



# Program Sosialisasi Literasi Digital: Edukasi Bahaya Judi *Online* dan Pinjaman *Online* pada Masyarakat Dusun Karangasem Basiran Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang Jawa Tengah

Awang Hendrianto Pratomo<sup>1\*</sup>, Ahmad Ardhi Nuryaman<sup>2</sup>, Sri Wulandari<sup>3</sup>, Miqdad Ahmad Masrur<sup>4</sup>, Dyah Amanda Noor Kartika<sup>5</sup>, Adhetrya Putra Faridyanto<sup>6</sup>, Deri Alfian Saputra<sup>7</sup>, Juniarta Simanungkalit<sup>8</sup>, Dera Wulandari<sup>9</sup>, Rachelia Sukma Putri<sup>10</sup>, Silvia Melinda Yuniar<sup>11</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Industri, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>2</sup> Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik Industri, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>3</sup> Program Studi Teknik Geologi, Fakultas Teknologi Mineral dan Energi, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>4</sup> Program Studi Teknik Pertambangan, Fakultas Teknologi Mineral dan Energi, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>5</sup> Program Studi Teknik Lingkungan, Fakultas Teknologi Mineral dan Energi, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>6</sup> Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>7</sup> Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>8</sup> Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>9</sup> Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>10</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN "Veteran" Yogyakarta

<sup>11</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Industri, UPN "Veteran" Yogyakarta

awang@upnyk.ac.id, 122220015@student.upnyk.ac.id, 111220017@student.upnyk.ac.id, 112220127@student.upnyk.ac.id, 114220086@student.upnyk.ac.id, 135220098@student.upnyk.ac.id, 142220013@student.upnyk.ac.id, 141220006@student.upnyk.ac.id, 143220006@student.upnyk.ac.id, 153220123@student.upnyk.ac.id, 124220053@student.upnyk.ac.id

## Abstrak

Perkembangan teknologi digital di Indonesia memberikan kemudahan akses informasi, namun juga memunculkan ancaman serius seperti judi *online* (judol) dan pinjaman *online* ilegal (pinjol), termasuk di wilayah pedesaan. Rendahnya kesadaran etika bermedia dan lemahnya keamanan digital meningkatkan kerentanan terhadap risiko finansial, psikologis, dan sosial. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan membekali warga Dusun Karangasem Basiran, Desa Blongkeng, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menghadapi bahaya judol dan pinjol melalui edukasi berbasis empat pilar literasi digital Kominfo (*digital skills, digital safety, digital ethics, dan digital culture*). Metode pelaksanaan meliputi pengumpulan data awal melalui wawancara dan kuisioner pra-kegiatan, penyusunan materi berdasarkan hasil analisis, sosialisasi interaktif bersama Bhabinkamtibmas dan Relawan TIK, serta evaluasi *pasca*-kegiatan. Hasil menunjukkan mayoritas responden pernah terpapar iklan judol dan pinjol, serta mengetahui pihak yang terlibat langsung. Evaluasi *pasca*-kegiatan memperlihatkan adanya pemahaman yang lebih komprehensif, sikap yang lebih hati-hati, serta keterampilan praktis untuk memblokir dan melaporkan konten ilegal. Selain itu, kegiatan ini mendorong terbentuknya budaya digital yang aman, etis, dan bertanggung jawab di lingkungan masyarakat pedesaan.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Judi *Online*, Pinjaman *Online*, Empat Pilar Kominfo, Pengabdian Masyarakat

## Abstract

The rapid development of digital technology in Indonesia has provided easier access to information but has also introduced serious threats, such as online gambling and illegal online lending, particularly in rural areas. Low awareness of digital ethics and weak digital safety increase vulnerability to financial, psychological, and social



risks. This community service program aimed to equip residents of Karangasem Basiran Hamlet with the knowledge and skills to address the dangers of online gambling and illegal online lending, using an educational approach based on the Ministry of Communication and Information Technology's four pillars of digital literacy (digital skills, digital safety, digital ethics, and digital culture). The implementation included initial data collection through interviews and pre-activity questionnaires, preparation of materials based on the analysis, interactive socialization sessions with local police officers (Bhabinkamtibmas) and ICT volunteers, and evaluation through post-activity questionnaires. The results showed that most respondents had been exposed to advertisements for online gambling and illegal online lending and were aware of individuals directly involved. Post-activity evaluations revealed a more comprehensive understanding, increased caution, and practical skills to block and report illegal content. Furthermore, the program fostered a safer, more ethical, and more responsible digital culture within the rural community.

