

PENGUATAN LITERASI KEAMANAN DIGITAL, ETIKA BERINTERNET DAN PENCEGAHAN JUDI ONLINE DI LINGKUNGAN RW 02, KELURAHAN AREN JAYA

Sugiyatno¹, Moch Firgiawan Listanto², Wildanul Jannah³, Siti Rohmah⁴, Muhammad Zhidan Isyadi⁵, Khoerunisa Salma Rahmadhani⁶, Dony Lukmansyah⁷, Muhamad Hakim⁸, Krisna Pandya Bachtiar⁹, Muhammad Farel Putra Aditya¹⁰, Faiz Diandra Setiawan¹¹, Rizki Arya Pratama¹²

(1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12)Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

¹sugiyatno@dsn.ubaharajaya.ac.id

Diterima : 03-10-2025 Direvisi : 03-11-2025 Disetujui : 03-12-2025 Diterbitkan : 03-01-2026

Abstract

The rapid development of digital technology has brought various conveniences to society, but on the other hand, it has also introduced risks such as low awareness of personal data security, weak internet ethics, and the rise of online gambling practices. This condition was found in the community of RW 02, Aren Jaya Village, which still faces limitations in understanding the safe and responsible use of the internet. This community service activity aims to increase digital security literacy, foster internet ethics, and prevent the negative impacts of online gambling thru an educational and participatory approach. The methods used include socialization, education, interactive discussions, community assistance, and the development of a simple population registration system as a form of technological support. The activities involve residents of RW 02, elementary school students, and posyandu mothers as the main partners. The results of the activity show an increase in public understanding of the importance of protecting personal data, recognizing digital threats, behaving wisely on social media, and increasing awareness of online gambling. The participation and enthusiasm of the community throughout the event demonstrate positive acceptance of the program being implemented. This activity has a real impact on building public digital awareness and strengthening the role of students as agents of change. Overall, this service program contributes to creating a safer, healthier, and more responsible digital environment at the community level.

Keywords: digital security literacy; internet ethics; online gambling prevention; community service; KKN;

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa berbagai kemudahan bagi masyarakat, namun di sisi lain juga memunculkan risiko seperti rendahnya kesadaran keamanan data pribadi, lemahnya etika berinternet, serta meningkatnya praktik judi online. Kondisi ini ditemukan pada masyarakat RW 02 Kelurahan Aren Jaya, yang masih menghadapi keterbatasan pemahaman terkait penggunaan internet secara aman dan bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keamanan digital, menumbuhkan etika berinternet, serta mencegah

dampak negatif judi online melalui pendekatan edukatif dan partisipatif. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, penyuluhan, diskusi interaktif, pendampingan masyarakat, serta pengembangan sistem pencatatan kependudukan sederhana sebagai bentuk dukungan teknologi. Kegiatan melibatkan warga RW 02, siswa sekolah dasar, dan ibu-ibu posyandu sebagai mitra utama. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya menjaga data pribadi, mengenali ancaman digital, bersikap bijak di media sosial, serta meningkatkan kewaspadaan terhadap judi online. Partisipasi dan antusiasme masyarakat selama kegiatan berlangsung menunjukkan penerimaan yang positif terhadap program yang dilaksanakan. Kegiatan ini memberikan dampak nyata dalam membangun kesadaran digital masyarakat serta memperkuat peran mahasiswa sebagai agen perubahan. Secara keseluruhan, program pengabdian ini berkontribusi dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman, sehat, dan bertanggung jawab di tingkat masyarakat.

Kata Kunci: literasi keamanan digital; etika berinternet; pencegahan judi online; pengabdian kepada masyarakat; KKN.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam lima tahun terakhir menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, baik secara global maupun nasional. Transformasi digital telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, mulai dari komunikasi, pendidikan, ekonomi, hingga layanan publik. Laporan *Digital 2024 Global Overview* menunjukkan bahwa lebih dari 66% populasi dunia telah terhubung dengan internet, dengan rata-rata waktu penggunaan internet mencapai lebih dari enam jam per hari (Kemp 2024). Kondisi ini mengindikasikan bahwa ruang digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial masyarakat modern.

