CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

HANDBOOK

Gerakan Ekosistem Digital Pelajar Sadar Hukum
dalam Pencegahan dan Perlindungan
dari Ancaman Judi Online



DUTA PELAJAR SADAR HUKUM
SMA NEGERI 6 BERAU
2026

cybershieldbatiwakkal 427

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

HANDBOOK

Gerakan Ekosistem Digital Pelajar Sadar Hukum dalam Pencegahan dan Perlindungan dari Ancaman Judi Online

Penyusun

Tim Duta Pelajar Sadar Hukum SMA Negeri 6 Berau

Editor

Alfina Rusdiana,S.Pd

Penerbit

SMA Negeri 6 Berau

Hak cipta

Buku ini disusun untuk kepentingan edukasi, literasi hukum, dan pengembangan gerakan pelajar sadar hukum. Isi buku dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan tetap mencantumkan sumber penyusun.

2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya buku panduan "**CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427**: **Gerakan Ekosistem Digital Pelajar Sadar Hukum dalam Pencegahan dan Perlindungan dari Ancaman Judi Online**" dapat disusun dengan baik.

Buku ini disusun sebagai bentuk upaya edukasi dan kepedulian pelajar terhadap maraknya ancaman judi online di era digital. Melalui program Cyber Shield Batiwakkal 427, Duta Pelajar Sadar Hukum SMA Negeri 6 Berau menghadirkan media edukasi berbasis digital yang memadukan literasi hukum, literasi digital, konsultasi sebaya, media kreatif, dan permainan edukatif sebagai sarana pencegahan judi online di kalangan pelajar.

Buku panduan ini memuat informasi mengenai fitur program, edukasi bahaya judi online, keamanan digital, serta langkah-langkah preventif yang dapat dilakukan pelajar dalam menghadapi berbagai ancaman negatif di dunia maya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan buku ini, khususnya pihak sekolah, guru pembimbing, dan tim Duta Pelajar Sadar Hukum SMA Negeri 6 Berau.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan buku ini di masa mendatang.

Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi pelajar untuk menjadi generasi yang sadar hukum, bijak bermedia digital, dan berani melindungi diri dari ancaman judi online.

Berau, 2026
Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang
B. Tujuan Buku Panduan
C. Sasaran Program
D. Manfaat Program Cyber Shield Batiwakkal 427
BAB II PROFIL PROGRAM CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427
A. Sejarah
B. Filosofi
C. Visi dan misi
D. Nilai Program
E. Struktur tim
BAB III FITUR CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427
A. Intro
B. Posko digital
C. Insight
D. Play
E. Laskar cyber
BAB IV PANDUAN PELAKSANAAN PROGRAM
A. Persiapan
B. Pelaksanaan
C. Evaluasi
D. Media dan sarana
E. Faktor Pendukung

BAB V MATERI EDUKASI
A. Pengertian judi online
B. Ciri - ciri judi online
C. Dampak judi online bagi pelajar
D. Aspek hukum judi online
E. Literasi digital bagi pelajar
F. Cara melindungi diri dari ancaman judi online
G. Peran pelajar dalam pencegahan judi online
BAB VI DAMPAK IMPLEMENTASI PROGRAM
A. Hasil Pelaksanaan program
B. Dampak program terhadap pelajar
C. Respon dan partisipan siswa
D. Kendala dan pelaksanaan program
E. Upaya pengembangan program
BAB VII PENUTUP
A. Kesimpulan
B. Harapan dan Ajakan
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan pelajar. Internet dan media sosial memberikan banyak manfaat dalam bidang pendidikan, komunikasi, dan penyebaran informasi. Namun, di balik berbagai kemudahan tersebut, muncul pula berbagai ancaman digital yang dapat memengaruhi perilaku dan masa depan generasi muda, salah satunya adalah maraknya judi online.

Judi online saat ini semakin mudah diakses melalui media sosial, situs internet, maupun aplikasi digital. Promosi yang menarik, iming-iming keuntungan instan, serta rendahnya pemahaman hukum dan literasi digital menyebabkan sebagian pelajar rentan terpengaruh oleh praktik perjudian daring. Dampaknya tidak hanya memengaruhi prestasi belajar, tetapi juga kondisi mental, sosial, hingga perilaku yang melanggar hukum.

Beberapa kasus yang diberitakan media menunjukkan dampak serius judi online terhadap remaja. Di Nunukan, Kalimantan Utara, seorang pelajar membobol toko kelontong untuk mendapatkan uang bermain judi online.[1] Di Cianjur, Jawa Barat, seorang pelajar bahkan terlibat dalam jaringan judi online internasional dan memperoleh keuntungan hingga jutaan rupiah setiap bulan.[2] Selain itu, terdapat kasus seorang anak di bawah umur yang mengejar ibunya menggunakan pisau karena tidak diberikan uang untuk bermain judi slot.[3] Berbagai kasus tersebut menunjukkan bahwa judi online dapat merusak perilaku, emosi, dan masa depan generasi muda apabila tidak dicegah sejak dini.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya edukasi dan pencegahan yang mampu meningkatkan kesadaran hukum dan literasi digital pelajar. Upaya tersebut tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah dan aparat penegak hukum, tetapi juga membutuhkan keterlibatan aktif pelajar sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah.

Sebagai bentuk kepedulian terhadap kondisi tersebut, Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau mengembangkan program Cyber Shield Batiwakkal 427 sebagai gerakan edukasi digital dalam pencegahan dan perlindungan pelajar

1. Kompas.com – "Bobol Toko Kelontong, Pelajar di Nunukan Gasak Rp 10 Juta untuk Beli HP dan Judi Online"
2. Kompas.com – "Pelajar Cianjur Terlibat Judi Online Internasional, Dapat Rp 24 Juta per Bulan"
3. Kompas.com – "Tak Diberi Uang Judi Slot, Anak di Bawah Umur Kejar Ibunya Pakai Pisau"

dari ancaman judi online. Program ini memanfaatkan website dan media sosial sebagai sarana edukasi hukum, literasi digital, konsultasi sebaya, permainan edukatif, dan kampanye digital positif bagi pelajar.

Melalui program ini diharapkan pelajar dapat menjadi generasi yang bijak bermedia digital, sadar hukum, serta mampu melindungi diri dari berbagai ancaman negatif di dunia maya.

B. Dasar pemikiran

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 disusun berdasarkan kebutuhan akan pentingnya perlindungan pelajar dari pengaruh negatif perkembangan teknologi digital, khususnya judi online. Pelajar merupakan generasi yang sangat dekat dengan penggunaan internet dan media sosial sehingga memerlukan edukasi mengenai penggunaan teknologi yang sehat, aman, dan bertanggung jawab.

