

Enhancing Digital Literacy at SMPN 2 Marangkayu through the Introduction of Coding and Artificial Intelligence (AI) and the Socialization of the Dangers of Online Gambling

Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMPN 2 Marangkayu melalui Pengenalan Coding dan AI serta Sosialisasi Bahaya Judi Online

Sulistyo Prabowo^{1*}, Muhammad Aryo Sidiq², Laura Visca Anabella², Desnita Syahriani³, Sasli Alqasya Putra Fani⁴, Nabila Husnul Listia³, Muhammad Ali Wahidiyan⁵, Kalsum Burhani Putri⁶, Maisun Aidah⁷, Chelsea Supik⁸, Putri Nur Fany⁸

1. Program Studi Teknologi Hasil Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
2. Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
3. Program Studi S1 Statistika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
4. Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
5. Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
6. Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
7. Program Studi S1 Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
8. Program Studi S1 Pengelolaan Sumber Daya Perikanan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.

* Alamat Koresponding. E-mail: sprabowo@faperta.unmul.ac.id (S.P.); Tel. +62-852-4438-1190

ABSTRACT: The rapid development of technology requires digital literacy that encompasses both skills (promotive) and risk awareness (preventive). This community service program, conducted through the KKN initiative at SMPN 2 Marangkayu, integrated two interventions: (1) the introduction of computational thinking, coding, and basic AI concepts through interactive presentations, algorithmic games, and student worksheets (LKPD); and (2) the socialization of the dangers of online gambling through counseling, discussions, simple simulations, educational quizzes, and pre-post test assessments. The activities were carried out in several 90-minute sessions. The results demonstrated high participant enthusiasm, improved understanding of basic coding-AI concepts, and significant progress in students' post-test responses regarding the definition, impacts, legal aspects, and prevention of online gambling compared to their pre-test. These findings confirm the effectiveness of an integrated digital literacy approach at the junior high school level and recommend its routine integration into Informatics learning, along with strengthened school-parent collaboration to supervise gadget use.

KEYWORDS: Digital literacy; coding; artificial intelligence; online gambling; adolescents; community service

ABSTRAK: Perkembangan teknologi menuntut literasi digital yang mencakup keterampilan (promotif) dan kewaspadaan risiko (preventif). Program KKN ini mengintegrasikan dua intervensi di SMPN 2 Marangkayu: (1) pengenalan berpikir komputasional, coding, dan konsep dasar AI melalui presentasi interaktif, permainan algoritmik, dan LKPD; (2) sosialisasi bahaya judi online melalui penyuluhan, diskusi, simulasi sederhana, kuis edukatif, serta pengukuran pemahaman pre-post test. Kegiatan berlangsung dalam beberapa sesi 90 menit. Hasil menunjukkan antusiasme peserta, peningkatan pemahaman konsep dasar coding-AI, serta peningkatan kualitas jawaban terkait definisi, dampak, aspek hukum, dan pencegahan judi online pada post-test dibanding pre-test. Temuan ini menegaskan efektivitas pendekatan literasi digital terpadu di tingkat SMP dan merekomendasikan integrasi rutin dalam pembelajaran Informatika serta kolaborasi sekolah-orang tua untuk pengawasan penggunaan gawai.

Kata Kunci: Literasi digital ; coding ; kecerdasan artifisial ; judi online ; remaja ; KKN