Di Indonesia, tren serupa juga terlihat secara nyata. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2023b) menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet nasional terus meningkat dan mencapai lebih dari 78% pada tahun 2023, dengan dominasi pengguna berasal dari kelompok usia produktif dan remaja (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2023a). Peningkatan akses ini memberikan peluang besar bagi masyarakat untuk memperoleh informasi dan meningkatkan kualitas hidup, namun di sisi lain juga memunculkan tantangan baru yang berkaitan dengan literasi digital, keamanan data, dan etika dalam berinternet.

Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis, etika, dan kesadaran terhadap risiko digital. Dalam konteks ini, UNESCO menekankan bahwa literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi secara bertanggung jawab di ruang digital (Ghaith 2024). Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa tingkat literasi digital masyarakat, khususnya pada level komunitas lokal, masih cenderung berfokus pada aspek teknis dan belum menyentuh dimensi keamanan dan etika secara memadai (Sari and Wibowo 2022); (Wijaya and Putri 2024).

Salah satu isu krusial yang muncul seiring dengan meningkatnya penggunaan internet adalah **keamanan data pribadi**. Laporan tahunan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) mencatat peningkatan signifikan terhadap insiden kebocoran data dan serangan siber yang menargetkan pengguna individu dalam lima tahun terakhir (Badan Siber dan Sandi Negara 2022). Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap praktik keamanan digital, seperti penggunaan kata sandi yang lemah, klik tautan tidak dikenal, dan berbagi informasi

pribadi di media sosial, menjadi faktor utama meningkatnya kerentanan tersebut (Kurniawan and Santoso 2020).

Selain isu keamanan data, **maraknya praktik judi online** juga menjadi permasalahan sosial yang semakin mengkhawatirkan. Judi online memanfaatkan kemudahan akses internet dan media sosial untuk menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk kelompok ekonomi menengah ke bawah. Laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menunjukkan bahwa ribuan situs judi online diblokir setiap tahunnya, namun praktik ini tetap berkembang melalui platform digital alternatif dan aplikasi pesan instan (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia 2023). Fenomena ini menunjukkan bahwa pendekatan teknis berupa pemblokiran belum cukup efektif tanpa diimbangi dengan peningkatan kesadaran dan literasi digital masyarakat.

Secara empiris, berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga memicu permasalahan sosial seperti konflik keluarga, penurunan produktivitas, dan gangguan psikologis (Pratama and Lestari 2023); (Rahman et al. 2023). Kelompok masyarakat dengan literasi digital rendah cenderung lebih rentan terhadap bujuk rayu promosi judi online, terutama ketika dikemas dalam bentuk permainan daring yang tampak tidak berbahaya. Kondisi ini mempertegas bahwa isu judi online tidak dapat dipisahkan dari persoalan literasi digital dan etika berinternet.

Dengan demikian, tren peningkatan penggunaan internet yang tidak diiringi dengan penguatan literasi digital berpotensi menimbulkan berbagai risiko sosial di tingkat komunitas. Oleh karena itu, diperlukan intervensi berbasis pengabdian kepada masyarakat yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif dan partisipatif, agar masyarakat mampu menggunakan teknologi digital secara aman, etis, dan bertanggung jawab.

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait literasi digital telah banyak dilakukan dalam lima tahun terakhir, baik oleh perguruan tinggi maupun lembaga sosial. Sebagian besar kegiatan tersebut berfokus pada peningkatan pemahaman masyarakat dalam menggunakan media digital secara umum, seperti pengenalan internet sehat, pemanfaatan media sosial, dan penguatan kemampuan teknis penggunaan perangkat digital. Hasil-hasil kegiatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dasar masyarakat mengenai teknologi informasi, khususnya pada kelompok pelajar dan generasi muda (Kurniawan and Santoso 2020); (Sari and Wibowo 2022).

Namun demikian, sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya masih menunjukkan beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar program literasi digital masih bersifat parsial, dengan menekankan satu aspek tertentu, seperti etika bermedia sosial atau pencegahan perundungan siber, tanpa mengintegrasikan aspek keamanan data dan risiko digital lainnya (Azzahra, Nurrahman, and Saefullah 2024); (Rosyadi and Prasetya 2023). Padahal, permasalahan di masyarakat bersifat kompleks dan saling berkaitan, sehingga memerlukan pendekatan literasi digital yang lebih komprehensif.