**Keywords :** Digital Literacy, Online Gambling, Illegal Online Lending, Four Digital Literacy Pillars, Community Service

**Corresponding Author**

Nama : Awang Hendrianto Pratomo  
Email : awang@upnyk.ac.id



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright (c) 2025 by the Authors

## I. PENDAHULUAN

Literasi Digital merupakan sebuah turunan dari definisi 'literasi' dan 'digital'. Literasi disini diartikan sebuah kemampuan membaca, mendengarkan, memahami, menulis, serta berbicara dalam mencari serta mengolah informasi, baik untuk diri sendiri ataupun membantu orang lain, dengan tujuan membuat individu menjadi terampil, dan digital memiliki arti sebuah format bacaan dan tulisan yang berada dalam sebuah komputer, laptop atau alat teknologi lainnya (Anjarwati et al., 2022 di dalam Febriani, D. R., dkk, 2025). Literasi digital menjadi keterampilan fundamental di era modern. Generasi yang terbiasa dengan teknologi memiliki pola pikir berbeda dari generasi sebelumnya, sehingga diperlukan tanggung jawab dalam memanfaatkannya secara bijak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Rizal., dkk, 2022).

Perkembangan teknologi berfokus pada inovasi yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya internet sebagai kemajuan signifikan (Fajri, Mardianto, & Nasution, 2023). Internet sebagai hasil peradaban modern tidak hanya membawa dampak positif seperti peningkatan akses pendidikan, peluang bisnis, dan inovasi, tetapi juga menimbulkan dampak negatif, termasuk penyebaran informasi yang menyesatkan, ujaran kebencian, dan konten yang merugikan (Restianty, 2018). Kominfo mengartikan literasi digital sebagai payung bagi beberapa literasi yang terkait teknologi, yaitu literasi informasi, literasi komputer, dan literasi media. Secara sederhana literasi digital dimaknai sebagai kesadaran, kemampuan, dan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi. Ada 4 (empat) pilar literasi digital yang perlu diketahui yaitu keterampilan digital (*digital skills*), etika digital (*digital ethics*), budaya digital (*digital culture*), dan keamanan digital (*digital safety*).



Pilar pertama adalah *digital skills* atau dalam bahasa Indonesia, kecakapan digital. Secara umum, kecakapan digital berarti keterampilan dalam bermedia digital, misalnya menggunakan ponsel, komputer, dan gadget lainnya. Kecakapan digital adalah kompetensi menggunakan saluran komunikasi digital yang tepat untuk berkomunikasi sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menjalin hubungan, dan berinteraksi dengan orang lain. Pilar kedua adalah *Digital ethics* atau etika digital berfokus pada etika atau tata krama ketika aktif dalam menggunakan internet. Etika digital terdiri dari kata etika yang artinya sikap, prilaku dan tata kerama seseorang, digital diartikan sebagai sistem dan perangkat teknologi yang digunakan. Jadi bila disimpulkan etika digital adalah sikap, prilaku dan tata krama seseorang dalam memanfaatkan sistem digital untuk berbagai keperluan dan kepentingan (Hadiyanto & Nawireja, 2025). Misalnya saja, tidak melakukan celaan atau hinaan di media sosial, tidak melakukan hate speeches, dan melakukan unggahan tertentu yang tidak bermartabat. Dengan kata lain, bagaimana kita sadar untuk bertanggung jawab atas penggunaan teknologi digital untuk berkomunikasi dengan sesama. Pilar ketiga adalah *Digital culture* atau budaya digital, yang dimana hal ini berfokus kepada pengetahuan dasar akan nilai - nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Makna kata budaya ini tertuju pada perilaku, cara berpikir, dan berkomunikasi dalam masyarakat. Dalam ruang digital dengan teknologi internet sebenarnya membentuk caracara manusia saling berinteraksi yang berbeda dengan di dunia nyata. Dengan kesadaran untuk berbudaya dalam dunia digital, setiap individu memiliki suatu kemampuan untuk menyadari, mempertimbangkan, dan mengembangkan penggunaan kalimat dalam kehidupan sehari hari. Pilar terakhir atau pilar keempat adalah *Digital safety* atau keamanan digital berarti adanya suatu penjagaan dan perlindungan dalam ranah digital. Istial ini berfokus pada identitas digital dan data pribadi secara *online* (Isabella & Permana, 2022). *Digital safety* (keselamatan digital) atau keselamatan adalah pemahaman bahwa seseorang harus melindungi diri sendiri dan *property* digitalnya saat berada dalam lingkungan digital (Naufal, 2021). Dalam *digital safety*, terdapat hal-hal seperti peretasan, penipuan, pencurian, pelanggaran data, dan kejahatan dunia maya lainnya terus meningkat karena perangkat digital menjadi lebih umum dan mampu digunakan untuk mengelabui atau menipu seseorang.

