

Penguatan Kesadaran Digital Masyarakat terhadap Ancaman Siber dan Judi Online melalui Program KKN MAs

Rahmat Ardiansyah¹, M Tauhid¹, M Nanda Ikhsanul Hasbi¹, Everest Alkautsar¹, Nico Aditiya², Hilma Fitriana¹, Nova Wahyu Anis Istiqomah¹, Mutia Dewinta Maharani¹, Isdatul Izati¹, Suci Sri Andriyani³, Widhia Gustiyanti⁴, Meidita Kemala Sari*¹,

¹Universitas Muhammadiyah Riau, Jl. Tuanku Tambusai, Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28290

²Universitas Muhammadiyah Jambi, Jl. Kapten Pattimura, Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36124

³Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Banyumas, Jawa Tengah 53182

⁴Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jl. Rang Kayo Hitam, Bungo, Jambi 37211

*email: meiditakemalasari@umri.ac.id

Abstract

The increasing prevalence of cybercrime and online gambling in Indonesia has led to serious impacts, ranging from financial losses to social problems, particularly in rural communities with low digital literacy. This condition makes communities more vulnerable to online fraud, personal data theft, and the spread of malware and illegal content. To address this issue, Group 8 students of the Muhammadiyah 'Aisyiyah Community Service Program (KKN MAs) conducted a socialization program in Rawang Air Putih Village, Siak, Riau. The program aimed to enhance public awareness of digital threats and provide preventive strategies.

The methods included interactive presentations, case studies, and participatory discussions. The results showed a significant improvement in community understanding. Prior to the program, only about 30% of participants could identify examples of online fraud, which increased to more than 75% after the activity. Similarly, awareness of the impacts of online gambling rose from approximately 20% to over 70%. Participants also demonstrated improved skills in protecting personal data. Therefore, this program contributes to strengthening community digital literacy as a preventive measure against cybercrime in the digital era.

Keywords: KKN MAs, Cybercrime, Online Gambling, Digital Literacy, Rawang Air Putih

Abstrak

Maraknya kejahatan siber dan judi online di Indonesia menimbulkan dampak serius, mulai dari kerugian finansial hingga masalah sosial, terutama pada masyarakat pedesaan dengan tingkat literasi digital yang rendah. Kondisi ini meningkatkan kerentanan terhadap penipuan online, pencurian data pribadi, serta penyebaran malware dan konten ilegal. Guna mengatasi permasalahan tersebut, Mahasiswa Kelompok 8 Kuliah Kerja Nyata Muhammadiyah 'Aisyiyah (KKN MAs) melaksanakan kegiatan sosialisasi di Desa Rawang Air Putih, Siak-Riau. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap ancaman kejahatan digital serta memberikan strategi pencegahan.

Metode yang digunakan meliputi presentasi interaktif, studi kasus, dan sesi tanya jawab dengan melibatkan partisipasi aktif peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman masyarakat. Sebelum penyuluhan, hanya sekitar 30% peserta yang mampu mengenali contoh penipuan daring, meningkat menjadi lebih dari 75% setelah kegiatan. Sementara itu, pemahaman tentang dampak judi online meningkat dari sekitar 20% menjadi lebih dari 70%. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan keterampilan dalam melindungi data pribadi. Dengan demikian, program ini berkontribusi dalam memperkuat literasi digital masyarakat sebagai langkah preventif menghadapi kejahatan siber di era digital.

