

Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Mencegah Judi Online di Kalangan Siswa: Perspektif dari Studi Kasus Siswa SMA At-Thohiriyyah

Strategies for Improving Digital Literacy to Prevent Online Gambling among Students: A Case Study of At-Thohiriyyah Senior High School Students

Amiq Fahmi¹, Edi Sugiarto², Fikri Budiman³, Edy Mulyanto⁴, Karis Widyatmoko⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹amiq.fahmi, ²edi.sugiarto, ³fikri.budiman, ⁴Edy.mulyanto,

⁵karis.widyatmoko@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan manfaat besar dalam bidang pendidikan dan akses informasi. Namun, kemudahan ini juga menghadirkan tantangan serius bagi generasi muda, terutama meningkatnya praktik judi online yang memanfaatkan rendahnya literasi digital pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi intervensi strategis dalam meningkatkan literasi digital sebagai langkah preventif terhadap keterlibatan siswa dalam perjudian online, dengan studi kasus di SMA At-Thohiriyyah Kota Semarang. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui survei pra dan pasca intervensi, wawancara mendalam, serta observasi partisipatif selama pelatihan literasi digital. Fokus penelitian mencakup pemetaan pemahaman awal siswa, pengukuran tingkat literasi digital sebelum dan sesudah pelatihan, serta evaluasi perubahan sikap terhadap konten digital berisiko. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kesadaran siswa terhadap dampak finansial, sosial, dan psikologis dari praktik judi online. Dari 40 siswa, sebanyak 72,5% mampu mengenali informasi kredibel dan bersikap kritis terhadap konten manipulatif, 70% menjadi lebih selektif dalam menggunakan media sosial dan aplikasi gim, serta 80% mampu menguraikan dampak negatif secara reflektif. Temuan ini merekomendasikan pengembangan program literasi digital yang holistik, kontekstual, dan berkelanjutan untuk menciptakan ekosistem digital yang aman bagi peserta didik.

Kata Kunci: Judi Online, Peningkatan Literasi Digital, SMA At-Thohiriyyah, Strategi Preventif.

Abstract

The rapid evolution of digital technology has significantly enhanced educational practices and access to information. However, this convenience also presents critical challenges for younger generations, notably the surge in online gambling that exploits students' digital literacy gaps. This study aims to evaluate strategic interventions for strengthening digital literacy as a preventive measure against student involvement in online gambling, using a case study at SMA At-Thohiriyyah in Semarang City. Employing a descriptive qualitative approach, data were collected through pre- and post-intervention surveys, in-depth interviews, and participatory observation during digital literacy training sessions. The research focused on mapping students' initial understanding, measuring literacy levels before and after the intervention, and assessing shifts in attitudes and behaviors toward high-risk digital content. Findings reveal a substantial increase in students' awareness of the financial, social, and psychological consequences of online gambling. Of 40 participants, 72.5% consistently identified credible information and critically rejected manipulative content, while 70% reported greater selectivity in using social media and gaming apps. Additionally, 80% demonstrated reflective understanding of the negative impacts of online gambling. These results underscore the need for holistic, context-driven, and sustainable digital literacy programs that actively engage schools, families, and stakeholders in cultivating a safe and supportive digital ecosystem for learners.

Keyword: Online Gambling, Digital Literacy Enrichment, SMA At-Thohiriyyah, Preventive Strategy

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memberikan kontribusi signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan, komunikasi, dan akses informasi. Transformasi ini telah merevolusi sistem pembelajaran melalui pendekatan yang dipersonalisasi, perluasan akses terhadap sumber pengetahuan, serta pengalaman belajar yang interaktif dan dinamis [1], [2]. Pandemi COVID-19 berkontribusi mempercepat adopsi teknologi digital dalam pelaksanaan pembelajaran daring di berbagai jenjang pendidikan [3]. Namun, seiring dengan pesatnya kemajuan ini, di balik manfaat meningkatnya intensitas penggunaan teknologi, muncul tantangan baru yang semakin kompleks dan berpotensi mengancam masa depan generasi muda, khususnya kalangan pelajar. Salah satu ancaman yang semakin mengkhawatirkan adalah praktik judi online, yang tersebar luas melalui kanal digital seperti aplikasi gim, media sosial, dan platform streaming interaktif [4], [5]. Fenomena ini memanfaatkan celah literasi digital serta daya tarik konten manipulatif yang bersifat adiktif, sehingga menimbulkan risiko finansial, sosial, dan psikologis yang serius bagi peserta didik [6]. Aktivitas ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi telah berkembang menjadi isu global lintas usia dan lapisan sosial ekonomi [7], [8].

