

SOSIALISASI LITERASI DIGITAL: MENANGKAL JUDI ONLINE DI KALANGAN SISWA SMAS 4 PGRI PADANG

**Jessica Trinanda^{1*}, Junaidi Rajab¹, Helsi Zulfan Ramadani¹, Merdila Nuril Fahmi¹,
Sri Rahma Yul Insani¹, Fathurrahmad Hafid¹**

¹Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia

*Correspondence E-mail: jessicatrinander12@gmail.com

Kata Kunci:

Literasi Digital,
Judi Online,
Sosialisasi,
Pelajar,
Pengabdian
Masyarakat.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa dampak positif sekaligus tantangan serius, salah satunya maraknya praktik judi online di kalangan remaja. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan literasi digital siswa dalam mengenali dan mencegah bahaya judi online di SMAS 4 PGRI Padang. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, simulasi, dan diskusi kelompok yang dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai dampak negatif judi online terhadap prestasi akademik, kesehatan mental, dan hubungan sosial siswa. Kegiatan dimulai dengan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa, dilanjutkan dengan penyampaian materi edukatif, serta latihan simulatif dalam menolak ajakan judi online. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kesadaran dan pemahaman siswa mengenai risiko judi online serta kemampuan mereka dalam menolak pengaruh negatif tersebut. Siswa juga menunjukkan sikap lebih bijak dan kritis dalam menggunakan internet serta berkomitmen mengarahkan penggunaan teknologi ke aktivitas yang produktif. Program ini berkontribusi nyata dalam memperkuat literasi digital pelajar sekaligus mendukung upaya pencegahan judi online di lingkungan sekolah.

Keywords:

Digital Literacy,
Online
Gambling,
Socialization,
Students,
Community
Service.

Abstract

The rapid advancement of digital technology has brought both positive impacts and serious challenges, one of which is the increasing prevalence of online gambling among teenagers. This community service activity aimed to enhance students' digital literacy in recognizing and preventing the dangers of online gambling at SMAS 4 PGRI Padang. The implementation methods included interactive lectures, simulations, and group discussions designed to provide a comprehensive understanding of the negative impacts of online gambling on students' academic performance, mental health, and social relationships. The activity began with a preliminary survey to identify students' level of knowledge, followed by educational sessions and practical simulations to strengthen their ability to refuse online gambling invitations. The results showed a significant increase in students' awareness and understanding of online gambling risks, as well as their ability to make wiser and more responsible decisions in using digital technology. This program

contributes to strengthening students' digital literacy and supports efforts to prevent online gambling in the school environment.

Article submitted: 2025-09-30. Revision uploaded: 2025-10-06. Final accepted: 2025-11-07.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era modern membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan sosial masyarakat. Internet telah menjadi sarana utama dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas produktif [1]. Namun, di sisi lain, kemudahan akses teknologi juga menghadirkan tantangan baru, salah satunya adalah maraknya praktik judi online yang kini mulai menyasar kalangan remaja dan pelajar. Fenomena ini tidak hanya menjadi persoalan hukum, tetapi juga berdampak serius terhadap perkembangan karakter, moral, dan prestasi akademik generasi muda [2], [3].

Judi online merupakan bentuk perjudian berbasis digital yang dapat diakses melalui berbagai platform seperti situs web, aplikasi, maupun media sosial. Berdasarkan laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (2024), jumlah situs judi online di Indonesia terus meningkat, dan sebagian besar targetnya adalah kelompok usia produktif, termasuk pelajar. Hal ini disebabkan oleh tingginya rasa ingin tahu, kemudahan akses melalui gawai pribadi, serta kurangnya pemahaman tentang bahaya dan dampak yang ditimbulkan. Pelajar yang terlibat dalam judi online berisiko mengalami penurunan prestasi belajar, gangguan mental, dan perilaku menyimpang yang dapat mengganggu hubungan sosial dan masa depan mereka [4], [5].

Kondisi ini menunjukkan pentingnya upaya edukatif yang bersifat preventif melalui peningkatan literasi digital di kalangan pelajar. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kesadaran kritis terhadap informasi dan aktivitas di dunia maya, termasuk kemampuan menolak konten dan praktik yang berpotensi merugikan seperti judi online [6], [7]. Melalui literasi digital, pelajar diharapkan mampu memahami etika bermedia, mengelola waktu secara produktif, serta memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang positif dan mendukung pengembangan diri. Menurut Suaib [8], Damanik, *et al.* [9], upaya peningkatan literasi digital di kalangan pelajar menjadi salah satu langkah efektif dalam mencegah keterlibatan mereka dalam aktivitas daring yang tidak sehat.