Kata Kunci: KKN MAs, Ancaman Siber, Judi Online, Literasi Digital, Rawang Air Putih

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di Indonesia selain membawa manfaat juga memicu lonjakan kejahatan siber (*cybercrime*). Data Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) mencatat lebih dari 1,2 miliar serangan siber pada 2023, didominasi phishing, ransomware, dan serangan terhadap infrastruktur kritis [1]. Kondisi ini memburuk pada 2024 dengan 26 juta kasus *phishing*, kenaikan >30 kali lipat *web defacement*, serta kebocoran data yang melonjak dari 1,67 juta menjadi 56 juta kasus [2]. Indonesia bahkan masuk lima besar negara paling sering diserang siber, khususnya sektor pemerintahan dan bisnis. Selain itu, judi online juga meningkat tajam; Kominfo melaporkan sekitar 4 juta warga terlibat dengan perputaran transaksi mencapai Rp 600 triliun pada awal 2024, sementara total transaksi tahun 2023 tercatat Rp 327,05 triliun, naik signifikan dari Rp 104,42 triliun pada 2022 [2], [3]. Fakta ini menunjukkan bahwa kejahatan digital tidak hanya berdampak pada aspek teknologi, tetapi juga menimbulkan kerugian sosial-ekonomi yang serius [4].

Masyarakat pedesaan menjadi kelompok yang paling rentan terhadap ancaman tersebut karena rendahnya tingkat literasi digital. Desa Rawang Air Putih di Kabupaten Siak, Riau, yang mayoritas penduduknya berprofesi di sektor agraris dengan akses teknologi terbatas, menjadi contoh nyata kerentanan tersebut [5]. Warga desa belum sepenuhnya memahami modus-modus kejahatan siber, seperti penipuan daring, pencurian identitas, hingga risiko judi online yang berpotensi menimbulkan kerugian finansial maupun konflik rumah tangga [6], [7], [8]. Namun demikian, potensi desa berupa budaya gotong royong, kelembagaan masyarakat, serta dukungan perangkat desa dapat dijadikan modal sosial penting dalam pelaksanaan program edukasi literasi digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengabdian masyarakat yang berorientasi pada edukasi preventif melalui sosialisasi atau penyuluhan dan pembekalan praktis [9], [10], [11].

Kuliah Kerja Nyata Muhammadiyah

'Aisyiyah (KKN MAs) adalah kegiatan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa dan dosen dari Perguruan Tinggi Muhammadiyah 'Aisyiyah seluruh Indonesia secara bersama. KKN MAs mengusung tema "**Transformasi Sosial berbasis Keilmuan dan Kearifan Lokal Menuju Masyarakat Berdaya dan Berkelanjutan**", dengan Kabupaten Siak, Riau sebagai tuan rumah pelaksanaan [5]. Melalui program ini, Kelompok 8 melaksanakan kegiatan "**Penyuluhan Cybercrime, Scam dan Judi Online**" di Desa Rawang Air Putih, Siak. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital masyarakat, khususnya dalam hal mengenali modus penipuan daring, memahami dampak negatif judi online, serta menguasai langkah-langkah pencegahan sederhana guna melindungi diri dari ancaman kejahatan digital [7], [12], [13]. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas masyarakat desa dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin kompleks.

Beberapa studi kasus menggambarkan urgensi literasi digital dan dampak negatif kejahatan digital secara konkret. Beberapa survei diberbagai Desa di Pulau Sumatera menemukan bahwa kecanduan judi slot online secara signifikan merusak keharmonisan rumah tangga, termasuk menurunnya komunikasi antar anggota keluarga dan peran kepala keluarga yang terganggu [6], [8], [10], [11], [14], [15]. Selain itu, praktik judi online juga dapat mengeksploitasi kondisi kejiwaan dari pelaku akibat taruhan dan ketidakstabilan ekonomi [4], [11]. Tingkat literasi digital yang rendah pada masyarakat desa menyebabkan individu rentan terhadap serangan siber [7], [16], [17]. Adanya pendidikan berbasis komunitas terbukti efektif dalam memperkuat kesadaran keamanan digital. Dalam konteks ini, program pengabdian masyarakat yang jalankan menjadi sangat relevan sebagai penerapan langsung hasil-hasil penelitian tersebut, dengan tujuan membekali masyarakat desa dengan pemahaman dan keterampilan untuk mencegah kejahatan siber dan perjudian online.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui program penyuluhan literasi digital dengan fokus pada ancaman kejahatan siber (*cybercrime*), penipuan daring (*scam*) dan judi online (*online gambling*). Kegiatan ini dilaksanakan di [Desa Rawang Air Putih, Kabupaten Siak, Riau](#).

