



## Sosialisasi Pemahaman Korban Judi Online Dan Upaya Pencegahan Pada Anak Remaja Tingkat Menengah

Dadang Kurniawan <sup>1)</sup>; Muhamad Akbar <sup>2)</sup>; Fedi Kasdinata <sup>3)</sup>; Muhammad Ridho Firmansyah <sup>4)</sup>; Hendra Kurniawan <sup>5)</sup>; Devina Ninosari <sup>6)</sup>; M. Arafat Hermana <sup>7)</sup>; Sandi Aprianto <sup>8)</sup>; Khairil <sup>9)</sup>; Devi Sartika <sup>10)</sup>

<sup>1,2,3,4, 5,6,7,8,9,10</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1</sup> [dadangk894@gmail.com](mailto:dadangk894@gmail.com), <sup>2</sup> [muhammadridhofirmansyah55@gmail.com](mailto:muhammadridhofirmansyah55@gmail.com), <sup>3</sup> [devinans@unived.ac.id](mailto:devinans@unived.ac.id), <sup>4</sup> [marafathermana@gmail.com](mailto:marafathermana@gmail.com), <sup>5</sup> [sandiapriyanto11@gmail.com](mailto:sandiapriyanto11@gmail.com), <sup>6</sup> [khairil@unived.ac.id](mailto:khairil@unived.ac.id), <sup>7</sup> [devisartika@unived.ac.id](mailto:devisartika@unived.ac.id)

### ARTICLE HISTORY

Received [06 Februari 2025]

Revised [07 Maret 2025]

Accepted [13 Maret 2025]

### KEYWORDS

Online Gambling, Youth, Education, Socialization, Digital Literacy.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### ABSTRAK

Kegiatan KKN dengan tema "Sosialisasi Pencegahan Judi *Online* terhadap Remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Bengkulu dilatarbelakangi oleh maraknya perjudian *online* yang dapat merusak generasi muda penerus bangsa. Tingginya peminat judi *online* yang melanda generasi muda saat ini mendorong Kelompok KKN Dehasen Bengkulu untuk melakukan sosialisasi pencegahan judi *online* yang diselenggarakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Bengkulu. Tujuan dari Kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran peserta didik dalam menanggulangi judi *online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Bengkulu. Pada kegiatan sosialisasi ini, metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Sosialisasi ini dihadiri oleh 35 peserta didik. Pendekatan yang dilakukan adalah memberikan pemahaman dan penjelasan materi serta mengajak peserta dalam kegiatan sosialisasi untuk berdiskusi mengenai pencegahan judi *online* di kalangan remaja. Hasil dari sosialisasi yang diselenggarakan oleh Tim Pengabdian menunjukkan bahwa kegiatan tersebut telah terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan melalui keterlibatan aktif peserta dalam mengikuti sosialisasi, termasuk partisipasi mereka dalam diskusi dan sesi tanya jawab setelah penyampaian materi oleh Kelompok KKN Dehasen.

### ABSTRACT

The KKN activity with the theme "Socialization of Online Gambling Prevention for Teenagers at Bengkulu State High School 8 is motivated by the rise of online gambling which can damage the nation's young generation. The high interest in online gambling that has hit the young generation today has encouraged the Dehasen Bengkulu KKN Group to carry out outreach on the prevention of online gambling which was held at State High School 8 Bengkulu. The aim of this activity is to increase students' awareness in tackling online gambling at State High School 8 Bengkulu. In this socialization activity, the methods used were lectures, discussions and questions and answers. This socialization was attended by 35 students. The approach taken is to provide understanding and explanation of the material and invite participants in outreach activities to discuss the prevention of online gambling among teenagers. The results of the socialization organized by the Community Service Team show that this activity has been carried out well. This is proven through the active involvement of participants in taking part in socialization, including their participation in discussions and question and answer sessions after the delivery of material by the Dehasen KKN Group.

## PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat membuat judi semakin berimprovisasi. Judi yang dulu dimainkan secara tatap muka langsung sekarang sudah mulai ditinggalkan oleh penjudi dan mereka sudah mulai beralih ke judi online yang semakin populer. Karena judi online sendiri menawarkan berbagai macam jenis dan kemudahan akses bagi para penggunanya. Perjudian online, yang sering dikenal sebagai perjudian cyber, adalah jenis permainan yang dimainkan secara berani menggunakan komputer, smartphone, atau perangkat Android/Canggih, dan diakses melalui koneksi internet. Judi online bisa berbentuk dalam bentuk situs web dan aplikasi, yang memungkinkan para pemain untuk mengakses berbagai permainan kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya situs web, pemain dapat bermain langsung melalui browser mereka tanpa perlu mengunduh perangkat lunak tambahan. Sementara itu, aplikasi perjudian memberikan kemudahan tambahan dengan fitur yang dioptimalkan untuk perangkat seluler, seperti smartphone dan tablet. Kedua bentuk ini memberikan kenyamanan dan kenyamanan, memungkinkan pemain untuk menikmati pengalaman berjudi secara online sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Selain itu dengan mudahnya promosi judi online dengan memanfaatkan platform digital seperti klan-iklan judi online sering muncul di media sosial, situs web, dan aplikasi, menarik perhatian pengguna dengan penawaran bonus menarik dan permainan yang menggoda. Perjudian di Indonesia merupakan salah satu dari sedikit hal yang dapat dianggap negatif karena merupakan hasil dari norma sosial dan peraturan hukum negara yang dilanggar [4]. Hukum perjudian dan Judi online diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, kemudian juga diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Th. UU ITE

2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat mengaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”. Perputaran uang judi online di Indonesia, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat total perputaran uang dari judi online sepanjang 2023-2024 mencapai Rp 327 triliun.(Arrijal Rachman, 2024)(Rizaty, 2024)(Novina Putri Bestari, 2023). Menkominfo Budi Arie Setiadi mengungkapkan perputaran uang dari judi online bisa mencapai Rp 350 triliun. (Eva Safitri, 2023) dan pengguna judi online terdiri dari kalangan pelajar, pelajar, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lainnya. (Ilyas Fadilah, 2023) Sementara itu, hasil survei APJII pada tahun 2023 menyimpulkan bahwa 34,26% dari 8.510 responden menyatakan mengetahui tentang keberadaan situs judi dare. Dari jumlah sampel tersebut, sebanyak 5,61% responden mengaku pernah mengakses situs judi di internet. Jika kita melakukan generalisasi, maka dari total populasi Indonesia sebesar 278,8 juta jiwa pada tahun 2023, sekitar 15,63 juta penduduk pernah mengakses situs judi online. (Anggi M. Lubis, 2024) Kurun waktu 8-9 tahun terakhir, ada sebanyak 800.000 hingga 900.000 konten judi online yang terdektesi di ruang digital Indonesia. (Celvin Moniaga Sipahutar, 2023). Dengan kondisi ini akan membahayakan stabilitas perekonomian di Indonesia. Kerja sama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat sangat penting dalam pencegahan judi online. Kurangnya keterlibatan orang tua dalam menjaga aktivitas online anak-anak mereka dapat meningkatkan risiko terpapar judi online. Perkembangan teknologi yang cepat dapat menjadi tantangan dalam mengawasi dan menjaga aktivitas online siswa, memerlukan upaya yang berkelanjutan untuk memahami dan mengatasi risiko yang muncul. Siswa sebagai agen perubahan potensial dapat dimanfaatkan melalui program peer-to-peer atau klub anti-judi online di sekolah. Memberdayakan siswa untuk menjadi advokat pencegahan judi online dapat meningkatkan efektivitas upaya pencegahan. Pentingnya sosialisasi pencegahan judi online di satuan pendidikan di SMA Negeri 8 Bengkulu tidak dapat dipandang remeh. Dalam lingkungan sekolah, siswa dapat diberikan pemahaman yang komprehensif tentang risiko dan dampak negatif perjudian online, membantu mereka mengembangkan pengetahuan yang lebih luas, meningkatkan kesadaran akan tanda-tanda Kecanduan, serta membentuk sikap dan nilai yang bijaksana terhadap penggunaan internet. Melalui kemitraan antara pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan komunitas, program pencegahan yang efektif dapat dikembangkan untuk melindungi siswa dari bahaya perjudian online, mencegah masalah masa depan, dan membentuk generasi yang lebih tangguh dan bertanggung jawab di Kota Bengkulu.