Maraknya judi *online* di masyarakat, baik di perkotaan maupun pedesaan, menjadi permasalahan serius yang tidak hanya berdampak pada kerugian finansial, tetapi juga merusak moral, mengganggu kesehatan mental, dan memicu tindak kriminal (Dimas, 2022). Selain judi *online*, terdapat pula pinjaman *online* yang marak di masyarakat. Kemudahan akses pinjaman *online*, baik legal maupun ilegal, dipicu oleh perilaku konsumtif masyarakat digital serta lemahnya regulasi dan pengawasan (Arvante, 2022). Fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital yang seharusnya dimanfaatkan untuk kegiatan positif justru sering disalahgunakan untuk aktivitas ilegal yang merugikan individu maupun masyarakat.

Kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak menjadi komponen krusial dalam ikut serta di era informasi saat ini. Menurut data BPS (2022), 66,48 % penduduk Indonesia telah mengakses internet, meningkat dari 62,10 %



pada tahun sebelumnya. Sementara itu, survei APJII (2024) mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5 % dari total populasi, atau sekitar 221 juta pengguna. Namun, capaian tersebut belum menjamin tingginya literasi digital. Indeks Literasi Digital Indonesia berada pada level 3,54 (skala 1–5) di tahun 2022, naik tipis dari level 3,49 pada 2021. Kenaikan yang teramat minimal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat masih memiliki kesenjangan pemahaman akan aspek digital yang aman, etis, dan produktif.

Dusun Karangasem, sebagai wilayah dengan karakteristik masyarakat pedesaan, menghadapi tantangan besar dalam mengadopsi literasi digital, khususnya untuk menghindari bahaya pinjol ilegal dan judol. Rendahnya kesadaran akan etika bermedia, lemahnya pengelolaan keamanan data pribadi, serta keterbatasan keterampilan teknologi menjadi faktor yang memperparah kerentanan masyarakat terhadap ancaman digital. Oleh karena itu, sosialisasi literasi digital berbasis empat pilar Koinfo menjadi langkah strategis untuk membentuk masyarakat yang tidak hanya mampu menghindari risiko negatif dunia maya, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi untuk peningkatan kualitas hidup dan penguatan ekonomi lokal.

Program sosialisasi ini dirancang untuk memberikan edukasi komprehensif mengenai bahaya pinjol ilegal dan judol, sekaligus membekali masyarakat dengan keterampilan praktis dalam menerapkan empat pilar literasi digital. Melalui pendekatan partisipatif dan interaktif, diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan kesadaran, keterampilan, dan budaya digital masyarakat Dusun Karangasem sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan era digital secara etis, aman, dan produktif.