Dalam konteks Indonesia, meningkatnya penggunaan teknologi digital di kalangan Generasi Z (usia 13–28 tahun) membawa tantangan baru bagi dunia pendidikan, khususnya terkait urgensi penguatan literasi digital [9]. Meskipun teknologi dimaksudkan untuk memperluas akses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan digital, kenyataannya kemudahan memperoleh informasi dan berinteraksi dalam jaringan justru membuka celah paparan terhadap konten negatif seperti praktik judi online yang masif [10], [11], [12]. Paparan terhadap konten manipulatif semakin meningkat ketika literasi digital rendah dan kontrol penggunaan teknologi lemah [13]. WHO mencatat peningkatan penggunaan media sosial secara berlebihan di kalangan remaja, dari 7% pada 2018 menjadi 11% pada 2022, yang berdampak pada kesehatan mental dan kesejahteraan sosial mereka [14]. Data ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan literasi digital yang holistik sebagai strategi preventif dalam menghadapi risiko judi online dan konten digital berbahaya lainnya.

Pada tahun 2024, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat lebih dari 60 juta transaksi terkait judi online dengan nilai fantastis mencapai Rp1.200 triliun [15]. Angka tersebut bukan sekadar statistik, melainkan indikator masifnya penetrasi judi online dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Implikasinya mencakup kerentanan finansial, gangguan psikologis, dan meningkatnya potensi tindak kriminalitas [16]. Survei Populix [17] memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa media sosial merupakan kanal utama promosi perjudian online di Indonesia, di mana 46% responden melihat iklan di Instagram, 45% di YouTube, dan 45% di Facebook. Data-data ini dengan jelas menunjukkan bahwa literasi digital yang lemah memperburuk kerentanan pelajar terhadap penyimpangan daring tersebut. Laporan Indonesia.go.id [18] menyimpulkan bahwa literasi digital dan keuangan yang baik mampu mencegah keterlibatan pelajar dalam praktik judi online. Hal ini sejalan dengan inisiatif Kementerian Komunikasi dan Informatika yang mengintegrasikan edukasi “stop judi online” dalam program literasi digital nasional.

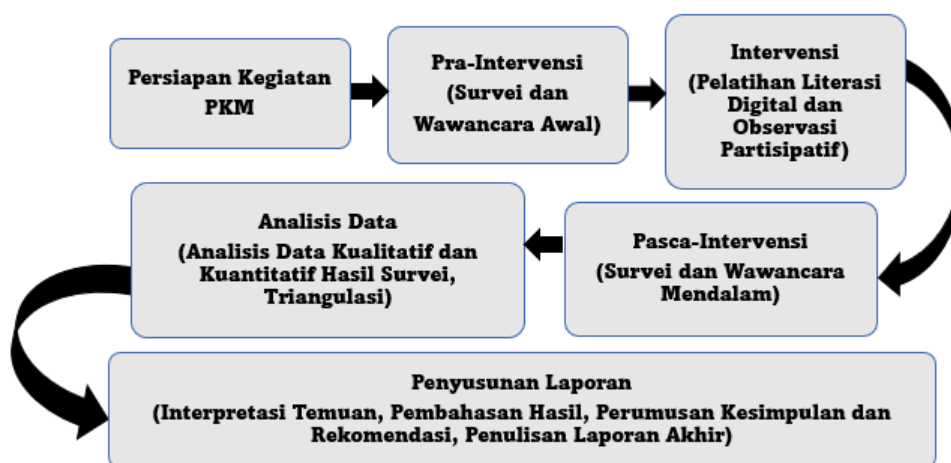
Keterlibatan siswa SMA dalam praktik judi online menjadi perhatian utama yang semakin mendesak, mengingat masa remaja adalah fase eksplorasi dan pencarian identitas, yang menjadikan individu rentan terhadap pengaruh lingkungan dan godaan instan [19], [20]. Faktor pemicu utamanya meliputi kemudahan akses internet serta promosi agresif platform judi online di berbagai media sosial dan situs web [21]. Ketika siswa terjerat dalam aktivitas judi online, dampaknya sangat merusak, mulai dari gangguan konsentrasi belajar, penurunan prestasi akademik, konflik sosial, hingga potensi gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi [22] [23] [24]. Fenomena ini semakin menegaskan perlunya intervensi preventif yang sistematis dan kontekstual.

