

Pencegahan Dampak Negatif Judi *Online* Di Kalangan Remaja

Amrizal Siagian¹, Abd. Chaidir Marasabessy^{2*}

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email

dosen00711@unpam.ac.id, dosen02633@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perjudian *online* dilakukan cukup sederhana, tidak membutuhkan tempat khusus dan tidak menggunakan jadwal waktu, bahkan cukup dengan *handphone* di tangan sudah dapat dimainkan. Dampak negatif dari perjudian *online* dapat menimbulkan kecanduan parah bagi pelakunya. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMKN 8 Kota Tangerang Selatan. Kegiatan pengabdian menggunakan metode ceramah melalui sosialisasi dan tanyajawab. Pelaksanaan kegiatan, meliputi; perencanaan, persiapan, pelaksanaan, hingga tahap evaluasi. Kegiatan pengabdian bertujuan; 1) pelajar mampu memahami dampak buruk dari perjudian *online*; 2) memberikan penguatan kepada guru bidang studi PKn dan BK bimbingan, dan motivasi kepada siswa terhadap resiko perjudian *online*. Pengabdian ini memberikan kesimpulan, bahwa peserta mampu memahami konsekuensi apabila terlibat perjudian *online*, baik dari aspek kesehatan fisik, aspek sosial, aspek psikologis, serta konsekuensi hukum bilamana terlibat dalam praktik perjudian *online*. Hasil *interview* diperoleh bahwa kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat bagi seluruh peserta. Sedangkan dari hasil *kuesioner* menunjukkan bahwa dari jumlah peserta sebanyak 21 siswa, yang memberikan penilaian pada skala 4 (sangat puas) sebanyak 12 siswa, sementara 9 siswa memberikan penilaian pada skala 3 (puas).

Kata Kunci: Dampak Negatif, Perjudian *Online*, Remaja

ABSTRACT

Online gambling is simple, does not require a specific location or schedule, and can be played anywhere. In fact, it can be played using nothing more than a mobile phone. However, the negative impact of online gambling can be severe, causing addiction in those who engage in it. The community service activity took place at SMKN 8 in Kota Tangerang Selatan. This activity used a lecture method involving socialisation and question-and-answer sessions. The activity involved planning, preparation, execution and evaluation. The objectives of the community service activity were: 1) enabling students to understand the negative impacts of online gambling, and 2) providing support to teachers in the fields of Civic Education (PKn) and Guidance Counselling (BK), as well as motivating students regarding the risks of online gambling. The activity concluded that participants understood the consequences of engaging in online gambling, including its impact on physical health, social life, psychology, and the legal consequences of participating in such practices. Interview results showed that all participants benefited from the community service activity. Meanwhile, the questionnaire results showed that, out of 21 participants, 12 rated the programme at level 4 (very satisfied) and 9 at level 3 (satisfied).

Keywords: Negative Impact, Online Gambling, Teenagers

PENDAHULUAN

Cyber crime tidak lepas dari permasalahan keamanan dengan jaringan komputer atau keamanan informasi berbasis internet dalam era global saat ini, apabila dikaitkan dengan permasalahan informasi sebagai komoditi (Siagian & Setiawan, 2019:5). Internet memang banyak memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun dengan semakin berkembangnya jaman, banyak dari penggunaan internet ini yang semakin mudah untuk disalahgunakan kegunaannya oleh pihak-pihak tertentu yang semata-mata untuk mencari sebuah keuntungan. (Achmad, et al.,2016).

Pada awalnya teknologi internet ini hanya menawarkan permainan ataupun games *online* yang dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* yang dilengkapi dengan layanan internet, namun semakin kesini itu semua dikembangkan menjadi sebuah permainan yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya yang disebut dengan judi *online*.

Seiring berjalannya waktu, teknologi media imternet terus berkembang dan sampai ke tahap sebagaimana saat ini yang dampaknya menjadi permasalahan bersama, yaitu permainan judi *online*, yang di dalamnya menggunakan uang sebagai taruhan dan pemainnya dapat merasakan kegembiraan dengan memenangkan taruhan dan pemain yang kalah harus menerima kekalahan dan kerugian finansial sebagaimana jumlah yang dipertaruhkan.