## II. METODE

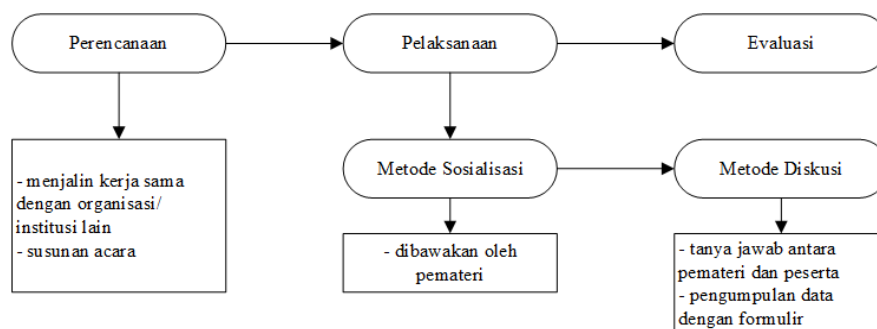
Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Dusun Karangasem Basiran, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang pada bulan Juli 2025 dengan sasaran utama warga dusun, meliputi tokoh masyarakat, perangkat desa, dan warga dari berbagai kelompok usia. Tahapan kegiatan diawali dengan pengumpulan data awal melalui wawancara kepada beberapa tokoh masyarakat dan warga untuk menggali permasalahan terkait isu literasi digital. Hasil wawancara ini kemudian menjadi dasar penyusunan kuisisioner pra-kegiatan yang bertujuan memperoleh data kuantitatif mengenai tingkat pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat terhadap kedua isu tersebut. Kuisisioner pra-kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan Literasi Digital Pra-Kegiatan Sosialisasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda sering melihat iklan judi online?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2	Dimana Anda melihat iklan judi online?	<input type="checkbox"/> Sosial Media <input type="checkbox"/> Teman <input type="checkbox"/> Tidak Pernah Melihat
3	Pernahkah Anda mengetahui atau melihat	<input type="checkbox"/> Pernah <input type="checkbox"/> Tidak Pernah

	orang di sekitar Anda bermain judi online?	
4	Apakah Anda pernah melihat atau mengetahui orang di sekitar Anda terlibat pinjaman online?	<input type="checkbox"/> Pernah <input type="checkbox"/> Tidak Pernah
5	Dimana Anda sering menemui iklan pinjaman online?	<input type="checkbox"/> Sosial Media <input type="checkbox"/> Marketing Pinjol <input type="checkbox"/> Teman

Data yang diperoleh dari wawancara dianalisis secara kualitatif dengan mengelompokkan informasi ke dalam tema-tema utama, sedangkan hasil kuisioner pra-kegiatan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kondisi awal masyarakat. Berdasarkan temuan tersebut, tim menyusun materi sosialisasi yang berfokus pada bahaya judi *online* dan pinjaman *online*, dilengkapi dengan contoh kasus serta langkah pencegahan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok agar informasi dapat dipahami dan diingat dengan baik oleh peserta. Setelah sosialisasi, dilakukan evaluasi kegiatan melalui *sampling* berupa kuisioner pasca-kegiatan untuk mengukur perubahan pengetahuan dan sikap masyarakat dibandingkan dengan hasil kuisioner pra-kegiatan. Data hasil evaluasi dianalisis untuk mengidentifikasi kesan dan saran terhadap kegiatan. Tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan  
(Sumber: Penulis, 2025)

Kegiatan program sosialisasi literasi digital di Dusun Karangasem Basiran dilaksanakan secara luring. Semua peserta hadir secara tatap muka di Balai lama Dusun Karangasem Basiran. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada hari Senin, 21 Juli 2025, acara dimulai pukul 19.00 – 21.00 WIB. Peserta kegiatan berasal dari masyarakat warga Dusun Karangasem Basiran yang sebagian besar adalah pemuda dan pemudi nya. Kegiatan diikuti oleh 40 orang dan didampingi oleh perwakilan perangkat desa dari awal sampai akhir kegiatan. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah laptop, LCD, dan pengeras suara.