Kedua, beberapa kegiatan pengabdian yang membahas keamanan digital cenderung berfokus pada aspek teknis, seperti pengenalan ancaman siber atau penggunaan kata sandi yang kuat, tetapi belum secara optimal mengaitkannya dengan konteks sosial masyarakat dan perilaku digital sehari-hari (Hapsari and Nugroho 2021). Akibatnya, peningkatan pengetahuan yang diperoleh peserta belum sepenuhnya diikuti oleh perubahan sikap dan kebiasaan dalam penggunaan teknologi digital.

Ketiga, isu judi online masih relatif jarang menjadi fokus utama dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, meskipun secara empiris dampaknya semakin luas dan meresahkan. Beberapa studi lebih banyak membahas judi online dalam konteks kebijakan atau analisis sosial, namun belum banyak yang mengintegrasikannya secara langsung dalam program edukasi literasi digital di tingkat komunitas local (Pratama and Lestari 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya celah penting dalam praktik pengabdian kepada masyarakat, khususnya pada wilayah perkotaan dengan tingkat akses internet yang tinggi.

Keempat, kegiatan pengabdian sebelumnya umumnya menasar satu kelompok masyarakat tertentu, seperti siswa sekolah atau remaja, sehingga dampaknya belum menjangkau komunitas secara menyeluruh. Padahal, permasalahan keamanan digital dan judi online tidak hanya dialami oleh generasi muda, tetapi juga oleh kelompok dewasa dan orang tua yang semakin aktif menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari (Wijaya and Putri 2024).

Berdasarkan pemetaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat gap pengabdian dalam bentuk: (1) keterbatasan pendekatan terpadu yang menggabungkan literasi keamanan digital, etika berinternet, dan pencegahan judi online; (2) minimnya sasaran lintas kelompok usia; serta (3) kurangnya penerapan teknologi yang bersifat praktis dan berkelanjutan bagi mitra.

Kegiatan KKN di RW 02 Kelurahan Aren Jaya hadir untuk mengisi celah tersebut melalui pendekatan pengabdian kepada masyarakat yang lebih komprehensif dan kontekstual. Kebaruan utama kegiatan ini terletak pada integrasi tiga isu strategis, yaitu keamanan digital, etika berinternet, dan pencegahan judi online, dalam satu rangkaian program pengabdian yang saling terkait. Integrasi ini dirancang agar masyarakat tidak hanya memahami risiko digital secara terpisah, tetapi juga mampu melihat keterkaitan antara perilaku digital, keamanan data, dan dampak sosial yang ditimbulkan.

Selain itu, kegiatan ini memiliki kebaruan dari sisi segmentasi sasaran, yaitu melibatkan berbagai kelompok masyarakat secara simultan, mulai dari siswa sekolah dasar, ibu-ibu posyandu, hingga warga dewasa dan perangkat RW. Pendekatan lintas kelompok ini memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan dan penguatan kesadaran digital secara kolektif di lingkungan masyarakat. Strategi ini berbeda dengan kegiatan PkM sebelumnya yang umumnya bersifat sektoral dan terbatas pada satu kelompok sasaran.

Kebaruan lain yang menjadi kontribusi penting kegiatan ini adalah penerapan sistem pencatatan kependudukan sederhana sebagai bagian dari pendampingan teknologi. Sistem ini tidak hanya berfungsi sebagai alat administratif, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran praktis bagi mitra dalam memanfaatkan teknologi informasi secara aman dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak berhenti pada penyampaian materi edukatif, tetapi juga menghasilkan luaran yang bersifat aplikatif dan berpotensi berkelanjutan.

Dengan mengacu pada berbagai gap kegiatan pengabdian sebelumnya, kegiatan KKN RW 02 Aren Jaya menempatkan diri sebagai model pengabdian berbasis komunitas yang mengedepankan integrasi isu, partisipasi masyarakat, dan pemanfaatan teknologi kontekstual. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam

pengembangan praktik pengabdian kepada masyarakat di bidang literasi digital, khususnya pada lingkungan masyarakat perkotaan dengan tingkat paparan teknologi digital yang tinggi.

Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menjawab berbagai tantangan sosial yang muncul akibat perkembangan teknologi digital melalui pelaksanaan tridarma perguruan tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat. Dalam konteks kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) menjadi wahana pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik secara langsung dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui KKN, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai peserta kegiatan akademik, tetapi juga sebagai agen perubahan yang berkontribusi dalam pemberdayaan masyarakat berbasis kebutuhan nyata di lapangan (Wijaya and Putri 2024).

