

Berdaya Agar Tidak Terjerumus: Advokasi Digital Empowerment Guna Mengantisipasi Maraknya Judi Online di Kalangan Pemuda

Ayu Adriyani*¹, AB Sarca Putera², Rian Surenda³, Muhammad Al Fikrah Firlian⁴, Ilma Wulandari⁵

^{1,2,4,5}Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang

email: adriyaniayu@fis.unp.ac.id

Abstract

The increase in the number of internet users is inevitable, given the ongoing advancements in technology. However, this increase also carries significant potential risks, particularly in the realm of digital crime. One of these is online gambling. In this regard, the community service team collaborated with the Karang Taruna youth group in Ganting Village, Padang Panjang City, West Sumatra, to conduct community service activities focused on digital empowerment, aiming to anticipate the rise of online gambling among young people. This activity was held on July 10, 2025, and was attended by 25 members of Karang Taruna Ganting Village. This activity aimed to increase digital understanding and awareness among youth, particularly regarding the issue and the current rise in online gambling cases. This service activity prioritized a participatory concept. In this context, participation was achieved through the direct involvement of Karang Taruna youth from the initial stage, including in the compilation of focus material, completion of forms, and design of mitigation forms. As a result, through this service activity, an increase in both soft and hard skills was observed in each participant regarding the online gambling issue discussed.

Keywords: Internet, online gambling, Karang Taruna, Padang Panjang

Abstrak

Peningkatan jumlah pengguna internet adalah keniscayaan di tengah kemajuan teknologi. Namun, peningkatan jumlah turut diikuti oleh potensi risiko yang besar, terutama tentang kejahatan digital. Salah satunya adalah judi online. Terkait hal tersebut, tim pengabdian bekerja bersama kelompok pemuda Karang Taruna Kelurahan Ganting Kota Padang Panjang Sumatera Barat untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan berfokus pada pemberdayaan digital untuk mengantisipasi maraknya judi online di kalangan pemuda. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025 dan diikuti oleh 25 orang anggota Karang Taruna Kelurahan Ganting. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran digital di kalangan pemuda, khususnya terkait isu dan maraknya kasus judi online saat ini. Kegiatan pengabdian ini mengedepankan konsep partisipatif. Dalam konteks ini, partisipasi diwujudkan melalui keterlibatan langsung pemuda Karang Taruna sejak tahap awal, termasuk dalam proses penyusunan fokus materi, pengisian formulir, hingga perancangan bentuk mitigasi. Hasilnya, melalui proses dalam kegiatan pengabdian ini ditemukan adanya peningkatan soft skill dan hard skill pada masing-masing peserta terkait isu judi online yang dibicarakan bersama.

Kata Kunci: Internet, Judi Online, Karang Taruna, Padang Panjang

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia mengalami lonjakan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [1], tingkat penetrasi internet Indonesia telah mencapai 79,50%

dari total populasi pada tahun 2024. Angka ini meningkat dari tahun 2023 (78,19%) dan 2022 (77,01%), menunjukkan tren pertumbuhan yang konsisten. Data dari We Are Social dan Meltwater turut memperkuat temuan ini dengan menyebutkan bahwa

pengguna internet aktif di Indonesia telah mencapai 66.5% pada tahun 2024 [2].

Namun, kemajuan ini tidak serta-merta berdampak positif. Di balik tingginya penggunaan internet, muncul persoalan serius berupa penyalahgunaan akses digital, salah satunya adalah maraknya praktik judi *online*. Indonesia saat ini tercatat sebagai negara dengan jumlah pemain judi online terbanyak, yakni mencapai 4 juta orang. Hal yang lebih memprihatinkan, 13% diantaranya berasal dari kelompok usia di bawah 20 tahun, bahkan 80.000 anak di bawah usia 10 tahun telah terlibat dalam aktivitas ini [3].

Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa pada kuartal pertama tahun 2025 saja, total deposit pemain usia 10-16 tahun telah mencapai Rp. 2,2 miliar, sementara usia 17-19 tahun mencapai Rp. 47,9 miliar. Puncaknya, pemain usia 31-40 tahun mencatatkan angka tertinggi dengan deposit sebesar Rp. 2,5 triliun. Mayoritas pelaku judi online ini (71,6%) memiliki pendapatan di bawah Rp5 juta dan sedang terlilit pinjaman informal. Ini menunjukkan kerentanan ekonomi sekaligus lemahnya literasi digital dan finansial Masyarakat [4].