Susunan acara dimulai dengan pembukaan oleh moderator, yaitu Silvia Melinda Yuniar dan Rachelia Sukma Putri dari Mahasiswa KKN AA.83.024 UPNVYK. Acara dilanjutkan dengan sambutan sekaligus pemberian materi dari Relawan Teknologi Informasi dan



Komunikasi (RTIK), Bapak Dr. Awang Hendrianto Pratomo, S.T., M.T. Sambutan dan pemberian materi selanjutnya diberikan oleh dua narasumber dari Bhabinkamtibmas desa Blongkeng yang diwakilkan oleh Bapak Aiptu Sukirja bersama dengan Brigadir Angger. Setelah sesi pemaparan materi, dibuka sesi tanya jawab kepada para peserta. Setelah sesi tanya jawab dan acara selesai para peserta diberikan pertanyaan terkait kegiatan sosialisasi literasi digital dalam bentuk (*Google Form*) sebagai evaluasi kegiatan, adapun isi dalam formulir pertanyaan yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Daftar Pertanyaan Literasi Digital Pasca-Pelaksanaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah sosialisasi literasi digital yang telah terlaksana memberikan dampak positif?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2	Jelaskan dampak positif dari sosialisasi literasi digital yang telah terlaksana!	..... .....

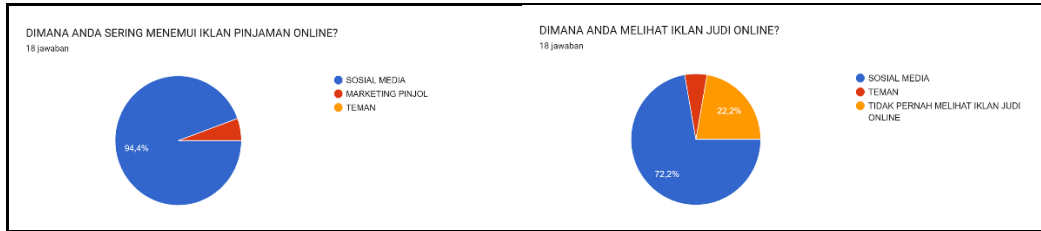
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program sosialisasi literasi digital di Dusun Karangasem Basiran diawali dengan identifikasi isu melalui wawancara mendalam kepada perangkat desa, tokoh masyarakat dan masyarakat. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa *judi online* (judol) dan *pinjaman online* (pinjol) merupakan dua fenomena yang memiliki tingkat keterpaparan cukup tinggi di komunitas lokal.



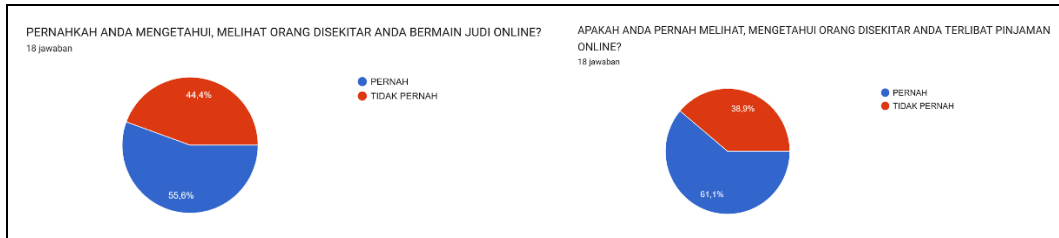
**Gambar 2.** Kegiatan Wawancara dengan Tokoh Masyarakat  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Survei berbasis kuesioner daring (*Google Form*) kepada 18 responden memperkuat temuan tersebut. Sebanyak 94,4% responden mengaku sering menemui iklan pinjol di media sosial, sementara sebagian kecil (5,6%) mendapatkannya dari pemasaran langsung oleh pihak pinjol. Pada kasus judol, 72,2% responden menemui iklannya di media sosial, 5,6% melalui teman, dan 22,2% menyatakan tidak pernah melihat iklan judol.



**Gambar 3.** Data distribusi sumber penemuan iklan pinjol dan judol di masyarakat  
(Sumber: Kuisisioner daring, 2025)

Dari sisi keterlibatan langsung, 61,1% responden mengetahui atau pernah melihat orang di sekitar mereka terlibat pinjol, sedangkan 55,6% mengetahui atau pernah melihat orang di sekitar mereka bermain judol. Angka ini menunjukkan bahwa keberadaan judol dan pinjol ilegal sudah masuk ke lingkungan sosial terdekat masyarakat.