Peran mahasiswa dalam penguatan literasi digital masyarakat menjadi semakin penting mengingat kedekatan generasi muda dengan teknologi informasi dan komunikasi. Mahasiswa memiliki posisi strategis sebagai penghubung antara perkembangan teknologi dan masyarakat, khususnya dalam menyederhanakan konsep-konsep digital yang kompleks agar mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa berperan sebagai fasilitator, edukator, dan pendamping yang mendorong masyarakat untuk tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga menggunakannya secara aman, etis, dan bertanggung jawab.

Kegiatan KKN di RW 02 Kelurahan Aren Jaya merepresentasikan implementasi nyata dari peran tersebut melalui pendekatan pengabdian berbasis komunitas. Mahasiswa tidak hanya menyampaikan materi edukasi terkait literasi keamanan digital, etika berinternet, dan pencegahan judi online, tetapi juga membangun interaksi dialogis dengan masyarakat. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses belajar dua arah, di mana mahasiswa memahami konteks sosial dan permasalahan masyarakat, sementara mitra memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan mereka sehari-hari.

Selain aspek edukatif, kegiatan ini juga mencerminkan kontribusi perguruan tinggi dalam mendorong pemanfaatan teknologi secara produktif di tingkat lokal. Penerapan sistem pencatatan kependudukan sederhana yang diperkenalkan kepada perangkat RW menjadi contoh konkret bagaimana pengetahuan akademik dapat diadaptasi menjadi solusi praktis bagi masyarakat. Luaran ini memperkuat dimensi keberlanjutan kegiatan pengabdian, karena manfaatnya dapat terus dirasakan oleh mitra meskipun program KKN telah berakhir.

Dengan mengintegrasikan isu literasi keamanan digital, etika berinternet, dan pencegahan judi online, kegiatan KKN RW 02 Aren Jaya menempatkan pengabdian kepada masyarakat tidak sekadar sebagai kegiatan sosialisasi, tetapi sebagai proses pemberdayaan yang berorientasi pada perubahan perilaku dan penguatan kapasitas masyarakat. Sinergi antara mahasiswa, perguruan tinggi, dan masyarakat menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman, sehat, dan beretika.

Berdasarkan paparan permasalahan, gap kegiatan pengabdian sebelumnya, serta posisi kebaruan kegiatan yang dilakukan, diperlukan metode pelaksanaan yang bersifat operasional, edukatif, dan partisipatif agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, bagian selanjutnya akan menguraikan secara rinci metode pengabdian

kepada masyarakat yang digunakan dalam kegiatan KKN di RW 02 Kelurahan Aren Jaya, meliputi jenis kegiatan, pendekatan, subjek dan mitra, teknik pengumpulan data, tahapan pelaksanaan, serta teknik analisis.

Metode

1. Jenis Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

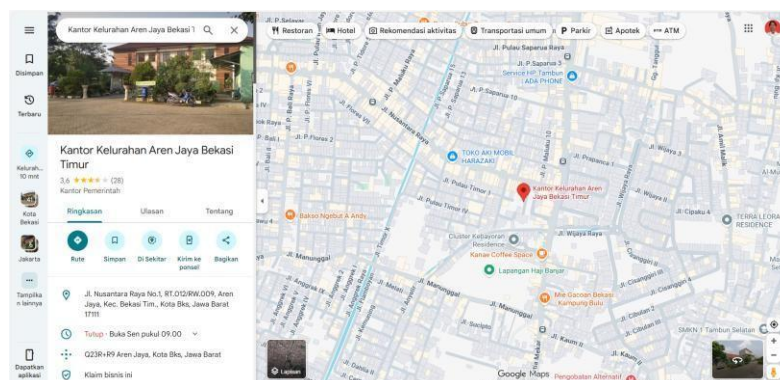
Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan pendekatan berbasis komunitas. Program KKN dirancang untuk menjawab permasalahan nyata masyarakat RW 02 Kelurahan Aren Jaya yang berkaitan dengan rendahnya literasi keamanan digital, lemahnya etika berinternet, serta meningkatnya paparan judi online. Kegiatan ini bersifat aplikatif dan kontekstual, dengan menempatkan masyarakat sebagai mitra aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.