Adapun tujuan sosialisasi ini untuk:

1. Peningkatan hasil pendidikan melalui kesadaran dan pemahaman siswa tentang bahaya judi online serta dampak negatifnya terhadap individu, keluarga, dan masyarakat. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih fokus pada proses pembelajaran dan mencapai hasil pendidikan yang lebih baik.
2. Pembentukan karakter Bangsa melalui menginternalisasi nilai-nilai moral dan etika yang mencegah mereka terjerumus ke dalam praktik judi online. Hal ini akan membantu dalam pembentukan karakter bangsa yang kuat, berintegritas, dan bertanggung jawab.
3. Sosialisasi ini dapat menjadi salah satu indikator kinerja utama lembaga pendidikan dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang aman, sehat, dan berkualitas. Keberhasilan dalam menyelenggarakan sosialisasi ini dapat diukur melalui partisipasi siswa, tingkat pemahaman mereka tentang bahaya judi online, dan tindakan preventif yang diambil setelah sosialisasi

Fokus pengabdian kepada masyarakat melalui sesi sosialisasi, di SMA Negeri 8 Bengkulu, yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua. Sosialisasi materi akan disampaikan melalui presentasi, ceramah, dan kegiatan interaktif lainnya untuk memastikan pemahaman yang baik tentang bahaya judi online dan peran masing-masing pihak dalam pencegahannya.

## METODE

Metode yang digunakan yaitu memberikan sosialisasi kepada para siswa terkait bahayanya judi online guna meningkatkan kesadaran masyarakat sendiri. Sosialisasi adalah proses interaksi sosial yang mengarahkan individu untuk belajar bagaimana menjadi perseptif, persuasif, dan berpikiran terbuka sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam masyarakat dan menjalani kehidupan yang memuaskan (Vander, 1979: 75). Berikut ini tahapan sosialisasi yang kami lakukan:

Tahap persiapan:

1. Melakukan audiensi kepada ibu Walikelas SMA Negeri 8 Bengkulu.
2. Menentukan waktu dan tempat dimana penyuluhan akan dilakukan.
3. Mempersiapkan schedule acara dan alat-alat yang diperlukan



Tahap pelaksanaan:

1. Tim sosialisasi melakukan sosialisasi untuk meningkatkan kesadaran siswa SMA Negeri 8 Bengkulu tentang dampak buruk judi online terutama kepada para anak remaja.
2. Meberikan brosur kepada masyarakat yang menjadi audiens yang berisi materi yang akan dijelaskan.
3. Pemateri akan menjelaskan tentang definisi, peraturan, dampak, contoh, dan pengelolaan judi online.

Tahap akhir:

Tim memberikan kesempatan kepada audiens untuk bertanya dan berkonsultasi seputar materi yang disampaikan



**Gambar 1. Work Breakdown Structure Pengabdian Kepada Masyarakat**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu ancaman yang kian meresahkan adalah maraknya judi online yang menasar kalangan remaja. Dalam upaya melindungi para siswa dari bahaya ini, pesantren mengambil langkah proaktif dengan melaksanakan kegiatan sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai judi online, bagaimana modus operandi-nya, serta dampak buruk yang dapat ditimbulkan. Sosialisasi ini melibatkan seluruh komponen di lingkungan sekolah, mulai dari siswa hingga staf pengajar. Melalui berbagai metode seperti seminar, diskusi kelompok, dan penyebaran materi edukatif, kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan peserta mengenai apa itu judi online. Para siswa menjadi lebih memahami mekanisme judi online, cara kerjanya, serta tipu daya yang sering digunakan untuk menarik korban.

Pemahaman ini sangat penting untuk memberikan gambaran jelas tentang ancaman yang ada di balik judi online yang sering kali terlihat menggiurkan namun berbahaya. Selain pemahaman teknis, kegiatan sosialisasi ini juga berhasil menanamkan kesadaran kolektif di kalangan siswa mengenai pentingnya pencegahan terhadap judi online. Kesadaran ini tidak hanya terbatas pada pengetahuan tentang bahaya, tetapi juga pada pentingnya menjaga diri dan lingkungan dari pengaruh negatif judi online. Para peserta sosialisasi menjadi lebih peka terhadap tanda-tanda yang mungkin menunjukkan bahwa seseorang terlibat dalam aktivitas judi online, seperti perubahan perilaku, peningkatan penggunaan internet tanpa alasan yang jelas, dan ketertarikan mendadak pada hal-hal yang berkaitan dengan judi.