Terkait hal tersebut, tim pengabdian menemukan informasi dan data yang relevan pada kelompok pemuda karang taruna Kelurahan Ganting, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. Melalui observasi dan wawancara dengan Ketua Karang Taruna Kelurahan Ganting, tim pengabdian memperoleh informasi bahwa terdapat keresahan tersendiri yang dialami kelompok karang taruna dalam hal optimalisasi pemanfaatan teknologi digital dan penggunaan internet secara positif. Keresahan ini muncul dari banyaknya potensi kejahatan digital yang merebak hari ini, salah satunya adalah judi *online*.



Gambar 1. Wawancara Virtual Tim Pengabdian dengan Perwakilan Pemuda Karang Taruna Kelurahan Ganting (Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025)

Dalam observasi awal, ditemukan adanya semangat untuk meningkatkan pengetahuan terkait pemanfaatan internet dengan bijak dan baik. Selain itu, melalui mekanisme penyebaran form *online* kepada pihak karang taruna ditemukan bahwa isu yang ingin dikaji secara mendalam oleh karang taruna adalah judi *online*.

Pada dasarnya, meningkatnya kerentanan pemuda terhadap risiko penggunaan internet yang tidak sehat, terutama di wilayah-wilayah yang tidak memiliki ekosistem literasi digital yang kuat, merupakan ancaman jangka panjang bagi ketahanan sosial dan ekonomi. Laporan Nasional Survei Indeks Literasi Digital 2022 mencatat bahwa skor literasi digital Indonesia berada di angka 3,54 dari skala 5, dengan dimensi keamanan digital menjadi salah satu yang paling rendah, yaitu 3,12, menunjukkan masih lemahnya kesadaran masyarakat dalam menjaga keamanan data pribadi, mengenali penipuan daring dan menghindari konten berbahaya [5].

Selain itu, laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2024 menyebut bahwa lebih dari 80% pelaku judi online berasal dari kelompok usia produktif 17-30 tahun, yang umumnya sangat aktif menggunakan internet namun rentan terhadap penyimpangan digital akibat minimnya pengawasan dan literasi kritis [4].

Generasi muda yang lahir dan tumbuh di tengah arus perkembangan teknologi informasi sering disebut sebagai *digital natives*, karena pembentukan identitas

generasi muda banyak dipengaruhi oleh teknologi media digital seperti ponsel dan situs media sosial [6]. Namun demikian, seperti yang disampaikan oleh Adriyani et al. [7], kefasihan teknis ini tidak selalu dibarengi dengan kecakapan digital yang utuh¹. Hal ini menjelaskan mengapa kelompok usia muda sangat rentan terhadap penyalahgunaan akses digital termasuk praktik judi online, meskipun secara teknis mereka sangat terbiasa dengan dunia digital [8].

Oleh karena itu, intervensi melalui edukasi dan pemberdayaan menjadi mendesak dilakukan, tidak hanya untuk mencegah penyimpangan digital, tapi juga untuk mendorong pemanfaatan teknologi secara produktif dan berkelanjutan dengan cara pendekatan partisipatif, dimana nantinya akan ada pihak secara aktif dilibatkan dalam seluruh proses [9].

Melihat data dan kondisi tersebut, diperlukan langkah nyata dalam bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang fokus pada peningkatan kecakapan digital dan kesadaran bermedia digital bagi pemuda Karang Taruna di Kelurahan Ganting. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi solusi reaktif terhadap maraknya judi online.

Berangkat dari persoalan yang telah diuraikan sebelumnya, kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, untuk meningkatkan kesadaran digital dan pemahaman digital di kalangan pemuda Karang Taruna Kelurahan Ganting, khususnya dalam mengidentifikasi dan menghindari bahaya praktik judi online. Kedua, kegiatan ini ditujukan untuk membangun keterampilan praktis (*hard skill*) dan kepekaan sosial (*soft skill*) yang dapat menjadi bekal bagi para peserta dalam berinteraksi di ruang digital secara sehat dan produktif.