Cara mensponsori artikel ini: Prabowo S, Sidiq MA, Anabella LV, Syahriani D, Fani SAP, Listia NH, Wahidiyan MA, Putri KB, Aidah M, Supik C, Supik C. Enhancing Digital Literacy at SMPN 2 Marangkayu Through the Introduction of Coding and Artificial Intelligence (AI) and the Socialization of the Dangers of Online Gambling. DESAMU Pros Disem KKN UNMUL. 2025; 1: 659-667.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Literasi digital kini dipandang sebagai salah satu keterampilan esensial abad ke-21 yang perlu dimiliki oleh generasi muda agar mereka dapat beradaptasi dengan tantangan global (UNESCO, 2021). Pemerintah Indonesia melalui Kurikulum Merdeka bahkan secara eksplisit memasukkan mata pelajaran Informatika pada jenjang SMP yang di dalamnya mencakup topik coding dan kecerdasan artifisial (AI), sebagai upaya untuk menyiapkan siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). Namun, implementasi kurikulum tersebut masih menghadapi sejumlah tantangan. Penelitian Suryani & Fitriyadi (2023) menunjukkan bahwa guru masih kesulitan dalam menyampaikan materi informatika karena keterbatasan latar belakang pendidikan di bidang tersebut. Kondisi ini juga diperkuat oleh teori perkembangan kognitif Piaget (Santrock, 2018) yang menjelaskan bahwa siswa SMP masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pendekatan pembelajaran yang terlalu teoritis akan sulit dipahami. Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran yang sederhana, aplikatif, dan menyenangkan agar materi coding dan AI dapat diterima dengan baik oleh siswa. Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi digital juga menghadirkan ancaman serius, salah satunya adalah maraknya praktik judi online. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena judi online mudah diakses melalui smartphone dan sering kali disamarkan dalam bentuk permainan maupun iklan yang muncul di media sosial (Susanto, 2020). Remaja menjadi target utama karena mereka berada pada fase pencarian jati diri, mudah penasaran, dan cenderung mencoba hal baru tanpa memperhatikan risiko jangka panjang (Rahmawati & Santoso, 2021). Dampak negatif judi online tidak hanya terbatas pada kerugian finansial, tetapi juga meluas ke aspek psikologis, sosial, bahkan prestasi akademik (WHO, 2021). Laporan Kominfo (2023) menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya menekankan pada kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga pada kesadaran akan risiko penyalahgunaannya. Dengan demikian, program KKN ini diharapkan dapat menjadi solusi nyata yang mengintegrasikan dua fokus utama literasi digital, yaitu aspek promotif berupa penguatan keterampilan coding-AI, serta aspek preventif berupa peningkatan kesadaran siswa terhadap bahaya judi online.

2. METODE DAN PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini mengintegrasikan dua program kerja KKN dengan tema berbeda namun saling melengkapi. Pertama, Pengenalan Coding dan Kecerdasan Artifisial (AI) sebagai bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat SMP. Kedua, Sosialisasi Bahaya Judi Online Sejak Dini sebagai upaya pencegahan perilaku berisiko yang dapat merugikan siswa. Keduanya dilaksanakan di SMPN 2 Marangkayu, Desa Bunga Putih, Kutai Kartanegara, dengan peserta siswa kelas IX.

2.1.1 Tahap Perencanaan

Pada tahap awal, tim KKN melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait izin, jadwal, dan fasilitas ruang belajar. Untuk program Coding & AI, materi disusun berdasarkan kurikulum Informatika yang berlaku, meliputi pengenalan berpikir komputasional, algoritma sederhana, coding dasar, serta pemahaman awal mengenai AI. Media pendukung yang disiapkan antara lain slide presentasi interaktif, LKPD, dan instrumen permainan berbasis algoritma. Sedangkan untuk program Sosialisasi Judi Online, materi disusun dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami siswa SMP, meliputi definisi judi online, modus iklan terselubung, dampak psikologis dan sosial, serta langkah pencegahan. Selain itu, disusun instrumen evaluasi berupa soal pre-post test, simulasi sederhana mengenai sistem kerja judi, serta kuis edukatif

