

Membangun Literasi Digital dan Pencegahan Judi Online di SMA Negeri 1 Karangmojo Gunungkidul

Kadek Kiki Astria, Wiwid Adiyanto, Alvian Alrasid Ajibulloh, Nurfian Yudhistira, Riski Damastuti,
Raden Arditya Mutwara Lokita, Dhimas Adi Satria, Ria Andriani
Universitas Amikom Yogyakarta

Artikel Info

Genesis Artikel:

Dikirim, 15 September 2025
Diterima, 8 Desember 2025
Diterbitkan, 2 Januari 2026

Kata Kunci:

Literasi Digital
Judi Online
Siswa-Siswi
Media
Etika Bermedia Sosial

ABSTRAK

Latar Belakang: Urgensi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didasari oleh pertumbuhan pengguna internet di Indonesia menunjukkan tren positif. Di sisi lain literasi digital masyarakat masih dinilai rendah. Paparan iklan judi online dan intensitas peer group terkait dengan judi online berpotensi memengaruhi perilaku adiktif individu untuk ikut berjudi. **Tujuan:** Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang literasi digital di SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul, D.I. Yogyakarta **Metode:** Terdapat tiga tahapan yang menjadi metode pada kegiatan ini, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. **Hasil:** Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman literasi digital dari para peserta. Siswa-siswi diajak untuk mengenal untuk menghindari pengaruh iklan judi online. Kegiatan ini juga membahas etika bermedia sosial. Siswa-siswi menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi, mampu memverifikasi informasi, dan memahami resiko serta peluang yang bisa diupayakan melalui media digital. **Kesimpulan:** Pemaparan literasi digital ini memberikan tambahan bekal bagi siswa-siswi untuk mereduksi resiko yang ditimbulkan dan memanfaatkan peluang dari media digital. Kegiatan literasi digital memerlukan kontinuitas dan pengembangan yang berkelanjutan.

ABSTRACT

Keywords:

Digital literacy
Gambling
Students
Media
Social media ethics

Background: The growth of internet users in Indonesia shows a positive trend, but the digital literacy of the community is still relatively low. Exposure to gambling advertisements and the intensity of peer groups related to gambling have the potential to influence individuals' addictive behavior to participate in gambling. **Objective:** This activity aims to increase knowledge about digital literacy at SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul, D.I. Yogyakarta **Methods:** There are three stages in this activity, namely preparation, implementation, and evaluation. **Results:** This activity successfully increased the understanding of digital literacy of the participants. This activity also discusses social media ethics. Students are invited to recognize to avoid the influence of gambling advertisements. Students demonstrate active participation, are able to verify information, and understand the risks and opportunities that can be pursued through digital-based media. **Conclusion:** This digital literacy exposure provides additional provisions for students to reduce the risks posed and take advantage of opportunities from digital media. Digital literacy activities require continuity and ongoing development.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Wiwid Adiyanto,
Ilmu Komunikasi,
Universitas Amikom Yogyakarta,
Email: wiwidadiyanto@amiko.ac.ud

1 PENDAHULUAN

Survei data digital Indonesia yang dilakukan oleh We are Social menunjukkan bahwa Indonesia mengalami tren positif pertumbuhan pengguna internet. Terdapat 212 juta pengguna internet dengan angka penetrasi 74,6% (Putranto, 2025). Mendukung survei tersebut, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyampaikan bahwa angka pengguna internet meningkat sekitar 8 juta jiwa di semester kedua tahun 2025. Pengguna internet secara keseluruhan didominasi oleh Generasi Z, Milenial, dan Alpha (Riyanto & Pertiwi, 2025). Secara spesifik, pengguna internet di Indonesia di dominasi oleh lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA), yaitu sebesar 33,13% berdasarkan survei dari Badan Pusat Statistik (Hakiki, 2025). Berbanding terbalik dengan pertumbuhan pengguna Internet yang pesat, Institute For Development of Economics and Finance memaparkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia hanya mencapai 62%. Angka tersebut paling rendah di negara-negara ASEAN yang rata-rata mencapai 70% di tahun 2023 (Anam, 2023). Di tahun 2024,