**Gambar 4.** Data keberadaan judol dan pinjol ilegal di Masyarakat  
(Sumber: Kuisisioner daring, 2025)

Fenomena ini berkaitan erat dengan pilar keamanan digital (*digital safety*) dan etika digital (*digital ethics*) dalam konsep literasi digital yang diusung Kementerian Komunikasi dan Informatika. Keamanan digital relevan karena paparan konten judol dan pinjol ilegal berpotensi mengancam privasi, keamanan finansial, dan psikologis pengguna. Etika digital berperan penting dalam membangun kesadaran moral dan kepatuhan hukum untuk menghindari, melaporkan, serta tidak memfasilitasi aktivitas ilegal tersebut.

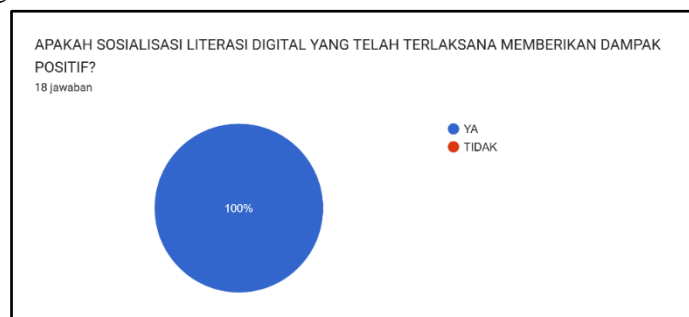
Sebagai tindak lanjut, dilaksanakan sosialisasi literasi digital dengan fokus pada bahaya judol dan pinjol ilegal. Kegiatan ini menghadirkan Bhabinkamtibmas untuk memberikan perspektif hukum dan Relawan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berada di bawah naungan Kementerian Kominfo untuk memberikan edukasi teknis mengenai identifikasi konten berisiko, metode pemblokiran, serta prosedur pelaporan.



**Gambar 5.** Kegiatan sosialisasi literasi digital  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam kegiatan sosialisasi, pemateri menyampaikan bahwa bahaya dan ancaman dari praktik *judi online* (judol) dan *pinjaman online* (pinjol) terletak pada kemudahannya yang hampir tanpa batas. Disampaikan bahwa hanya dengan memiliki telepon pintar (*smartphone*) yang terhubung ke internet, siapa pun dapat mengakses platform tersebut, termasuk kelompok usia yang rentan seperti pelajar. Pada judol, dijelaskan pula bahwa pola pikir yang berkembang sering kali bersifat merugikan, di mana pemain yang mengalami kekalahan terdorong untuk melakukan *balas dendam* dengan bermain kembali demi meraih kemenangan. Namun, ditegaskan bahwa kemenangan yang diperoleh jarang sekali sebanding dengan besarnya kerugian yang telah dialami, sehingga menjerumuskan pelaku ke dalam lingkaran kerugian finansial dan tekanan psikologis yang berkelanjutan.

Pemateri juga menekankan bahwa pencegahan memerlukan keterlibatan aktif dari orang-orang terdekat melalui pemantauan kebiasaan digital serta budaya saling mengingatkan. Disampaikan pentingnya edukasi literasi digital agar masyarakat tidak “kalah pintar” dalam memanfaatkan perangkat digital dibanding pihak-pihak yang memanfaatkannya untuk kepentingan negatif. Selain itu, ditekankan pula perlunya penguatan pendidikan dan pengamalan empat pilar literasi digital—*digital skills*, *digital safety*, *digital ethics*, dan *digital culture*—sebagai bekal dalam membangun ketahanan diri dan komunitas menghadapi tantangan di era digital.



**Gambar 6.** Data Dampak Kegiatan Sosialisasi Literasi Digital  
(Sumber: Kuisisioner daring, 2025)

Berdasarkan umpan balik pasca-kegiatan, seluruh responden menyatakan bahwa sosialisasi memberikan manfaat bagi responden. Diantaranya menyebutkan bahwa responden mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait bahaya judol dan pinjol. Terdapat pendapat lain dari responden bahwa dengan adanya literasi digital ini, terkhusus terkait pinjol dan judol dapat membuat masyarakat yang awam dapat paham serta menjadi pelindung agar dapat terhindar dari pinjol dan judol. Pengetahuan tersebut dinilai bermanfaat sebagai pedoman untuk menghindari keterlibatan, sekaligus mencegah penyebaran praktik ini di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, intervensi berbasis edukasi ini tidak hanya meningkatkan literasi digital secara individu, tetapi juga memperkuat kesadaran kolektif dan membentuk budaya digital yang sehat dan berkelanjutan di Karangasem Basiran.