2. Pendekatan Kegiatan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan edukatif-partisipatif. Pendekatan edukatif dilakukan melalui penyampaian materi dan penyuluhan yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kelompok sasaran. Sementara itu, pendekatan partisipatif diwujudkan melalui pelibatan aktif masyarakat dalam diskusi, tanya jawab, praktik langsung, serta pendampingan penggunaan teknologi. Pendekatan ini dipilih agar proses pengabdian tidak bersifat satu arah, melainkan mendorong interaksi dan pembelajaran bersama antara mahasiswa dan masyarakat.

3. Subjek dan Mitra Kegiatan

Subjek kegiatan meliputi masyarakat RW 02 Kelurahan Aren Jaya yang terdiri atas beberapa kelompok sasaran, yaitu warga dewasa, siswa sekolah dasar, serta ibu-ibu posyandu. Mitra utama dalam kegiatan ini adalah perangkat RW dan kelurahan yang berperan dalam koordinasi, penyediaan lokasi kegiatan, serta mobilisasi peserta. Mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator, edukator, dan pendamping selama proses pengabdian berlangsung.



Gambar 1. Lokasi Kelurahan Aren Jaya
Sumber: (Google Maps "Kelurahan Aren Jaya", 2025)

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung proses evaluasi dan analisis kegiatan pengabdian. Teknik yang digunakan meliputi:

- a. Observasi langsung, untuk mengamati kondisi awal masyarakat, tingkat partisipasi, serta respon peserta selama kegiatan berlangsung.
- b. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan arsip pelaksanaan program.
- c. Umpan balik peserta, yang diperoleh melalui diskusi, tanya jawab, dan pernyataan lisan dari masyarakat terkait pemahaman dan manfaat kegiatan.

Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif dan digunakan untuk menggambarkan proses serta dampak kegiatan pengabdian.

5. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi survei awal lokasi, identifikasi permasalahan masyarakat, koordinasi dengan pihak RW dan kelurahan, serta penyusunan materi sosialisasi dan media pendukung kegiatan. Pada tahap ini juga dilakukan perencanaan jadwal dan pembagian tugas mahasiswa KKN.

- b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan mencakup kegiatan sosialisasi dan edukasi literasi keamanan digital, etika berinternet, serta pencegahan judi online kepada kelompok sasaran. Selain itu, dilakukan pendampingan penggunaan teknologi sederhana melalui pengenalan sistem pencatatan kependudukan untuk perangkat RW. Kegiatan dilaksanakan secara bertahap dan menyesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan mitra.

- c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan mengamati tingkat partisipasi masyarakat, pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan, serta respon mitra terhadap program yang dilaksanakan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan kegiatan pengabdian di masa mendatang.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Data hasil observasi, dokumentasi, dan umpan balik peserta dianalisis dengan cara mengelompokkan temuan berdasarkan tujuan kegiatan, kemudian diuraikan secara naratif untuk menggambarkan proses dan dampak pengabdian. Analisis ini digunakan untuk menilai efektivitas pendekatan yang diterapkan serta kontribusi kegiatan terhadap peningkatan literasi digital masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui program KKN di RW 02 Kelurahan Aren Jaya difokuskan pada peningkatan literasi keamanan digital, penguatan etika berinternet, serta pencegahan dampak negatif judi online. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif yang diterapkan mampu menjawab permasalahan mitra secara kontekstual dan memberikan dampak positif bagi masyarakat.

1. Hasil Implementasi Program Literasi Keamanan Digital

Kegiatan literasi keamanan digital dilaksanakan melalui sosialisasi dan diskusi interaktif kepada warga RW 02, siswa sekolah dasar, serta ibu-ibu posyandu. Materi yang disampaikan meliputi pentingnya perlindungan data pribadi, pengenalan ancaman digital seperti penipuan daring dan tautan berbahaya, serta praktik penggunaan kata sandi yang aman. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, sebagian besar peserta sebelumnya belum memahami risiko membagikan data pribadi secara sembarangan di media sosial dan aplikasi pesan instan.

Setelah kegiatan berlangsung, masyarakat menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap pentingnya keamanan digital. Hal ini terlihat dari respons peserta yang mulai mampu mengidentifikasi contoh ancaman digital serta menyampaikan kembali langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian sebelumnya yang menyatakan bahwa edukasi berbasis komunitas efektif dalam meningkatkan kesadaran keamanan digital masyarakat perkotaan (Hapsari and Nugroho 2021); (Sari and Wibowo 2022).