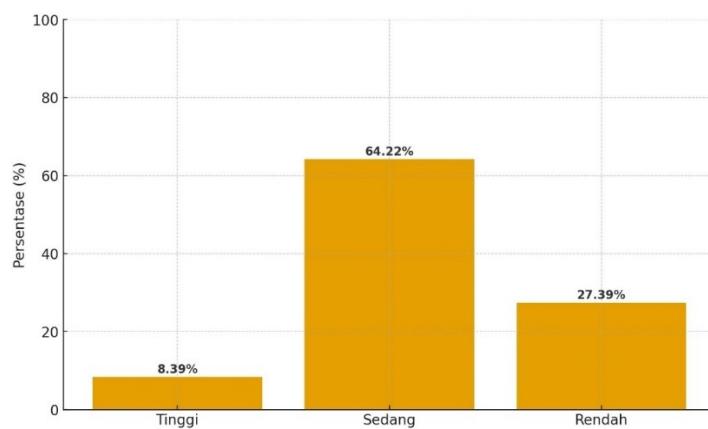
Berdasarkan hal tersebut, literasi media digital merupakan sesuatu yang fundamental bagi penggunanya. Daerah Istimewa Yogyakarta menempati penetrasi tertinggi terkait dengan pertumbuhan pengguna internet (Annur, 2024). Potter (2011) menjelaskan bahwa mengambil kendali merupakan inti dari literasi media itu sendiri. Perspektif ini menunjukkan, literasi media bermanfaat dalam pengendalian atas realita yang ditampilkan dengan realita nyata. Media bukan hanya sekedar hiburan, namun media berpotensi menjadi alat untuk melihat realitas. Media mempengaruhi individu dalam memahami realitas, termasuk memahami dirinya sendiri (Grossberg, Wartella, Whitney, & Wise, 2006).

Salah satu permasalahan penggunaan media sosial adalah pelanggaran etika dalam bersosial di media digital. Kemudahan dan kecepatan berinteraksi di ruang digital membuat oknum pengguna lupa dengan etika dan moral yang berlaku di masyarakat (Fahrimal, 2018). Beberapa permasalahan etika yang ditemukan dalam penggunaan media berbasis digital adalah perundungan siber (Betts & Macaulay, 2024; Garaigordobil, 2025; Perren & Gutzwiler-Helfenfinger, 2012) serta pornografi dan pelecehan seksual (Bulut & Kar, 2025; Chase & Statham, 2005; Martel et al., 2024). Selain itu paparan judi *online* dan intensitas *peer group* terkait dengan judi *online* berpengaruh pada perilaku adiktif individu untuk berjudi di media digital (Maharani, Ulfa, & Sunarto, 2023). Survei yang dilakukan oleh Internetsehat.id (2025), harapan tertinggi masyarakat terkait dengan literasi digital adalah tidak adanya atau pemberantasan judi *online*.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) terkait dengan literasi media digital telah dilakukan sebelumnya. Hal yang perlu ditekankan sebagai pengguna media berbasis digital adalah literasi media, etika, dan keamanan digital (Hariguna, Berlilana, & Waluyo, 2023; Kalsum, Fredricka, Yulianti, Kanedi, & Sukmo, 2022; Puspitoningsrum, Putri, Suhartono, Kurniawan, & Nugroho, 2024; Rahmadanita, 2022). Peningkatan pemahaman dilakukan dengan cara transfer pesan secara langsung melibatkan interaksi dari peserta di sekolah (Febrianti et al., 2025; Meilinda, Malinda, & Aisyah, 2020;