Mengingat urgensi intervensi ini, SMA At-Thohiriyah Kota Semarang, sebagai institusi pendidikan menengah atas yang berlokasi di lingkungan perkotaan dengan penetrasi internet

tinggi, tidak terlepas dari risiko tersebut [25]. Akses informasi yang luas memungkinkan siswa terpapar terhadap berbagai bentuk konten digital, termasuk judi online. Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai pola paparan dan kerentanan siswa terhadap praktik ini menjadi krusial dalam merancang intervensi berbasis pendidikan yang relevan. Dalam konteks ini, literasi digital memainkan peran sentral. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat dan internet (*digital resilience*), tetapi juga kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, memahami risiko keamanan daring, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan etis [26].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi tingkat literasi digital siswa SMA At-Thohiriyyah Kota Semarang, yang mencakup pemahaman mereka terhadap konsep literasi digital, kemampuan menggunakan teknologi secara efektif dan aman, serta kesadaran terhadap risiko daring, khususnya praktik judi online. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kerentanan siswa, baik dari aspek individu (pengetahuan, sikap, keyakinan), sosial (pengaruh teman sebaya, lingkungan keluarga), maupun lingkungan digital (aksesibilitas dan paparan konten promosi). Penelitian ini juga akan mengeksplorasi strategi literasi digital yang efektif sebagai intervensi preventif, serta mengidentifikasi praktik terbaik untuk pengembangan program yang dapat diimplementasikan di sekolah. Perspektif dari siswa, guru, dan pihak sekolah diharapkan dapat memberikan wawasan komprehensif dalam merancang pendekatan literasi digital yang kontekstual, berkelanjutan, dan memiliki daya mitigatif terhadap ancaman judi online di kalangan pelajar.

2. METODE



Gambar 1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, yang berfokus pada evaluasi efektivitas strategi peningkatan literasi digital untuk mencegah praktik judi online di kalangan siswa SMA At-Thohiriyyah Semarang. Subjek penelitian terdiri atas 40 siswa kelas X dan XI yang mengikuti pelatihan, didukung oleh guru TIK, guru Bimbingan dan Konseling (BK), serta perwakilan sekolah sebagai informan. Survei pra-intervensi dan pasca-intervensi dilakukan terhadap subjek siswa tersebut untuk memperoleh gambaran awal dan akhir yang lebih komprehensif mengenai tingkat literasi digital dan kesadaran terhadap risiko daring. Gambar 1 menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian dan pelatihan sebagai berikut:

2.1 Tahap Persiapan dan Perizinan

Tahapan awal meliputi identifikasi lokasi dan perolehan izin untuk pelaksanaan penelitian dan pelatihan, serta kegiatan sosialisasi. Selain itu, dilakukan penyusunan instrumen berupa

kuesioner pra dan pasca intervensi, panduan wawancara semi-terstruktur, serta lembar observasi yang disusun berdasarkan kerangka literasi digital.

2.2 Tahap Pra-Intervensi (Pengumpulan Data Awal)

Tahap pra-intervensi bertujuan untuk memetakan tingkat literasi digital dan kesadaran siswa terhadap risiko judi online pada 40 peserta didik. Survei dan wawancara mendalam dengan siswa dan guru dilakukan untuk menggali persepsi mereka terhadap konten digital yang bersifat manipulatif, sebagai landasan perancangan pelatihan literasi digital yang relevan dan kontekstual.