Kesadaran akan pentingnya literasi digital yang sehat semakin diperkuat oleh berbagai kegiatan pengabdian yang menekankan perlunya intervensi edukatif di

tengah maraknya praktik judi *online* di kalangan generasi muda. Salah satunya adalah kegiatan yang dilakukan oleh Universitas Malahayati di SMK Palapa Bandar Lampung. Dalam kegiatan ini, pendekatan *Community-Based Research* digunakan untuk mengedukasi siswa mengenai penggunaan aplikasi *fintech* (seperti DANA), sekaligus memperkenalkan potensi penyalahgunaannya sebagai sarana judi *online*. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 37% dalam aspek keamanan transaksi digital dan risiko judi terselubung, membuktikan bahwa keterampilan keuangan digital yang dibarengi dengan kesadaran dapat menjadi banteng penting di era digital [10].

Selaras dengan itu, penyuluhan literasi digital oleh Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin juga menunjukkan hasil positif. Kegiatan yang melibatkan lebih dari 180 peserta ini berhasil meningkatkan persepsi masyarakat kampus terhadap bahaya judi *online* hingga 75%. Program ini tidak hanya menanamkan kesadaran kritis, tetapi juga membentuk mahasiswa sebagai agen perubahan yang aktif dalam menyuarakan penggunaan internet yang sehat dan bertanggung jawab [11]. Kedua kegiatan tersebut menjadi penting bagi perlunya pendekatan berbasis keterampilan digital sebagai strategi preventif terhadap akses negatif dunia digital.

Sebagai respon terhadap tingginya angka keterlibatan pemuda dalam praktik judi *online* dan rendahnya literasi digital, rencana pemecahan masalah akan difokuskan pada dua pendekatan: 1) *Advokasi Digital Empowerment*. Dalam hal ini, tim pengabdian akan menyelenggarakan pelatihan yang membekali peserta dengan pengetahuan dasar tentang literasi digital, termasuk mengenali apa itu judi online, hingga dampak yang terjadi jika terjerumus judi online. Materi disesuaikan dengan konteks lokal dan disampaikan dengan pendekatan yang

¹ Adriyani, A., Putera, A. S., Surenda, R., & Firlan, M. A. F. (2025). Pelatihan Cakap Digital Guna Mengantisipasi Kekerasan Berbasis Gender Online

(KBGO) Untuk Forum OSIS Padang. Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 7(2), 625–634. <https://doi.org/10.24036/abdi.v7i2.1369>

partisipatif agar lebih mudah diterima oleh peserta; 2) Pelatihan *Public Speaking* dalam Komunikasi Digital. Selain memiliki pengetahuan dasar tentang judi *online*, pemuda karang taruna juga dibekali dengan keterampilan alternatif yang produktif. Oleh karena itu, diadakan pelatihan *public speaking*. Keterampilan berbicara dipandang sebagai salah satu kompetensi yang bisa dikembangkan secara positif di dunia digital

Hal ini sejalan dengan temuan Aprilia et al. [12], yang menunjukkan bahwa kegiatan *public speaking* secara terstruktur seperti presentasi, bercerita, dan pidato singkat tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan komunikasi verbal, tetapi juga mendorong keaktifan dalam diskusi, memperjelas penyampaian ide, serta meningkatkan penggunaan Bahasa yang efektif dalam berbagai konteks [12].

Melalui kombinasi pendekatan edukatif ini, diharapkan pemuda Karang Taruna di Kelurahan Ganting dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital serta memiliki keberdayaan untuk tidak mencoba-coba hal-hal yang memungkinkan mereka untuk terjerat judi *online*. Lebih dari itu, mereka diharapkan mampu menjadi pelopor perubahan sosial di lingkungan masing-masing.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan bersama mitra Karang Taruna Kelurahan Ganting, Kota Padang Panjang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Kantor Lurah Ganting, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat pada tanggal 10 Juli 2025.

Sejak awal, kegiatan pengabdian ini dirancang partisipatif dengan melibatkan mitra secara penuh, terutama dalam hal pengambilan keputusan yang substansial terkait pelaksanaan kegiatan [13]. Metode pendampingan partisipatif dalam program ini mengacu pada pandangan Aziz Muslim yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif masyarakat dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi [14]. Dalam konteks pengabdian ini,

partisipasi diwujudkan melalui keterlibatan langsung pemuda Karang Taruna sejak tahap awal, termasuk dalam proses penyusunan fokus materi, pengisian formulir, hingga perancangan bentuk mitigasi. Formulir tersebut digunakan untuk memetakan tingkat urgensi yang dibutuhkan.

Salah satu bentuk dari upaya partisipatif ini adalah menghadirkan pelatihan tentang keterampilan *public speaking* dalam salah satu rangkaian kegiatan pengabdian. Materi tentang *public speaking* hadir dari gagasan bersama untuk meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* pada pemuda karang taruna Kelurahan Ganting sebagai bentuk mitigasi risiko penyalahgunaan internet.