Syafitri & Costaner, 2019). Sesi diskusi bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kritis, berbagi ide, serta memperluas pemahaman mereka mengenai isu-isu yang berkaitan dengan literasi digital (Puspita & Erniwiriani, 2023). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menitihberatkan pada literasi bermedia dengan tambahan pencegahan judi *online* di kalangan siswa-siswi Sekolah Menengah Atas. Pemberdayaan pelajar melalui literasi digital dinilai membantu untuk mengantisipasi berita hoax di media sosial (Ajib, Nurlaela, Farhani, & Khiarotunnisa, 2024). Literasi digital juga dapat membantu dalam penggunaan media digital meningkatkan kecakapan digital seperti kemampuan menulis ataupun penggunaan aplikasi untuk memudahkan pelajar dalam berkreasi (Eliastuti et al., 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul, D.I Yogyakarta. Kegiatan tersebut melibatkan 453 peserta yang terdiri dari siswa siswi kelas 10, 11 dan 12. Kuesioner terkait literasi digital dan judi *online* dibagikan kepada seluruh peserta sebelum kegiatan dimulai. Aspek yang diketankan dalam kuesioner adalah kecakapan digital, budaya digital, etika digital, keamanan digital, dan kritis terhadap informasi. Hasilnya menunjukan bahwa sebagian besar peserta belum memahami sepenuhnya secara konseptual tentang literasi digital, terutama terkait dengan media sosial. Hanya 8,39% siswa yang memiliki pemahaman baik terkait konsep literasi media. 64,22% siswa telah memiliki pemahaman dalam tingkat sedang, dan 27,39% masih dalam kategori kurang memahami.



Gambar 1. Pemahaman konsep literasi media digital peserta sebelum kegiatan

Hasil survei pra-pelaksanaan pada Gambar 1 menjadi dasar dan mengindikasikan bahwa literasi digital siswa-siswi di SMA Negeri 1 Karangmojo masih bisa ditingkatkan. Tujuan dari PKM ini adalah meningkatkan pengetahuan tentang literasi digital di SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul, D.I. Yogyakarta. Pada akhirnya, literasi media digital berupaya untuk menciptakan ruang digital yang aman dan nyaman.

2 METODE PENGABDIAN

Menjelaskan kronologis pengabdian, meliputi desain pengabdian, prosedur pengabdian (dalam bentuk algoritma, Pseudocode atau lainnya), cara pengujian dan perolehan data [1],[3],[6]. Uraian jalannya pengabdian harus didukung referensi, sehingga penjelasannya dapat diterima secara ilmiah [2].

Tabel dan Gambar disajikan di tengah, seperti yang ditunjukkan di bawah ini dan dikutip dalam manuskrip. Metode pengabdian untuk menyelesaikan pengabdian ini terdiri dari perancangan konsep, pengumpulan bahan, produksi dan rendering, pengujian dan revisi, serta presentasi dan publikasi. Berikut adalah penjelasan setiap tahapan pengabdian:

Metode dalam kegiatan ini mengacu pada *Asset-Based Community Development* (ABCD). Metode tersebut meliputi pengkajian (*discovery*), impian (*dream*), disain, penetapan tujuan (*define*), penetapan (*destiny*) (Maulana, 2019). Metode ABCD juga merujuk pada pengumpulan data, perancangan kegiatan, diskusi dan penyampaian tujuan kepada mitra, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi (Santoso, Ardiansyah, Pusnita, & Havivi, 2022). Secara sederhana kegiatan ini memiliki tiga tahapan. Berikut alur tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur tahapan kegiatan

Tahap pertama adalah persiapan. Pada tahap persiapan tim melakukan observasi, wawancara, dan koordinasi dengan mitra terkait dengan kegiatan yang dilaksanakan. Pada tahap koordinasi juga dilakukan persamaan persepsi antara tim pelaksana dan mitra untuk mencegah adanya kesalahpahaman dalam transfer pesan. Kegiatan juga disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Kegiatan melibatkan 8 dosen sebagai pemapar materi dan 453 siswa-siswi dari kelas 10, 11 dan 12 sebagai peserta. Tahap kedua adalah pelaksanaan. Tahap ini tim melakukan sosialisasi sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep literasi media digital yang bisa diaplikasikan oleh peserta. Alat yang digunakan adalah laptop dan slide presentasi, serta proyektor. Tahap ketiga evaluasi. Sosialisasi dilakukan secara langsung. Tahap evaluasi, tim pelaksana meninjau ulang kegiatan yang dilakukan. Tim kembali mengajukan kuesioner untuk mengukur pemahaman literasi media digital pada peserta setelah kegiatan berlangsung.