Perjudian *online* merupakan sebuah mainan yang dilakukan dengan cara *online* yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan menggunakan komputer maupun *handphone*. Adapun cara bermainnya yaitu awalnya pemain akan memilih meja taruhannya terlebih

dahulu, setelah itu pemain akan masuk ke dalam meja taruhan yang telah dipilih, selanjutnya akan muncul berbagai kartu pilihan dan pemain akan memilih satu kartu yang benar. Jadi apabila pemain memilih kartu yang benar maka pemain akan keluar sebagai pemenang dan sebaliknya bagi pemain yang memilih kartu yang salah maka akan dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disetujui diawal.

Ketika menggunakan teknologi jaringan komputer atau yang biasa disebut dengan *cyber crime*. Jadi intinya, game judi online merupakan permainan yang dilakukan dengan memilih satu pilihan kartu yang benar dari beberapa pilihan kartu (Bagong, 2010). Tanpa disadari pelaku, bahwa kegiatan permainan judi online sudah termasuk dalam salah satu tindakan kejahatan yang dapat melanggar ketentuan dan perundang-undangan yang berlaku dan jika dalam tahap kecanduan, pelaku dapat dikategorikan sebagai perbuatan menyimpang (*deviance behavior*).

Dampak negatif dari permainan judi *online* dapat menimbulkan kecanduan parah bagi pelakunya. Yang pada awalnya pelaku hanya mencoba-coba saja tapi pada saat pemain memperoleh kemenangan disitulah akan muncul hasrat untuk mengulangi permainan dengan menaruh taruhan yang lebih besar dari sebelumnya. Dimana pemain berfikir akan memperoleh keuntungan yang lebih besar. Bagi pemain, mereka selalu beranggapan bahwa semakin banyak taruhan yang diberikan akan semakin banyak pula hasil yang diperoleh jika mereka berhasil memperoleh kemenangan.

Perjudian *online* dilakukan cukup sederhana, tidak membutuhkan tempat khusus atau menggunakan jadwal waktu,

cukup dengan handphone yang memakai internet di tangan sudah cukup dan siap dimainkan. Artinya, permainan judi *online* siap dimainkan dan dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja. Alasannya pun sangat sederhana, biasanya alasannya melakukan judi *online* karena ingin mengisi waktu luang. Jadi perjudian *online* ini juga dapat dilakukan oleh siapapun selagi orang tersebut memiliki waktu luang, uang yang cukup untuk bahan taruhan, memiliki komputer atau *handphone* dan juga koneksi internet sebagai sarana untuk melakukan perjudian *online* tersebut.

Perjudian diartikan sebagai suatu aktivitas yang melibatkan permainan di mana hasilnya tergantung pada faktor keberuntungan. Namun, apabila peluang menang meningkat karena kemampuan atau keterampilan pemain, aktivitas tersebut tetap dianggap sebagai perjudian (Fanani & Tritasyah, 2023:3)

Maraknya kasus perjudian *online* di tengah masyarakat, telah menjadi permasalahan yang tak kunjung selesai sejak bertahun-tahun lamanya. Saat ini, praktik perjudian *online* makin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Sebagaimana laporan Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat, bahwa jumlah transaksi judi *online* mencapai sebesar Rp.327 triliun pada akhir tahun 2023. Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian *daring*, mencatat sebanyak 2,37 juta orang terjebak perjudian *online*, yang 80% merupakan kelompok ekonomi menengah ke bawah. Bahkan, 3,29 juta orang dari jumlah total merupakan orang Indonesia yang juga menyalahgunakan rekening (Tiefany, 2024).

Hasil survei yang dilakukan Drone Empirit, sistem monitor dan

analisis media sosial, Indonesia menjadi peringkat satu dengan jumlah perjudian *online* terbanyak di dunia, hingga mencapai angka sebesar 201.122 orang (Unair News, 2024). Secara kualitatif kasus judi *online* tersebut berasal dari berbagai kalangan masyarakat, pasalnya saat ini judi telah dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang strata atau status sosial, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa, pria bahkan wanita (Hardiansyah & Asriwandari, 2016).

