



**Perilaku Menyimpang Judi *Online* Di Kalangan Pelajar**

Sri Endah Indriawati<sup>1\*</sup>, Ari Widiarti<sup>2</sup>, Wahib<sup>3</sup>

Fakultas Hukum, Universitas Pamulang

Email: dosen00936@unpam.ac.id

**ABSTRAK**

Judi *online* merupakan fenomena yang semakin berkembang di era digital ini dan telah merambah ke kalangan pelajar. Keberadaan judi *online* sebagai perilaku menyimpang yang meresahkan mengundang perhatian serius, terutama karena dampaknya yang dapat merusak perkembangan akademik, psikologis, dan sosial siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan di SMA PGRI 2 Informatika Pondok Petir sangat relevan dan mendesak. Kegiatan ini penting untuk mengatasi dan mencegah dampak negatif dari judi *online* yang dapat mengganggu proses belajar siswa. Judi *online* seringkali mengakibatkan penurunan motivasi belajar, kecanduan, dan bahkan masalah keuangan yang serius. Dengan adanya program ini, diharapkan pelajar dapat memahami bahaya judi *online* secara menyeluruh dan belajar bagaimana cara menghindarinya. Pengetahuan ini akan membantu mereka mengembangkan kesadaran dan tanggung jawab pribadi yang lebih baik. Tema ini akan membahas berbagai aspek terkait judi *online*, termasuk bagaimana bentuk perjudian *online* ini bekerja, dampaknya terhadap kesehatan mental dan fisik pelajar, serta konsekuensi hukum yang mungkin dihadapi jika terlibat. Selain itu, kegiatan ini akan mencakup strategi pencegahan yang efektif, seperti cara menolak tawaran judi, mencari bantuan saat terjerumus, dan peran penting keluarga serta sekolah dalam mendukung upaya pencegahan. Melalui seminar, workshop, dan diskusi interaktif, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pelajar tentang bahaya judi *online* dan cara-cara untuk menghindarinya. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan para pelajar di SMK PGRI 3 Depok dapat dilindungi dari perilaku menyimpang dan dapat berkembang dalam lingkungan yang lebih sehat dan mendukung.

**Kata Kunci : Judi *Online*, Pelajar**

**ABSTRACT**

*Online gambling is an increasingly prevalent phenomenon in the digital age and has reached student communities. The existence of online gambling as a deviant behavior that raises concerns has drawn serious attention, especially due to its impact on the academic, psychological, and social development of students. Therefore, the community service activity to be held at SMA PGRI 2 Informatika Pondok Petir is highly relevant and urgent. This activity is crucial to address and prevent the negative effects of online gambling that can disrupt students' learning processes. Online gambling often results in decreased motivation to study, addiction, and even serious financial problems. Through this program, it is hoped that students will gain a comprehensive understanding of the dangers of online gambling and learn how to avoid it. This knowledge will help them develop greater personal awareness and responsibility. This topic will explore various aspects related to online gambling, including how this form of gambling works, its impact on students' mental and physical health, and the legal consequences they may face if involved. Additionally, the activity will include effective prevention strategies, such as how to reject gambling*

*offers, seek help if entangled, and the vital role of families and schools in supporting prevention efforts. Through seminars, workshops, and interactive discussions, this activity aims to raise students' awareness about the dangers of online gambling and how to avoid it. With this comprehensive approach, it is hoped that students at SMK PGRI 3 Depok will be protected from deviant behaviors and can thrive in a healthier and more supportive environment.*

**Keywords: Online Gambling, Students**

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan *smartphone* dan internet adalah contoh nyata dari kemajuan teknologi yang didorong oleh ilmu pengetahuan (Soemitro, 1990). Teknologi kini menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu, terutama dengan adanya berbagai aktivitas yang dilakukan menggunakan teknologi, terutama internet. Salah satu teknologi yang sering digunakan adalah *handphone* yang terhubung ke internet. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 diperkirakan mencapai 221.563.479 jiwa, dari total populasi Indonesia yang berjumlah 278.696.200 jiwa pada tahun 2023 (Iradat, 2024).