2.1.2 Tahap Pelaksanaan

a. Program Pengenalan Coding dan AI

- Pertemuan pertama (90 menit), Kegiatan diawali dengan pengantar berpikir komputasional melalui aktivitas ice breaking berupa "menyusun langkah harian". Setelah itu, siswa mengerjakan LKPD algoritma "robot menuju garis finish" secara berkelompok, di mana mereka diminta menuliskan instruksi terurut agar robot dapat mencapai garis akhir. Aktivitas ini sekaligus melatih logika berurutan, kerja sama, dan komunikasi
- Pertemuan kedua (90 menit), Pada pertemuan ini, siswa dikenalkan pada konsep coding sebagai instruksi langkah demi langkah. Contoh sederhana diberikan melalui aktivitas menuliskan instruksi memasak mi instan. Selanjutnya dilakukan permainan kelompok "alur rumah ke minimarket" untuk menguatkan pemahaman algoritmik. Materi kemudian dilanjutkan dengan penjelasan dasar AI, seperti prediksi teks di ponsel, rekomendasi video, dan filter wajah di media sosial. Sesi ditutup dengan refleksi bersama, di mana siswa menyampaikan pengalaman belajar

b. Program Sosialisasi Bahaya Judi Online

- Pre-test diberikan untuk mengukur pemahaman awal siswa terkait judi online.
- Penyampaian materi interaktif dilakukan menggunakan slide yang menjelaskan definisi judi online, ciri-ciri iklan terselubung, serta dampak negatif yang ditimbulkan. Materi disampaikan dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami siswa SMP.
- Diskusi kelas dilakukan untuk membahas pengalaman siswa ketika melihat iklan judi online di media sosial.
- Simulasi sederhana mengenai cara kerja judi online dilaksanakan untuk menunjukkan bahwa sistem dirancang agar pemain selalu rugi.
- Kuis edukatif diberikan sebagai bentuk evaluasi ringan sekaligus menjaga suasana tetap menyenangkan.
- Post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti sosialisasi.
- Deklarasi komitmen siswa di akhir kegiatan menjadi simbol kesungguhan mereka untuk menjauhi praktik judi online

2.1.3 Tahap Evaluasi

- a. Program Coding & AI
observasi partisipasi siswa, hasil penggerjaan LKPD, catatan refleksi, serta umpan balik guru Informatika
- b. Program Sosialisasi Bahaya Judi Online
analisis hasil pre-post test, tingkat partisipasi siswa dalam diskusi dan kuis, serta komitmen yang ditandatangani siswa

2.2 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui program KKN di SMPN 2 Marangkayu dilakukan secara bertahap dan terstruktur dengan menggabungkan dua fokus utama, yaitu pengenalan coding dan kecerdasan artifisial (AI) serta sosialisasi bahaya judi online. Pada tahap awal, kegiatan difokuskan pada pemberian materi mengenai berpikir komputasional dan logika algoritmik. Siswa diberikan aktivitas sederhana berupa "menyusun langkah harian" serta mengerjakan LKPD algoritma "robot menuju garis finish" secara berkelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa belajar menyusun instruksi terurut dan memahami bahwa coding pada dasarnya adalah rangkaian langkah logis yang runtut. Kegiatan ini berjalan dengan antusiasme tinggi karena siswa terlibat aktif dalam permainan dan diskusi kelompok.

Tahap berikutnya diarahkan pada penguatan pemahaman coding dan pengenalan konsep dasar kecerdasan artifisial. Untuk memudahkan pemahaman, siswa diajak menuliskan instruksi langkah demi langkah dengan contoh sederhana berupa aktivitas memasak mi instan. Selanjutnya dilakukan permainan "alur rumah ke minimarket" untuk melatih ketelitian dalam menyusun instruksi algoritmik. Penjelasan mengenai kecerdasan artifisial diberikan melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti fitur prediksi teks pada ponsel, rekomendasi video di YouTube, dan filter wajah pada media sosial. Refleksi yang dilakukan setelah kegiatan menunjukkan bahwa siswa merasa coding lebih mudah dipahami ketika diperlakukan melalui metode permainan dan analogi yang kontekstual.