Tidak hanya sampai disitu, perjudian *online* juga terjadi banyak dari kalangan pelajar dan mahasiswa yang dikategorikan usia remaja. Pasalnya, hingga saat ini, sejumlah 960.000 pelajar dan mahasiswa terlibat kasus judi *online*. Dari banyaknya pengguna judi *online* di Indonesia, sebesar 60% dari angka tersebut adalah generasi Milenial dan generasi Z. Studi lain membuktikan bahwa 82% orang yang mengakses internet pernah melihat iklan judi *online*. Dari banyaknya sosial media yang eksis, *instagram* dan *facebook* menempati urutan teratas media sosial dengan iklan judi *online* terbanyak. Selain itu, situs film ilegal dan *game online* menjadi ladang subur pengguna perjudian *daring* (Tiefany, 2024).

Pada usia remaja menunjukkan rasa ingin tahu yang sangat besar dan keinginan untuk menjelajahi berbagai hal atau tantangan baru yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan ketika masih kecil. Oleh karena itu, pengawasan dan kontrol dari orang tua menjadi sangat penting (Rohmah & Khodijah, 2024). Dengan demikian, periode remaja merupakan waktu di mana individu menghadapi tantangan terkait identitas atau masalah ego remaja. Mereka berada dalam kondisi rentan dan mudah

terpengaruh perilaku buruk (Rahman, 2016; Resdati & Hasanah, 2021).

Perjudian dan *game online* dapat memicu kecanduan (Ashley & Boehlke, 2012; Sherer, 2021). Perubahan dalam karakteristik aktivitas ini telah menimbulkan kekhawatiran, karena lingkungan daring meningkatkan ketersediaan, intensitas, dan kecepatan perjudian. Hal ini dapat mendorong partisipasi yang lebih tinggi dan memperburuk keadaan (Allami et al., 2021; Chan et al., 2022; Syvertsen et al., 2022).

Hasil riset Syafrul Hardiansyah dan Hesti Asriwandari (2016), memaparkan bahwa judi online yang merupakan permainan judi menggunakan sistem online ini ternyata telah merubah aktifitas sebagian pelajar dan mahasiswa, pelajar pada umumnya sepulang sekolah atau saat ada waktu senggang bermain bersama rekannya dapat ditemukan di warung internet sedang bermain perjudian *online*. Perihal tersebut diilustrasikan oleh Mark D. Griffths dan Jonathan Parke (2002), yang bertajuk "*The Social Impact of Internet Gambling*", menegaskan bahwa kecanduan *judi daring* dapat meningkatkan stres, kecemasan, dan depresi pada penjudi, merusak kualitas hidup mereka serta menyebabkan disfungsi dalam hubungan sosial dan keluarga.

Sehingga oleh Kadek Tina Widhiatanti & David Hizkia Tobing; bahwa keberadaan internet menjadi hal yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga membawa banyak kemudahan bagi kehidupan manusia, namun di lain sisi penggunaan internet banyak disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu yang hanya ingin mencari keuntungan semata melalui judi online (Widhiatanti & Tobing, 2024:92).

Perjudian *online* berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Melemahnya nilai material, ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi *online*, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi *online*, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhanian yaitu ketika remaja menang perjudian *online* remaja gunakan untuk mabuk-mabukan (Zurohman et al.,2016).

Kecanduan perjudian *online* memiliki banyak dampak negatif, baik secara psikologis, fisik maupun sosial. Dari segi psikologis, orang yang kecanduan judi online dapat mengalami banyak hal seperti depresi, stres, perasaan putus asa, tidak berdaya bahkan kemampuan untuk merugikan diri sendiri dan orang lain (Lubis et al.,2003).

Perjudian *daring* tidak hanya membawa konsekuensi negatif bagi individu dan masyarakat, tetapi juga menjadikan keluarga sebagai korban utama akibat perilaku berjudi yang tidak teratur. Perihal tersebut mengakibatkan keretakan dalam struktur rumah tangga, menguras keuangan keluarga, serta menciptakan konflik di antara anggota keluarga (Setiawan, 2024:36).