Pengabdian ini bertajuk “*Berdaya Agar Tidak Terjerumus: Advokasi Digital Empowerment Guna Mengantisipasi Maraknya Judi Online di Kalangan Pemuda*”, yang berfokus pada kapasitas pemuda agar lebih tanggap dan mampu menghindari jeratan judi *online*. Pelatihan ini diikuti oleh 25 orang anggota Karang Taruna, yang merupakan pemuda aktif dari berbagai latar belakang di lingkungan Kelurahan Ganting.

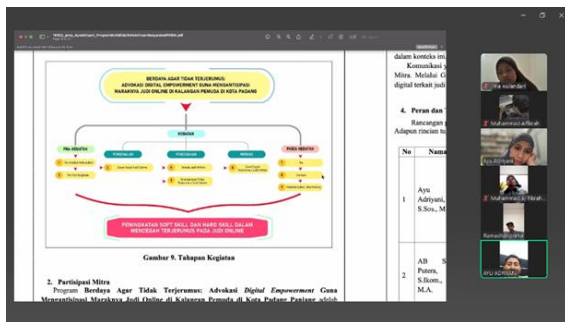
Program pelatihan ini dirancang dengan mekanisme pra-kegiatan, kegiatan inti, dan pasca-kegiatan. Pada tahapan pra-kegiatan, peserta mengikuti pre-test untuk mengukur pengetahuan awal terkait konsep judi *online*. Tahap kegiatan ini mencakup beberapa pendekatan materi: 1) Pada tahap pengenalan, peserta diberikan materi tentang konsep-konsep judi *online*; 2) dan pada bagian mitigasi, peserta dilatih dalam *public speaking* dalam komunikasi digital. Latihan praktik seperti simulasi berbicara menjadi bagian penting dalam tahap ini,

Setelah kegiatan utama selesai, peserta mengisi *post-test* sebagai bagian dari tahapan pasca-kegiatan. Post-test ini digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* menjadi acuan dalam melihat efektivitas pelaksanaan program.

Dengan pola dan pelatihan aktif, program ini diharapkan dapat menumbuhkan daya tahan digital pemuda Karang Taruna terhadap risiko penyimpangan digital serta menumbuhkan budaya pemanfaatan teknologi secara positif di lingkungan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan terdiri atas tiga tahapan pelaksanaan utama di antaranya yaitu pra-kegiatan, kegiatan *digital empowerment* (pemberdayaan digital), dan pasca-kegiatan. Rangkaian kegiatan ini disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Kebutuhan tersebut muncul melalui pertimbangan yang dihasilkan dari proses bertukar gagasan dengan pihak Karang Taruna Kelurahan Ganting Kota Padang Panjang sebagai lingkup rangkaian dari pelaksanaan program pengabdian ini.



Gambar 2. Diskusi kedua dengan perwakilan pihak Karang Taruna

Tahapan diskusi dengan pihak Karang Taruna Kelurahan Ganting Kota Padang Panjang ini dilaksanakan guna memastikan kesesuaian program dengan kebutuhan mitra sebagai gambaran dari situasi dan kondisi elemen masyarakat yang dituju dalam program pengabdian ini. Guna mematangkan rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan, tim pengabdian kembali melakukan diskusi kedua dengan pihak mitra. Rencana rangkaian kerja yang meliputi sistematika dan teknis kegiatan disampaikan secara komprehensif kepada mitra, sekaligus dilakukan penetapan waktu dan tempat pelaksanaan, serta orang-orang atau elemen masyarakat yang terlibat dalam kegiatan. Diskusi yang telah dilakukan

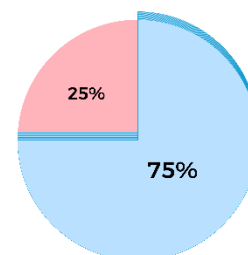
tersebut menghasilkan rangkaian kegiatan yang tertuang pada tiga tahapan pelaksanaan, yakni pra-kegiatan, kegiatan *digital empowerment* (pemberdayaan digital), dan pasca-kegiatan, sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya.

Setiap rangkaian yang dirancang dan dilaksanakan dalam program pengabdian ini dibangun dengan pondasi yang lahir dari hasil diskusi dan verifikasi. Hal ini juga dilakukan untuk memastikan upaya partisipatif tetap terlaksana dalam kegiatan pengabdian ini [8] [15][16].