2. Penguatan Etika Berinternet di Lingkungan Masyarakat

Selain aspek keamanan, kegiatan pengabdian ini juga menekankan pentingnya etika berinternet dalam membangun lingkungan digital yang sehat. Edukasi etika berinternet diberikan dengan menekankan sikap bijak dalam berkomunikasi di media sosial, tidak menyebarkan informasi palsu, serta menghormati privasi dan pendapat orang lain. Diskusi yang dilakukan menunjukkan bahwa masyarakat sering kali belum menyadari bahwa aktivitas digital sehari-hari memiliki implikasi sosial dan hukum.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan cara pandang masyarakat terhadap penggunaan media digital. Peserta mulai memahami bahwa etika berinternet merupakan bagian penting dari literasi digital yang tidak dapat dipisahkan dari aspek teknis penggunaan teknologi. Temuan ini mendukung hasil penelitian dan pengabdian sebelumnya yang menekankan bahwa penguatan etika digital berperan penting dalam mencegah konflik sosial dan penyalahgunaan media digital di masyarakat (Sari & Wibowo, 2022; Rahman et al., 2023).

3. Pencegahan Judi Online dan Respons Masyarakat

Isu judi online menjadi salah satu fokus utama kegiatan pengabdian karena tingginya paparan promosi judi melalui media digital. Edukasi pencegahan judi online diberikan dengan menjelaskan bentuk-bentuk judi online, modus promosi yang sering digunakan, serta dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan. Berdasarkan hasil diskusi, sebagian masyarakat mengaku sering menerima pesan atau iklan judi online, namun belum sepenuhnya memahami risiko yang menyertainya.

Setelah kegiatan edukasi, masyarakat menunjukkan peningkatan kewaspadaan terhadap promosi judi online dan menyatakan komitmen untuk lebih selektif dalam menggunakan media digital. Ibu-ibu posyandu dan orang tua siswa juga menyampaikan pentingnya pengawasan terhadap penggunaan gawai oleh anak-anak. Hasil ini sejalan dengan temuan empiris yang menyebutkan bahwa rendahnya literasi digital menjadi salah satu faktor utama kerentanan masyarakat terhadap praktik judi online (Pratama and Lestari 2023); (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia 2023).

4. Penerapan Teknologi melalui Sistem Pencatatan Kependudukan

Sebagai bentuk penerapan teknologi yang aplikatif, kegiatan pengabdian ini juga memperkenalkan sistem pencatatan kependudukan sederhana kepada perangkat RW. Sistem ini bertujuan untuk membantu mitra dalam melakukan pendataan warga secara lebih tertib dan terstruktur. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa perangkat RW dapat memahami fungsi dasar sistem dan melihat manfaatnya dalam mendukung administrasi lingkungan.

Penerapan teknologi sederhana ini memberikan nilai tambah bagi kegiatan pengabdian karena tidak hanya meningkatkan literasi digital masyarakat, tetapi juga menghasilkan luaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan prinsip pengabdian kepada masyarakat yang menekankan kebermanfaatan jangka panjang dan pemberdayaan mitra (Wijaya and Putri 2024).

5. Evaluasi Keberhasilan Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan berdasarkan tingkat partisipasi masyarakat, pemahaman peserta terhadap materi, serta penerimaan mitra terhadap program yang dilaksanakan. Secara umum, kegiatan menunjukkan hasil yang positif, ditandai dengan kehadiran peserta yang konsisten dan keterlibatan aktif dalam diskusi.

Ringkasan hasil pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Aspek Kegiatan	Kondisi Awal	Hasil Setelah Kegiatan
Keamanan digital	Pemahaman terbatas	Peningkatan kesadaran dan kewaspadaan
Etika berinternet	Kurang diperhatikan	Sikap lebih bijak dan bertanggung jawab
Judi online	Rentan terhadap promosi	Meningkatnya kewaspadaan dan penolakan
Partisipasi warga	Pasif	Aktif dan antusias
Administrasi RW	Manual & tidak terstruktur	Lebih tertib dengan sistem sederhana

Sumber: Penulis 2025

Selain tabel, dokumentasi kegiatan berupa foto sosialisasi dan pendampingan teknologi digunakan sebagai bukti visual pelaksanaan program (Gambar 1).





Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi Literasi Digital di RW 02 Aren Jaya
Sumber: Penulis 2025

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa integrasi edukasi, pendampingan, dan penerapan teknologi sederhana mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa kegiatan pengabdian berbasis komunitas dengan pendekatan partisipatif dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital dan mencegah perilaku digital berisiko di tingkat lokal.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata di RW 02 Kelurahan Aren Jaya telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan literasi keamanan digital, menumbuhkan etika berinternet, serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya dan dampak negatif judi online. Melalui pendekatan edukatif-partisipatif, masyarakat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai perlindungan data pribadi, penggunaan media digital secara bijak, serta pentingnya kewaspadaan terhadap konten dan promosi digital yang berisiko. Tingginya partisipasi warga, siswa sekolah dasar, dan ibu-ibu posyandu menunjukkan bahwa program ini relevan dengan kebutuhan masyarakat dan mampu menjawab permasalahan yang dihadapi di tingkat komunitas.

Selain peningkatan pemahaman, kegiatan ini juga memberikan implikasi nyata berupa penguatan kapasitas masyarakat dalam memanfaatkan teknologi secara aman dan bertanggung jawab, serta penerapan sistem pencatatan kependudukan sederhana yang mendukung tertib administrasi di lingkungan RW. Keterlibatan aktif mahasiswa sebagai fasilitator dan pendamping mencerminkan peran strategis perguruan tinggi dalam menjalankan tridarma, khususnya pengabdian kepada masyarakat, serta mendukung

implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam membangun lingkungan digital yang lebih aman, sehat, dan beretika, serta memiliki potensi untuk direplikasi dan dikembangkan pada wilayah masyarakat lain dengan karakteristik serupa.

Daftar Pustaka

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2023a. "Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia 2023."
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2023b. "Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia Tahun 2023."
- Azzahra, Sitti Aliyah, Syafran Nurrahman, and Aep Saefullah. 2024. "Integrasi Kecerdasan Buatan Dalam Sistem Rekomendasi Produk Untuk E-Commerce." *Jurnal Sains Dan Teknologi* 3(1):21–28. doi:10.58169/saintek.v3i1.394.
- Badan Siber dan Sandi Negara. 2022. "Laporan Tahunan Keamanan Siber Indonesia."
- Ghaith, Kholoud. 2024. "Alhambra Code: Decoding Historical Architecture through AI." *Metaverse* 5(2):2713. doi:10.54517/m.v5i2.2713.
- Hapsari, Rina, and Yanuar Nugroho. 2021. "Community-Based Digital Literacy Program to Improve Cyber Awareness." *Journal of Community Empowerment* 6(2):101–12.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2023. "Laporan Penanganan Konten Judi Online Di Indonesia."
- Kemp, S. 2024. "Digital 2024: Global Overview Report." *DataReportal*.
- Kurniawan, D., and H. Santoso. 2020. "Digital Security Awareness in Urban Communities." *Journal of Information Security Studies* 4(1):45–56.
- Pratama, Rizky, and Nabila Lestari. 2023. "Online Gambling and Its Social Impact on Indonesian Society." *Jurnal Sosial Dan Humaniora* 11(1):15–27.
- Rahman, F. A., M. Rohmah, S. Rustiani, I. Y. Fatmawati, N. Alisda, and D. Sofianatul. 2023. "Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Pembentukan Moral Dan Etika." *Jurnal Pendidikan Dan Sosial* 1(6).
- Rosyadi, Mahbubi, and Renaldi Primaswara Prasetya. 2023. "RANCANG BANGUN SISTEM OTOMATISASI GERBANG RUMAH DENGAN MENDETEKSI PLAT NOMOR KENDARAAN BERBASIS WEBSITE." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 6(2):936–44. doi:10.36040/jati.v6i2.5403.
- Sari, Putri, and Andi Wibowo. 2022. "Digital Ethics Education for Community Development." *Jurnal Pengabdian Multidisiplin* 3(2):88–97.
- Wijaya, M., and A. Putri. 2024. "Strengthening Digital Literacy through Student Community Service." *Journal of Community Service and Engagement* 5(1):1–12.