Secara normatif berjudi merupakan kegiatan yang melanggar hukum, dilarang oleh agama, merusak nilai kesusilaan dan dapat membahayakan diri penjudi, lingkungan terdekatnya, maupun kehidupan masyarakat dan negara (Firnando & Legowo, 2021). Sehingga Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), memberikan penegasan bahwa perjudian *online* masuk ke dalam jejeran kejahatan yang dilakukan secara online (*cyber crime*). Dalam pasal 303 ayat (1)-1 Bis KUHP dan pasal 303 ayat 1-2 KUHP,

memperberat ancaman hukuman bagi kaum penjudi menjadi empat tahun penjara atau denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah, dan ayat (2) penjatuhan hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda setinggi-tingginya 15 juta.

Selain itu kebijakan yang melarang aktivitas perjudian *online* diatur secara mendalam pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” (Suciati & Supanto, 2015; Widhiatanti & Tobing, 2024:92).

Fenomena perjudian *online* yang kian marak, sebagaimana penegasan I Wayan Nuka Lantara; bahwa faktor utama penyebab maraknya perjudian *online* dikalangan remaja disebabkan oleh teknologi dan kemudahan akses judi *online* ini banyak digemari karena modalnya kecil, tapi untungnya berlipat (Tiefany, 2024).

Lizza Pebrianty; dalam kajiannya menjelaskan bahwa remaja di Kota Tangerang Selatan terlibat ke dalam permainan judi *online*, disebabkan adanya tindakan sosial yang membuat mereka termotivasi untuk terjun dalam permainan judi *online* (Pebrianty, 2024:59).

Mencermati fakta empirik dan resiko yang akan timbul akibat kecanduan perjudian *online* di kalangan remaja usia sekolah, maka kegiatan pengabdian (PkM) yang direncanakan tim yaitu, memberikan sosialisasi kepada khalayak sasaran, terutama remaja baik dari aspek psikologis maupun aspek

hukum, sehingga khalayak sasaran memiliki pandangan yang konstruktif terhadap dampak negatif judi *online*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan; 1) remaja (pelajar) mampu memahami dampak buruk dari permainan judi *online*; 2) memberikan penguatan kepada guru bidang studi PKn dan BK agar lebih serius dalam memberikan edukasi, bimbingan, dan motivasi kepada siswa terhadap resiko judi *online*.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

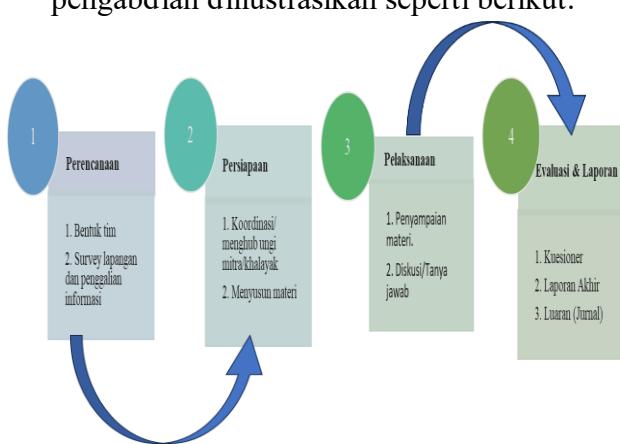
Metode pelaksanaan merupakan suatu gambaran kegiatan yang sistematis dari awal sampai akhir meliputi tahapan-tahapan atau urutan yang memuat uraian dari masing-masing kegiatan. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan dengan khalayak sasaran adalah remaja di lingkungan Cipayung RW.12 Kecamatan Ciputat, Tangerang Selatan. Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, pelaksanaan pengabdian masyarakat (PkM) ini dilakukan dengan metode ceramah/sosialisasi dan tanyajawab.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

No. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian
1. Identifikasi permasalahan mitra yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk kegiatan pengabdian ini.
2. Melakukan survei lapangan dan penggalian data untuk dijadikan sasaran dilaksanakannya kegiatan pengabdian. Dalam melakukan penggalian data tim pengabdian akan melakukan wawancara atau diskusi dengan khalayak sasaran untuk

identifikasi permasalahan ada.		langkah, sebagaimana diuraikan pada rubrik berikut.
3. Penelusuran kajian pustaka untuk acuan materi yang digunakan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM).		
4. Persiapan: Tim PkM menyiapkan; (a) Administrasi, (b) Melakukan koordinasi dengan mitra, (c) Penyiapan materi kegiatan, <i>infocus/LCD</i> , laptop, <i>camera/voice recorder</i> , (d) Persiapan narasumber, (e) Alokasi waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.		
5. Pelaksanaan: Tim melakukan sosialisasi/penyuluhan kepada khalayak sasaran.		
6. Evaluasi: Meliputi evaluasi pemahaman peserta dengan menyebarkan kuesioner. Evaluasi dilakukan setelah aktivitas selesai dilaksanakan, melalui penyebaran kuesioner, untuk memastikan sejauhmana peserta mampu memahami materi yang diberikan tim pengabdian (Marasabessy, <i>et al.</i> ,2023:102-103).		

Adapun bagan alir pelaksanaan pengabdian diilustrasikan seperti berikut.



Gambar 1. Alur Aktivitas PkM

Bentuk pemecahan masalah dalam aktivitas pengabdian dilakukan tim pengabdian, meliputi 4 (empat)

Tabel 3.2. Pemecahan Masalah

No	Pemecahan Masalah
1	Memberikan edukasi terkait potensi hukuman pidana bagi pelaku yang tidak hanya merugikan individu tetapi juga orang-orang di sekitarnya. Dan apabila menemukan situs berkaitan judi <i>online</i> , agar laporan ke aduankonten.id atau melalui laman: https://aduankonten.id/
2	Guru BK dan PKn mewajibkan pelajar untuk mengikuti sesi konseling dan program rehabilitasi guna memahami dampak negatif judi <i>online</i> terhadap prestasi akademik, kondisi keuangan, dan kesehatan mental. Kebijakan ini diharapkan tidak hanya memberikan efek jera, tetapi juga meningkatkan kesadaran pelajar untuk menjauhi kebiasaan buruk dan lebih fokus pada pengembangan diri yang positif.
3	Sekolah dapat memberikan sanksi yang bervariasi, jika menemukan praktek judi online dikalangan pelajar, berupa teguran disertai pembinaan, hingga skorsing akademik, tergantung pada tingkat pelanggaran yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berlokasi di SMKN 8 Kota Tangerang Selatan. Kegiatan dilaksanakan pada hari/ tanggal: Rabu, 09 April s.d Jumat, 11 April 2025. Tim pengabdian secara keseluruhan berjumlah 5 orang, terdiri dari 2 dosen (Ketua dan anggota) dan 3 mahasiswa (anggota). Dalam kegiatan pengabdian ini, dihadiri Kepala Sekolah, Wakasek, guru, dan para siswa. Kegiatan pengabdian diawali dengan pembacaan do'a, kemudian dilanjutkan dengan sambutan sekaligus pembukaan. Mengawali sambutan pertama disampaikan oleh Kepala Sekolah dan selanjutnya dilanjutkan dengan sambutan Ketua Tim Pengabdian. Aktivitas pengabdian (PkM) dirancang dalam 3

(tiga) sesi kegiatan, sebagaimana diuraikan sebagai berikut.

Sesi Ke-1

Tim pengabdi memberikan sosialisasi tentang dampak negatif perjudian *online*. Kegiatan ini dihadiri Kepala Sekolah, Wakasek, guru, dan siswa. Pada sesi ini narasumber tim pengabdi, memaparkan bahwa pada zaman kemajuan teknologi informasi saat ini, kita menghadapi krisis judi *online*. Semua pihak dan elemen masyarakat harus bersatu untuk memerangi judi online ini. Banyak anak-anak dan remaja sekolah yang telah menjadi korban perjudian *online*. Kita harus melindungi generasi muda dan masyarakat Indonesia dari praktik yang menyengsarakan ini. Remaja merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap kecanduan perjudian *online*. Ini disebabkan oleh perkembangan otak yang belum sepenuhnya matang, khususnya bagian yang berfungsi untuk berpikir kritis dan jangka panjang. Remaja sering kali bertindak impulsif tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Dampak perjudian *online* bagi remaja yang terjerat kecanduan dapat merugikan dalam berbagai aspek. Hal ini kemudian menjadi materi tim pengabdi dalam memberikan sosialisasi, di antaranya;