Sebagai lembaga pendidikan tinggi yang memiliki tanggung jawab dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Institut Seni Indonesia (ISI) Padang Panjang berperan aktif dalam mengembangkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bersifat edukatif dan solutif. Melalui program Sosialisasi Literasi Digital: Menangkal Judi Online di Kalangan Siswa SMAS 4 PGRI Padang, tim dosen melaksanakan kegiatan pengabdian yang berfokus pada peningkatan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap bahaya judi online. Program ini merupakan kolaborasi antara dosen dari berbagai bidang keilmuan, yang memiliki tujuan utama untuk membekali siswa dengan wawasan, keterampilan, dan sikap kritis dalam menghadapi tantangan dunia digital.

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, melalui metode ceramah interaktif, simulasi, dan diskusi kelompok. Pendekatan ini dipilih agar siswa dapat lebih mudah memahami materi, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan mampu mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman mereka sehari-hari. Selain itu, pelibatan guru sebagai mitra kegiatan turut memperkuat keberlanjutan program melalui pembinaan dan pengawasan perilaku siswa dalam penggunaan internet. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga memiliki

keterampilan praktis dalam mengidentifikasi dan menolak ajakan atau pengaruh negatif dari lingkungan digital.

Urgensi pelaksanaan kegiatan ini semakin tinggi mengingat meningkatnya laporan keterlibatan pelajar dalam aktivitas judi online di berbagai daerah. Tanpa adanya intervensi pendidikan yang tepat, pelajar berpotensi menjadi korban eksploitasi digital dan mengalami kerugian finansial maupun psikologis. Oleh karena itu, sosialisasi literasi digital menjadi langkah strategis dalam membangun kesadaran dan ketahanan digital di kalangan pelajar. Kegiatan pengabdian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kebijakan pemerintah untuk mewujudkan generasi muda yang berkarakter, beretika digital, dan memiliki daya saing di era global.

Secara keseluruhan, kegiatan Sosialisasi Literasi Digital: Menangkal Judi Online di Kalangan Siswa SMAS 4 PGRI Padang merupakan bentuk nyata implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat pendidikan. Melalui peningkatan literasi digital, pelajar diharapkan dapat membangun kesadaran kritis terhadap bahaya judi online dan mampu menjadi agen perubahan di lingkungannya dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat, aman, dan produktif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan individu, tetapi juga berkontribusi terhadap upaya nasional dalam menanggulangi penyalahgunaan teknologi di kalangan remaja.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Sosialisasi Literasi Digital: Menangkal Judi Online di Kalangan Siswa SMAS 4 PGRI Padang” dilaksanakan oleh tim dosen Institut Seni Indonesia Padang Panjang sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi pada bidang pengabdian masyarakat. Metode pelaksanaan kegiatan ini disusun secara sistematis dengan tahapan yang meliputi survei awal, persiapan materi, pelaksanaan sosialisasi, dan evaluasi kegiatan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan ketercapaian tujuan, yaitu meningkatkan literasi digital siswa agar mampu mengenali dan menghindari bahaya judi online di lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari.

A. Tahap Survei dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal kegiatan dimulai dengan survei ke lokasi mitra, yaitu SMAS 4 PGRI Padang, guna mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa mengenai judi online serta perilaku mereka dalam penggunaan internet. Survei dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi terhadap pola aktivitas digital pelajar. Data ini menjadi dasar dalam menyusun materi sosialisasi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki akses terhadap internet dan media sosial, namun belum memahami secara utuh bahaya dan dampak negatif dari praktik judi online.

B. Tahap Persiapan dan Perancangan Materi

Berdasarkan hasil survei, tim pengabdian menyusun modul sosialisasi yang berfokus pada peningkatan kesadaran dan pemahaman siswa tentang literasi digital dan bahaya judi online. Materi yang disusun meliputi:

1. Pengenalan tentang jenis dan modus judi online,
2. Dampak psikologis, sosial, dan akademik dari keterlibatan dalam judi online,
3. Strategi pencegahan dan penguatan karakter digital positif, serta
4. Etika penggunaan teknologi dan internet secara bijak.

Materi disampaikan menggunakan media audiovisual seperti slide presentasi, video pendek, dan infografis interaktif agar lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu,

tim juga menyiapkan instrumen evaluasi berupa kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan.

C. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 6 November 2024 di aula SMAS 4 PGRI Padang. Kegiatan diikuti oleh guru dan siswa yang menjadi sasaran utama sosialisasi. Metode yang digunakan bersifat partisipatif dan edukatif, meliputi:

1. Metode Ceramah Interaktif
Tim pengabdian memberikan pemaparan materi mengenai bahaya judi online dan pentingnya literasi digital secara langsung kepada siswa. Ceramah dilakukan secara interaktif untuk mendorong siswa bertanya dan berdiskusi mengenai isu-isu yang mereka hadapi di dunia digital.
2. Metode Simulasi dan Role Play
Siswa diajak untuk memerankan skenario yang menggambarkan situasi ajakan atau godaan untuk berjudi online. Dalam simulasi ini, siswa belajar menolak ajakan dengan tegas serta memahami konsekuensi yang mungkin timbul jika terlibat dalam praktik judi online.
3. Diskusi Kelompok dan Studi Kasus
Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan berbagai kasus nyata yang berkaitan dengan penyalahgunaan internet, khususnya judi online. Kegiatan ini bertujuan melatih siswa berpikir kritis dan mencari solusi atas masalah digital secara kolektif.

Melalui kombinasi ketiga metode ini, kegiatan berjalan dinamis dan mendorong partisipasi aktif siswa sehingga pesan-pesan edukatif dapat tersampaikan secara efektif.

D. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan kegiatan dan perubahan pemahaman peserta. Evaluasi dilaksanakan melalui pre-test dan post-test, observasi selama kegiatan, serta wawancara singkat dengan peserta dan guru pendamping. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan siswa mengenai bahaya judi online serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi konten atau situs berisiko di internet. Selain itu, refleksi kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis literasi digital mampu meningkatkan kesadaran siswa untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

E. Luaran dan Dampak Kegiatan

Luaran dari kegiatan ini meliputi peningkatan kesadaran siswa terhadap risiko judi online, pembentukan sikap bijak dalam penggunaan teknologi, serta terciptanya lingkungan sekolah yang lebih waspada terhadap penyalahgunaan internet. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan modul sosialisasi literasi digital yang dapat dimanfaatkan sekolah sebagai bahan pembelajaran tambahan dalam kegiatan Bimbingan Konseling (BK) atau pendidikan karakter. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terbentuknya budaya digital sehat di kalangan siswa serta peningkatan kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi dalam upaya pencegahan perilaku menyimpang di dunia maya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Literasi Digital: Menangkal Judi Online di Kalangan Siswa SMAS 4 PGRI Padang berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari pihak sekolah serta peserta kegiatan. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas X dan XI dengan dukungan penuh dari guru dan pihak manajemen sekolah. Pelaksanaan dilakukan melalui tiga

tahap utama, yaitu identifikasi kebutuhan, penyampaian materi sosialisasi, dan evaluasi hasil kegiatan. Setiap tahap dirancang untuk mencapai tujuan utama kegiatan, yaitu meningkatkan literasi digital siswa dan membangun kesadaran kritis terhadap bahaya judi online.

A. Hasil Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal kegiatan diawali dengan survei dan wawancara kepada guru serta siswa untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pengetahuan dan sikap mereka terhadap fenomena judi online. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki akses tinggi terhadap internet melalui ponsel pribadi, namun belum memahami secara mendalam tentang risiko dan konsekuensi hukum maupun psikologis dari perjudian online. Sekitar 70% siswa mengaku pernah melihat iklan atau tautan yang mengarah pada situs judi online, baik melalui media sosial maupun aplikasi permainan daring.

Selain itu, guru bimbingan konseling (BK) menyampaikan bahwa beberapa siswa menunjukkan perilaku yang cenderung berisiko, seperti menghabiskan waktu berlebihan dengan gawai dan menunjukkan ketertarikan terhadap konten perjudian digital. Temuan ini menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam menyesuaikan pendekatan edukatif agar lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.



Gambar 1. Identifikasi Kebutuhan

B. Penyampaian Materi Sosialisasi

Tahap inti kegiatan dilaksanakan pada tanggal 6 November 2024 di aula SMAS 4 PGRI Padang. Tim pengabdian menyampaikan materi dengan pendekatan interaktif yang memadukan ceramah, diskusi, simulasi, dan studi kasus. Kegiatan diawali dengan pemaparan tentang fenomena judi online di Indonesia, modus penyebarannya, serta dampak negatif terhadap perkembangan akademik, sosial, dan mental remaja.

Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Dalam sesi simulasi, siswa diajak memainkan peran dalam skenario yang melibatkan ajakan teman sebaya untuk mencoba judi online. Melalui kegiatan ini, mereka dilatih untuk menolak ajakan tersebut secara asertif dan memahami konsekuensi negatifnya. Diskusi kelompok kemudian dilakukan untuk memperdalam pemahaman siswa dan memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan dunia digital.