3 HASIL DAN ANALISIS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dideskripsikan dalam tiga bagian. Mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, sampai pada evaluasi dalam sub bab yang terpisah

3.1. Persiapan

Tim kegiatan pengabdian langsung melakukan observasi ke mitra untuk mendalami permasalahan atau tantangan siswa-siswi yang berkaitan dengan komunikasi dan media. Tim kegiatan berupaya untuk memahami tantangan yang dihadapi siswa-siswi SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul, D.I Yogyakarta. Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi lingkungan, interaksi sosial, serta potensi siswa-siswi dan jajaran sekolah. Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara diskusi bersama jajaran pihak mitra untuk memvalidasi dan menjalin kesamaan persepsi. Tim menemukan bahwa terdapat

keterkaitan antara pemahaman literasi bermedia sosial dengan tantangan siswa-siswi terkait dengan sosial, karir, dan juga jenjang pendidikan lanjutan. Permasalahan etika di ruang digital bisa merambah pada permasalahan sosial secara nyata. Begitu juga terkait dengan karir, jejak digital bisa menjadi pertimbangan dalam perekrutan tenaga kerja. Tahap ini juga merupakan tahap untuk mengenali audiens.

Capaian pada tahap ini adalah adanya persamaan sudut pandang antara tim kegiatan pengabdian dengan SMA Negeri 1 Karangmojo sebagai mitra kegiatan ini. Persamaan sudut pandang penting untuk dilakukan untuk mereduksi kesalahpahaman antara tim pengusul dengan mitra. Penyampaian konsep acara dilakukan dengan komunikasi secara dua arah. Pertemuan tersebut sekaligus menjadi jembatan perkenalan yang lebih dalam antara tim kegiatan pengabdian dengan pihak mitra untuk dapat saling melengkapi dalam acara yang diselenggarakan. Pertemuan selanjutnya, tim menawarkan pilihan solusi dan tema acara yang dilakukan. Tim pengabdian menyepakati konsep acara dan materi yang disosialisasikan. SMA Negeri 1 Karangmojo memerlukan pelengkap pengetahuan terkait literasi media, seperti etika berkomunikasi, pencegahan judi *online*, serta *personal branding* melalui media sosial bagi siswa-siswinya yang belum dibahas secara mendalam. Penentuan waktu pelaksanaan kegiatan juga disepakati dalam pertemuan tahap ini. Kegiatan sepakat dilakukan pada tanggal 15 Juli 2025. Hal itu dipertimbangkan terkait dengan jeda waktu dan ketersediaan ruang. Setelah konsep acara disepakati, tim mempertimbangkan pembagian kerja dan tenaga yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan acara. Etika berkomunikasi dan *personal branding* membantu siswa-siswi untuk penunjang karir untuk kedepannya. Sedangkan pembahasan judi *online* berperan sebagai pencegahan agar siswa-siswi tidak terjerumus pada judi.

3.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi dalam dua sesi. Sesi pertama sosialisasi dilaksanakan untuk kelas 10 dan 11, dan sesi kedua untuk kelas 12. Tempat belangsung di kelas masing-masing siswa-siswi dan alat utama yang digunakan adalah laptop dan proyektor. Kecuali untuk kelas 10 dilaksanakan di aula sekolah.