1. Aspek Kesehatan Fisik: Ketika individu terjerat dalam kecanduan perjudian *online*, aktivitas fisik mereka cenderung menurun. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya waktu yang mereka miliki, yang lebih banyak dihabiskan untuk bermain dan memantau perkembangan perjudian *online*.
2. Aspek Sosial: Bahaya perjudian *online* juga dapat dilihat dari sudut pandang sosial. Dampaknya dapat

menyebabkan remaja menjadi antisosial, cenderung menghindari interaksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Kecanduan perjudian *online* juga mengakibatkan remaja mengabaikan tugas-tugas penting seperti pekerjaan sekolah atau tugas rumah. Ini dapat berdampak negatif pada kinerja akademik dan kepercayaan diri mereka. Dalam jangka panjang, kecanduan judi *online* dapat meningkatkan risiko remaja terlibat dalam perilaku menyimpang, seperti kenakalan remaja (penyalahgunaan zat terlarang).

3. Aspek Psikologis: Aktivitas perjudian *online* dapat memberikan dampak signifikan terhadap kondisi psikologis remaja. Mereka menjadi lebih rentan terhadap depresi dan kecemasan. Kecanduan perjudian *online* juga dapat mengganggu kemampuan remaja dalam berkonsentrasi, mengendalikan diri, dan membuat keputusan. Terdapat beberapa indikator yang dapat dikenali ketika remaja mulai kehilangan kendali akibat perjudian *online*, seperti kesulitan dalam belajar, mendapati kekurangan uang dalam jumlah yang cukup besar, serta perubahan pola hidup yang membuat mereka sulit terlepas dari ponsel. Jika tanda-tanda tersebut muncul, sangat disarankan bagi pihak sekolah atau guru untuk segera mengambil langkah dengan berkonsultasi kepada orang tua siswa atau profesional seperti psikolog.

Oleh karenanya, tindakan pencegahan yang dapat dilakukan pihak sekolah, sebagai berikut:

1. Penguatan peran Guru BK dan guru PKn: Guru BK dan PKn berfungsi

- sebagai pendukung dengan memberikan edukasi, bimbingan, dan motivasi di lingkungan sekolah, sehingga remaja lebih terbuka dan mampu mengatasi tekanan yang mereka rasakan. Selain itu, guru juga mewajibkan para pelajar untuk mengikuti sesi konseling dan program rehabilitasi guna memahami dampak negatif judi online terhadap prestasi akademik, kondisi keuangan, dan kesehatan mental. Kebijakan ini diharapkan tidak hanya memberikan efek jera, tetapi juga meningkatkan kesadaran pelajar untuk menjauhi kebiasaan buruk dan lebih fokus pada pengembangan diri yang positif pada kegiatan-kegiatan di sekolah. Guru dan sekolah dapat memasukan materi tentang bahaya perjudian *online* dalam kurikulum local di sekolah. Materi ini harus mencakup dampak negatif secara fisik, mental, sosial, dan finansial agar para pelajar memiliki kesadaran akan bahaya perjudian *online* sejak awal. Dalam bentuk lain, kegiatan *workshop* atau seminar yang melibatkan psikolog, mantan pecandu judi, dan ahli lainnya untuk memberikan pemahaman mendalam tentang risiko perjudian *online*.
2. Berikan aktivitas positif: Dorong para pelajar untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, dan klub akademis di sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan ini dapat mengalihkan perhatian mereka dari aktivitas negatif, termasuk salah satunya perjudian *online*.
 3. Memberikan layanan konseling: Sediakan layanan konseling di sekolah untuk membantu pelajar yang terlibat atau berisiko terlibat dalam perjudian *online*. Konseling ini bisa membantu mereka memahami

masalah dan menemukan solusi. Jika diperlukan, rujuk pelajar untuk mendapatkan bantuan profesional lebih lanjut.

