalam ruang digital yang lebih luas.



Gambar 1: Kegiatan edukasi dan pencegahan bersama Generasi Pemuda Salo'lo' (GPS)



Gambar 2: Kegiatan edukasi dan pencegahan bersama Generasi Pemuda Salo'lo' (GPS)

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan edukatif dan pelatihan literasi digital yang difokuskan pada pencegahan judi online berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kritis pemuda terhadap bahaya judi online. Melalui pendekatan partisipatif seperti diskusi interaktif, pelatihan literasi digital, dan penyuluhan berbasis kultural Madura, peserta mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman terhadap bentuk, modus, dan dampak judi online, baik dari sisi hukum, sosial, ekonomi, maupun spiritual. Selain itu, pelatihan keterampilan digital membekali peserta dengan kemampuan teknis dalam mengenali dan melaporkan konten berbahaya, serta membentuk sikap kritis dalam bersikap terhadap informasi daring. Capaian ini diperkuat dengan terbentuknya Kelompok Kerja Anti Judi Online (KKAJO), penyusunan modul edukatif, dan distribusi kampanye digital yang memperluas jangkauan dampak program di luar peserta langsung. Oleh karena itu, disarankan agar model kegiatan ini direplikasi di wilayah lain dengan pendekatan berbasis komunitas dan nilai lokal untuk memperkuat resistensi pemuda terhadap ancaman judi online. Pemerintah daerah, lembaga pendidikan, serta organisasi pemuda diharapkan menjalin sinergi untuk mengadopsi metode pelibatan aktif dan keberlanjutan program, termasuk pelatihan digital yang relevan dan kontekstual. Langkah ini tidak hanya memperkuat literasi digital pemuda, tetapi juga membangun daya tangkal terhadap tantangan sosial di era digital secara lebih luas dan berkelanjutan.

⁵¹ Salima Meherali dkk., "Does Digital Literacy Empower Adolescent Girls in Low- and Middle-Income Countries: A Systematic Review," *Frontiers in Public Health* 9 (2021): 761394, <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.761394>.

⁵² Eka Zuni Lusi Astuti, "Gerakan Literasi Digital: Studi Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Sistem Informasi Potensi Kreatif Desa Di Kulonprogo," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan* 3, no. 2 (18 November 2019): 331–52, <https://doi.org/10.14421/jpm.2019.032-05>.