Gambar 3. Kegiatan pemaparan materi

Gambar 3 adalah dokumentasi saat pemaparan materi. Sosialisasi dimulai dengan membuat diskusi dengan siswa-siswi terkait dengan intensitas waktu rata-rata penggunaan *gadget* dalam sehari dan platform yang biasanya digunakan untuk berbagai tujuan. Diskusi dilanjutkan dengan pemahaman peluang dan ancaman dalam penggunaan media sosial. Permainan peran dan analogi etika bermedia sosial dilakukan dalam acara yang melibatkan siswa-siswi yang menjadi peserta. Salah satu tujuannya adalah mereduksi potensi untuk menjadi pelaku *cyberbullying* ataupun bersikap ketika menjadi sasaran korban dari *bullying* itu sendiri.

Etika bermedia sosial juga menitihberatkan berkomentar di media sosial. Pemahaman bahwa media sosial adalah penghubung diri dan ruang publik dijelaskan dalam acara tersebut. Hal termasuk hal yang berkaitan dengan hoaks. Siswa-siswi diajak untuk berpikir kritis tentang informasi yang ada di media sosial. Pemaparan yang disampaikan meliputi cara verifikasi sederhana, menahan diri untuk menyebarkan suatu informasi, dan memberi diri waktu untuk menelaah informasi sehingga bisa menentukan sikap yang tepat. Bukan hanya berkomentar, siswa-siswi juga disosialisasikan terkait dengan informasi yang sebaiknya dihindari. Diantaranya yang berkaitan dengan keamanan data pribadi dan hal yang merujuk pada pencemaran nama baik orang lain maupun diri sendiri.

MEDIA SOSIAL : CERMINAN DIRI KITA

Semua yang kita unggah mencerminkan siapa kita. Bisa berdampak positif pada diri kita. Tetapi bisa juga mendatangkan dampak negatif pada diri kita.

Membangun Jaringan, Menarik Malapetaka.
Inspirasi di Satu Sisi, Iri Hati di Sisi Lain.
Berbagi Cerita, Berpotensi Fitnah.
Mediamu, Pedang Bermata Dua.

Gambar 4. Materi yang disampaikan ke peserta

Gambar 4 adalah salah satu materi yang disampaikan kepada peserta terkait dengan dampak dan peluang penggunaan media sosial. McLuhan (dalam West & Turner, 2010) menjelaskan bahwa media menciptakan suatu tempat yang dinamakan kampung global. Tempat tersebut mereduksi ruang dan waktu dalam berinteraksi. Penekanannya adalah, sikap pengguna media digital menyumbang pembentukan budaya dalam ruang siber. Diperlukan kesadaran untuk bertanggung jawab terkait informasi yang diunggah.

Selanjutnya, pemapar meminta siswa-siswi untuk mengungkapkan cita-cita mereka setelah lulus sekolah. Hal itu untuk membangun heterogenitas pendapat dari peserta. Setelah interaksi dan data didapat, pemapar melanjutkan terkait dengan pemanfaatan media sosial sebagai penunjang karir atau cita-cita mereka. Siswa-siswi diminta untuk memberikan contoh figur publik atau pembuat konten yang memanfaatkan media sosial untuk menyampaikan gagasannya. Siswa-siswi diajak untuk membuat

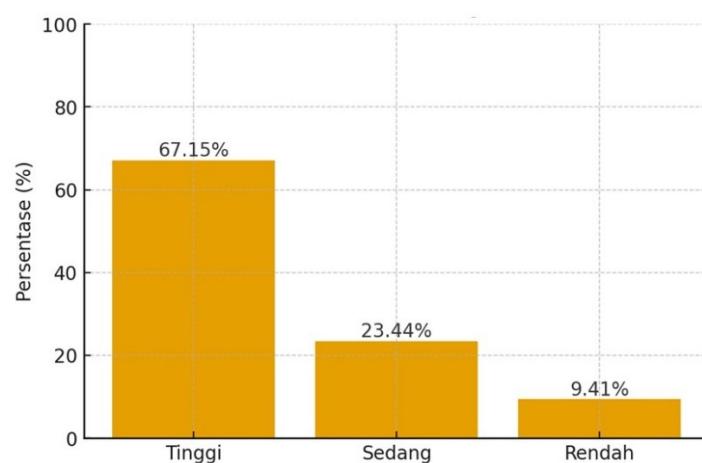
kONSEP KONTEN SEDERHANA DENGAN MEMPERTIMBANGKAN ETIKA KOMUNIKASI. KONTEN YANG DITUGASKAN JUGA DIHARAPKAN MEMILIKI ORISINALITAS DIBANDING KONTEN-KONTEN YANG SUDAH ADA.