#### IV. KESIMPULAN

Empat pilar literasi digital yaitu keterampilan digital (*digital skills*), etika digital (*digital ethics*), budaya digital (*digital culture*), dan keamanan digital (*digital safety*) memegang peranan penting dalam membentuk kesadaran serta kemampuan masyarakat pedesaan seperti di Dusun Karangasem Basiran dalam menghadapi tantangan dunia maya. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa judi *online* dan pinjaman *online* ilegal telah menyebar luas melalui media sosial dan interaksi langsung, dengan tingkat keterpaparan yang cukup tinggi. Rendahnya pemahaman terhadap etika dan keamanan digital membuat masyarakat rentan terhadap kerugian finansial, tekanan psikologis, dan potensi tindak kriminal. Melalui sosialisasi yang melibatkan tokoh masyarakat, aparat keamanan, dan relawan TIK, masyarakat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, sikap yang lebih waspada, serta keterampilan praktis untuk menghindari, mencegah, dan melaporkan aktivitas ilegal di ranah digital. Kegiatan ini juga berhasil mendorong terbentuknya budaya digital yang lebih sehat, etis, dan bertanggung jawab.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Relawan Teknologi Informasi dan Komunikasi (RTIK), Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dan Bhabinkamtibnas Kecamatan Ngluwar atas kerja sama dan dukungan yang diberikan dalam mewujudkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta, pemerintah Desa Blongkeng, serta seluruh masyarakat dusun Karangasem Basiran, Desa Blongkeng, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arvante, J. Z. Y. (2022). Dampak permasalahan pinjaman online dan perlindungan hukum bagi konsumen pinjaman online. *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, 2(1), 73-87.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. APJII.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. Badan Pusat Statistik.
- Dimas, P, Kusumo, N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2022). MARAKNYA JUDI ONLINE DI KALANGAN MASYARAKAT KOTA MAUPUN DESA. *Perspektif: Jurnal Pendidikan, Politik, Budaya, Bahasa, Manajemen, Komunikasi, Pemerintahan, Humaniora, Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 225–232. <https://doi.org/10.53947/Perspekt.V2i3.391>
- Fajri, F., Mardianto, & Nasution, M. I. P. (2023). Literasi digital: Peluang dan tantangan dalam membangun karakter peserta didik. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 34–46.
- Febriani, D. R., Indriyani, I., Fauziyah, A. S., Divania, A. S., & Maulidah, N. (2025). Peran Literasi Digital Dalam Pembentukan Etika Sosial Di Dunia Maya Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 858–865. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V10i1.2962>
- Hadiyanto, Batubara, R., & Nawireja, I. K. (2025). Hubungan Karakteristik Individu Dan Aksesibilitas Terhadap Internet Dengan Tingkat Literasi Digital Di Kalangan Pemuda (Kasus: Pemuda Desa Gunung Putri, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor). *Jurnal Sains Komunikasi Dan*



- Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 8(03), 28–39.  
<https://doi.org/10.29244/jskpm.v8i03.1347>
- Isabella, & Permana, D. R. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA MASYARAKAT DI KECAMATAN RAMBUTAN KABUPATEN BANYUASIN. *Wahana Dedikasi Jurnal Pkm Ilmu Kependidikan*, 5, 363–371.
- Kementrian Kominfo. (2021). *Status Literasi Digital Di Indonesia 2021*.
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202.  
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *GUNAHUMAS: Jurnal Kehumasan*, 1, 72–87.
- Rizal, C., Rosyidah, U. A., Yusnanto, T., Akbar, M., Hidayat, L., Setiawan, J., ... & Asari, A. (2022). Literasi digital.