Daftar Pustaka

- Afandi, Afandi, Ach Sayyi, dan Abdul Mukit. "Pembinaan Peningkatan Kesadaran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Melalui Kolom Kamrat di Kelurahan Lawangan Daya Pademawu Pamekasan." *Al-Ridha: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 71–84. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=3301917376980145068&hl=en&oi=scholar>.
- Ahyani, Hisam, Arifuddin Muda Harahap, Ending Solehudin, Nurul Ilyana Muhd Adnan, Naeli Mutmainah, Supaprawat Siripipatthanakul, Sérgio António Neves Lousada, Haris Maiza Putra, dan Dwi Novita. "Effectiveness of Law Enforcement Against Online Gambling Practices in Indonesia in Supporting the Achievement of SDGs." *Journal of Lifestyle and SDGs Review* 5, no. 1 (2025): e03686–e03686. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n01.pe03686>.
- Anam, Mohammad Choirul, Retno Iswati, dan Djoko Setyo Martono. "PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI HUKUM PENCEGAHAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI KALANGAN PELAJAR DI SMK PSM 2 TAKERAN KABUPATEN MAGETAN." *JURNAL DAYA-MAS* 9, no. 2 (16 Oktober 2024): 93–100. <https://doi.org/10.33319/dymas.v9i2.161>.
- Anggara, dan Ika Yunia Fauzia. "The THE ROLE OF ISLAMIC FINANCIAL LITERACY IN PREVENTING ONLINE SLOT GAMBLING AMONG GEN Z." *Jurnal Justisia Ekonomika: Magister Hukum Ekonomi Syariah* 8, no. 2 (20 Desember 2024): 1190–1201. <https://doi.org/10.30651/justeko.v8i2.24023>.
- Astuti, Eka Zuni Lusi. "Gerakan Literasi Digital: Studi Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Sistem Informasi Potensi Kreatif Desa Di Kulonprogo." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan* 3, no. 2 (18 November 2019): 331–52. <https://doi.org/10.14421/jpm.2019.032-05>.
- Budiman, Ramdani, Nurul Ayu Romadini, Muhammad Ardhana Herwandi Aziz, dan Agasta Gumelar Pratama. "The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology." *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3, no. 2 (27 April 2022): 162–67. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>.
- Cornwall, Andrea, dan Alia Aghajanian. "How to Find out What's Really Going On: Understanding Impact through Participatory Process Evaluation." *World Development* 99 (1 November 2017): 173–85. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2017.07.010>.
- Davidson, Kevin, Christina Davis, Emily Arden-Close, Elvira Bolat, dan Constantina Panourgia. "Safeguarding Children and Young People from Gambling Harms: A Scoping Review of the Grey Literature." *Current Addiction Reports* 12, no. 1 (11 Februari 2025): 16. <https://doi.org/10.1007/s40429-025-00627-w>.
- Fajarwati, Anisah Nur, Wahyuni Ningsih, Rizki Putri Ramadhani, Ayisya Cindy Harifa, dan Martince Novianti Bani. "Digital Literacy Training for Posyandu Agrek Bulan Cadres in Lesanpuro, Kedungkandang, Malang: Pelatihan Literasi Digital bagi Kader Posyandu Anggrek Bulan Lesanpuro, Kedungkandang, Malang." *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 2 (30 Agustus 2023): 203–10. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v8i2.3837>.
- Fathor, Khresna Adityo, Fauzan Putra Gani, dan Mohamad Zein Saleh. "Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia." *OPTIMAL Jurnal Ekonomi Dan Manajemen* 4, no. 1 (30 Maret 2024): 184–89. <https://doi.org/10.55606/optimal.v4i1.2629>.
- Gushmanida, Gugun, Ali Mustadi, Ikhlusul Ardi Nugroho, Galih Kusumo, dan Rohanie D. Mapandi. "Digital Literacy: Thinking Critically About Language Skills in the Digital Age." *Studies in Learning and Teaching* 6, no. 1 (28 April 2025): 87–96. <https://doi.org/10.46627/silet.v6i1.381>.
- Hafiz, Muhammad, Imran Imran, dan Zuri Astari. "The Impact of Online Slot Gambling on Social Values in High Student." *ICoCSE Proceedings* 1, no. 0 (10 Desember 2024): 281–88. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/ICoCSE/article/view/30031>.
- Harefa, Beniharmoni, Handar Subhandi Bakhtiar, Abdul Kholiq, Yuliana Yuli Wahyuningsih, Salma Agustina, Jeanny Anggita Fitriyani, dan Maria Yohana. "Edukasi Sadar Hukum Mengenai Judi Online Kepada Siswa SMA Negeri 66 Jakarta." *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 6 (12 November 2023): 232–42. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i6.335>.