Pada tahap ini, peserta diajak untuk memahami *personal branding* melalui media sosial. Pesan yang ditujukan bukan berpura-pura baik atau sebagai pencitraan belaka. Salah satu cara mengenal *personal branding* adalah mengetahui potensi dari masing-masing peserta. Namun sebagai manusia harus baik dan terus berproses mengasah potensi diri serta bermanfaat. Media sosial memiliki sifat keterhubungan yang berpotensi membuka peluang karir peserta di berbagai bidang. Media sosial salah satu instrumen untuk melabeli diri (Jacobson, 2020; Smith, 2018). Hal itu selaras dengan sudut pandang Pfaff-Rüdiger & Riesmeyer (2016) yang mengungkapkan adanya tiga hal inti dalam menyampaikan literasi media. Pertama kompetensi untuk menyampaikan, kemandirian pengguna ruang siber, dan terakhir kebutuhan keterhubungan yang dibagi menjadi dua unsur, *participatory skills* dan *communicative skills*.

Selanjutnya, kegiatan ini memaparkan tentang fenomena judi *online*. Siswa-siswi diajak untuk mengenal untuk menghindari pengaruh iklan judi *online*. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa-siswi terkait dengan paparan iklan judi *online* sehingga menurunkan potensi siswa-siswi untuk terpengaruh. Materi tersebut mencakup strategi iklan judi *online*, sasaran, efek dan bahaya judi *online*. Media berbasis internet seperti media sosial memiliki tendensi sifat *self-regulating*. Tawaran yang tidak banyak audiensnya akan hilang, begitu juga sebaliknya (Baran & Davis, 2012).

3.3. Evaluasi

Instrumen evaluasi dalam kegiatan ini adalah kuesioner yang dibagikan ke para peserta. Cara tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mengamati tingkat keberhasilan dari rangkaian kegiatan yang telah dilakukan. Hasil survei setelah kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta.



Gambar 5. Pemahaman konsep literasi media digital peserta setelah kegiatan

Pemaparan narasumber seperti hasil pada Gambar 5 mendapatkan angka rata-rata 4,3 dari skala 5. Temuan PKM ini menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman secara signifikan. Peserta yang

sebelumnya berada dalam kategori tingkat pemahaman tinggi berada di angka 8,39%, naik signifikan menjadi 67,15%. Kenaikan itu membuat kategori tingkat lainnya menjadi turun. Angka tersebut merupakan hasil pengujian evaluasi secara langsung diakhir kegiatan. Dibutuhkan kontinuitas program ataupun kegiatan untuk mempertahankan bahkan meningkatkan pemahaman siswa-siswi terkait dengan literasi digital. Hasil PKM ini melengkapi hasil PKM sebelumnya terkait dengan dampak penguatan literasi digital pada pelajar. Selain berkenaan dengan etika dan kemanan digital (Puspitonigrum et al., 2024), *bullying* (Hariguna et al., 2023), dan penipuan melalui media digital (Kalsum et al., 2022), pemahaman literasi digital merupakan salah satu cara untuk mencegah judi *online*. Penyelenggaraan PKM ini juga sejalan dengan PKM sebelumnya yang memaparkan bahwa peningkatan pemahaman audiens bisa dilakukan dengan melibatkan interaksi secara langsung di sekolah (Febrianti et al., 2025; Syafitri & Costaner, 2019).