Tahap lain dari kegiatan ini difokuskan pada sosialisasi bahaya judi online yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap risiko penggunaan internet. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test untuk mengukur pemahaman awal, dilanjutkan dengan penyampaian materi interaktif mengenai definisi judi online, modus iklan terselubung, serta dampak negatif yang ditimbulkan, baik secara finansial, psikologis, sosial, maupun akademik. Setelah itu, dilakukan diskusi dengan siswa mengenai pengalaman mereka melihat iklan judi online di media sosial atau gim yang sering dimainkan. Untuk memperkuat pemahaman, diberikan simulasi sederhana mengenai cara kerja judi online yang memperlihatkan bahwa sistem tersebut memang dirancang agar pemain selalu mengalami kerugian. Antusiasme siswa meningkat ketika mengikuti kuis edukatif yang dikemas ringan namun tetap menambah wawasan. Pada akhir kegiatan, siswa kembali mengerjakan post-test yang hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kualitas jawaban, dari yang semula hanya mengetahui judi online sebagai larangan menjadi lebih mampu menjelaskan dampak, ciri-ciri iklan, dan langkah pencegahan. Kegiatan kemudian ditutup dengan deklarasi komitmen bersama untuk menjauhi praktik judi online.

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan ini berjalan lancar dengan dukungan penuh dari pihak sekolah dan partisipasi aktif siswa. Kombinasi antara edukasi mengenai coding dan AI dengan sosialisasi bahaya judi online memberikan hasil yang positif, di mana siswa tidak hanya memperoleh keterampilan baru dalam memahami teknologi, tetapi juga semakin sadar akan pentingnya menggunakan internet secara bijak dan bertanggung jawab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Program Kerja Coding dan AI

Pelaksanaan program pengenalan coding dan kecerdasan artifisial (AI) di SMP Negeri 2 Marangkayu berjalan dengan lancar dan disambut dengan antusias oleh para siswa kelas IX. Kegiatan pembelajaran dibagi dalam dua pertemuan, di mana salah satu fokus utamanya adalah melatih siswa untuk memahami konsep berpikir komputasional melalui pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dalam LKPD tersebut, siswa diminta menyusun langkah-langkah algoritma untuk dua permasalahan sederhana, yaitu “mengarahkan robot menuju garis finish” dan “menentukan jalur dari rumah menuju minimarket.”



Gambar 1. Suasana pembagian kelompok siswa dan penjelasan instruksi LKPD.

Siswa dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing beranggotakan 5–6 orang. Aktivitas ini dilakukan secara berkelompok untuk mendorong kerja sama tim, diskusi, dan pemikiran kritis. Setelah selesai mengerjakan, hasil kerja tiap kelompok kemudian dipresentasikan dan dievaluasi bersama. Penilaian tidak hanya memperhatikan benar atau salahnya jawaban, tetapi juga aspek kerapian, ketepatan instruksi, serta efisiensi langkah yang digunakan.



Gambar 2. Diskusi kelompok siswa dalam menyusun algoritma pada LKPD.

Hasil evaluasi menunjukkan variasi yang cukup menarik. Kelompok 3 berhasil meraih Juara 1 karena menyusun algoritma dengan runtut, efisien, dan hampir tanpa kesalahan. Instruksi yang mereka buat sangat jelas sehingga “robot” dapat mencapai tujuan dengan cepat. Kelompok 5 menempati posisi Juara 2, dengan jawaban yang juga baik namun masih terdapat kekurangan kecil pada detail urutan langkah. Kelompok 4 berada di peringkat Juara 3, karena meskipun hasilnya benar, terdapat alur yang kurang efisien dan beberapa instruksi yang bisa dibuat lebih sederhana. Kelompok 1 menempati posisi Juara 4, dengan instruksi yang cukup jelas tetapi masih memerlukan revisi kecil. Adapun Kelompok 2 berada di posisi terakhir (Juara 5), karena instruksi yang disusun belum runtut sehingga masih memerlukan bimbingan tambahan.



Gambar 3. Pembagian hadiah untuk juara pada salah satu kelompok.