Pra-Kegiatan

Tahapan pra-kegiatan ini secara umum menjadi penunjang dalam memastikan kebutuhan mitra, sehingga program yang dicanangkan dapat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan mitra. Tahap pra-kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pre-test kepada seluruh peserta pelatihan. Hal ini guna memberi gambaran kepada tim pengabdian mengenai batas pengetahuan dan pemahaman peserta sebelum dilaksanakannya kegiatan pelatihan. Selain sebagai gambaran awal pengetahuan hingga pemahaman peserta, pre-test juga digunakan sebagai standar awal untuk evaluasi ketika dikomparasikan dengan hasil post-test pada akhir kegiatan [17].

Pre-test dilaksanakan sebelum kegiatan pelatihan dijalankan dengan mengisi form yang telah dipersiapkan melalui Google Form. Hasil dari *pre-test* ini menjadi standar dasar guna mengukur pemahaman dan keterampilan peserta antara sebelum kegiatan pelatihan dan setelahnya.



Grafik 1. Grafik pemain judi online di sekitar peserta

Berdasarkan data *form* di atas terlihat jelas bahwa sebagian besar para peserta bersinggungan langsung dengan para pemain judi *online* di lingkungan mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengabdian ini sangat relevan dan penting untuk dilakukan untuk para peserta.

Kegiatan *Digital Empowerment* (Pemberdayaan Digital)

Digital empowerment (pemberdayaan digital) berkaitan dengan peningkatan kemampuan yang bersinggungan pada kemampuan digital [18]. Pada program ini secara spesifik memiliki misi guna mengupayakan antisipasi mitra agar tidak terjerumus pada praktik-praktik judi *online*. Tahap *digital empowerment* ini merupakan tahapan inti dari rangkaian program pengabdian ini. [19][20].



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara luring dengan pola kegiatan yang telah melalui proses analisis pada temuan-temuan ilmiah, dalam hal ini berkaitan dengan judi *online*. Oleh sebab itu, kegiatan dibagi kembali menjadi dua tahapan materi, yaitu materi terkait pengenalan dan materi terkait mitigasi.

Pengenalan

Materi pengenalan ini berisikan materi konsep dasar mengenai judi *online* yang perlu diketahui dan dipahami oleh peserta. Selain itu, materi lain yang ditambahkan adalah identifikasi risiko dan *tips* mencegah terjerumus pada praktik judi *online*. Materi pengenalan ini disampaikan langsung oleh Ayu Adriyani selaku akademisi Program

Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Padang.



Gambar 4. Ayu Adriyani memaparkan materinya terkait judi *online* dan pencegahannya

Ayu Adriyani dalam pemaparannya memberikan pemahaman mendalam kepada peserta pelatihan mengenai definisi judi *online*, maraknya praktik judi *online* di Indonesia, bahaya dan resiko yang mengintai para pemain judi *online*, dilengkapi dengan contoh kasus dan penjelasan yang kontekstual. Hal penting lainnya adalah materi terkait cara mencegah agar tidak terjerumus dalam praktik judi *online* juga turut dipaparkan. Materi-materi yang disampaikan di atas sejalan dengan modul rujukan yang diterbitkan langsung oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, yaitu Judi Itu Candu [21] dan Stop Judi Online [22].

Ayu Adriyani turut memberikan materi mengenai cara untuk mendapatkan penghasilan dengan memanfaatkan media sosial, di antaranya menjadi *affiliator* dan *talent live* dari berbagai pilihan platform yang menunjang aktivitas tersebut. Sehingga ia menekankan pentingnya kemampuan *public speaking* yang baik sebagai kemampuan dasar yang mesti dimiliki untuk memuluskan mendapat penghasilan lewat platform digital.

Mitigasi

Materi mitigasi ini berisikan pengenalan konsep dasar *public speaking* serta kegiatan pelatihan praktisnya secara langsung. Materi ini disampaikan oleh Lailatul Himni, M.Ikom, selaku akademisi ISI Padang Panjang. Para peserta dikenalkan dengan kemampuan-kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk

memiliki kemampuan *public speaking* yang baik. Kemampuan *public speaking* menjadi begitu penting melihat luasnya potensi yang bisa didapat di era digital hari ini. Terlebih bermunculan banyak lapangan pekerjaan baru yang membutuhkan kemampuan komunikasi serta kemampuan digital yang baik [23][24][25].