Alur pelaksanaan program penyuluhan ini meliputi;

1. Observasi awal

Observasi awal dilakukan bersamaan dengan kelompok 8 KKN MAs kegiatan pengenalan dan silaturahmi bersama perangkat desa dan warga sekitar. Ditemukan bahwa masyarakat desa, memiliki karakteristik sosial mayoritas agraris dengan tingkat pemanfaatan teknologi digital yang masih terbatas. Namun, hampir semuaarganya memiliki *smartphone* yang terhubung dengan internet.

Tabel 1. Hasil observasi awal kelompok KKN 8 di Desa Rawang Air Putih

No	Aspek Observasi	Hasil Temuan	Implikasi
1	Penggunaan <i>smartphone</i>	Mayoritas warga menggunakan ponsel pintar untuk komunikasi dasar (telepon/WhatsApp) dan media sosial.	Rendahnya pemanfaatan untuk edukasi/keamanan digital menambah kerentanan terhadap <i>cybercrime</i> .
2	Tingkat pengetahuan tentang <i>cybercrime</i>	Hanya sebagian kecil ($\pm 25\%$) yang mengetahui istilah <i>phishing</i> atau penipuan daring.	Masyarakat kurang menyadari modus kejahatan digital sehingga mudah menjadi korban.
3	Pengalaman menjadi korban	Beberapa warga pernah menerima tautan APK palsu atau pesan penipuan undian hadiah; ada yang mengalami kerugian finansial.	Membuktikan bahwa kejahatan siber sudah masuk ke wilayah pedesaan.
4	Indikasi judi online	Ditemukan kasus penggunaan aplikasi judi daring di kalangan remaja desa.	Ancaman serius terhadap ketahanan ekonomi keluarga dan moral generasi muda.
5	Persepsi terhadap literasi digital	Sebagian besar warga menganggap keamanan digital hanya penting bagi "orang kota" atau pekerja kantor.	Menunjukkan adanya miskonsepsi yang perlu diluruskan melalui edukasi.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar warga menggunakan telepon pintar hanya untuk komunikasi dasar dan media sosial, namun belum memahami secara memadai ancaman kejahatan siber seperti penipuan daring, pencurian data pribadi, maupun risiko judi online. Kondisi ini menjadikan masyarakat desa sebagai kelompok yang rentan menjadi korban kejahatan siber.

Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa kasus penipuan daring sudah pernah dialami oleh beberapa warga, misalnya melalui tautan palsu yang mengakibatkan kerugian finansial. Selain itu, adanya indikasi penggunaan aplikasi judi daring di kalangan remaja desa mempertegas perlunya langkah preventif. Oleh karena itu, program sosialisasi literasi digital ini sangat penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan

literasi digital masyarakat desa.

2. Persiapan program

Kegiatan persiapan program tentunya dilakukan dengan mempersiapkan materi penyuluhan, membuat dan menyebarkan undangan pada masyarakat.

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada 15 Agustus 2025, ba'da Zuhur di Balai Desa Rawang Air Putih. Waktu ini dipilih berdasarkan kesepakatan dengan perangkat desa.

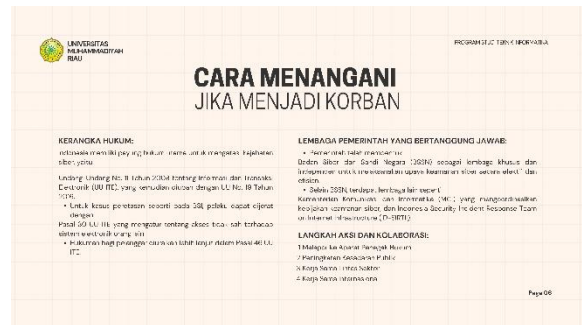
Materi penyuluhan difokuskan pada tiga isu utama, yaitu:

- Modus penipuan online, seperti phishing, undangan APK palsu, love scam dan penipuan jual-beli
- Dampak destruktif judi online, terdiri kerugian finansial, kesehatan mental dan ketahanan keluarga
- Strategi pencegahan kejahatan digital, seperti menjaga kerahasiaan data pribadi, tidak membagikan kode OTP, menghindari tautan mencurigakan serta mekanisme prosedur pelaporan resmi kasus siber.