Kompetisi sederhana antar kelompok ini ternyata membuat siswa lebih bersemangat. Mereka tidak hanya fokus untuk menyelesaikan soal, tetapi juga berusaha agar hasil pekerjaan kelompoknya lebih baik dibandingkan kelompok lain. Strategi pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi ini terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa, karena nuansa belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Secara umum, kegiatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memahami dasar berpikir algoritmik dengan baik. Dari lima kelompok, empat kelompok (80%) dapat menyelesaikan soal dengan benar, sedangkan satu kelompok (20%) masih mengalami kesulitan dalam menyusun langkah instruksi. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun siswa belum melakukan praktik coding langsung melalui komputer, pemahaman konseptual mereka mengenai algoritma sudah mulai terbentuk.



Gambar 4. Penjelasan materi AI dengan contoh kasus sehari hari menggunakan papan digital.

Selain itu, pada pertemuan kedua ketika diperkenalkan materi coding dan AI, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi. Beberapa siswa bahkan bisa mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, seperti fitur *face unlock* pada ponsel, rekomendasi video di YouTube, serta filter pada aplikasi media sosial. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun AI terdengar sebagai konsep yang kompleks, penjelasan melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami.

Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan tidak hanya memberikan pemahaman dasar mengenai algoritma, coding, dan AI, tetapi juga membuktikan bahwa metode edukasi berbasis permainan kelompok dan kompetisi dapat menjadi solusi efektif dalam memperkenalkan materi informatika kepada siswa SMP. Keterlibatan aktif siswa, kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal, serta antusiasme terhadap diskusi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka.

3.2 Program Kerja Sosialisasi Bahaya Judi Online

Hasil pre-test menunjukkan bahwa dari 21 siswa yang mengerjakan, seluruhnya atau 100% sudah mampu memberikan jawaban benar mengenai pengertian dasar judi online. Namun jawaban mereka masih sederhana, terbatas pada pemahaman bahwa judi online merupakan permainan taruhan uang dan bahwa kegiatan tersebut dilarang. Setelah sosialisasi selesai dilakukan, post-test diberikan kembali kepada siswa, dengan jumlah responden sebanyak 19 orang. Hasilnya menunjukkan bahwa 100% siswa mampu menjawab dengan lebih lengkap, termasuk menyebutkan aspek hukum, ciri-ciri iklan judi, cara melapor, serta dampak psikologis seperti stres, depresi, dan kecanduan (WHO, 2021). Interpretasi dari hasil ini adalah adanya peningkatan kualitas pemahaman. Jika sebelumnya siswa hanya mengetahui judi online sebatas larangan, setelah sosialisasi mereka lebih memahami bahaya yang mendalam serta langkah-langkah pencegahan yang bisa dilakukan (OJK, 2022). Hal ini membuktikan bahwa kegiatan sosialisasi berhasil menambah wawasan siswa sekaligus memperkuat sikap mereka untuk menolak judi online (Rahmawati & Santoso, 2021).

Tabel 1 Hasil Pre-Test Siswa

Timestamp	Apa yang dimaksud dengan judi online?	Manakah yang BUKAN contoh judi online?	Apa risiko utama judi online bagi pelajar?	Jika melihat iklan "Deposit Rp10.000 bisa menang Rp1 juta", termasuk judi online	Apa yang akan kamu lakukan jika teman mengajak taruhan uang di game online?	Nama
7/26/2025 9.41.06	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Yaaaa	Menolaknyaaaaaaa	Nashifa
7/26/2025 9.41.37	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	iya	menolaknya	shelvia
7/26/2025 9.41.42	Aktivitas taruhan	Membeli buku	Kecanduan dan masalah	iya	menolaknya	muliana