2.3 Tahap Intervensi (Pelatihan Literasi Digital)

Tahap intervensi dilakukan melalui pelatihan literasi digital terstruktur kepada 40 siswa peserta studi kasus, yang mencakup materi tentang bahaya judi online, identifikasi konten manipulatif, dan penggunaan teknologi secara etis. Peneliti juga melakukan observasi partisipatif untuk mencermati tingkat keterlibatan siswa serta perubahan sikap dan pemahaman mereka sepanjang kegiatan.

2.4 Tahap Pasca-Intervensi (Pengumpulan Data Akhir)

Tahap pasca-intervensi bertujuan untuk mengevaluasi dampak pelatihan terhadap pemahaman dan perilaku siswa dalam literasi digital serta upaya pencegahan praktik judi online. Survei lanjutan dan wawancara semi-terstruktur terhadap 40 siswa peserta pelatihan dilakukan untuk menilai perubahan sikap, efektivitas pelatihan, serta peluang keberlanjutan program di lingkungan sekolah.

2.5 Tahap Analisis Data

Tahap analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta analisis tematik [27]. Data wawancara dan observasi dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola sikap dan pemahaman digital, sementara survei pra–pasca diolah secara deskriptif untuk menilai efektivitas pelatihan. Hasil dari seluruh metode dikombinasikan melalui teknik triangulasi guna memperkuat validitas dan menghasilkan gambaran utuh mengenai tingkat literasi digital, faktor kerentanan, dan efektivitas intervensi.

2.6 Tahap Penyusunan Laporan

Tahap akhir penelitian dilakukan dengan menyusun laporan secara sistematis, mulai dari interpretasi data dan pembahasan temuan yang dikaitkan dengan teori, hingga perumusan kesimpulan dan rekomendasi untuk penguatan kebijakan literasi digital di lingkungan pendidikan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual dan praktis terhadap pengembangan strategi literasi digital yang relevan.

Melalui desain metode ini, diharapkan penelitian dan pelatihan mampu menghasilkan temuan yang relevan dan aplikatif bagi pengembangan kebijakan literasi digital yang holistik dan berkelanjutan, khususnya dalam konteks pencegahan praktik judi online di kalangan peserta didik pada jenjang pendidikan menengah atas. Pendekatan ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan lain dalam merancang intervensi literasi digital yang kontekstual dan berdampak nyata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan utama dari proses penelitian yang telah dilakukan, mulai dari tahap pra-intervensi, pelaksanaan pelatihan literasi digital, hingga evaluasi pasca-intervensi. Analisis dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk menggambarkan tingkat literasi digital siswa, faktor-faktor kerentanan terhadap praktik judi online, serta efektivitas strategi intervensi yang diterapkan. Temuan ini dibahas secara kontekstual dengan merujuk pada teori dan data empiris, guna memberikan pemahaman yang komprehensif serta rekomendasi yang aplikatif bagi penguatan kebijakan literasi digital di lingkungan pendidikan menengah.

3.1 Tingkat Literasi Digital Siswa sebelum Pelatihan

Hasil survei pra-intervensi terhadap 40 siswa SMA At-Thohiriyyah menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman yang masih terbatas mengenai konsep literasi digital. Secara umum, tingkat literasi digital mereka berada pada kategori sedang. Sebanyak 17 siswa (42,5%) mampu mengidentifikasi informasi yang kredibel secara konsisten, sementara hanya 12 siswa (30%) memiliki kesadaran terhadap risiko konten digital manipulatif yang berkaitan dengan praktik judi online. Selain itu, tercatat 25 siswa (62,5%) aktif menggunakan media sosial lebih dari dua jam per hari, namun belum menunjukkan kemampuan dalam mengontrol interaksi digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Temuan dari observasi awal memperkuat data survei, yang menunjukkan bahwa siswa cenderung mengakses media sosial tanpa pengawasan yang memadai, sehingga berpotensi terpapar pada konten promosi yang mengarah pada praktik perjudian digital. Wawancara mendalam turut mengungkap bahwa sebagian besar siswa belum memiliki strategi maupun refleksi kritis dalam menyikapi interaksi digital yang mereka lakukan secara rutin. Wawancara dengan guru TIK dan guru Bimbingan Konseling mengonfirmasi bahwa siswa menunjukkan ketertarikan tinggi pada konten digital populer, namun belum memiliki kapasitas untuk memfilter informasi berisiko. Kepala sekolah menyatakan bahwa selama ini belum ada kebijakan pembinaan literasi digital yang diarahkan secara khusus untuk pencegahan praktik daring seperti judi online.