Selain itu, perkembangan kasus judi online di kalangan remaja menunjukkan perlunya gerakan edukasi yang kreatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh pelajar. Oleh karena itu, Cyber Shield Batiwakkal 427 hadir sebagai media edukasi digital berbasis pelajar yang menggabungkan literasi hukum, literasi digital, media kreatif, dan pendekatan sebaya dalam upaya pencegahan judi online.

C. Tujuan panduan

Buku panduan ini disusun dengan tujuan:

1. Memberikan panduan pelaksanaan program Cyber Shield Batiwakkal 427.
2. Meningkatkan pemahaman pelajar mengenai bahaya judi online.
3. Menumbuhkan kesadaran hukum dan literasi digital di kalangan pelajar.
4. Menjadi media edukasi digital yang kreatif dan mudah dipahami.
5. Mendorong pelajar menjadi agen perubahan dalam menciptakan lingkungan digital yang sehat.

D. Sasaran Program

Program ini ditujukan kepada:

- pelajar,
- organisasi siswa,
- duta pelajar sadar hukum,
- pendidik dan tenaga kependidikan
- serta masyarakat sekolah secara umum.

E. Manfaat

1. Bagi Pelajar
   - meningkatkan pemahaman tentang bahaya judi online,
   - meningkatkan literasi digital,
   - membangun kesadaran hukum,
   - dan membantu pelajar melindungi diri di dunia digital.
2. Bagi Sekolah
   - mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman dan sehat,
   - menjadi media edukasi hukum berbasis digital,
   - serta memperkuat pendidikan karakter siswa.
3. Bagi Masyarakat
   - membantu meningkatkan kepedulian terhadap bahaya judi online,
   - membangun budaya digital yang positif,
   - dan mendukung gerakan sadar hukum di lingkungan masyarakat.

BAB II

PROFIL PROGRAM
CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

A. Sejarah

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 merupakan inovasi gerakan edukasi digital yang dikembangkan oleh Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau sebagai bentuk kepedulian terhadap maraknya ancaman judi online di kalangan pelajar.

Program ini lahir dari keprihatinan terhadap meningkatnya penyalahgunaan media digital yang berdampak negatif pada generasi muda. Kemudahan akses internet dan media sosial menyebabkan pelajar rentan terpapar berbagai konten negatif, termasuk perjudian daring yang dapat memengaruhi perilaku, kesehatan mental, prestasi belajar, dan kesadaran hukum siswa.

Melihat kondisi tersebut, Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau berinisiatif menciptakan sebuah gerakan edukasi digital yang tidak hanya memberikan informasi mengenai bahaya judi online, tetapi juga membangun kesadaran hukum, literasi digital, dan kepedulian sosial pelajar melalui pendekatan yang kreatif, interaktif, dan mudah diakses.

Cyber Shield Batiwakkal 427 kemudian dikembangkan dalam bentuk website dan media sosial edukatif yang memuat berbagai fitur pembelajaran, layanan konsultasi, media kreatif, permainan edukatif, serta kampanye digital positif untuk pelajar.

B. Filosofi Nama Program

Nama Cyber Shield Batiwakkal 427 memiliki makna dan filosofi yang mencerminkan tujuan program.

1. Cyber
   Melambangkan dunia digital, teknologi, dan ruang siber yang menjadi bagian penting dalam kehidupan pelajar saat ini.
2. Shield
   Berarti “perisai” atau perlindungan, yang menggambarkan upaya melindungi pelajar dari berbagai ancaman digital, khususnya judi online.

.

3. Batiwakkal
Merupakan identitas lokal yang mencerminkan nilai budaya, semangat, dan karakter masyarakat daerah.

4. 427
Menjadi identitas simbolik program yang diambil dari UU No 1 tahun 2023 tentang Kitab Undang - undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 427 bagian perjudian.

Melalui nama tersebut, Cyber Shield Batiwakkal 427 diharapkan menjadi simbol gerakan pelajar yang kuat, cerdas digital, sadar hukum, dan mampu menjadi pelopor lingkungan digital yang sehat.

C. Visi & Misi

Visi promram :
"Mewujudkan generasi pelajar yang cerdas digital, sadar hukum, dan bebas dari ancaman judi online."

Misi program :

- Meningkatkan literasi digital dan kesadaran hukum pelajar.
- Mengembangkan media edukasi digital yang kreatif dan interaktif.
- Membangun budaya bijak bermedia sosial di lingkungan sekolah.
- Mendorong pelajar menjadi agen perubahan dalam pencegahan judi online.
- Menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan sehat dari pengaruh negatif dunia digital.

D. Nilai - Nilai Program

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 dikembangkan berdasarkan beberapa nilai utama, yaitu:

1. Sadar Hukum
   Pelajar diharapkan memahami pentingnya mematuhi aturan hukum dalam penggunaan teknologi digital.

2. Bijak Digital
   Pelajar didorong untuk menggunakan media sosial dan internet secara aman, sehat, dan bertanggung jawab.

3. Peduli Sesama
Program mengajarkan pentingnya saling mengingatkan dan membantu teman sebaya agar terhindar dari pengaruh negatif judi online.

4. Berani Melapor
Pelajar diajak untuk berani melaporkan konten negatif dan menjaga lingkungan digital yang sehat.

5. Kreatif dan Inovatif
Media edukasi disajikan secara kreatif agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh pelajar.

E. Struktur Tim Program

Pelaksanaan Cyber Shield Batiwakkal 427 melibatkan kerja sama antara guru pembimbing dan Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau serta para partisipan/relawan laskar cyber.

BAB III

FITUR PROGRAM CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 merupakan gerakan edukasi digital yang dikembangkan oleh Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau sebagai upaya pencegahan dan perlindungan pelajar dari ancaman judi online. Program ini memanfaatkan website dan media sosial sebagai sarana edukasi hukum, literasi digital, kampanye positif, serta penguatan karakter pelajar di era digital.

Cyber Shield Batiwakkal 427 dirancang dengan pendekatan kreatif, interaktif, dan mudah diakses oleh pelajar. Program ini memiliki beberapa fitur utama, yaitu Intro, Posko Digital, Insights, Play, dan Laskar Cyber Anti Judi. Setiap fitur memiliki fungsi dan tujuan yang saling mendukung dalam membangun kesadaran hukum dan budaya digital sehat di lingkungan sekolah.