	uang melalui internet	pelajaran online	keuangan			
7/26/2025 9.41.46	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Slot online	Menolaknya	Muhammad Ronal Wijaya
7/26/2025 9.41.55	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	iyh	menolak ajakan	fadillahwati hasim
7/26/2025 9.41.57	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Slott	Menolaknya	Muhammad Irfan Syahputra
7/26/2025 9.41.57	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	iyaa	menolak ajakan	deliza bulqia thata
7/26/2025 9.41.58	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Nilai akademik meningkat	y	gtw	Ary
7/26/2025 9.42.11	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	iya termasuk judi online	menolaknya,karena judi online bisa berdampak menimbulkan masalah dan juga bisa membuat orang kecanduan	DINA MARSEL A
7/26/2025 9.42.12	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Iya	menolak	Ibrahim nurhidayah
7/26/2025 9.42.16	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Taruhan bola di situs web	Kecanduan dan masalah keuangan	Tidak	Tidak	Ardelia Oktaviani
7/26/2025 9.42.20	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Slot online	Kecanduan dan masalah keuangan	Iya	Menolakk	MUHAMMAD RAFKI JOKO SIYO
7/26/2025 9.42.37	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	iya	menolaknya	Naura fatfi azmi
7/26/2025 9.42.54	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	iya	menolak nya	baharruddin,dan alfito
7/26/2025 9.43.08	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	iya	menolak ajakan	desvita raizatul ummah
7/26/2025 9.43.22	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Ya	Menolak	Amelia putri Afandi
7/26/2025 9.43.28	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Iya	Tidak	Azilla Zahra R dan Asifa Ramadhani

7/26/2025 9.43.40	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Iya	memberi tahu bahwa judi online itu berbahaya	Abil fada a
7/26/2025 9.43.58	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Slot online	Kecanduan dan masalah keuangan	Iya	Menolakk	Jovan
7/26/2025 9.52.31	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Iya	Saya akan menolak Karena itu tidak baik	Putri amira Irawan
7/26/2025 9.52.35	Aktivitas taruhan uang melalui internet	Membeli buku pelajaran online	Kecanduan dan masalah keuangan	Iya	Tidak mau	Natasya putri maharani

Tabel 2. Hasil Post-Test Siswa

Times stamp	Apa hukum judi online di Indonesia?	Ciri-ciri iklan judi online adalah	Bagaimana cara melaporkan situs judi online?	Sebutkan 2 dampak psikologis judi online!	Apa kegiatan positif pengganti judi online?	Nama
7/26/2025 10.24. 33	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	stresss dan depresi	Olahraga	Muhammad Ronal Wijaya
7/26/2025 10.25. 11	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	Stress depresii	Ml	Muhammad Irfan Syahputra
7/26/2025 10.25. 39	Dilarang oleh undang-undang	Janji keuntungan cepat	Melalui patrolisiber.id	kecanduan, depresi, stres, merugikan orang lain	berolahraga	fadillahwati hasim
7/26/2025 10.25. 44	Dilarang oleh undang-undang	Janji keuntungan cepat	Melalui patrolisiber.id	Kehilangan uang dan kecanduan	Olahraga, beribadah	MUHAMMAD RAFKI JOKO SIYO
7/26/2025 10.25. 49	Dilarang oleh undang-undang	Janji keuntungan cepat	Membagikan link ke teman	kencaduan stres depresi	berolahraga	deliza bulqia thata
7/26/2025 10.25. 59	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	peningkatan risiko gangguan kecemasan dan depresi serta gangguan tidur	mengembangkan hobi baru,berolahraga,meng ikuti kegiatan sosial	Dina marsela
7/26/2025 10.25. 59	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	Gangguan emosional,dan, gangguan hubungan	Olahraga, dan belajar	Nashifa
7/26/2025 10.26. 08	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	Menyebabkan kerugian dan gangguan mental	Mendapatkan keuntungan di awal	Putri amira Irawan
7/26/2025 10.26. 14	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	Menyebabkan kerugian dan gangguan mental	Mendapatkan keuntungan di awal	Natasya putri maharani
7/26/2025 10.26. 29	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	Depresi dan kecanduan	Belajar dengan sungguh-sungguh	Achmad Rafa Ferdian
7/26/2025 10.26. 39	Dilarang oleh undang-undang	Janji keuntungan cepat	Melalui patrolisiber.id	kehilangan uang dan kecanduan	olahraga,beribadah	baharruddin cogan,dan fito