Sesi Ke-2

Pada sesi ke-dua, tim pengabdi melanjutkan sosialisasi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, yaitu dengan melanjutkan materi lanjutan, yaitu, dari aspek hukum. Secara normatif berjudi merupakan kegiatan yang melanggar hukum, dilarang oleh agama, merusak nilai kesusilaan dan dapat membahayakan diri penjudi, lingkungan terdekatnya, maupun kehidupan masyarakat dan negara.

1. Penerapan kebijakan sekolah: Sekolah juga perlu untuk menerapkan aturan ketat mengenai penggunaan perangkat elektronik selama jam sekolah serta memberikan sanksi yang tegas bagi pelajar yang terlibat dalam judi online untuk memberikan efek jera.
2. Penerapan regulasi bagi pelajar yang ketahuan berjudi dengan melakukan menegakkan aturan tata tertib sekolah. Sekolah dapat memberikan sanksi yang bervariasi, mulai dari teguran, pembinaan, hingga skorsing akademik, tergantung pada tingkat pelanggaran yang dilakukan.
3. Membatasi penggunaan internet: Lingkungan sekolah dapat memasang filter atau aplikasi pengawasan internet pada perangkat yang digunakan oleh pelajar untuk membatasi akses ke situs-situs perjudian *online*. Selain itu, orang tua di rumah juga dapat menggunakan fitur parental control yang tersedia untuk memblokir situs-situs perjudian.
4. Melibatkan lebih peran keluarga: Komunikasi dengan keluarga anak

didik merupakan suatu hal yang penting, dengan membangun komunikasi yang baik antara anggota keluarga para pelajar dapat mendiskusikan masalah yang sedang mereka hadapi. Langkah ini juga dapat mencegah dan menghindari pelajar dari aktivitas negatif.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian tersebut, mengingat bahwa UU ITE, memberikan penegasan, sangat jelas, bahwa perjudian online masuk ke dalam jejeran kejahatan yang dilakukan secara *online (cyber crime)*. Dalam pasal 303 ayat (1)-1 Bis KUHP dan pasal 303 ayat 1-2 KUHP, memperberat ancaman hukuman bagi kaum penjudi menjadi empat tahun penjara atau denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah, dan ayat (2) penjatuhan hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda setinggi-tingginya 15 juta.

Selain itu kebijakan yang melarang aktivitas judi online diatur secara mendalam pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi; Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian (Suciati & Supanto, 2015; Widhiatanti & Tobing, 2024:92).

Oleh karena itu, sari aspek hukum, guru dapat memberikan edukasi terkait potensi hukuman pidana bagi pelaku yang tidak hanya merugikan individu tetapi juga orang-orang di sekitarnya. Guru dapat melakukan proses pembelajaran di sekolah dengan mengintegrasikan materi bahaya berjudi melalui pembelajaran PPKn. Selain itu,

guru juga mengimbau kepada seluruh warga sekolah, bahwa apabila menemukan situs berkaitan judi *online*, agar laporan ke aduankonten.id atau melalui laman: <https://aduankonten.id/>.

Sesi Ke-3

Pada sesi ke-3 atau sesi terakhir, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta untuk mengetahui sejauhmana respon peserta terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian (PkM).

Instrumen evaluasi yang disediakan dalam bentuk kuisioner, meliputi; 5 (lima) aspek, yaitu; (a) pelaksanaan kegiatan, (b) manfaat kegiatan, (c) materi sosialisasi, dan (d) profesionalitas narasumber. Dalam kuesioner terdapat 7 (tujuh) item pernyataan, yaitu terdiri dari aspek pelaksanaan kegiatan, aspek manfaat kegiatan, aspek materi sosialisasi, dan aspek profesionalitas narasumber. Para peserta akan diberikan 4 (empat) skala, yaitu; 1=sangat tidak puas, 2=tidak puas, 3 =puas, dan 4=sangat puas (Marasabessy et al.,2023).