A. Intro

Fitur Intro merupakan halaman awal yang berisi perkenalan mengenai program Cyber Shield Batiwakkal 427 dan Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau. Pada fitur ini ditampilkan profil singkat tim, tujuan program, slogan gerakan, serta ajakan kepada pelajar untuk bersama-sama membangun lingkungan digital yang aman dan bebas dari pengaruh judi online.

Melalui fitur Intro, pelajar diharapkan dapat mengenal program dengan lebih mudah serta memahami pentingnya peran generasi muda dalam menjaga keamanan dan kesehatan lingkungan digital.

Untuk mengakses fitur intro bisa dengan cara :

- mengunjungi website perpustakaasman6berau.my.id lalu klik menu Cyber Shield batiwakkal 427 dan klik menu intro.
- mengunjungi akun instagran cybershieldbatiwakkal_427 dan klik sorotan intro.
- Scan QR Code disamping

WEBSITE

INSTAGRAM

B. Posko Digital

Posko Digital merupakan fitur layanan edukasi dan pendampingan berbasis digital yang dirancang untuk membantu pelajar meningkatkan kewaspadaan terhadap ancaman judi online.

Fitur ini terdiri atas:

- tes deteksi dini keterlibatan pelajar terhadap judi online,
- tes pengetahuan awal tentang judi online,
- serta layanan konsultasi sebaya.

Tes deteksi dini digunakan untuk membantu pelajar mengenali potensi risiko dan pengaruh negatif perjudian daring. Sementara itu, layanan konsultasi sebaya menjadi ruang aman bagi siswa untuk berdiskusi dan memperoleh dukungan terkait permasalahan digital yang dihadapi.

Melalui Posko Digital, pelajar tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mendapatkan pendampingan dan edukasi secara preventif.

Untuk mengakses fitur posko digital bisa dengan cara :

- mengunjungi website perpustakaasman6berau.my.id lalu klik menu Cyber Shield batiwakkal 427 dan klik menu intro.
- mengunjungi akun instagran cybershieldbatiwakkal_427 dan klik sorotan intro.
- Scan QR Code di bawah ini

WEBSITE

INSTAGRAM

PENTING!

🔒 Data dan identitas pengguna dijaga dengan aman.

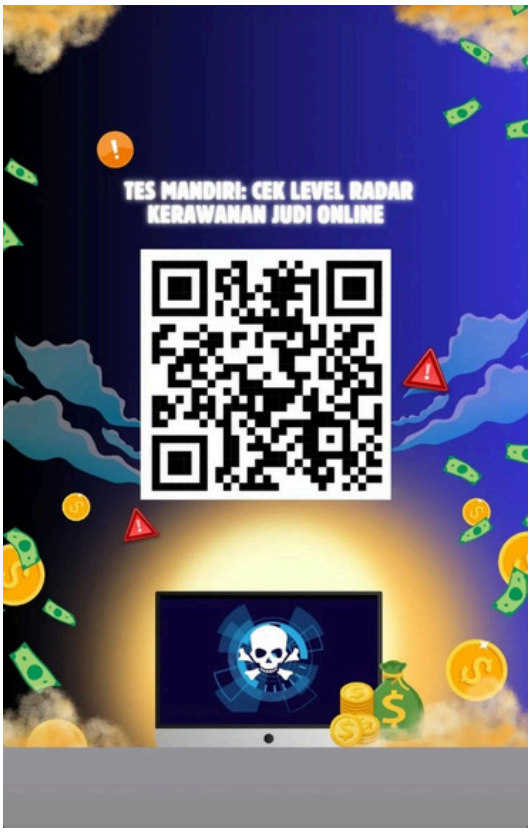
🤝 Gunakan layanan dengan bijak dan bertanggung jawab.

📢 Jangan ragu untuk bertanya dan mencari bantuan jika menemukan risiko digital di lingkungan sekitar.

1. Tes deteksi dini keterlibatan judi online

Tes ini bertujuan untuk membantu pelajar mengetahui tingkat risiko keterlibatan mereka terhadap aktivitas judi online melalui pertanyaan sederhana mengenai kebiasaan penggunaan internet dan media digital. setelah mengisi kuesioner, pelajar akan mendapatkan report bagaimana perilaku digital mereka (tergolong aman, perlu meningkatkan kewaspadaan digital, membutuhkan pendampingan literasi digital, atau memerlukan perlindungan dan pendampingan khusus).





2. Tes pengetahuan awal tentang judi online

Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman dasar pelajar mengenai pengertian, dampak, serta aturan hukum terkait judi online. Melalui tes ini, siswa dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mereka terhadap ancaman perjudian digital di lingkungan sekitar.



3. **Konsultasi sebaya**

Program konsultasi sebaya dilakukan melalui pendekatan antarpelajar agar siswa merasa lebih nyaman dalam berdiskusi mengenai permasalahan digital yang mereka alami. Pendekatan ini dipilih karena sebagian pelajar cenderung lebih terbuka ketika berbicara dengan teman seusia dibandingkan dengan orang dewasa. konsultasi ini bisa dilakukan dengan chat via DM di akun instagram cyber shield Batiwakkal 427.

C. Insights

Insights merupakan fitur edukasi digital yang berisi berbagai media informasi dan pembelajaran mengenai bahaya judi online serta pentingnya literasi digital dan kesadaran hukum.

Media edukasi yang disajikan meliputi:

- poster edukatif,
- video pembelajaran,
- komik digital,
- artikel,
- dan buku panduan.

Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana, visual yang menarik, dan menyesuaikan karakteristik pelajar sehingga lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.

Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pelajar mengenai bahaya judi online sekaligus membangun budaya bijak bermedia digital.

adapun cara mengakses fitur ini adalah sebagai berikut :

- Buka Website / Instagram Cyber Shield Batiwakkal 427
- Pilih menu / Sorotan “INSIGHT”
- Jelajahi konten edukasi dengan scan QR Code atau tekan link permainan yang tersedia pada menu / story sorotan

WEBSITE

INSTAGRAM

D. Play

Play merupakan fitur permainan edukatif yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Fitur ini memanfaatkan konsep gamifikasi agar pelajar dapat belajar sambil bermain.

Beberapa bentuk permainan yang tersedia antara lain:

- teka-teki silang edukatif,
- kuis pengetahuan,
- permainan berbasis kasus,
- dan board game edukasi digital.

Melalui fitur Play, pelajar dapat meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital, bahaya judi online, serta pengambilan keputusan yang tepat dalam menghadapi ancaman di dunia maya.