Penggunaan *handphone* bertujuan untuk mempermudah komunikasi dengan sanak saudara yang berada jauh. Selain sebagai alat komunikasi, *handphone* juga dapat berfungsi sebagai sarana hiburan. Berbagai jenis hiburan dapat diakses oleh siapa saja, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Menurut data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2023, persentase kepemilikan telepon genggam atau *handphone* berdasarkan kelompok usia adalah sebagai berikut: anak-anak usia di bawah 15 tahun sebesar 36,99%, usia 15-24 tahun 92,14%, usia 25-64 tahun 74,80%, dan usia 65 tahun ke atas 26,68% (Statistik, 2024).

Fenomena judi *online* di kalangan remaja semakin berkembang pesat akibat berbagai faktor, salah satunya adalah kemajuan teknologi yang cepat. Perkembangan teknologi, terutama di bidang komunikasi, menjadi salah satu aspek yang tumbuh dengan sangat cepat dan diterima luas dalam kehidupan manusia (Lubis et al., 2023). Ada banyak faktor yang mempengaruhi partisipasi seseorang dalam permainan judi *online*, di antaranya menerima ajakan dari sesama pemain atau sekadar meniru tren yang sedang populer di lingkungan sosial.

Masa remaja merupakan periode transisi dari anak-anak menuju dewasa. Pada tahap ini, remaja seringkali mengalami krisis identitas dan pencarian jati diri yang dapat mempengaruhi motivasi serta kemandirian mereka. Sebagai pengguna internet, remaja sering kali belum mampu membedakan antara aktivitas yang bermanfaat dan yang tidak. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa terlebih dahulu mempertimbangkan dampak positif atau negatif dari aktivitas internet yang mereka lakukan.

Permainan *online* di internet sangat beragam, salah satunya adalah permainan judi *online* yang tergolong menyimpang. Perjudian merupakan masalah serius yang memerlukan tindakan cepat dari aparat penegak hukum. Di Indonesia, penegak hukum bertugas untuk melindungi, mengayomi,

dan melayani masyarakat demi menjaga keamanan dan ketertiban. Penyebaran judi *online* di kalangan generasi muda, baik yang dilakukan secara terbuka maupun tersembunyi, telah menjadi hal yang biasa dan dianggap sebagai hal yang normal di banyak tempat.

Hal ini mendorong tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) untuk mengadakan kegiatan sosialisasi kepada remaja di SMK PGRI 3 Depok. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk membekali mereka sebagai generasi penerus bangsa, serta membantu mencegah dan menjaga diri dari penyimpangan, khususnya terkait dengan judi *online*.

Tujuan dari penelitian tentang sosialisasi pencegahan judi *online* terhadap remaja di SMK PGRI 3 Depok adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai bahaya judi *online* serta dampak negatif yang ditimbulkannya. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pihak sekolah dan otoritas pendidikan dalam merancang serta melaksanakan program pencegahan judi *online* yang lebih efektif dan berkelanjutan.

## **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan pada 04 November 2024 di SMK PGRI 3 Depok. Kegiatan ini melibatkan siswa/i serta dewan guru di sekolah tersebut. Dalam sosialisasi ini, metode yang digunakan adalah penyampaian materi mengenai hukum yang mengatur tentang judi

*online* dan dampak negatifnya. Tim PkM memberikan pemahaman tentang bahaya judi *online*, serta bagaimana cara melindungi diri dari pengaruh negatif yang bisa merusak masa depan. Selain itu, sosialisasi juga menyentuh tentang peran penting sekolah dalam membentuk karakter siswa dan menjaga mereka agar tidak terjerumus dalam aktivitas yang merugikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Judi *online* telah menjadi masalah serius di Indonesia, mengingat remaja Indonesia termasuk pemain aktif dalam aktivitas ini. Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), transaksi keuangan yang mencurigakan terkait judi *online* mencapai Rp600 triliun pada kuartal pertama tahun 2024. Selain itu, hampir 500.000 anak Indonesia yang berstatus pelajar terlibat dalam judi *online*, dengan rentang usia antara 10 hingga 20 tahun, yang merupakan angka yang sangat tinggi (Setiawan, 2024).