Materi sosialisasi juga dilengkapi dengan aturan dan dasar hukum yang berlaku di Indonesia, sebagai penguat [18]. Khususnya UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya dalam UU No. 19 Tahun 2016 (Gambar 2).



Gambar 1. Cuplikan materi penyuluhan pencegahan *cybercrime*



Gambar 2. Cuplikan materi penyuluhan yang dilengkapi dengan aturan perundangan



Gambar 3. Cuplikan materi penyuluhan studi kasus akibat judi online

Adanya penguatan hukum ini, peserta tidak hanya memahami modus dan dampak kejahatan siber, tetapi juga menyadari konsekuensi hukum serta prosedur pelaporan resmi yang dapat ditempuh. Hal ini membuat materi sosialisasi lebih komprehensif, karena mencakup dimensi praktis, sosial dan yuridis. Cuplikan materi dapat dilihat pada Gambar 1, 2 dan 3 atau materi lengkap dapat dilihat melalui [link berikut](#).

3. Kegiatan Penyuluhan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan partisipatif agar peserta aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah:

- Presentasi interaktif, dimana penyampaian materi menggunakan slide dengan visualisasi kasus nyata
- Studi kasus: berisi pembahasan contoh nyata modus penipuan dan judi online

yang pernah terjadi di masyarakat

- Diskusi dan tanya jawab: adanya ruang bagi peserta untuk menyampaikan pengalaman serta memperoleh klasifikasi praktis.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan partisipasi aktif peserta dan sesi tanya jawab yang menunjukkan tingkat pemahaman terhadap materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi literasi digital mengenai ancaman kejahatan siber dan judi online dilaksanakan pada 15 Agustus 2025 di Balai Desa Rawang Air Putih, Siak-Riau. Kegiatan diikuti oleh perangkat desa, pemuda, serta perwakilan warga dengan latar belakang sosial yang beragam, dengan peserta 60 orang. Antusiasme peserta terlihat dari tingginya keterlibatan dalam sesi tanya jawab dan diskusi, terutama terkait kasus penipuan daring melalui tautan aplikasi (APK) serta dampak finansial dari judi online (Gambar 4, 5 dan 6).



Gambar 4. Pelaksanaan penyuluhan di Balai Desa Rawang Air Putih, Siak

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman masyarakat mengenai modus penipuan online dan cara pencegahannya. Peserta awalnya belum memahami bahaya membagikan kode OTP atau mengunduh aplikasi dari sumber tidak

resmi. Setelah kegiatan, peserta mampu menjelaskan kembali contoh modus *phishing*, *love scam*, dan penipuan jual-beli daring, serta menyebutkan langkah-langkah perlindungan data pribadi. Peningkatan ini konsisten dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa program literasi digital berbasis masyarakat mampu meningkatkan kesadaran, keterampilan deteksi ancaman, serta perilaku aman dalam menggunakan teknologi digital. Selain itu, kegiatan edukasi yang bersifat partisipatif terbukti lebih efektif dalam membentuk kesadaran kolektif dibandingkan metode penyuluhan satu arah, khususnya di wilayah pedesaan dengan akses terbatas terhadap informasi teknologi [8], [13], [17].