Adapun cara mengakses fitur ini adalah sebagai berikut :

- Buka Website / Instagram Cyber Shield Batiwakkal 427
- Pilih menu / Sorotan “PLAY”
- Scan QR Code atau tekan link permainan yang tersedia pada menu / story sorotan

WEBSITE

INSTAGRAM

Game dapat dimainkan melalui:
📱 smartphone
💻 laptop
📲 tablet
tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

PETUNJUK BERMAIN
✅ baca instruksi permainan
✅ pilih jawaban dengan teliti
✅ selesaikan tantangan sampai akhir
✅ lihat skor dan pembahasan edukatif

E. laskar cyber

Laskar Cyber Anti Judi merupakan gerakan pelajar peduli lingkungan digital sehat yang berfokus pada perlindungan, kewaspadaan, dan kampanye positif di dunia maya.

Fitur ini menyediakan:

- kanal pengaduan,
- panduan pelaporan mandiri,
- edukasi keamanan perangkat dan privasi,
- pengenalan modus operandi judi online,
- serta ajakan promosi kegiatan positif.

Melalui gerakan ini, pelajar didorong untuk menjadi agen perubahan yang aktif mengedukasi lingkungan sekitar, menjaga keamanan digital, serta berani melaporkan konten negatif yang ditemukan di internet.

BAB IV

PANDUAN PELAKSANAAN PROGRAM CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 dilaksanakan sebagai bentuk gerakan edukasi digital pelajar sadar hukum dalam upaya pencegahan dan perlindungan dari ancaman judi online di lingkungan sekolah. Program ini dilaksanakan oleh Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau dengan memanfaatkan media digital yang dekat dengan kehidupan pelajar, seperti website dan media sosial.
Pelaksanaan program dilakukan secara bertahap dengan pendekatan edukatif, kreatif, dan interaktif agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami serta mampu menarik minat pelajar untuk terlibat aktif dalam kegiatan.

A. Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan program. Pada tahap ini dilakukan pembentukan tim pelaksana yang terdiri atas guru pembimbing dan Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau.
Selain itu, tim juga melakukan:

- identifikasi permasalahan terkait judi online di kalangan pelajar,
- penyusunan konsep program,
- pengumpulan materi edukasi,
- pembuatan media digital,
- serta pengembangan website dan media sosial program.

Pada tahap ini juga disusun jadwal kegiatan, pembagian tugas tim, dan persiapan sarana pendukung seperti poster digital, video edukasi, QR code, serta instrumen angket penelitian.

B. Pelaksanaan

Pelaksanaan Cyber Shield Batiwakkal 427 dilakukan melalui beberapa kegiatan utama sebagai berikut.

1. Sosialisasi

Program diperkenalkan kepada siswa melalui kegiatan sosialisasi di sekolah dan media sosial. Pada kegiatan ini, siswa diberikan pemahaman mengenai:

- bahaya judi online,
- dampak negatif perjudian daring,
- pentingnya literasi digital,
- program Cyber Shield Batiwakkal 427.
- cara menggunakan fitur - fitur yang ada dalam instagram / website Cyber Shield Batiwakkal 427

Sosialisasi dilakukan secara langsung maupun melalui media digital agar informasi dapat menjangkau lebih banyak pelajar.

2. Penyebaran link cyber shield batiwakkal 427

Tim duta pelajar sadar hukum SMAN 6 Berau secara rutin membagikan berbagai media edukasi melalui fitur Insights, play dan news pada website dan Instagram criber shield batiwakkal 427

Media edukasi yang digunakan meliputi:

- poster digital,
- video edukasi,
- komik digital,
- artikel,
- buku panduan
- game edukasi

Materi dibuat dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami agar lebih dekat dengan karakteristik pelajar.

3. **Penyebaran buku panduan program cyber shield Batiwakkal 427**

penyebaran Buku Panduan Cyber Shield Batiwakkal kepada pelajar dilakukan sebagai media edukasi hukum dan literasi digital. Buku panduan ini disusun untuk memberikan pemahaman mengenai bahaya judi online, dampak negatif perjudian digital, serta cara melindungi diri dari ancaman kejahatan digital di lingkungan pelajar. Penyajian materi dibuat dengan bahasa yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami agar sesuai dengan karakteristik generasi muda.

Buku panduan memuat berbagai materi edukatif seperti pengertian judi online, bentuk-bentuk perjudian digital, dampak terhadap pelajar, ketentuan hukum terkait Pasal 426 dan 427 KUHP, tips keamanan digital, serta langkah pencegahan judi online di lingkungan sekolah dan media sosial. Selain itu, buku ini juga dilengkapi ilustrasi, poster edukatif, dan pesan motivasi untuk membangun perilaku digital yang positif dan bertanggung jawab.

Penyebaran buku panduan dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah maupun melalui media digital seperti website dan Instagram program yang bekerja sama dengan perpustakaan SMAN 6 Berau. Melalui kegiatan ini, diharapkan pelajar dapat memperoleh akses edukasi yang lebih luas sehingga mampu meningkatkan kesadaran hukum, literasi digital, dan kepedulian terhadap lingkungan digital yang aman dan bebas dari judi online.

4. **Penerbitan mading cyber shield batiwakkal**

penerbitan Mading Cyber Shield Batiwakkal sebagai media edukasi dan kampanye pelajar sadar hukum di lingkungan sekolah. Mading ini berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi mengenai bahaya judi online, pentingnya literasi digital, serta upaya perlindungan diri dari ancaman kejahatan digital. Melalui desain yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami, mading diharapkan mampu meningkatkan minat baca serta kesadaran siswa terhadap penggunaan internet yang sehat dan bertanggung jawab.

Isi mading memuat berbagai konten edukatif seperti artikel anti judi online, fakta dan dampak perjudian digital, tips keamanan digital, komik edukasi, poster kampanye, serta informasi hukum terkait Pasal 426 dan 427 KUHP tentang perjudian. Selain itu, mading juga menjadi wadah kreativitas siswa dalam menyampaikan pesan positif melalui karya tulis, ilustrasi, dan slogan edukatif

Melalui kegiatan ini, program Cyber Shield Batiwakkal 427 tidak hanya memberikan edukasi hukum secara formal, tetapi juga membangun budaya literasi digital dan kepedulian siswa terhadap lingkungan digital yang aman, sehat, dan bebas dari judi online.

5. **Gerakan Laskar Cyber Anti Judi**

Laskar Cyber Anti Judi dilaksanakan sebagai bentuk keterlibatan aktif pelajar dalam menjaga lingkungan digital yang sehat.
Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk:

- mengenali modus perjudian daring,
- menjaga keamanan akun digital,
- melaporkan konten negatif,
- serta menyebarkan kampanye positif melalui media sosial.