Judi *online* memberikan berbagai dampak negatif, mulai dari kecanduan, kerugian finansial, hingga peningkatan kriminalitas di masyarakat. Oleh karena itu, tindakan preventif sangat diperlukan untuk mencegah penyebaran judi *online*. Pendidikan merupakan salah satu upaya penting dalam pencegahan dan penanggulangan masalah judi *online* di kalangan remaja. Melalui lembaga pendidikan, sosialisasi mengenai akibat dari judi *online* dan cara-cara pencegahannya dapat dilakukan, agar remaja tidak semakin terjebak dalam perilaku judi *online* yang semakin marak.

Judi *online* cenderung mengarah pada perilaku menyimpang karena melibatkan aktivitas yang melanggar hukum dan norma sosial. Dalam banyak kasus, individu yang terlibat dalam judi *online* sering kali mengabaikan tanggung jawab sosial dan pribadi mereka. Aktivitas ini dapat menyebabkan ketergantungan atau kecanduan, yang pada gilirannya dapat mengganggu kesejahteraan emosional dan keuangan seseorang. Selain itu, perilaku tersebut dapat menurunkan nilai-nilai moral dan etika, serta memicu tindakan kriminal, seperti penipuan atau pencurian, demi memperoleh uang untuk berjudi.

Judi *online* juga seringkali dilakukan secara sembunyi-sembunyi, sehingga berdampak pada hubungan sosial yang terganggu, baik dengan keluarga maupun teman. Perilaku ini, jika dibiarkan, dapat mengarah pada pengabaian tanggung jawab, penurunan kualitas hidup, dan penyimpangan lebih lanjut dari norma yang berlaku dalam masyarakat. Pemateri menjelaskan tentang bahaya judi yang cenderung menjadi perilaku menyimpang. Perjudian adalah sebuah pertarungan yang dilakukan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu terhadap hasil dari peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian-kejadian yang hasilnya tidak pasti.

Dengan demikian, judi adalah bentuk permainan yang melibatkan taruhan uang, di mana pemenang akan memperoleh uang taruhan tersebut. Pada dasarnya, judi dapat dipandang sebagai

sebuah permainan yang bergantung pada nasib atau keberuntungan. Banyak masyarakat yang beranggapan bahwa judi adalah salah satu cara untuk mendapatkan uang secara cepat dan instan, meskipun ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif dalam jangka panjang.

Efek buruk dari judi *online* antara lain adalah kecanduan, mendorong aksi kriminalitas, meningkatkan risiko kejahatan siber, gangguan mental, serta memperburuk kondisi keuangan. Selain itu, terlibat dalam judi *online* juga dapat mendorong seseorang untuk melakukan syirik kepada Tuhan dan merusak iman. Pada materi selanjutnya, pemateri menyampaikan beberapa kiat untuk menghindari perilaku berjudi. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah dengan merenungkan diri mengenai perubahan dalam hidup, menemukan alasan di balik kebiasaan berjudi, memblokir akses ke situs-situs judi, serta menyibukkan diri dengan kegiatan positif untuk mengalihkan perhatian dari dorongan untuk berjudi.

Terdapat beberapa fakta mengerikan terkait judi *online*, di antaranya pelaku judi *online* yang didominasi oleh pelajar. Selain itu, perputaran uang dari judi *online* mencapai hingga Rp 350 Triliun per tahun. Tak hanya itu, sekitar 2.760 bank terkait dengan judi *online* telah diblokir untuk mencegah transaksi ilegal tersebut (Hikam, 2023).