4 KESIMPULAN

Membangun literasi digital dan pencegahan judi *online* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kesadaran siswa-siswi di SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul, D.I Yogyakarta. Secara umum kegiatan ini memberikan tambahan bekal bagi siswa-siswi untuk bisa mereduksi resiko yang ditimbulkan dan memanfaatkan peluang melalui media berbasis internet. Kegiatan dilakukan dengan cara pemaparan materi dan diskusi terkait dengan permasalahan media berbasis internet. Penekanan diskusi dimaksudkan untuk membangun interaksi dua arah yang akhirnya menuju pemahaman dari materi yang disampaikan. Diskusi juga dimaksudkan untuk membangun heterogenitas pendapat dari para peserta kegiatan. Hasil survei menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dari sebelum dan setelah pelaksanaan tentang literasi digital dan antisipasi judi *online*. Kegiatan yang berkaitan dengan literasi digital memerlukan kontinuitas dan keberlanjutan pengembangan oleh praktisi, kelompok pengabdian kepada masyarakat dari akademisi, ataupun pemerintah.

REFERENSI

- Ajib, Nurlaela, E., Farhani, S., & Khairotunnisa. (2024). Pemberdayaan Pelajar Melalui Literasi Digital Guna Mengantisipasi Berita Hoax di Media Sosial. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 59–65. <https://doi.org/10.55506/arch.v4i1.123>
- Anam, K. (2023). Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%. Retrieved September 10, 2025, from CNBNIndonesia website:
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2012). *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future*. Boston: Wadsworth.
- Betts, L. R., & Macaulay, P. J. R. (2024). Comparative Optimism and Cyberbullying: The Role of Previous Involvement in Cyberbullying and Technology. *International Journal of Developmental*

- Science*, 18(3–4), 119–127. <https://doi.org/10.3233/DEV-240005>
- Bulut, B., & Kar, H. (2025). Sexual violence via social media. *Journal of Forensic and Legal Medicine*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.jflm.2025.102908>
- Chase, E., & Statham, J. (2005). Commercial and sexual exploitation of children and young people in the UK—a review. *Child Abuse Review*, 14(1), 4–25. <https://doi.org/10.1002/car.881>
- Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., ... Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218. <https://doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>
- Fahrimal, Y. (2018). Netiquette: Etika Jejaring Sosial Generasi Milenial dalam Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 11(1), 69–78. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v22i1.82>
- Febrianti, S., Utama, H. B., Hayati, N., Setiawati, M., Adi, N., & Sulastri, S. (2025). Pelatihan pengelolaan media digital website untuk membangun branding sekolah pada SMA Bukit Barisan Kota Padang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(2), 274 – 282. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v9i2.29179>
- Garaigordobil, M. (2025). Cyberbullying, problematic use of the Internet and social media: the dark side of the technological era / Ciberacoso, uso problemático de Internet y las redes sociales: el lado oscuro de la era tecnológica. *Journal for the Study of Education and Development*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/0210370225135276>
- Grossberg, L., Wartella, E. A., Whitney, D. C., & Wise, J. M. (2006). *MediaMaking: Mass Media in a Popular Culture* (Second Edi). London: SAGE Publications.
- Hakiki, S. (2025). Pengguna Internet Indonesia Didominasi Lulusan SMA. Retrieved September 10, 2025, from Googstats.id website: <https://goodstats.id/article/pengguna-internet-indonesia-didominasi-lulusan-sma-27RtQ>
- Hariguna, T., Berlilana, & Waluyo, R. (2023). Sosialisasi Etika Penggunaan Media Sosial untuk Mencegah Bullying pada Siswa MTs Ushriyyah Purbalingga. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 107–113. <https://doi.org/10.34306/adimas.v3i2.865>
- Internet Sehat. (2025). Digital Literacy Hope 2025. Retrieved September 11, 2025, from Internetsehat.id website: <https://internetsehat.id/2025/01/03/digital-literacy-hope-2025/>
- Jacobson, J. (2020). You are a brand: social media managers' personal branding and “the future audience.” *Journal of Product & Brand Management*, 29(6), 715–727. <https://doi.org/10.1108/JPBM-03-2019-2299>
- Kalsum, T. U., Fredricka, J., Yulianti, L., Kanedi, I., & Sukmo, A. (2022). Sosialisasi Pentingnya Keamanan Digital di Era Revolusi Industri 4.0 di Desa Gajah Mati Bengkulu Tengah. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 37–40. <https://doi.org/10.37676/jdun.v1i1.1926>
- Maharani, N. D., Ulfa, N. S., & Sunarto, S. (2023). Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online. *Interaksi Online*, 11(2), 1–11.
- Martel, S., Bergeron, S., Bôthe, B., Vaillancourt-Morel, M.-P., Hébert, M., & Dion, J. (2024). Cross-Sectional and Longitudinal Associations Between Pornography Use and Dating Violence Victimization: Are There Risks for Teenagers? *Journal of Interpersonal Violence*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/08862605241307228>
- Maulana, M. (2019). ASSET-BASED COMMUNITY DEVELOPMENT : Strategi Pengembangan Masyarakat di Desa Wisata Ledok Sambi Kaliurang. *EMPOWER: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 259–278. <https://doi.org/10.24235/empower.v4i2.4572>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 62–69. <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Perren, S., & Gutzwiller-Helfenfinger, E. (2012). Cyberbullying and traditional bullying in adolescence: Differential roles of moral disengagement, moral emotions, and moral values. *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 195–209. <https://doi.org/10.1080/17405629.2011.643168>
- Pfaff-Rüdiger, S., & Riesmeyer, C. (2016). Moved into action. Media literacy as social process. *Journal*