Gerakan ini bertujuan membangun kepedulian sosial dan keberanian pelajar dalam melindungi diri maupun lingkungan sekitar dari ancaman digital.

C. Evaluasi

Evaluasi program dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan Cyber Shield Batiwakkal 427.
Evaluasi dilakukan melalui:

- penyebaran angket / kuesioner,
- observasi kegiatan,
- dokumentasi program,
- dan partisipasi siswa dalam kegiatan.

Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pelajar.

D. Media dan sarana

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 memanfaatkan berbagai media digital sebagai sarana edukasi dan kampanye, antara lain:

- website program,
- Instagram,
- poster digital,
- video edukasi,
- QR code,
- dan permainan interaktif.

Pemanfaatan media digital dilakukan agar informasi dapat diakses dengan mudah oleh pelajar kapan saja dan di mana saja.

E. Faktor pendukung

Pelaksanaan program didukung oleh:

- dukungan pihak sekolah,
- kerja sama tim Duta Pelajar Sadar Hukum,
- antusiasme siswa,
- serta pemanfaatan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan pelajar.

Dukungan tersebut membantu program berjalan lebih efektif dan menarik bagi siswa

BAB V

MATERI EDUKASI

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 tidak hanya menjadi media kampanye digital, tetapi juga menjadi sarana edukasi bagi pelajar dalam memahami bahaya judi online, pentingnya literasi digital, serta kesadaran hukum dalam penggunaan teknologi. Materi edukasi dalam program ini disusun dengan bahasa yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh pelajar agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

A. Pengertian judi online

Judi online merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan melalui media internet dengan menggunakan perangkat digital seperti telepon genggam, komputer, atau aplikasi tertentu. Perkembangan teknologi informasi menyebabkan praktik perjudian semakin mudah diakses oleh masyarakat, termasuk pelajar. Kemudahan akses internet, promosi melalui media sosial, dan penggunaan transaksi digital membuat perjudian daring berkembang secara cepat di era digital.

Menurut Bakhtiar dan Adilah, perkembangan teknologi digital telah memengaruhi perubahan budaya masyarakat sehingga aktivitas perjudian dapat dilakukan secara mudah melalui smartphone dan internet.[1] Kondisi tersebut menjadikan judi online sebagai salah satu bentuk penyimpangan digital yang perlu mendapatkan perhatian serius.

Selain itu, judi online termasuk bentuk cybercrime atau kejahatan siber karena memanfaatkan teknologi informasi dan sistem elektronik sebagai media pelaksanaannya.[2] Oleh karena itu, pelajar perlu memahami bahaya dan dampak negatif dari perjudian daring agar tidak mudah terpengaruh oleh berbagai bentuk promosi digital yang menyesatkan.

1. Septu Haudli Bakhtiar dan Azizah Nur Adilah, "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum," Innovative: Journal of Social Science Research, Vol. 4 No. 3, 2024.
2. Seri Mughni Sulubara dkk., "Judi Online Sebagai Cybercrime Serta Tantangan Penegakan Hukum Pidana di Era Digital," Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora, 2025.

B. Ciri-Ciri Judi Online

- Menjanjikan keuntungan cepat
- Meminta deposit atau top up uang
- Menggunakan sistem taruhan
- Menampilkan kemenangan besar untuk menarik pengguna
- Banyak beredar melalui link media sosial dan grup chat

Situs judi online biasanya dibuat menarik agar pengguna merasa penasaran dan ingin terus mencoba. Oleh karena itu pelajar harus berhati-hati terhadap iklan atau tautan mencurigakan di internet.

C. Dampak judi online bagi pelajar

1. Dampak terhadap pendidikan

Keterlibatan pelajar dalam judi online dapat menyebabkan menurunnya motivasi dan prestasi belajar. Pelajar cenderung lebih fokus bermain dibandingkan belajar sehingga mengganggu konsentrasi dan kedisiplinan di sekolah.

Menurut penelitian dalam Innovative: Journal of Social Science Research, perjudian daring dapat memengaruhi kondisi psikologis dan sosial seseorang sehingga berdampak pada produktivitas dan kehidupan sehari-hari.[3]

2. Dampak terhadap ekonomi

Judi online dapat menyebabkan kerugian finansial karena pemain terus mengeluarkan uang untuk bermain. Tidak sedikit pelajar yang menggunakan uang jajan secara berlebihan bahkan melakukan tindakan melanggar hukum demi memperoleh uang untuk berjudi.

Fenomena ini menunjukkan bahwa judi online tidak memberikan keuntungan nyata, tetapi justru menimbulkan kerugian ekonomi yang berkelanjutan.

3. Dampak terhadap sosial dan sosiologis

Kecanduan judi online dapat memengaruhi hubungan sosial pelajar dengan keluarga maupun lingkungan sekitar. Pelajar dapat menjadi lebih emosional, mudah marah, dan menarik diri dari lingkungan sosial.

Dalam jurnal Judi Online Sebagai Cybercrime Serta Tantangan Penegakan Hukum Pidana di Era Digital, disebutkan bahwa perjudian online dapat menimbulkan ancaman sosial yang serius karena memengaruhi perilaku masyarakat dan meningkatkan potensi tindak kriminal di ruang digital.[4]

---

3. Septu Haudli Bakhtiar dan Azizah Nur Adilah, "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum," Innovative: Journal of Social Science Research, Vol. 4 No. 3, 2024.
4. Seri Mughni Sulubara dkk., "Judi Online Sebagai Cybercrime Serta Tantangan Penegakan Hukum Pidana di Era Digital," Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora, 2025.

D. Aspek hukum judi online

1. Judi Online dalam Perspektif Hukum Indonesia

Judi online merupakan perbuatan yang dilarang di Indonesia. Larangan perjudian diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).[5]

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, perjudian diatur pada Pasal 426 dan Pasal 427.

Pasal 426 KUHP Tahun 2023[6]

Setiap orang yang tanpa izin:

- menawarkan,
- memberikan kesempatan,
- atau menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian,
- dapat dipidana sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Pasal 427 KUHP Tahun 2023

Setiap orang yang ikut bermain judi di tempat umum atau tempat yang dapat diakses publik juga dapat dikenakan pidana.

Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa perjudian, termasuk judi online, merupakan tindakan yang melanggar hukum dan dapat merugikan diri sendiri maupun masyarakat.