Selain itu, pemanfaatan media visual seperti video edukatif dan infografis terbukti efektif dalam menarik perhatian dan memperkuat pemahaman siswa terhadap isi materi. Pendekatan visual dinilai membantu siswa mengaitkan teori dengan realitas digital yang mereka hadapi setiap hari.



Gambar 2. Penyampaian Materi PKM

C. Evaluasi Kegiatan

Setelah seluruh rangkaian sosialisasi selesai, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan siswa tentang literasi digital dan bahaya judi online. Nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 62,5% sebelum kegiatan menjadi 88,3% setelah kegiatan, yang menunjukkan efektivitas metode sosialisasi yang diterapkan.

Selain aspek kognitif, perubahan sikap juga teridentifikasi melalui hasil wawancara dan observasi. Siswa menjadi lebih terbuka dalam membicarakan isu digital yang berisiko dan menunjukkan keinginan untuk mengedukasi teman sebaya agar tidak terjerumus dalam praktik judi online. Guru BK menyampaikan bahwa kegiatan ini membantu mereka memperkuat strategi pendampingan siswa dalam menghadapi pengaruh negatif internet.

Kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan kesadaran digital di lingkungan sekolah. Guru dan siswa bersama-sama berkomitmen untuk membuat slogan dan poster bertema “Bijak Bermedia, Tolak Judi Online” yang dipajang di area sekolah. Hal ini menjadi bukti konkret bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk perubahan sikap dan perilaku yang berkelanjutan.



Gambar 3. Evaluasi Kegiatan PKM

D. Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital melalui pendekatan sosialisasi edukatif terbukti efektif dalam mencegah perilaku berisiko di dunia maya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan, *et al.* [10] dan Anam, *et al.* [11] yang menegaskan bahwa pencegahan judi online di kalangan remaja perlu dilakukan melalui pendekatan pendidikan dan literasi digital yang berkelanjutan.

Pendekatan partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini melibatkan siswa secara langsung dalam simulasi dan diskusi berhasil meningkatkan tingkat keterlibatan peserta. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor aktif yang merefleksikan pengalaman digital mereka. Temuan ini memperkuat pandangan Dani, *et al.* [12] bahwa kegiatan edukatif yang berbasis pengalaman langsung lebih efektif dalam membangun kesadaran dan perilaku bijak bermedia.

Dampak lain yang tidak kalah penting adalah terbentuknya sinergi antara sekolah dan perguruan tinggi dalam mengatasi masalah sosial digital. Keterlibatan guru dalam kegiatan ini memperkuat aspek keberlanjutan, karena mereka dapat melanjutkan fungsi pembinaan dan pendampingan terhadap siswa setelah kegiatan berakhir. Dengan demikian, program ini tidak hanya bersifat intervensi sesaat, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan ekosistem digital yang sehat di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) oleh Tim KKN 156 Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta berhasil mengaktifkan kembali Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) dengan partisipasi 80 anak di tiga masjid, menyelenggarakan Taman Belajar dan Taman Baca serta sosialisasi anti-bullying yang diikuti 30 anak dan 60 siswa, serta program pencegahan stunting melalui penyuluhan MP-ASI dan pemanfaatan bahan pangan lokal yang melibatkan 50 ibu-ibu, ditambah aksi reboisasi dan penanaman bibit pohon di enam RW. Kegiatan ini bertujuan mewujudkan perubahan sosial berkelanjutan melalui edukasi gizi seimbang, pembinaan karakter anak, pemberdayaan perempuan, dan pelestarian lingkungan untuk mendukung SDGs terkait kesehatan, pendidikan, dan lingkungan hidup. Program dilaksanakan di Dusun 2, Desa Jogosetran, Kecamatan Kalikotes, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, Indonesia, selama 25 Juli hingga 31 Agustus 2025. Implikasi positif terhadap masyarakat meliputi peningkatan literasi agama, pengetahuan gizi, empati sosial, kreativitas ibu-ibu, serta kesadaran ekologis, yang memperkuat resiliensi lokal dan solidaritas warga. Untuk masa depan, disarankan dilakukan monitoring jangka panjang, kolaborasi dengan dinas terkait, integrasi teknologi digital, perluasan partisipasi masyarakat, serta alokasi anggaran lebih besar untuk menjamin keberlanjutan program.