Melihat fakta-fakta terkait fenomena judi *online*, hal ini menjadi sebuah alarm urgensi yang tidak bisa diabaikan. Dominasi pelaku judi *online* oleh kalangan pelajar menunjukkan

betapa rentannya generasi muda terhadap pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh perjudian daring. Peran aktif guru dan orang tua sangat penting dalam mengawasi aktivitas penggunaan ponsel oleh pelajar untuk meminimalisir perilaku judi *online*.

Sebagai pendidik dan figur otoritas dalam keluarga, guru dan orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam membimbing dan melindungi anak-anak dari bahaya yang dapat muncul di dunia maya. Guru dapat memberikan pendidikan dan sosialisasi mengenai bahaya judi *online* serta dampak negatifnya, sehingga pelajar lebih sadar dan berhati-hati dalam menggunakan teknologi. Sementara itu, orang tua perlu aktif memantau penggunaan ponsel anak-anak mereka, mengatur waktu yang tepat untuk penggunaan perangkat digital, serta mendiskusikan konten yang dapat diakses oleh anak. Dengan kerja sama yang baik antara guru dan orang tua, pelajar dapat lebih terlindungi dari ancaman judi *online* dan dapat tumbuh menjadi individu yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu perwujudan dari Tri Dharma Pendidikan, yang mencakup pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dalam hal ini, sosialisasi terkait judi *online* memiliki relevansi yang sangat penting. Sebagai bagian dari upaya pengabdian, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang bahaya judi *online*, tetapi juga membantu meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya remaja, mengenai dampak negatif dari

perilaku tersebut.

Mengintegrasikan pengabdian kepada masyarakat dalam dunia pendidikan, perguruan tinggi dapat berkontribusi langsung terhadap solusi masalah sosial yang berkembang di masyarakat, seperti maraknya perjudian daring. Sosialisasi ini mendukung upaya menciptakan lingkungan yang lebih aman dan sehat, sekaligus memberikan pendidikan yang bermanfaat bagi generasi muda untuk menghindari perilaku negatif yang dapat merugikan diri mereka sendiri dan masyarakat.

## **KESIMPULAN**

Pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi pencegahan judi *online* di kalangan remaja memiliki relevansi yang besar sebagai bagian dari Tri Dharma Pendidikan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang bahaya judi *online*, tetapi juga meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, mengenai dampak negatif yang ditimbulkan. Dengan peran aktif dari berbagai pihak, seperti guru dan orang tua, serta dukungan dari lembaga pendidikan, diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan mengurangi penyebaran perilaku judi *online* di kalangan remaja.

## **SARAN**

Diperlukan peningkatan kolaborasi antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam memberikan edukasi yang lebih intensif tentang bahaya judi *online* kepada remaja, agar mereka lebih memahami dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari perilaku

tersebut. Selain itu, sekolah sebaiknya mengintegrasikan materi tentang bahaya judi *online* dalam kurikulum dan program bimbingan konseling, serta menyediakan saluran komunikasi yang terbuka bagi siswa untuk melaporkan atau berkonsultasi terkait permasalahan judi *online* yang mereka hadapi.

#### DAFTAR PUSTAKA

Hikam, H. A. Al. (2023). *Sederet Fakta Ngeri Judi Online di Indonesia*. detikFinance.  
<https://finance.detik.com/infografis/d-6993873/sederet-fakta-ngerijudi-online-di-indonesia>

Iradat, D. (2024). *Survei APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. CNN Indonesia.

Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi *Online* di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan

Hukum Islam (Maqashid Syariah). *urnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655–2663.

Setiawan, A. (2024). *Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya*. Portal Informasi Indonesia.

Soemitro, R. H. (1990). *Hukum Dan Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Dalam Masyarakat*. [http://eprints.undip.ac.id/195/1/Ronny\\_Hanitijo\\_Soemitro.pdf](http://eprints.undip.ac.id/195/1/Ronny_Hanitijo_Soemitro.pdf)

Statistik, B. P. (2024). *Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Provinsi (Persen), 2021-2023*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMSMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-provinsi.html>