- Holkup, Patricia A., Toni Tripp-Reimer, Emily Matt Salois, dan Clarann Weinert. "Community-based Participatory Research." *ANS. Advances in nursing science* 27, no. 3 (2004): 162–75. <https://doi.org/10.1097/00012272-200407000-00002>.
- Hudjolly*, Hudjolly, Firmansyah Firmansyah, Rohyani Rigen Sumilat, Nety Novita Hariyani, dan Kalijunjung Hasibuan. "Online Gambling Practices (Positive Legal, Social, And Religious Review)." *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 6, no. 3 (31 Agustus 2023): 1568–73. <https://doi.org/10.24815/jr.v6i3.34146>.
- Husain, Wahyuni, Sapruddin Sapruddin, Fauziah Astrid, Saifur Rahman, dan Alfatiha Aenayah. "PEMBERDAYAAN LITERASI MEDIA BAGI PEMUDA DI KELURAHAN PURANGI KOTA PALOPO." *Islamic Management and Empowerment Journal* 5, no. 2 (10 Desember 2023): 119–34. <https://doi.org/10.18326/imej.v5i2.119-134>.
- Ika Sari, Gema, Shinta Winasis, Ika Pratiwi, Uli Wildan Nuryanto, dan Basrowi. "Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education." *Social Sciences & Humanities Open* 10 (1 Januari 2024): 101100. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101100>.
- Indriawati, Sri Endah, Ari Widiarti, dan Wahib. "Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Pelajar." *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (31 Januari 2025): 220–25. <https://doi.org/10.32493/abdilaksana.v6i1.47074>.
- Intansari, Ilfi, Lulu Fatihatul Uyun, Nurul Setiani, Rita Suviyah, dan Ahmad Sulton Ghozali. "Penyuluhan Literasi Digital dalam Pemberantasan Praktik Judi Online." *Jurnal SOLMA* 13, no. 3 (2 Desember 2024): 2086–94. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i3.16631>.
- Kuswandi, Wawan, Muhammad Aulia Reza, Umar Nasution, First Riyatna Rahman, Muhammad Luthfi Ichsan Syam, Arum Ratnaning Ratri, Wulan Ali Rahmin, dkk. "Penguatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Dan Parktik Di SMA Muhammadiyah Pemijahan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 3, no. 1 (13 Maret 2025): 78–85. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i1.2140>.
- Maryam, Syamsul Rizal, Arum Puspitasari, Yuhawita, dan Bety. "Development of Islamic Cultural History (SKI) Teaching Materials Based on Self-Directed Learning for University Students." *Al-Hayat: Journal of Islamic Education* 8, no. 4 (30 Desember 2024): 1313–30. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i4.605>.
- Mauladiah, Mauladiah, Syarfuni Syarfuni, dan Rita Novita. "Transformasi Digital Dalam Pengembangan Manajemen Pelatihan Untuk Meningkatkan Kompetensi TIK Guru SD Negeri 58 Kota Banda Aceh." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (10 Juli 2024): 161–77. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3450>.
- Meherali, Salima, Komal Abdul Rahim, Sandra Campbell, dan Zohra S. Lassi. "Does Digital Literacy Empower Adolescent Girls in Low- and Middle-Income Countries: A Systematic Review." *Frontiers in Public Health* 9 (2021): 761394. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.761394>.
- Menggo, Sebastianus, dan Sabina Ndiung. "Project-Based Learning: Does It Improve Students' ICT Literacy Skills and English Learning Autonomy?" *Englisia : Journal of Language, Education, and Humanities* 12, no. 1 (31 Oktober 2024): 164–83. <https://doi.org/10.22373/ej.v12i1.23436>.
- Messerlian, Carmen, Andrea M. Byrne, dan Jeffrey L. Derevensky. "Gambling, Youth and the Internet: Should We Be Concerned?" *The Canadian child and adolescent psychiatry review* 13, no. 1 (Februari 2004): 3–6. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2533814/>.
- Muflihini, Ahmad. "Integrasi Kearifan Lokal Dan Literasi Digital Dalam Pendidikan Islam Untuk Menghadapi Tantangan Abad 21." *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (13 Juni 2024): 56–67. <https://doi.org/10.30659/jspi.7.1.56-67>.
- Musa, Musa, Muhamad Taridi, Abdul Kholil, Fitrah Wahyudi, dan Heri Kiswanto. "The Role of Islamic Education in Raising Legal Awareness About Online Gambling in Jambi Province." *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies* 9, no. 1 (30 Juni 2024): 01–13. <https://doi.org/10.30983/educative.v9i1.8462>.
- Nurfazri, Muhammad, Ferli Septi Irwansyah, Fahmy Lukman, Mohammad Eisa Ruhullah, dan Sri Mellia Marinda. "Digital Literacy in Education: An Analysis of Critical Thinking Culture for Preventing the Hoaxes." *Jurnal Perspektif* 8, no. 1 (30 Mei 2024): 1–22. <https://doi.org/10.15575/jp.v8i1.268>.