Selain KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjelaskan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.[7] Hal ini berarti aktivitas:

- bermain judi online,
- menyebarkan link perjudian,
- mempromosikan situs judi,
- maupun membuat konten iklan perjudian,
- berpotensi melanggar hukum.

2. Jejak Digital Bersifat Permanen

Setiap aktivitas di internet meninggalkan jejak digital yang dapat dilacak.[8] Foto, komentar, unggahan, maupun riwayat transaksi dapat menjadi bukti digital apabila digunakan untuk tindakan melanggar hukum.

---

5. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
6. KUHP Tahun 2023 Pasal 426 dan Pasal 427 tentang Tindak Pidana Perjudian.
7. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2).
8. Novi Kurnia dan Santi Indra Astuti, Peta Gerakan Literasi Digital Indonesia (Yogyakarta: Mafindo, 2020), hlm. 45.

Karena itu pelajar perlu memahami pentingnya menggunakan media sosial dan internet secara bijak. Jangan sampai rasa penasaran atau ikut-ikutan justru membawa dampak hukum di kemudian hari.
Pemerintah melalui Kejaksaan Republik Indonesia dan Kepolisian Negara Republik Indonesia terus melakukan pengawasan dan penindakan terhadap aktivitas perjudian digital. [9]

3. Pentingnya Kesadaran Hukum bagi Pelajar

Kesadaran hukum adalah sikap memahami, menghormati, dan menaati aturan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat.[10] Pelajar yang sadar hukum akan lebih berhati-hati dalam menggunakan teknologi dan media sosial.

Sikap sadar hukum dapat diwujudkan melalui:

- menggunakan internet secara bertanggung jawab,
- tidak menyebarkan konten negatif,
- menolak ajakan judi online,
- serta mengingatkan teman untuk menggunakan teknologi secara sehat.

Di era digital saat ini, pelajar tidak hanya dituntut cerdas dalam menggunakan teknologi, tetapi juga harus memiliki karakter dan tanggung jawab dalam dunia digital.

E. Literasi digital bagi pelajar

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Literasi digital sangat penting bagi pelajar agar mampu memilah informasi dan terhindar dari berbagai ancaman di dunia maya.

Kemampuan literasi digital meliputi:

- memahami informasi digital,
- menggunakan media sosial secara bijak,
- menjaga keamanan data pribadi,
- serta mampu mengenali konten negatif di internet.

9. Kejaksaan Republik Indonesia
10. Soerjono Soekanto, Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 18.

Sebuah penelitian mengenai literasi media digital di Indonesia menunjukkan bahwa edukasi digital mampu membantu masyarakat lebih mudah mengenali informasi negatif dan penyalahgunaan media digital.[11] Oleh karena itu, peningkatan literasi digital menjadi langkah penting dalam pencegahan judi online di kalangan pelajar.

F. Cara melindungi di dari ancaman judi online

Pelajar dapat melakukan beberapa langkah sederhana untuk melindungi diri dari ancaman judi online, antara lain:

1. Menghindari situs dan konten perjudian.
2. Tidak mudah tergiur promosi digital yang menawarkan keuntungan instan.
3. Menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab.
4. Menjaga kerahasiaan data pribadi dan akun digital.
5. Melaporkan konten negatif kepada pihak terkait.
6. Mengikuti kegiatan positif di sekolah dan lingkungan sekitar.

Melalui langkah-langkah tersebut, pelajar diharapkan mampu membangun lingkungan digital yang lebih aman dan sehat.

G. Peran pelajar dalam pencegahan judi online

Pelajar memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan digital yang positif. Selain melindungi diri sendiri, pelajar juga dapat menjadi agen perubahan dengan cara:

- mengingatkan teman sebaya tentang bahaya judi online,
- menyebarkan informasi positif melalui media sosial,
- mengikuti kegiatan literasi digital,
- serta mendukung gerakan sadar hukum di sekolah.

Melalui program Cyber Shield Batiwakkal 427, pelajar diharapkan mampu menjadi generasi yang cerdas digital, sadar hukum, dan bijak menggunakan teknologi.

11. Pamela Bilo Thomas dkk., "Pilot Study Suggests Online Media Literacy Programming Reduces Belief in False News in Indonesia," 2021.

BAB VI

DAMPAK IMPLEMENTASI PROGRAM CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

rogram Cyber Shield Batiwakkal 427 dilaksanakan sebagai bentuk gerakan edukasi digital pelajar sadar hukum dalam upaya pencegahan dan perlindungan dari ancaman judi online di lingkungan sekolah. Setelah program dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil kegiatan serta dampaknya terhadap pemahaman, kesadaran hukum, dan perilaku digital pelajar.
Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket, observasi kegiatan, dokumentasi program, serta partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan yang tersedia pada website dan media sosial Cyber Shield Batiwakkal 427.

A. Hasil pelaksanaan program

Berdasarkan hasil pelaksanaan program, Cyber Shield Batiwakkal 427 mendapatkan respons positif dari pelajar. Sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media edukasi digital yang disajikan melalui poster, video, komik digital, dan permainan edukatif.

Fitur Posko Digital membantu siswa memahami bahaya judi online dan meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya keamanan digital. Selain itu, layanan konsultasi sebaya memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan memperoleh dukungan terkait permasalahan digital yang mereka hadapi.

Melalui fitur Play, siswa lebih aktif mengikuti kegiatan edukasi karena materi disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, fitur Laskar Cyber Anti Judi mendorong siswa untuk lebih peduli terhadap lingkungan digital yang sehat serta berani melaporkan konten negatif di internet.

B. Dampak program terhadap pelajar

Program Cyber Shield Batiwakkal 427 memberikan beberapa dampak positif bagi pelajar, antara lain:

1. Dapat meningkatkan Pemahaman tentang Bahaya Judi Online

Setelah mengikuti program, siswa dapat menjadi lebih memahami dampak negatif judi online terhadap pendidikan, ekonomi, kesehatan mental, dan kehidupan sosial. Siswa juga mulai memahami bahwa judi online merupakan tindakan yang melanggar hukum.

2. Meningkatkan literasi digital

Program membantu siswa memahami cara menggunakan media digital secara bijak dan aman. Siswa menjadi lebih berhati-hati terhadap tautan mencurigakan, iklan digital, serta berbagai modus perjudian daring yang beredar di media sosial.

3. Meningkatkan kesadaran hukum

Melalui berbagai media edukasi dan kampanye digital, siswa mulai memahami pentingnya mematuhi aturan hukum dalam penggunaan teknologi digital. Kesadaran siswa mengenai bahaya penyalahgunaan internet juga mengalami peningkatan.