Gambar 5. Suasana penyuluhan di Balai Desa Rawang Air Putih, Siak



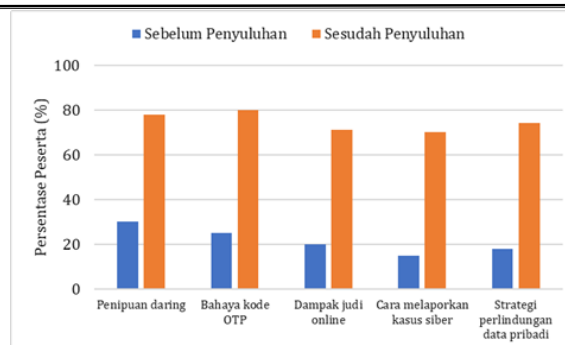
Gambar 6. Mahasiswa KKN MAs kelompok 8 sebagai Pemateri Penyuluhan

Pada aspek judi online, diskusi menghasilkan kesadaran baru tentang dampak

sosial dan psikologis. Peserta mengaitkan kasus yang terjadi di lingkungan sekitar, misalnya keretakan rumah tangga akibat hutang dari judi daring. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa judi online tidak hanya merugikan finansial, tetapi juga menimbulkan tekanan psikologis, stres, gangguan hubungan keluarga, bahkan memicu tindak kriminalitas [6], [15], [19].

Edukasi dalam kegiatan sosialisasi membuat peserta lebih mampu mengidentifikasi dampak destruktif tersebut, serta memahami bahwa pencegahan melalui literasi digital dapat membantu melindungi individu maupun keluarga dari risiko jangka panjang [11], [17]. Dengan demikian, kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi daring meningkat, tidak hanya pada level pengetahuan, tetapi juga pada pemahaman mengenai konsekuensi sosial-ekonomi yang lebih luas [4], [6], [11], [12].

Hasil evaluasi dapat dilihat melalui diagram batang berikut (Gambar 7), indikasi peningkatan pemahaman peserta terlihat jelas. Berdasarkan hasil pre-test sederhana yang dilakukan secara lisan, hanya sekitar 30% peserta yang mampu menyebutkan contoh penipuan daring sebelum kegiatan. Setelah sosialisasi, angka tersebut meningkat menjadi lebih dari 75%. Hal serupa terlihat pada pemahaman tentang dampak judi online; dari awalnya hanya 20% peserta yang menyadari kaitannya dengan perceraian dan hutang, menjadi lebih dari 70% setelah kegiatan.



Gambar 7. Perbandingan tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah penyuluhan

Berdasarkan hasil dari kegiatan ini memperlihatkan bahwa pengetahuan dasar tentang ancaman siber relatif rendah sebelum intervensi dilakukan. Banyak peserta yang masih menganggap kejahatan digital hanya terjadi di kota besar atau menimpa kalangan berpendidikan tinggi. Setelah sosialisasi, perspektif ini berubah; masyarakat memahami bahwa kejahatan digital dapat menimpa siapa saja, termasuk warga desa, karena modus penipuan sering menasar pengguna *smartphone* melalui SMS, *WhatsApp*, atau media sosial. Kegiatan ini mengungkapkan adanya kesenjangan generasi dalam literasi digital.

Peserta muda lebih familiar dengan aplikasi daring, tetapi justru lebih rentan terhadap online scam karena intensitas penggunaan media sosial yang tinggi [19], [20]. Sementara itu, peserta berusia lanjut lebih berhati-hati, namun kurang memahami cara mendeteksi tautan atau aplikasi berbahaya. Studi kasus yang diberikan terbukti efektif dalam menarik perhatian peserta. Contoh nyata, seperti kasus undangan pernikahan palsu berbentuk APK yang mencuri data perbankan, membuat warga lebih mudah memahami bahaya kejahatan digital. Peserta juga lebih antusias berdiskusi ketika kasus dikaitkan dengan pengalaman nyata di lingkungan mereka.

Kegiatan ini membuka peluang untuk pemberdayaan komunitas secara berkelanjutan. Perangkat desa menyatakan

komitmennya untuk mengintegrasikan literasi digital dalam agenda pertemuan rutin warga. Hal ini penting karena ancaman digital terus berkembang, misalnya dengan munculnya modus *deepfake* dalam penipuan daring. Dengan adanya dukungan komunitas, hasil sosialisasi tidak hanya berhenti pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga berpotensi membentuk perilaku kolektif masyarakat dalam menghadapi kejahatan siber.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui kegiatan penyuluhan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhasil meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai berbagai modus kejahatan siber beserta strategi pencegahannya. Selain itu, kesadaran masyarakat terhadap dampak sosial-ekonomi judi online juga mengalami peningkatan yang signifikan, terutama dalam memahami keterkaitannya dengan masalah hutang dan perceraian.