3.2 Dampak Pelatihan terhadap Pemahaman dan Sikap Siswa

Setelah pelaksanaan pelatihan literasi digital terhadap 40 siswa peserta, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman dan sikap mereka terhadap konten daring berisiko. Survei pasca-intervensi menunjukkan bahwa sebanyak 29 siswa (72,5%) mampu mengenali informasi yang kredibel secara lebih konsisten dan menunjukkan penolakan terhadap konten manipulatif. Sebanyak 28 siswa (70%) menyatakan bahwa mereka kini lebih selektif dalam menggunakan media sosial dan aplikasi gim dibandingkan sebelum pelatihan. Selain itu, 32 siswa (80%) berhasil menguraikan dampak psikologis dan finansial dari praktik judi online secara reflektif pada akhir sesi pelatihan, yang menandakan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Temuan dari observasi partisipatif selama pelatihan menunjukkan bahwa keterlibatan siswa cukup tinggi, terutama saat mengikuti simulasi interaktif yang dirancang untuk mengevaluasi iklan digital, tautan berisiko, serta pola promosi judi online yang terselubung. Guru TIK mengapresiasi pendekatan pelatihan yang memadukan diskusi terbuka dengan studi kasus nyata dari lingkungan digital yang familiar bagi siswa, sehingga materi terasa relevan dan mudah dipahami.

3.3 Pola Kerentanan yang Teridentifikasi

Triangulasi data dari survei, wawancara, dan observasi mengungkap tiga bentuk kerentanan utama yang mendorong keterlibatan siswa dalam praktik judi online. Pertama, rendahnya literasi keamanan digital secara individu, seperti ketidakmampuan dalam mengidentifikasi phishing atau tautan berbahaya. Kedua, pengaruh teman sebaya dan gim daring, yang ditandai dengan kecenderungan mengikuti ajakan teman atau terlibat dalam gim yang mengandung unsur perjudian. Ketiga, paparan algoritma dan iklan manipulatif di lingkungan digital yang secara tidak langsung mendorong keterlibatan dalam aktivitas berisiko.

Guru Bimbingan dan Konseling memberikan catatan tambahan mengenai perilaku impulsif siswa dalam mengikuti tren daring dan aktivitas gim berbasis hadiah, yang turut memperkuat temuan tersebut.

3.4 Evaluasi Strategi Kegiatan Pelatihan Peningkatan Literasi Digital

Model pelatihan literasi digital yang diterapkan menekankan eksplorasi kontekstual dan diskusi kasus nyata, seperti iklan judi online yang tersembunyi di media sosial. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk merancang respons etis secara berkelompok dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan mereka dalam menghadapi konten digital

berisiko. Pelaksanaan pelatihan menunjukkan efektivitas yang tinggi, sebagaimana tercermin dari hasil survei pasca-intervensi: sebanyak 72,5% siswa mampu mengenali informasi kredibel, 70% menjadi lebih selektif dalam menggunakan media sosial dan aplikasi gim, serta 80% mampu menguraikan dampak negatif praktik judi online secara reflektif. Observasi partisipatif selama kegiatan mencatat keterlibatan aktif siswa, terutama saat mengikuti simulasi interaktif dan diskusi berbasis pengalaman digital mereka. Wawancara dengan guru TIK dan BK turut mengonfirmasi bahwa pendekatan pelatihan yang relevan dengan realitas digital siswa berhasil membangun pemahaman yang lebih mendalam dan sikap yang lebih kritis.