PERSANTUNAN

Kegiatan Sosialisasi Literasi Digital: Menangkal Judi Online di Kalangan Siswa SMAS 4 PGRI Padang telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Program ini berhasil meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online serta pentingnya penerapan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan metode ceramah interaktif, simulasi, dan diskusi kelompok, siswa mampu mengidentifikasi bentuk, modus, dan dampak negatif dari praktik judi online, sekaligus memperoleh keterampilan untuk menolak pengaruh negatif di dunia maya. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam tingkat pemahaman siswa terhadap isu literasi digital dan bahaya judi online, yang tercermin dari perbedaan skor antara hasil pre-test dan post-test. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap yang positif, di mana mereka menjadi lebih kritis dan bijak dalam menggunakan teknologi serta lebih aktif dalam menyuarakan kampanye anti-judi online di lingkungan sekolah. Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat budaya digital yang sehat, aman, dan produktif di kalangan pelajar. Selain memberikan manfaat langsung kepada peserta, kegiatan ini juga mempererat hubungan kolaboratif antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mengatasi permasalahan sosial yang muncul akibat perkembangan teknologi digital. Dengan demikian,



kegiatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mendukung upaya nasional pencegahan judi online di kalangan remaja serta penguatan karakter generasi muda yang cerdas, beretika, dan bertanggung jawab dalam bermedia digital.

REFERENSI

- [1] Marjianto, M., Hayati, I., & Hajjah Ristianti, D. (2024). *Analisis Dampak Judi Online Terhadap Keutuhan Rumah Tangga Masyarakat Islam (Studi Kasus di Kecamatan Lubuklinggau Timur I)* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7639/>
- [2] Kurniawan, D., Muhamad Akbar, Fedi Kasdinata, Firmansyah, M. R., Hendra Kurniawan, Devina Ninosari, ... Devi Sartika. (2025). Sosialisasi Pemahaman Korban Judi Online Dan Upaya Pencegahan Pada Anak Remaja Tingkat Menengah. *Jurnal Pengabdian Mitra Persada*, 1(2), 53 – 56. <https://doi.org/10.70963/jpmp.v1i2.172>
- [3] Simbolon, G. (2024). Relevansi Kebebasan Belajar Dalam Konteks Pendidikan Non-Formal. *Nuansa Pembelajaran Sosiologi, Social Science Dan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 99.
- [4] Rasyid, H. A., Lubis, R. F., Muhammad Wandisyah R Hutagalung, M. E., & Lubis, M. A. (2022). *Etnis nusantara dalam menangkal radikalisme di Indonesia*. Samudra Biru.
- [5] Annas, A. N., & Mas, S. R. (2022). *Transformasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Boarding di Era Disruptif*. Penerbit Nem.
- [6] Kahfi, I. (2024). *Transformasi pendidikan akhlak dalam mengatasi penyimpangan perilaku sosial remaja di era digital* (Doctoral dissertation, Universitas PTIQ Jakarta). <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/1870/>
- [7] Sinaga, M., Simanjuntak, P., Tambunan, M., Sianturi, N. E., & Hia, C. (2025). Peningkatan Literasi Digital Siswa SMK dalam Menghadapi Bahaya Judi Online. *Publikasi Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 58-67. <https://doi.org/10.22303/publidimas.5.1.2025.58-67>
- [8] SUAIB, S. (2024). *IMPLEMENTASI PENDEKATAN ZIKIR DALAM MENAGGULANGI PERILAKU MENYIMPANG PADA SISWA SMAN 1 LEMITO KEC. LEMITO KAB. POHUWATO PROV. GORONTALO* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://repository.unissula.ac.id/39566/>
- [9] Damanik, F. H. S., & Muhammad, G. (2025). Peran Strategis Peserta Didik SMA dalam Pembelajaran Holistik untuk Pencegahan Judi Online di Era Digital. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 155-166. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1967>
- [10] Kurniawan, D., Akbar, M., Kasdinata, F., Firmansyah, M. R., Kurniawan, H., Ninosari, D., ... & Sartika, D. (2025). Sosialisasi Pemahaman Korban Judi Online Dan Upaya Pencegahan Pada Anak Remaja Tingkat Menengah. *Jurnal Pengabdian Mitra Persada*, 1(2), 53-56. <https://doi.org/10.70963/jpmp.v1i2.172>
- [11] Anam, M. C., Iswati, R., & Martono, D. S. (2024). 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(2), 93-100.
- [12] Dani, Jeratallah Aram, Ali Arif Setyawan, and Jahid Syaifullah. "Edukasi dan Peningkatan Literasi Digital dalam Upaya Menanggulangi Hoaks dan Judi Online pada Remaja SMKN 1 Plupuh Sragen." *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6.1 (2025): 29-37. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v6i1.4340>