7/26/2025 10.26. 42	Dilarang oleh undang-undang	Syarat deposit uang	Melalui patrolisiber.id	Stres dan kecemasan	Mengikuti kegiatan sosial,hingga bergabung dengan komunitas	Azilla Zahra R dan asifa Ramadhani
7/26/2025 10.26. 54	Dilarang oleh undang-undang	Syarat deposit uang	Melalui patrolisiber.id	Stres Dan kecemasan	Mengikuti kegiatan sosial, hingga bergabung dngan komunitas	Amelia putri Afandi
7/26/2025 10.27. 02	Dilarang oleh undang-undang	Janji keuntungan cepat	Melalui patrolisiber.id	Kecanduan dan kerugian	Bantu orang tua	Jovan
7/26/2025 10.27. 46	Dilarang oleh undang-undang	Janji keuntungan cepat	Melalui patrolisiber.id	Setres, emosional	Berolahraga, mengembangkan hobi baru	Ardelia Oktaviani
7/26/2025 10.28. 13	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	kehilangan fokus pada kerjaan dan sekolah,perasaan bersalah dan rendah diri akibat kerugian	berolahraga	selvi
7/26/2025 10.28. 15	Dilarang oleh undang-undang	Syarat deposit uang	Melalui patrolisiber.id	penurunan interaksi sosial, peningkatan resiko gangguan tidur	berolahraga, mengembangkan hobi baru, perbanyak aktivitas fisik	desvita raizatul ummah
7/26/2025 10.28. 15	Dilarang oleh undang-undang	Keduanya benar	Melalui patrolisiber.id	kehilangan fokus pada kerjaan dan sekolah ,perasaan bersalah dan rendah diri akibat kerugian	berolahraga	muliana

Pelaksanaan sosialisasi juga berlangsung dengan suasana yang antusias. Siswa banyak yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan ikut dalam diskusi. Saat simulasi dilakukan, banyak siswa yang kaget dan baru menyadari bahwa sistem judi online memang sengaja dibuat untuk merugikan pemain. Kegiatan kuis yang diberikan di akhir juga membuat suasana semakin hidup dan menyenangkan, sehingga materi dapat diterima tanpa rasa bosan. Guru-guru yang hadir juga memberikan apresiasi terhadap kegiatan ini karena dapat menambah wawasan siswa mengenai bahaya teknologi yang sering kali tidak disadari (Kominfo, 2023).



Gambar 5. Penyampaian Materi dan Foto Bersama

Tabel 3. Evaluasi

Tahap Evaluasi	Jumlah Responden	Pemahaman Utama	Percentase Pemahaman
Pre-Test	21 siswa	Mengetahui judi online sebagai taruhan uang dan dilarang	100% jawaban benar namun masih sederhana
Post-Test	19 siswa	Mengetahui pengertian, aspek hukum, ciri-ciri iklan judi, dampak psikologis, dan cara pencegahan	100% jawaban benar dengan pemahaman lebih mendalam

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa program pengenalan Coding dan Kecerdasan Artifisial (AI) serta sosialisasi bahaya judi online yang dilaksanakan di SMPN 2 Marangkayu mampu memberikan dampak positif yang nyata bagi siswa. Pada program coding dan AI, siswa dapat memahami konsep berpikir komputasional, algoritma sederhana, hingga penerapan AI melalui metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Aktivitas LKPD, permainan algoritmik, dan refleksi bersama membuat siswa lebih antusias serta merasa bahwa coding tidak serumit yang mereka bayangkan. Pada program sosialisasi judi online, hasil pre-test menunjukkan pemahaman siswa masih terbatas, namun setelah mengikuti rangkaian penyuluhan, diskusi, simulasi, kuis, dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas pemahaman mereka. Siswa tidak hanya mengetahui judi online sebagai aktivitas terlarang, tetapi juga mampu menjelaskan dampak negatifnya, mengenali ciri iklan terselubung, serta memahami langkah pencegahan. Komitmen yang diucapkan di akhir kegiatan menjadi bukti adanya kesadaran kolektif untuk menjauhi praktik judi online.