4. Menumbuhkan kepedulian sosial pelajar

Program mendorong siswa untuk saling mengingatkan dan membantu teman sebaya agar terhindar dari pengaruh negatif judi online. Pelajar juga mulai aktif menyebarkan pesan positif melalui media sosial sekolah.

C. Respon dan partisipasi siswa

Selama pelaksanaan program, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan. Hal tersebut terlihat dari:

- keaktifan siswa mengakses website dan Instagram program,
- partisipasi dalam pengisian tes dan angket,
- keterlibatan dalam permainan edukatif,
- serta kontribusi siswa dalam kampanye digital anti judi online.

Partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis digital lebih mudah diterima oleh pelajar karena sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan generasi muda saat ini.

D. Kendala dan pelaksanaan program

Dalam pelaksanaannya, program masih menghadapi beberapa kendala, antara lain:

- keterbatasan jaringan internet pada beberapa siswa,
- belum meratanya pemahaman literasi digital,
- serta keterbatasan waktu pelaksanaan program di sekolah.

Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui kerja sama antara tim pelaksana, guru pembimbing, dan pihak sekolah dalam mendukung keberlanjutan program.

E. Upaya pengembangan program

Agar program Cyber Shield Batiwakkal 427 dapat berjalan lebih optimal, beberapa upaya pengembangan yang direncanakan antara lain:

- menambah variasi media edukasi digital,
- memperluas jangkauan kampanye media sosial,
- mengembangkan permainan edukatif yang lebih interaktif,
- serta meningkatkan kolaborasi dengan sekolah dan komunitas lain.

Program ini juga diharapkan dapat menjadi contoh gerakan pelajar sadar hukum berbasis digital yang dapat diterapkan di sekolah lain.

BAB VII
PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi digital memberikan banyak manfaat bagi pelajar dalam bidang pendidikan, komunikasi, dan akses informasi. Namun, di balik perkembangan tersebut muncul berbagai ancaman digital, salah satunya adalah maraknya judi online yang dapat memengaruhi perilaku, kesehatan mental, prestasi belajar, dan kesadaran hukum pelajar.

Sebagai bentuk upaya pencegahan dan perlindungan terhadap ancaman tersebut, Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau mengembangkan program Cyber Shield Batiwakkal 427 sebagai gerakan edukasi digital berbasis pelajar. Program ini memanfaatkan website dan media sosial sebagai sarana edukasi hukum, literasi digital, konsultasi sebaya, permainan edukatif, dan kampanye digital positif.

Melalui berbagai fitur yang tersedia, Cyber Shield Batiwakkal 427 mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman pelajar mengenai bahaya judi online, meningkatkan literasi digital, menumbuhkan kesadaran hukum, serta membangun kepedulian sosial siswa terhadap lingkungan digital yang sehat dan aman.

Program ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis digital yang kreatif, interaktif, dan dekat dengan kehidupan pelajar dapat menjadi sarana yang efektif dalam membangun karakter generasi muda yang bijak bermedia digital dan sadar hukum.

B. Saran

Agar program Cyber Shield Batiwakkal 427 dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Perlunya dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dalam pelaksanaan program.
2. Perlu adanya pengembangan media edukasi digital yang lebih kreatif dan interaktif.
3. Perlunya kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti guru, orang tua, dan komunitas literasi digital.
4. Perlu dilakukan sosialisasi secara rutin agar semakin banyak pelajar memahami bahaya judi online.
5. Program diharapkan dapat dikembangkan dan diterapkan di sekolah lain sebagai gerakan pelajar sadar hukum berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

Bakhtiar, Septu Haudli, dan Azizah Nur Adilah. "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum." Innovative: Journal of Social Science Research, Vol. 4 No. 3, 2024.

Kompas.com. "Bobol Toko Kelontong, Pelajar di Nunukan Gasak Rp10 Juta untuk Beli HP dan Judi Online." Diakses 20 Mei 2026.

Kompas.com. "Pelajar Cianjur Terlibat Judi Online Internasional, Dapat Rp24 Juta per Bulan." Diakses 20 Mei 2026.

Kompas.com. "Tak Diberi Uang Judi Slot, Anak di Bawah Umur Kejar Ibunya Pakai Pisau." Diakses 20 Mei 2026.

Kurnia, Novi, dan Santi Indra Astuti. Peta Gerakan Literasi Digital Indonesia. Yogyakarta: Mafindo, 2020.

Kejaksaan Republik Indonesia. Diakses 20 Mei 2026.

Soekanto, Soerjono. Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Sulubara, Seri Mughni dkk. "Judi Online Sebagai Cybercrime Serta Tantangan Penegakan Hukum Pidana di Era Digital." Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora, 2025.

Thomas, Pamela Bilo dkk. "Pilot Study Suggests Online Media Literacy Programming Reduces Belief in False News in Indonesia." 2021.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2).

KUHP Tahun 2023 Pasal 426 dan Pasal 427 tentang Tindak Pidana Perjudian.

cyber shield batiwakkal 427

VISI DAN MISI

BERGERAK, MELINDUNGI, MENGINSPIRASI

VISI

Menjadikan CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427 sebagai gerakan pelajar sadar hukum berbasis digital yang aktif, inovatif, dan kolaboratif dalam membangun benteng perlindungan generasi muda dari ancaman judi online melalui edukasi, aksi nyata, dan pengawasan digital yang berkelanjutan.

MISI

1. Meningkatkan literasi hukum dan digital pelajar agar mampu memahami dampak, bahaya, serta konsekuensi hukum dari judi online.
2. Membangun budaya pelajar sadar hukum yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital secara sehat dan aman.
3. Mengembangkan gerakan edukatif dan inovatif melalui program CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427 sebagai wadah kampanye anti judi online di lingkungan sekolah.
4. Mendorong keberanian pelajar untuk melapor dan melindungi sesama dari praktik judi online melalui pendekatan preventif, kolaboratif, dan berbasis solidaritas sosial.
5. Menciptakan ekosistem digital yang positif dan produktif dengan memperkuat sinergi antara pelajar, sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam menjaga ruang digital yang aman dari ancaman kejahatan siber.

WEBSITE

program edukasi digital oleh duta pelajar sadar hukum
SMA NEGERI 6 BERAU

INSTAGRAM

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

PROGRAM EDUKASI DIGITAL OLEH DUTA PELAJAR SADAR HUKUM SMA NEGERI 6 BERAU

APA ITU POSKO DIGITAL?