Program ini juga terbukti memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kesadaran masyarakat desa terhadap ancaman *cybercrime* dan judi online, sekaligus menjadi langkah preventif dalam menghadapi perkembangan kejahatan digital yang semakin kompleks. Lebih lanjut, dukungan komunitas, khususnya komitmen perangkat desa dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam agenda rutin masyarakat, menjadi faktor penting yang memastikan keberlanjutan dampak program dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Panitia KKN Muhammadiyah 'Aisyiyah (KKN MAs) dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) yang telah

memfasilitasi serta menyelenggarakan program pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Desa Rawang Air Putih dan Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Siak yang telah memberikan izin, dukungan, serta penerimaan yang baik kepada mahasiswa KKN MAs selama pelaksanaan kegiatan di desa tersebut.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada saudari "Arina Adzkia Azzahra" Mahasiswi KKN dari Jurusan Hukum Tata Negara, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah bekerjasama dalam mensukseskan program kerja ini. Serta, memberikan masukan dalam pembuatan materi penyuluhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Baderi, "DATA BSSN: LONJOKAN INSIDEN SIBER MENGGHAWATIRKAN - Ancaman Siber Diprediksikan Semakin Kompleks," *HARIAN EKONOMI*, Jul. 31, 2025. [Online]. Available: <https://www.neraca.co.id/article/222694/data-bssn-lonjakan-insiden-siber-mengkhawatirkan-ancaman-siber-diprediksi-semakin-kompleks>
- [2] R. L. Pratama, "Menkominfo: 4 Juta Penduduk Indonesia terlibat Judi Online, Didominasi Usia 30-50 Tahun," *KOMPAS.TV*, Jakarta, 2024. [Online]. Available: https://www.kompas.tv/nasional/543359/menkominfo-4-juta-penduduk-indonesia-terlibat-judi-online-didominasi-usia-30-50-tahun?page=all#goog_rewarded
- [3] M. A. Yozami, "Perputaran Dana Judi Online Mencapai Rp283 Triliun di Semester II 2024," *HUKUMONLINE.COM*, Nov. 06, 2024. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/berita/>