Selain dampak positif tersebut, evaluasi juga mengungkap perlunya penguatan pada aspek keberlanjutan dan integrasi program ke dalam kebijakan sekolah. Kepala sekolah melihat peluang untuk mengembangkan kurikulum literasi digital berbasis isu lokal yang didukung oleh kolaborasi lintas guru. Namun, pelatihan yang telah dilaksanakan belum sepenuhnya terhubung dengan kebijakan formal sekolah. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kelembagaan untuk menyusun modul tematik yang memuat isu-isu seperti judi online dan keamanan digital, memperkuat sinergi antara sekolah dan keluarga dalam mendampingi siswa menggunakan teknologi secara bijak, serta mendorong refleksi rutin terhadap perilaku digital sebagai bagian dari pembinaan karakter. Langkah-langkah ini penting untuk memastikan bahwa dampak pelatihan tidak bersifat sementara, melainkan berkelanjutan dan terinternalisasi dalam budaya sekolah yang mendukung ekosistem digital yang aman dan kritis bagi peserta didik.

3.5 Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi literasi digital yang kontekstual dan partisipatif mampu meningkatkan kesadaran, kemampuan evaluatif, dan pengendalian diri siswa terhadap konten digital berisiko. Siswa tidak hanya menjadi lebih sadar terhadap praktik judi online, tetapi juga memiliki keterampilan dasar untuk menyaring konten serta bertindak secara lebih bijak dan bertanggung jawab di ruang digital. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan temuan dan implikasi tersebut adalah:

- a) Menyusun modul pembelajaran tematik literasi digital yang mengintegrasikan pencegahan praktik judi online. Rekomendasi ini penting mengingat hasil pra-intervensi menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih terbatas, serta belum adanya kebijakan khusus di sekolah terkait isu tersebut.
- b) Mengembangkan program berbasis sekolah dan keluarga untuk mendampingi siswa dalam praktik penggunaan teknologi. Rekomendasi ini sejalan dengan temuan mengenai pola kerentanan siswa, yang mencakup pengaruh teman sebaya dan pentingnya kontrol penggunaan teknologi, sehingga membutuhkan peran aktif dari lingkungan terdekat.
- c) Mendorong kolaborasi antarguru, terutama antara guru TIK, guru Bimbingan dan Konseling, serta wali kelas, untuk merancang intervensi digital yang terintegrasi. Kolaborasi ini akan memastikan bahwa materi literasi digital disampaikan secara komprehensif dan berkelanjutan melalui berbagai mata pelajaran dan kegiatan sekolah.
- d) Mengadakan refleksi rutin terhadap perilaku digital siswa sebagai bagian dari agenda pembinaan karakter berbasis teknologi. Refleksi ini bertujuan untuk membantu siswa secara kritis mengevaluasi interaksi daring mereka dan memperkuat pengambilan keputusan yang bertanggung jawab di ruang digital.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan literasi digital berbasis kontekstual terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran, sikap selektif, dan kemampuan evaluatif siswa dalam menghadapi konten digital berisiko, khususnya praktik judi online. Intervensi ini tidak hanya menjawab kebutuhan aktual peserta didik, tetapi juga membuka peluang strategis untuk mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum sekolah secara lebih sistematis dan preventif. Dari 40 siswa yang terlibat, sebanyak 72,5% mampu mengenali informasi yang kredibel dan bersikap kritis terhadap konten manipulatif, 70% menjadi lebih selektif dalam menggunakan

media sosial dan aplikasi gim, serta 80% mampu menguraikan dampak psikologis dan finansial dari praktik judi online secara reflektif. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan literasi digital yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata siswa mampu membentuk ketahanan digital yang lebih kuat di kalangan pelajar.