Gambar 5. Lailatul Himni memberikan pelatihan kemampuan *public speaking*

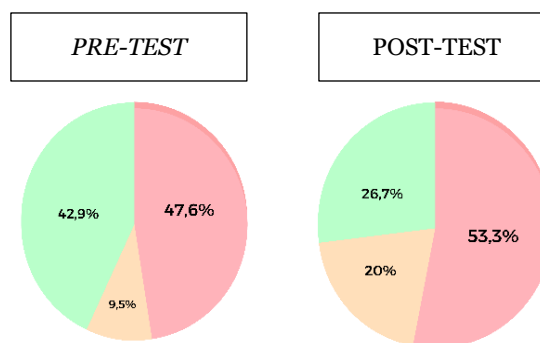
Lailatul Himni membawakan materinya secara interaktif dan mengundang peserta untuk melakukan praktik langsung dalam upaya peningkatan kemampuan *public speaking*. Dalam pemaparannya, ia juga memotivasi peserta untuk dapat menggunakan kemampuan *public speaking* tersebut dalam memaksimalkan fasilitas digital dewasa ini.

Pasca Kegiatan

Pada tahap pra-kegiatan telah dilakukan *pre-test*, dan pada tahap pasca kegiatan ini dilakukan pengisian *post-test*. *Post-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana perubahan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan peserta antara sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan pelatihan pemberdayaan digital terkait judi *online* ini. Selain sebagai alat ukur, hasil *post-test* ini juga menjadi bahan evaluasi dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

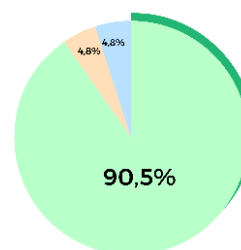
Pengukuran dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat yang sama antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan beberapa hal di antaranya yaitu: a) Peningkatan pengetahuan terkait judi *online*; b) Perubahan pola preventif

dalam mencegah diri terjerumus pada praktik judi *online*.



Grafik 2. Diagram *pre-test* dan *post-test* terkait pengetahuan terhadap strategi bandar judi *online*.

Berdasarkan diagram tersebut, digambarkan bahwa pemahaman peserta terkait strategi menggaet pemain oleh platform judi *online* mengalami peningkatan. Peserta pada hasil *pre-test*-nya, hanya 26,7% yang mengetahui bahwa bonus dan promosi di awal permainan itu adalah salah satu strategi bandar judi *online* untuk memengaruhi pemain baru. Pada *post-test* mengalami peningkatan menjadi

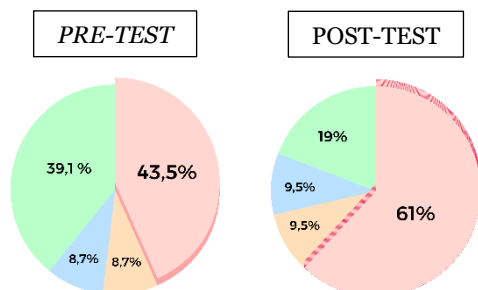


42,9%.

Grafik 3. Diagram *post-test* terkait pengetahuan terhadap dampak buruk judi *online*

Selain itu, melalui data *post-test* tersebut terlihat jelas bahwa kesadaran peserta terhadap dampak buruk yang didapatkan oleh pemain judi *online* juga turut meningkat. Setelah sebelumnya masih terdapat peserta yang mengetahui dampak buruknya hanya pada aspek kerugian finansial dan kerentanan pencurian data pribadi. Namun, setelah

kegiatan dilaksanakan, peserta memahami bahwa dampak buruk yang didapatkan pemain tidak hanya terbatas pada aspek pribadi, lebih dari itu hubungan sosial di dalam lingkungan juga turut memburuk.