- Pancasilawati, Abnan. "Comparative Analysis of Online Gambling Crimes: Perspectives on Islamic Criminal Law." *Journal of Hunan University Natural Sciences* 52, no. 4 (2025). <https://jonuns.com/index.php/journal/article/view/1721>.
- Prayuti, Yuyut, Yeni Nuraeni, L. Alfies Sihombing, Mia Rasmiaty, dan Elis Herlina. "Edukasi Literasi Digital Dan Moral: Program Penyuluhan Holistik Memerangi Berita Hoax Dan Pergaulan Bebas." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 5, no. 4 (28 Desember 2024): 6567–75. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.5394>.
- Rachmawati, Dwita, Pramita Sukma Wardani, dan Yufenti Oktafiah. "TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DAN MEDIA SOSIAL." *JURNAL PENGABDIAN MANDIRI* 4, no. 6 (21 Juni 2025): 615–24. <https://bajangjournal.com/index.php/JPM/article/view/10516>.
- Rafifuddin, Muhammad Alif, dan Isna Fitria Agustina. "Youth Empowerment in Kalidawir Village." *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 10 (30 September 2021): 10.21070/ijccd2021767-10.21070/ijccd2021767. <https://doi.org/10.21070/ijccd.v10i0.767>.
- Saputra, Didin Hadi, Muhammad Shohibul Ihsan, dan Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani. "Penyuluhan Literasi Belajar Online Untuk Masyarakat Bersama Komunitas Pemuda Mandiri." *International Journal of Community Service Learning* 5, no. 2 (4 Juli 2021): 169–74. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v5i2.34676>.
- Saripudin, Didin, Wildan Insan Fauzi, dan Eki Nugraha. "The Development of Interactive E-Book of Local History for Senior High School in Improving Local Wisdom and Digital Literacy." *European Journal of Educational Research* 11, no. 1 (15 Januari 2022): 17–31. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.17>.
- Sasmita, Karta, Elais Retnowati, Muhammad Khalif Azizi, Puji Hadiyanti, dan Sri Kuswantono. "Empowerment of Youth Organizations in Building Awareness of a Clean and Healthy Environment Through Waste Banks." *Journal of Nonformal Education* 8, no. 1 (16 Februari 2022): 122–28. <https://doi.org/10.15294/jne.v8i1.34276>.
- Savolainen, Iina, Markus Kaakinen, Anu Sirola, Aki Koivula, Heli Hagfors, Izabela Zych, Hye-Jin Paek, dan Atte Oksanen. "Online Relationships and Social Media Interaction in Youth Problem Gambling: A Four-Country Study." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17, no. 21 (November 2020): 8133. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218133>.
- Sayyi, Ach, dan Afandi Afandi. "Pendampingan Perencanaan Karir Siswa Kelas Akhir Sekolah Menengah Atas di Desa Pragaan Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep." *Al-Ridha: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 51–66. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=6428945493846718720&hl=en&oi=scholar>.
- Sayyi, Ach, Imaniyatul Fathriyah, Zainullah Zainullah, dan Shahibul Muttaqien Al-Manduriy. "Multicultural Islamic Education as Conflict Resolution for Multi-Ethnic and Religious Communities in Polagan Galis Pamekasan." *Akademika* 16, no. 2 (2022). <https://scholar.google.com/scholar?cluster=3244753958890288819&hl=en&oi=scholar>.
- Septanto, Henri, Uus Rusmawan, Boy Yuliadi, dan Ari Hidayatullah. "Study of the Role of Digital Literacy in Mitigating the Spread of Online Gambling as a Popular Cyber Crime in Indonesia." *Dinasti International Journal of Economics, Finance & Accounting* 5, no. 5 (23 November 2024): 5048–54. <https://doi.org/10.38035/dijefa.v5i5.3426>.
- Solehudin, Ending, Mustopa, Muhammad Mudzakkir, Saepudin, dan Hisam Ahyani. "Learning from Malaysia's Progressive Islamic Law Framework on Online Gambling: Insights for Indonesia." *AL-IHKAM: Jurnal Hukum & Pranata Sosial* 20, no. 1 (31 Mei 2025): 1–27. <https://doi.org/10.19105/al-lhkam.v20i1.14897>.
- Susantyo, Herdy Pratama, Gadman Futor Abdillah, Mochammad Taufik Sanhaji, Muhammad Romzi, dan Muhammad Erfandi. "Analysis of Online Gambling Crime Prevention Policies According to Positive Law and Islam in Indonesia." *Asy-Syari'ah : Jurnal Hukum Islam* 11, no. 1 (22 Januari 2025): 76–84. <https://doi.org/10.55210/assyariah.v11i1.1983>.
- Suyitno, Suyitno, Yulie Wahyuningsih, Ardista Dwi Elsanía, dan Silvi Aulia Putri. "PELATIHAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN PENGUATAN EKONOMI KELUARGA BAGI ANGGOTA PIMPINAN RANTING 'AISYIYAH SEDAYULAWAS, JAWA TIMUR.'" *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 9, no. 3 (2 Juni 2025): 2429–42. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i3.30138>.

- Syakira, Nafis Azka, Naila Fathma Ramadhahana, Nayla Devi Anggita, Tazkia Tsaqifa, dan Rystia Naila Husna. "Dampak Konsumerisme Berupa Judi Online Di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, Dan Mental." *Interaktif: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 16, no. 2 (25 Desember 2024): 73–79. <https://doi.org/10.21776/ub.interaktif.2024.016.02.3>.
- Torre, Dario, Victoria Groce, Richard Gunderman, John Kanter, Steven Durning, dan Steven Kanter. "Freire's view of a progressive and humanistic education: Implications for medical education." *MedEdPublish* 6 (3 Juli 2017): 119. <https://doi.org/10.15694/mep.2017.000119>.
- Zuhri, Saifudin, I. Gede Suwindia, dan I. Made Ari Winangun. "Literasi Digital Dan Kecakapan Abad Ke-21: Analisis Komprehensif Dari Literatur Terkini." *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (3 Desember 2024): 149–55. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>.