Untuk mendukung keberlanjutan dan memperluas dampak intervensi, diperlukan langkah-langkah strategis yang bersifat kolaboratif dan aplikatif. Pertama, menyusun modul pembelajaran tematik literasi digital yang secara eksplisit memuat isu-isu seperti judi online dan keamanan digital. Kedua, memperkuat sinergi antara sekolah dan keluarga dalam mendampingi siswa menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Ketiga, mendorong kolaborasi antarguru, terutama guru TIK, BK, dan wali kelas dalam merancang intervensi literasi digital yang terintegrasi dan lintas mata pelajaran. Keempat, melaksanakan refleksi rutin terhadap perilaku digital siswa sebagai bagian dari pembinaan karakter berbasis teknologi. Langkah-langkah ini krusial untuk membangun ekosistem digital yang aman, kritis, dan suportif bagi generasi muda, sekaligus memperkuat ketahanan mereka terhadap ancaman penyimpanan daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro atas dukungan finansial yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada tim Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). Penghargaan yang sama kami sampaikan kepada pihak SMA At-Thohiriyyah atas dukungan dan izin yang memungkinkan kegiatan penelitian dan pelatihan ini terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. de C. da Costa, A. L. S. Olinda, and A. P. dos Santos, "Digital technologies in education: Challenges and opportunities for teaching and learning," Jul. 2024, Accessed: Oct. 08, 2024. [Online]. Available: <https://sevenpublicacoes.com.br/anais7/article/view/4823>
- [2] Z. Hao, "Digital Technology in Education: Navigating the Challenges and Opportunities for the 21st Century Learner," *Trans. Comp. Educ.*, vol. 6, no. 3, pp. 139–143, 2024.
- [3] S. Parveen and S. I. Ramzan, "The Role of Digital Technologies in Education: Benefits and Challenges," *Int. Res. J. Adv. Eng. Manag. IRJAEM*, vol. 2, no. 06, pp. 2029–2037, 2024.
- [4] B. Abarbanel and M. R. Johnson, "Gambling engagement mechanisms in Twitch live streaming," *Int. Gambl. Stud.*, vol. 20, no. 3, pp. 393–413, Sep. 2020, doi: 10.1080/14459795.2020.1766097.
- [5] S. Carcelén-García, M. J. Narros-González, and M. Galmes-Cerezo, "Digital vulnerability in young people: gender, age and online participation patterns," *Int. J. Adolesc. Youth*, vol. 28, no. 1, p. 2287115, Dec. 2023, doi: 10.1080/02673843.2023.2287115.
- [6] D. J. Mills, W. Li Anthony, and L. Nower, "General motivations, basic psychological needs, and problem gambling: applying the framework of Self-Determination Theory," *Addict. Res. Theory*, vol. 29, no. 2, pp. 175–182, Mar. 2021, doi: 10.1080/16066359.2020.1787389.
- [7] F. Ahmad, H. Hartana, and P. Aji Hari Setiawan, "Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia," *Mutiara Multidisciplinary Sci. J.*, vol. 2, no. 12, Dec. 2024, doi: 10.57185/mutiara.v2i12.307.
- [8] I. Gunawan, "Dampak Judi Online di Kalangan Mahasiswa Dari Sudut Pandang Tokoh Max Weber dan Emile Durkhiem," *AL-ULUM J. Ilmu Sos. Dan Hum.*, vol. 10, no. 1, Art. no. 1, May 2024, doi: 10.31602/alsh.v10i1.14285.
- [9] B. Research, "Age Range by Generation | Beresford Research." Accessed: Jun. 22, 2025. [Online]. Available: <https://www.beresfordresearch.com/age-range-by-generation/>
- [10] C. Hollis, S. Livingstone, and E. Sonuga-Barke, "Editorial: The role of digital technology in children and young people's mental health – a triple-edged sword?," *J. Child Psychol. Psychiatry*, vol. 61, no. 8, pp. 837–841, Aug. 2020, doi: 10.1111/jcpp.13302.