Secara keseluruhan, kegiatan pengenalan coding dan kecerdasan artifisial serta sosialisasi bahaya judi online memiliki benang merah dalam peningkatan literasi digital siswa. Program ini tidak hanya memberikan keterampilan dasar dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif, tetapi juga membangun kesadaran akan potensi risiko penyalahgunaan teknologi. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menjadi generasi yang cerdas digital, inovatif, sekaligus bijak dalam menghadapi tantangan era digital.

Ucapan Terima Kasih: Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mulawarman atas kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan program KKN, serta kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SMPN 2 Marangkayu yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Pemerintah Desa Bunga Putih yang telah membantu kelancaran program ini.

Kontribusi Penulis: **Konsep** – M. A. S., M. A. W., S. A. P. F., D. S., N. H. L., L. V. A., M. A., C. S., P. N. F., K. B. P ; **Desain** – B M. A. W., M. A ; **Supervisi** – ; **Bahan** – S. A. P. F., M. A. W., M. A. S.; **Koleksi Data dan/atau Prosess** – M. A. S., M. A. W., S. A. P. F., D. S., N. H. L., L. V. A., M. A., C. S., P. N. F; **Analisis dan/atau Interpretasi** – B.Y, N.S, V.T, T.S; **Pencarian Pustaka** – D. S., L. V. A., N. H. L., K. B. P; **Penulisan** – L. V. A., M. A. W., K. B. P ; **Ulasan Kritis**– B M. A. S., M. A. W., S. A. P. F., D. S., N. H. L., L. V. A., M. A., C. S., P. N. F

Sumber Pendanaan: Sponsor Donatur PT Hayyu Pratama dan PT Kintan Mandiri

Konflik Kepentingan: Para Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

REFERENSI

- Badan Narkotika Nasional. (2022). *Laporan tahunan BNN tentang perilaku berisiko remaja*. Jakarta: BNN RI.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2023). *Laporan literasi digital Indonesia 2023*. Jakarta: Kominfo.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Kurikulum Merdeka dan implementasi Informatika di SMP*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Waspada pinjaman online ilegal*. Jakarta: OJK.
- Rahmawati, D., & Santoso, H. (2021). *Pengaruh kecanduan judi online terhadap prestasi akademik remaja*. Jurnal Psikologi Remaja, 12(2), 55–66.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Susanto, A. (2020). *Dampak negatif game online dan judi digital terhadap perilaku sosial remaja*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 8(1), 33–41.
- Suryani, L., & Fitriyadi, H. (2023). *Tantangan implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Informatika di sekolah menengah*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 8(2), 55–63.
- UNESCO. (2021). *Digital literacy for life and work*. UNESCO Publishing.
- World Health Organization. (2021). *Addictive behaviours: Gaming and gambling*. Geneva: WHO.
- Wing, J. M. (2006). *Computational Thinking*. Communications of the ACM, 49(3), 33–35.
- Angeli, C., & Giannakos, M. (2020). *Computational Thinking Education: Issues and Challenges*. Computers in Human Behavior, 105, 106185.
- Grover, S., & Pea, R. (2018). *Computational Thinking: A competency whose time has come*. Computer Science Education, 28(1), 70–83.
- Lye, S. Y., & Koh, J. H. L. (2014). *Review on teaching and learning of computational thinking through programming: What is next for K-12?* Computers in Human Behavior, 41, 51–61.
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2015). *Connected Code: Why children need to learn programming*. MIT Press.

This is an open access article which is publicly available on our journal's website under Institutional Repository at

<https://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/pdkum/index>