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan tim pengabdian, diperoleh hasil yaitu, seluruh peserta merasakan manfaat yang positif atas kegiatan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian. Dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari jumlah peserta sebanyak 21 siswa, yang memberikan penilaian pada skala 4 (sangat puas) sebanyak 12 peserta. Sementara 9 peserta memberikan penilaian pada skala 3 (puas). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa 100% peserta telah memahami materi yang diberikan oleh tim pengabdian. Begitu pula dengan hasil *interview* dengan peserta didik diperoleh

informasi, bahwa kegiatan pengabdian dimaksud telah memberikan dampak positif, terutama terakit dengan sanksi hukum bagi pelaku perjudian *online*. Kegiatan pengabdian berjalan lancar sesuai harapan, dan pada akhir kegiatan pengabdian ditutup dengan pembacaan do'a.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan tim pengabdian, diperoleh kesimpulan, seluruh peserta (siswa) dapat memahami konsekuensi apabila terlibat judi online, baik dari aspek kesehatan fisik, aspek sosial, aspek psikologis, serta konsekuensi hukum bilamana terlibat dalam praktik judi online. Hasil *interview* bahwa kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat bagi seluruh peserta. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari jumlah peserta sebanyak 21 siswa, yang memberikan penilaian pada skala 4 (sangat puas) sebanyak 12 siswa, sementara 9 siswa memberikan penilaian pada skala 3 (puas). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa 100% peserta telah memahami materi yang diberikan oleh tim pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, (2016). Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Social Studies*, 5(2), 156-162.
- Bagong, Suyanto. (2010). *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial*. Jakarta: Media Prenada Grup.
- Fanani, F. A.,& Rafly Putra Tritasyah, Putra. R. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 4(2), 171-184.
- Firnando, S., & Legowo, M. (2021). Motif Judi Online (Remi Poker) Sebagai Tumpuan Mata Pencaharian Keluarga Di Kelurahan Wiyung, Surabaya. *Paradigma: Jurnal Online Mahasiswa S1 Sosiologi UNESA*, 10(1).
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2002). The Social Impact of Internet Gambling. *Social Science Computer Review*, 20(3), 312-320.
- Hardiansyah, S., & Asriwandari, H. (2016). Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai) (*Doctoral dissertation, Riau University*).
- Marasabessy, A. C., Setiawati, S., & Siagian, A. (2023). Mencegah Politik Uang dan Politisasi Saru Untuk Memperkuat Integritas Pemilu 2024. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 70-81.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655–2663.
- Pebrianty, Lizza (2024). *Tindakan Sosial Dalam Judi Online Dikalangan Remaja Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Resdati & Hasanah, R. (2021). Kenakalan Remaja Sebagai Salah

- Satu Bentuk Patologi Sosial (Penyakit Masyarakat). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(3), 343-353.
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman *online* pada remaja. *Dimensi: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85-92.
- Setiawan, Eko. (2024). Fenomena Judi Online dan Dampaknya Bagi Masyarakat. *Jurnal Intervensi Sosial (JINS)*, 3(2), 30-43.
- Siagian, Amrizal., & Setiawan Atang. (2019). *Melawan Kejahatan Dunia Maya*. Jawa Tengah: PT. Pena Persada.
- Sherer, J. (2021). Video games: From harmless pastime to internet gaming disorder. In P. Levounis, & J. Sherer (Eds.), *Technological addictions* (pp. 1-23). American Psychiatric Association Publishing.
- Syvertsen, A., Ortiz de Gortari, A. B., King, D. L., & Pallesen, S. (2022). Problem mobile gaming: The role of mobile gaming habits, context, and platform. *Nordisk Alkohol & Narkotikatidskrift: NAT*, 39(4), 362-378.
- Tiffany (2024, 27 November). Judi Online Makin Marak di Kalangan Anak Muda. Diakses pada website: <https://ugm.ac.id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan/>
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronika.
- Unair New. (2024). *Indonesia Tempati Peringkat Teratas Judi Online, Begini Tanggapan Dosen FISIP*. Diakses pada website: <https://unair.ac.id/indonesia-tempati-peringkat-teratas-judi-online-begini-tanggapan-dosen-fisip/>
- Widhiatanti, Tina K., & David Hizkia Tobing, Hizkia D. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *DEVIANC JURNAL KRIMINOLOGI*, 8(1), 91-108.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162.