- [11] A. Turekulova, L. Mukhambetova, G. Chimgentbayeva, and A. Doshan, "Social, Labor, and Economic Behavior of Young People in the Context of the Emergence of a Digital Society," in *E3S Web of Conferences*, EDP Sciences, 2024, p. 02026. Accessed: Jun. 12, 2025. [Online]. Available: https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/abs/2024/67/e3sconf_sdea2024_02026/e3sconf_sdea2024_02026.html
- [12] U. N. E. Unesco Scientific and Cultural Organization, *Youth report 2024: technology in education: a tool on our terms! - UNESCO Digital Library*. 2024. Accessed: Jun. 12, 2025. [Online]. Available: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391118>
- [13] M. Rich and C. Stott, "Beyond the Headlines: What Kids Need in Today's Digital World," Impact Report, Feb. 2025. Accessed: Jun. 12, 2025. [Online]. Available: <https://digitalwellnesslab.org/articles/beyond-the-headlines-what-kids-need-in-todays-digital-world/>
- [14] J. Hancock and R. Srour, "Teens, screens and mental health," New WHO report indicates need for healthier online habits among adolescents. Accessed: Jun. 12, 2025. [Online]. Available: <https://www.who.int/europe/news/item/25-09-2024-teens--screens-and-mental-health>
- [15] B. Susanto and A. Husain, "Industrial Online Gambling as Dangerous Cyber Crime in Indonesia," *J. Improsci*, vol. 2, no. 1, pp. 18–26, 2024.
- [16] S. H. Bakhtiar and A. N. Adilah, "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 1016–1026, 2024.
- [17] N. Hikmah, "Media Sosial Ini Sering Menayangkan Iklan Judi Online di Indonesia," *GoodStats Data*, Oktober 2024. Accessed: Jun. 13, 2025. [Online]. Available: <https://data.goodstats.id/statistic/media-sosial-ini-sering-menayangkan-iklan-judi-online-di-indonesia-qzNhl>
- [18] Indonesia. go. id Administrator, "Indonesia.go.id - Menggalakkan Literasi Digital dan Literasi Keuangan untuk Tekan Pengaruh Judi Online." Accessed: Jun. 13, 2025. [Online]. Available: <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8823/menggalakkan-literasi-digital-dan-literasi-keuangan-untuk-tekan-pengaruh-judi-online?lang=1>
- [19] A. C. Siringoringo, S. Yunita, and J. Jamaludin, "Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya," *J. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 10948–10956, 2024.
- [20] O. A. C. Utami, E. Latifah, and I. A. U. Agustin, "Upaya Pencegahan Judi Online Pada Usia Remaja," *J. Multidisipliner Bharasumba*, vol. 4, no. 1, pp. 103–120, 2025.
- [21] D. Sahputra, A. Afifa, A. M. Salwa, N. Yudhistira, and L. A. Lingga, "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Islam. Couns. J. Bimbing. Konseling Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 139–156, 2022.
- [22] A. K. Sari, M. Al-Fajrih, and I. Ahdiyanti, "Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dan Hubungan Sosial," *Al-Hikmah J. Dakwah Dan Komun.*, vol. 3, no. 2, pp. 31–44, 2024.
- [23] N. M. Santosa, A. S. Putri, D. A. Kinanti, and T. Supriyadi, "Dampak Sosial dan Psikologis Dari Perjudian Online," *Well J. Psychol.*, vol. 1, no. 1, pp. 64–73, 2024.
- [24] F. M. Mahilda and A. I. B. Setiawan, "Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma," *J. Innov. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 33–47, 2025.
- [25] A. Laras, N. Salvabillah, C. Caroline, F. Dinda, and M. Finanto, "Analisis Dampak Judi Online di Indonesia," *Concept J. Soc. Humanit. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 320–331, 2024.
- [26] J. M. Giménez Lozano and F. M. Morales Rodríguez, "Systematic Review: Preventive Intervention to Curb the Youth Online Gambling Problem," *Sustainability*, vol. 14, no. 11, Art. no. 11, Jan. 2022, doi: 10.3390/su14116402.
- [27] V. Braun and V. Clarke, "Using thematic analysis in psychology," *Qual. Res. Psychol.*, vol. 3, no. 2, pp. 77–101, Jan. 2006, doi: 10.1191/1478088706qp063oa.