Grafik 4. Pola Perubahan Pengetahuan akan Upaya Preventif

Selanjutnya, berdasarkan data *post-test* tersebut, para peserta mengalami peningkatan dalam memahami strategi yang tepat guna mencegah diri terjerumus dalam praktik judi *online*. Peserta telah memiliki pemahaman dan kesadaran untuk menggunakan platform digital secara positif yang didukung oleh pengembangan keterampilan (*soft skill* dan *hard skill*) yang menjadi penunjang. Hal tersebut ditunjukkan melalui grafik di atas, di mana peserta pada *pre-test* cenderung memilih pasif terhadap aktivitas digital, dengan akumulasi 56,5%. Peserta lebih memilih mengurangi waktu dan aktivitas bermedia digital 39,1%, menutup diri dari perkembangan digital 8,7%, dan menutup diri dari orang lain karena tidak percaya 8,7%. Sedangkan pada hasil post test menunjukkan perkembangan pemahaman yang baik dalam menjaga diri agar tidak terjerumus pada praktik judi online. Alih-alih menjadi pasif, 61,9% peserta lebih memilih untuk mengembangkan keterampilan mereka, baik *soft skills* maupun *hard skills*, setelah sebelumnya hanya 43,5% peserta yang memiliki kesadaran dan motivasi tersebut.

Melalui penjabaran hasil *pre-test* dan *post-test* terlihat perubahan pola pengetahuan antara sebelum dan setelah

kegiatan dilaksanakan. Pengabdian dalam bentuk kegiatan *digital empowerment* yang melibatkan karang taruna langsung ini diharapkan menjadi titik perubahan yang progresif dalam menjaga kualitas generasi muda dalam menghadapi perkembangan dunia digital yang pesat. Perkembangan digital yang tidak selalu membawa pengaruh baik, tentunya karang taruna memiliki posisi yang strategis guna menyebarkan pengetahuan digital yang lebih baik kepada masyarakat secara langsung.

SIMPULAN

Berdaya Agar Tidak Terjerumus: Advokasi Digital Empowerment Guna Mengantisipasi Maraknya Judi Online untuk Pemuda Karang Taruna Kelurahan Ganting Kota Padang Panjang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran digital di kalangan pemuda, khususnya terkait isu dan maraknya kasus judi *online* saat ini. Melalui tujuan ini, diharapkan keterampilan praktis (*hard skill*) dan kepekaan sosial (*soft skill*) yang dapat terbangun bisa menjadi bekal bagi para peserta dalam berinteraksi di ruang digital secara sehat dan produktif.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, tujuan tersebut dapat dicapai dengan melihat hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai perbandingan. Berdasarkan hasil *online form* yang diberikan kepada peserta terlihat peningkatan dalam hal pengetahuan tentang apa dan bagaimana judi *online*, serta kemampuan mengidentifikasi hal-hal yang bisa dioptimalkan agar terhindar dari judi *online*. Tahapan *pre-test* dan *post-test* yang dijalankan dalam pengabdian ini juga merupakan bagian dari upaya untuk memastikan keterukuran program dan sebagai bagian dari tahapan evaluasi yang juga dibutuhkan dalam pelaksanaan program.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Negeri Padang yang telah mendukung dan mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui dana Rencana Kinerja Anggaran Tahunan (RKAT) Universitas Negeri Padang Tahun Anggaran 2025. Seluruh pelaksanaan program pengabdian ini terikat pada Surat Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Program Multidisiplin Kemitraan Masyarakat (PMKM) melalui kontrak Nomor: 2354/UN35.15/PM/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, "Data Penetrasi Internet Indonesia." [Online]. Available: <https://survei.apjii.or.id/>
- [2] We Are Social, "DIGITAL 2025: Indonesia," 2025.
- [3] Adnan *et al.*, "Pencegahan Criminal Extra Ordinary Cryme Judi Online," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, vol. 6, no. 2, 2025.
- [4] PPAATK, "Promensisko 2025: Menjawab Ancaman Judi Online dan Kejahatan Digital Lewat Aksi," Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan.
- [5] Kemenkominfo, "Status Literasi Digital di Indonesia 2022," 2022. [Online]. Available: <https://www.c2es.org/content/renewable-energy/>
- [6] Jumiati, Nova Avianti Rahayu, Lita Nafratilova, and Siska Indrayani, "Peningkatan Dukungan Sosial Bagi Kesehatan Mental Remaja Di SMA Negeri 7 Pekanbaru," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 8, no. 2, pp. 210–217, Aug. 2024, doi: 10.37859/jpumri.v8i2.7555.
- [7] A. Adriyani, A. S. Putera, R. Surenda, and M. A. F. Firlian, "Pelatihan Cakap Digital Guna Mengantisipasi Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) Untuk Forum Osis Padang," *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 7, no. 2, pp. 625–634, Jun. 2025, doi: 10.24036/abdi.v7i2.1369.
- [8] Y. Dwi Rahayu and Y. Prayudi, "MEMBANGUN INTEGRATED DIGITAL FORENSICS INVESTIGATION FRAMEWORK (IDFIF) MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL LOGIC," 2014. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/260640185>
- [9] Nadia Nurfitri Sofiyani, Fauzan Azim, and Aisyah Hadi, "Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Efektif Penggunaan Kahoot di SMKN 7 Pekanbaru," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 9, no. 1, pp. 98–103, Mar. 2025, doi: 10.37859/jpumri.v9i1.8956.
- [10] D. Cahyani *et al.*, "Peningkatan Literasi Keuangan Digital dan Pencegahan Judi Online," *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, pp. 349–353, 2025, doi: 10.30762/welfare.v3i2.2516.
- [11] I. Intansari, L. F. Uyun, N. Setiani, R. Suviyah, and A. S. Ghozali, "Penyuluhan Literasi Digital dalam Pemberantasan Praktik Judi Online," *Jurnal SOLMA*, vol. 13, no. 3, pp. 2086–2094, Dec. 2024, doi: 10.22236/solma.v13i3.16631.
- [12] F. Aprilia, K. Zahra, N. Abida, and N. Rahmatul Laila, "Peran Public Speaking dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa di SDN Panglegur 2," 2025.
- [13] J. Sasmito and B. Octavina, "Sosialisasi Dan Brainstorming Terhadap Kesadaran, Kepatuhan, Serta Upaya Hukum Guna Penyelesaian Perkara Di Masyarakat," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 8, no. 2, pp. 224–231, Aug. 2024, doi: 10.37859/jpumri.v8i2.7249.
- [14] A. Muslim, "PENDEKATAN PARTISIPATIF DALAM PEMBERDAYAAN MASY ARARAT," *Aplikasi Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, vol. VIII, no. 2, pp. 89–103, Dec. 2007.
- [15] A. Adriyani, A. Sarca Putera, R. Surenda, and M. Al Fikrah Firlian, "Pelatihan Cakap Digital Guna Mengantisipasi Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) Untuk Forum OSIS Padang," *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 7, no. September 2024, pp. 2684–8570, 2025.
- [16] P. A. Wisata, Sufianti, and A. Rahman, "Strategi Peningkatan Partisipasi Masyarakat dalam Program Inovasi Pembangunan dan Pemberdayaan Kewilayahan (PIPPK) di Kelurahan Kacapiring Kota Bandung," *Journal Of Social Science Research*, vol. 5, no. 1, pp. 2302–2314, 2025.
- [17] N. Siregar Aisyah, N. Harahap Royani, and H. Harahap Sari, "Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cermin," *Edunomika*, vol. 07, no. 01, pp. 2–3, 2023.
- [18] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Status Literasi Digital Di Indonesia 2022*. 2022.
- [19] D. A. Perwani, E. Prasetyaningrum, and A. S. Arfiani, "Empowering Society Through Digitalization of MSMEs the Recession," *Jurnal Komunikasi Indonesia*, vol. 14, no. 1, pp. 19–35, 2025, doi:

- 10.7454/jkmi.v14i1.1250.
- [20] C. Nugroho, A. Wulandari, D. Maulana, N. Rina, and A. F. Kalaloi, "Digital communication and literacy for MSME empowerment: Evidence from a rural digital village in Indonesia," *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, vol. 8, no. 3, pp. 4523–4535, 2025, doi: 10.53894/ijirss.v8i3.7544.
- [21] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Judi Itu Candu: Panduan Anti Judi Online*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), 2024.
- [22] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, *Stop Judi Online*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), 2024.
- [23] D. Mualfah, Q. Malindo, S. Gunawan, M. S. Zacki, and S. O. Novia5, "Revolusi Digital Dalam Meningkatkan Sosial Branding Dan Pemasaran Kerajinan Rotan Untuk Kesejahteraan Umkm Di Kelurahan Meranti Pandak," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 7, no. 2, pp. 211–220, 2023, doi: 10.37859/jpumri.v7i2.5763.
- [24] F. Okmayura, Khairul Anshari, and Rahayu Setianingsih, "Penguatan Soft Skill Digital Entrepreneurship Bagi Anak Panti Asuhan Putra Muhammadiyah Pekanbaru," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 8, no. 2, 2024, doi: 10.37859/jpumri.v8i2.7509.
- [25] F. Aprilia, K. Zahra, N. Abida, and N. Rahmatul Laila, "Peran Public Speaking dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa di SDN Panglegur 2," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 17, no. 1, pp. 91–100, 2025.