- a/perputaran-dana-judi-online-mencapai-rp283-triliun-di-semester-ii-2024-lt672b133ca17f8/
- [4] R. D. Sari and L. Heriyanti, "Dampak Judi Online Terhadap Keluarga Nelayan Di Pulau Baai Kota Bengkulu," *Idea*, vol. 3, no. 2, pp. 127–138, 2025.
- [5] V. Haristi *et al.*, "Fun English Day : Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Siswa Dasar melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Rawang Air Putih," *J. Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 9, no. 3, pp. 474–479, 2025.
- [6] T. Ramadhan, T. Taufik, T. A. Mubarok, and B. Arif Mahendra, "Impact of Online Gambling Practices on Family Harmony: A Case Study in South Meruya, Kembangan Sub-District, West Jakarta," *Qanun J. Huk. Kel. Islam*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2024, doi: 10.51825/qanun.v2i1.24769.
- [7] A. F. Ramadhany, N. E. Damayanti, L. A. Rahmania, and I. Inawati, "Digital Literacy as a Cyber Crime Defense and Prevention Strategy," *Nusant. Sci. Technol. Proc.*, vol. 2025, pp. 778–785, 2025, doi: 10.11594/nstp.2025.47116.
- [8] I. R. Wahyiah *et al.*, "Penyuluhan Pencegahan Cyber Crime Bagi Pengguna Media Sosial Di Desa Sukajadi Kecamatan Carita," *J. Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian. Orientasi Masy. J. Pengabdian. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 645–650, 2024.
- [9] M. Saeri, A. Jamaan, T. K. Takwa, and A. Fuadi, "Penyuluhan Bahaya Judi Online Pada Kalangan Remaja Di Desa Banjar Seminai Kabupaten Siak Sri Indrapura," *BATOBO J. Pengabdian. Kpd. Masy.*, vol. 03, no. 02, pp. 73–81, 2025.
- [10] H. N. J. Sihotang, M. F. Simanjuntak, K. P. Hutapea, O. B. Pasaribu, and T. A. Tarigan, "Sosialisasi Hukum Edukasi dan Pencegahan Judi Online di kalangan Remaja dan Masyarakat di Desa Sempajaya Berastagi," *J. Pengabdian. Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 154–157, 2025.
- [11] M. Netti and M. Kamalin, "Sosialisasi Bahaya Judi Online terhadap Keutuhan Rumah Tangga di Desa Kubang Jaya , Kecamatan Siak Hulu ," *Din. J. Pengabdian. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 30–36, 2024.
- [12] Winarno, Y. J. Prasojo, M. M. Ibrahim, T. A. Joanida, N. Saska, and J. Irgarenata, "Penyuluhan Bahaya Penipuan Online sebagai Bentuk Peningkatan Literasi Digital bagi Masyarakat," *J. Pengabdian. Nas. Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 420–428, 2023, doi: 10.35870/jpni.v4i2.227.
- [13] I. Zulkarnain, F. Fauziyah, D. Lestari, and R. G. Whendasmoro, "Edukasi Kejahatan Siber (Cybercrime) Pada Warga Kelurahan Pademangan Barat Di Era Digital," *J. Pengabdian. West Sci.*, vol. 3, no. 05, pp. 639–646, 2024, doi: 10.58812/jpws.v3i05.1159.
- [14] J. Jayusman, B. Anggara, E. Efrinaldi, N. Julir, and I. Fahimah, "Maqasid Shari'ah Review of the Impact of Online Gambling on Household Harmony in Pematang Tahalo Village," *RADEN INTAN Proc. Fam. Humanit.*, vol. 2, no. 1, pp. 103–112, 2025, doi: 10.47352/3032-503x.60.
- [15] A. M. Suhartini and F. B. Herwidyaningtyas, "Edukasi Bahaya Judi Online Berkedok Game Online pada Remaja di Desa Pagerwesi," *J. Humanis J. Pengabdian. Masy. ISTeK ICsada Bojonegoro*, vol. 11, no. 1, pp. 1–5, 2026.
- [16] S. Djusar and M. Sadar, "Socialization of Cyber Crime Threats Ahead of the

- 2024 Election for the Online Ojek Community,” *Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 6, pp. 1647–1654, 2023, doi: 10.31849/dinamisia.v7i6.15325.
- [17] Y. Siagian, A. Z. Syah, and N. Irawati, “Peningkatan Kesadaran dan Kewaspadaan Terhadap Ancaman Cybercrime Bagi Masyarakat di Era Digital,” *J. Pengabdi. Kpd. Masy. Mitra Kreasi Cendekia*, vol. 2, no. 2, pp. 164–169, 2024.
- [18] T. E. K. Sari, M. Yusuf DM, and B. Azmi, “Kepastian Hukum Pidana Cyber Crime Judi Online,” vol. 5, no. 02, pp. 128–133, 2024.
- [19] M. R. Anwari and M. Ihsan, “DINAMIKA INTERAKSI SOSIAL SISWA PECANDU GAME ONLINE DI SMA N 1 RENGAT KECAMATAN RENGAT KABUPATEN INDRAGIRI HULU,” *Nusant. J. Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 13, no. 1, pp. 250–259, 2026.
- [20] M. A. Taufiqurrahman, R. Salamah, D. Widiastuti, P. K. Putra, and C. W. P. Affardi, “LITERATION ASSISTANCE FOR GENERATION Z IN THE MODERN,” *Karya J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 29–35, 2026.