Posko Digital merupakan layanan edukasi dan perlindungan digital bagi pelajar yang disediakan dalam program Cyber Shield Batiwakkal 427.

MELALUI POSKO DIGITAL, KAMU BISA :

- ✅ mengikuti tes pengetahuan judi online
- ✅ berkonsultasi secara sebaya
- ✅ mendapatkan edukasi hukum digital
- ✅ melaporkan paparan konten berisiko

CARA AKSES POSKO DIGITAL :

- Buka Website / Instagram Cyber Shield Batiwakkal 427
- Pilih menu / Sorotan “POSKO DIGITAL”
- Pilih layanan yang dibutuhkan
- Scan QR Code atau tekan link layanan yang tersedia pada menu / story sorotan

PENTING!

- 🔒 Data dan identitas pengguna dijaga dengan aman.
- 🤝 Gunakan layanan dengan bijak dan bertanggung jawab.
- 📢 Jangan ragu untuk bertanya dan mencari bantuan jika menemukan risiko digital di lingkungan sekitar.

WEBSITE **INSTAGRAM**

BERANI BERTANYA, BIJAK BERMEDIA, DAN SIAP LINDUNGI DIRI DARI ANCAMAN DIGITAL

KLIK CERDAS, HINDARI JEBAKAN DIGITAL

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

LET'S KNOW OUR PROGRAM & FEATURES!

DESKRIPSI PROGRAM

Cyber Shield Batiwakkal 427 merupakan program edukasi digital yang dikembangkan oleh Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau sebagai upaya meningkatkan kesadaran hukum dan literasi digital pelajar terhadap ancaman judi online di era digital.

Program ini menghadirkan berbagai media edukasi interaktif yang dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan generasi digital saat ini.

TUJUAN PROGRAM

- ✅ meningkatkan literasi digital pelajar
- ✅ membangun kesadaran hukum
- ✅ mencegah keterlibatan judi online
- ✅ menciptakan lingkungan digital yang aman dan sehat
- ✅ membentuk pelajar bijak bermedia digital

FITUR PROGRAM

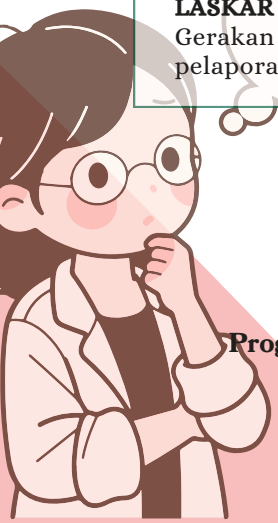
INTRO
Berisi profil program, tujuan, visi-misi, serta perkenalan Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau.

POSKO DIGITAL
Layanan edukasi dan perlindungan digital pelajar yang menyediakan AI Deteksi Risiko Digital, tes Pengetahuan Judi Online, Konsultasi Sebaya, Kanal Pengaduan Digital, Panduan Keamanan Digital

INSIGHT
Pusat media informasi dan edukasi digital yang berisi poster edukasi, video informatif, buku panduan, infografis, edukasi hukum digital

PLAY
Game edukasi interaktif yang membantu pelajar mengenali modus judi online, risiko digital, kesadaran hukum, melalui permainan yang seru dan edukatif.

LASKAR CYBER ANTI JUDI
Gerakan pelajar digital aman yang berisi pengenalan modus operandi, kampanye digital positif, kanal pelaporan.



Klik Cerdas, Hindari Jebakan Digital

Program edukasi digital oleh duta pelajar sadar hukum
SMA NEGERI 6 BERAU

WEBSITE

INSTAGRAM

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

LAYANAN INSIGHT

INFO

INSIGHT merupakan fitur media edukasi digital dalam program Cyber Shield Batiwakkal 427 yang berisi berbagai informasi, edukasi, dan wawasan mengenai bahaya judi online serta pentingnya kesadaran hukum dan literasi digital bagi pelajar.

Melalui fitur INSIGHT, kamu dapat mengakses :

- ✅ poster edukasi
- ✅ video informatif
- ✅ komik digital
- ✅ tips keamanan digital
- ✅ fakta hukum judi online
- ✅ panduan literasi digital

CARA AKSES FITUR INSIGHT

- **Buka Website / Instagram Cyber Shield Batiwakkal 427**
- **Pilih menu / Sorotan "INSIGHT"**
- **Jelajahi konten edukasi dengan scan QR Code atau tekan link permainan yang tersedia pada menu / story sorotan**

TUJUAN FITUR INSIGHT

Fitur ini dirancang untuk membantu pelajar:

- ✅ **memahami bahaya judi online**
- ✅ **meningkatkan literasi digital**
- ✅ **mengenali modus kejahatan digital**
- ✅ **membangun kesadaran hukum**
- ✅ **menjadi pengguna media digital yang bijak**

REMINDER

PENGETAHUAN ADALAH PERLINDUNGAN TERBAIK DI ERA DIGITAL

WEBSITE

INSTAGRAM

PROGRAM EDUKASI DIGITAL OLEH DUTA PELAJAR SADAR HUKUM SMA NEGERI 6 BERAU

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

LAYANAN PLAY

PLAY merupakan salah satu fitur media edukasi digital dalam program “Cyber Shield Batiwakkal 427” yang dikembangkan oleh Duta Pelajar Sadar Hukum SMAN 6 Berau sebagai upaya pencegahan judi online di kalangan pelajar.
Melalui fitur PLAY, kamu dapat belajar mengenali bahaya, modus, dan risiko judi online dengan cara yang lebih seru, interaktif, dan mudah dipahami melalui berbagai game edukasi digital.

CARA AKSES GAME

1. Buka Website / Instagram Cyber Shield Batiwakkal 427
2. Pilih menu / Sorotan “PLAY”
3. Scan QR Code atau tekan link permainan yang tersedia pada menu / story sorotan

Game dapat dimainkan melalui:
📱 smartphone
💻 laptop
📲 tablet
tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

PETUNJUK BERMAIN
✅ baca instruksi permainan
✅ pilih jawaban dengan teliti
✅ selesaikan tantangan sampai akhir
✅ lihat skor dan pembahasan edukatif

JENIS PERMAINAN YANG TERSEDIA :

🎯 Pilah Modus Digital: Aman atau Berbahaya
🧩 Teka-Teki Silang Digital
⚖️ Kuis Sadar Hukum
🛡️ Deteksi Risiko Digital
🎲 Simulasi Modus Judi Online

WEBSITE

INSTAGRAM

PROGRAM EDUKASI DIGITAL OLEH DUTA PELAJAR SADAR HUKUM SMA NEGERI 6 BERAU