- of Children and Media*, 10(2), 164–172. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1127838>
- Potter, W. J. (2011). *Media Literacy* (5th editio). London: SAGE Publications.
- Puspita, E. A., & Erniwiriani. (2023). Peningkatan Literasi Digital Bagi Siswa Kelas XII SMA Jaya Kota Langsa. *PASAI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 37–41. <https://doi.org/10.58477/pasai.v2i1.92>
- Puspitoningrum, E., Putri, P. A. N., Suhartono, S., Kurniawan, D. R., & Nugroho, I. H. (2024). Pengenalan dan Penguatan Literasi Digital di SMA: Mengajarkan Etika dan Keamanan dalam Penggunaan Teknologi. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2663–2669. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i2.26330>
- Putranto, W. G. (2025). Data Jumlah Pengguna Internet di Indonesia 2025 Menurut Data We Are Social. Retrieved September 10, 2025, from Tribunnews website: <https://www.tribunnews.com/nasional/2025/06/07/data-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-2025-menurut-data-we-are-social>
- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia: Masalah dan Solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 55–62. <https://doi.org/10.20961/jpi.v8i2.66437>
- Riyanto, G. P., & Pertwi, W. K. (2025). Umlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2025 Tembus 229,4 Juta. Retrieved September 10, 2025, from Kompas.com website: <https://tekno.kompas.com/read/2025/08/08/16110007/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2025-tembus-2294-juta?page=all#:~:text=Jumlah%20Pengguna%20Internet%20di%20Indonesia%20Tahun%202025%20Tembus%20229%2C4%20Juta,-Kompas.com%2C%20Diperbarui&text=KOMPAS.com%20-%20Jumlah%20pe>
- Santoso, B., Ardiansyah, A., Pusnita, I., & Havivi, S. L. (2022). Upaya penguatan ketahanan sosial budaya masyarakat melalui literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 5(3), 436–446. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v5i3.15122>
- Smith, D. (2018). Social Media Networks for Personal Branding and Career Development. In *Growing your Library Career with Social Media* (pp. 47–90). Chandos Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102411-9.00004-2>
- Syafitri, W., & Costaner, L. (2019). Pelatihan Branding Sekolah Pada Sosial Media di SMP IT Madani. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 158–166. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i1.2804>
- West, R., & Turner, L. H. (2010). *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi Buku 2* (3rd ed.). Jakarta: Salemba Humanika.