Lebih jauh lagi, hasil dari sosialisasi ini adalah terciptanya komitmen bersama di lingkungan sekolah untuk terus melakukan pengawasan dan pencegahan terhadap judi online. Komitmen ini diwujudkan dalam berbagai bentuk, termasuk peningkatan pengawasan terhadap penggunaan internet di lingkungan pesantren, serta implementasi aturan ketat yang melarang akses ke situs-situs yang berpotensi mengarah pada perjudian online. Tidak hanya itu, upaya pencegahan juga dilakukan melalui pendekatan persuasif dan edukatif. Pesantren memberikan pemahaman kepada siswa tentang bagaimana judi online dapat merusak masa depan mereka, baik dari segi akademik maupun moral.

Dengan pemahaman ini, diharapkan siswa memiliki motivasi internal untuk menjauhi judi online dan segala bentuk aktivitas yang dapat menjerumuskan mereka ke dalam perilaku yang merugikan. Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi di SMA Negeri 8 Bengkulu telah membuahkan hasil yang positif. Tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang bahaya judi online, tetapi juga membangun komitmen yang kuat di antara seluruh elemen pesantren untuk terus melindungi lingkungan

pendidikan dari ancaman ini. Dengan pengawasan yang berkelanjutan dan edukasi yang konsisten, pesantren ini berhasil menciptakan lingkungan yang lebih aman dan kondusif bagi perkembangan karakter siswa, menjauhkan mereka dari pengaruh negatif dunia digital.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Perjudian online semakin marak di Indonesia, terutama di kalangan anak muda, dan membawa risiko serius seperti kriminalitas. Dampaknya juga dirasakan oleh keluarga, terutama kepala rumah tangga, yang sering kali menghadapi kecanduan dan kerugian finansial. Untuk mengatasi masalah ini, telah dilakukan program kesadaran masyarakat yang melibatkan diskusi dan sesi tanya jawab. Program ini berhasil meningkatkan kesadaran dan partisipasi dari para siswa-siswi SMA Negeri 8 Bengkulu. Dengan begitu, diharapkan para siswa bisa lebih sadar dan bersama-sama melawan dampak negatif perjudian online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. (2023). Problems of Implementing the Islamic Religious Education (PAI) Integrated Education System Curriculum (Study of Analysis of the Combination of School Curriculum with the Manba'usshafa Islamic Boarding School, Pontianak Timur). *Journal of Educational Analytics*, 2(1), 111–130. <https://doi.org/10.55927/jeda.v2i1.3037>
- Anggi M. Lubis. (2024). Cek Fakta: Mahfud klaim 80 juta orang Indonesia bermain judi 'online'. Benarkah? *The Conversation*. <https://theconversation.com/cek-fakta-mahfud-klaim-80-juta-orang-indonesia-bermain-judi-online-benarkah-222289>
- Ardhan, M. U., Adepio, M. F., & ... (2024). Maraknya Judi Online di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku. *COMSERVA* .... <https://comserva.publikasiindonesia.id/index.php/comserva/article/view/1078>
- Arrijal Rachman. (2024). PPAATK: Perputaran Uang Judi Online Rp 327 Triliun di 2023. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20240112090558-4-505064/ppatk-perputaran-uang-judi-online-rp-327-triliun-di-2023>
- Celvin Moniaga Sipahutar. (2023). Menkominfo: Perputaran Uang Judi Online Bisa Capai Rp 350 Triliun Per Tahun. *Berita Satu*. <https://www.beritasatu.com/nasional/1071801/menkominfo-perputaran-uang-judi-online-bisa-capai-rp-350-triliun-per-tahun>
- Chandra, M. F. (2023). Model Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Sistem Pesantren. 2(4), 171–178.
- Eva Safitri. (2023). Menkominfo Ungkap Perputaran Uang Judi Online Diprediksi Capai Rp 350 T. *detikNews*. <https://news.detik.com/berita/d-6980864/menkominfo-ungkap-perputaran-uang-judi-online-diprediksi-capai-rp-350-t>
- Hidayah, N. A., Utami, M. C., & Zukri, P. Al. (2022). Analysis of the Use of Information Technology in Distance Learning During a Pandemic Using the IS Success Model in Islamic Boarding School. 2022 10th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM), 1–7. <https://doi.org/10.1109/CITSM56380.2022.9935900>
- Ilyas Fadilah. (2023). 2,7 Juta Warga RI Main Judi Online, Perputaran Uang Tembus Rp 190 Triliun. *detikFinance*. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6968424/2-6457-juta-warga-ri-main-judi-online-perputaran-uang-tembus-rp-190-triliun>