

Remaja Melek Digital: Edukasi Bahaya Judi Online Melalui Sosialisasi dan Pendampingan

¹*Fadia Jasmine Has Shiela, ²Echa Laili Mufidah, ³Aisyah Dahlan Ramadlonniah, ⁴Iqta Robatus Solikhah, ⁵Shofi Eka Pratiwi, ⁶Dwi Novitasari
^{1,2,3,4,5,6}Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

E-mail: ¹3230022053@student.unusa.ac.id, ²3230022043@student.unusa.ac.id,
³3230022027@student.unusa.ac.id, ⁴3230022011@student.unusa.ac.id,
⁵shofieka049@student.unusa.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak— Judi online saat ini menjadi masalah serius bagi generasi muda disebabkan oleh kemudahan akses internet dan rendahnya pemahaman terkait risiko yang ditimbulkan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di sebuah sekolah menengah pertama untuk memberikan pemahaman mengenai bahaya judi online melalui sosialisasi dan pendampingan secara langsung. Kegiatan ini bersifat interaktif, meliputi penyuluhan, diskusi, dan simulasi. Penilaian hasil dilakukan berdasarkan perbandingan hasil pemahaman sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan sikap siswa terhadap ancaman judi online. Kegiatan ini perlu dilanjutkan dan dikembangkan agar kalangan generasi muda dapat memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan terhindar dari ancaman judi online.

Kata Kunci— Judi Online, Digital, Sosialisasi, Edukasi

Abstract— *Online gambling is currently a serious problem for the younger generation due to easy internet access and low understanding of the risks posed. This community service activity was carried out at a junior high school to provide an understanding of the dangers of online gambling through socialization and direct assistance. This activity is interactive, including counseling, discussion, and simulation. The assessment of the results was carried out based on the comparison of the results of understanding before and after the activity. The evaluation results show an increase in students' understanding and attitude towards the threat of online gambling. This activity needs to be continued and developed so that the younger generation can utilize technology wisely and avoid the threat of online gambling.*

Keywords— *Online Gambling, Digital, Socialization, Education*

1. PENDAHULUAN

Perubahan Teknologi secara signifikan berdampak pada cara hidup anak muda, termasuk metode mereka dalam mencari informasi dan hiburan di era digital saat ini. Remaja adalah kelompok yang sangat aktif dalam menggunakan internet dan media sosial. Berdasarkan informasi dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024), mayoritas pengguna internet berada dalam rentang usia 15 hingga 19 tahun. Namun, kemudahan akses ini tidak hanya memberikan keuntungan yang positif,

melainkan memberikan kemungkinan munculnya pengaruh buruk, seperti meningkatnya prevalensi perjudian online melalui berbagai platform digital.

Judi online semakin sulit dikendalikan karena ditampilkan dengan cara yang menarik dan menggoda di platform media sosial seperti TikTok dan Facebook. Beragam iklan atau konten promosi menawarkan janji akan hadiah besar atau keuntungan secara cepat, sehingga banyak generasi muda yang tertarik tanpa menyadari bahaya yang mengintai. Usia remaja yang ditandai dengan rasa ingin tahu dan mencoba yang tinggi, serta pengaruh teman sebaya meningkatkan kemungkinan mereka terperangkap dalam aktivitas ini (Sukmawan, Agisna, Mulia, 2024). Banyak dari mereka bahkan belum menyadari bahwa judi online adalah aktivitas ilegal yang dapat memiliki efek jangka panjang pada kesehatan mental, interaksi sosial, hingga prestasi (Suwito, 2024).

Fenomena ini menjadi semakin mengkhawatirkan karena generasi muda tidak mempunyai cukup pengetahuan mengenai literasi digital yang baik serta risiko yang terkait dengan judi online. Kurangnya pengawasan dari lingkungan sekitar, termasuk orang tua dan institusi pendidikan, memberikan kebebasan kepada generasi muda untuk menjelajahi dunia maya tanpa panduan yang tepat (Kominfo, 2024). Sangat sedikit sekolah yang menawarkan materi pembelajaran khusus terkait cara menolak judi online atau cara mengenali teknik yang digunakan oleh situs-situs ilegal. Jika tidak segera dilakukan penanganan, hal tersebut dapat mengancam masa depan generasi muda di Indonesia (Naldi, Rusdi dan Aziz, 2024).

Melihat situasi tersebut, sangat penting untuk melakukan kerja sama yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membangun sikap dan kemampuan generasi muda dalam menghadapi tantangan di dunia digital. Program sosialisasi dan dukungan menjadi metode yang sesuai untuk mengatasi kesenjangan pendidikan ini. Melalui aktivitas pengabdian masyarakat yang dilakukan secara langsung di sekolah menengah pertama (SMP), para siswa perlu menciptakan pemahaman menyeluruh tentang risiko judi online dan mengembangkan kemampuan untuk menanggapi pengaruh negatif dari lingkungan digital yang mereka hadapi (Nurmalia et al., 2024; Vebri Sugiharto et al., 2024). Kegiatan ini merupakan langkah strategis untuk melahirkan generasi yang memanfaatkan teknologi dengan cerdas, kritis, dan bijak.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan di sebuah sekolah menengah pertama (SMP) yang terletak di wilayah Sidoarjo. Proses kegiatan dimulai dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyusul jadwal, memperoleh izin, serta mengenali kebutuhan yang ada. Materi sosialisasi disusun berdasarkan penelitian terdahulu yang juga membahas terkait judi online, yang kemudian dikembangkan lagi dengan memperhatikan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui presentasi, diskusi bersama, dan simulasi menolak tawaran judi online.

Efektivitas program dinilai melalui pemahaman siswa sebelum dan sesudah dilakukannya sosialisasi. Penilaian ini mencakup indikator pemahaman siswa terkait judi online, risiko, kemampuan mengidentifikasi pemasaran, hingga sikap menolak tawaran mengikuti judi online. Aktivitas ini tidak hanya menekankan pada pendidikan satu arah, tetapi juga memprioritaskan dukungan keberlanjutan, termasuk sesi konseling dan pembentukan tim dukungan sebaya untuk memastikan dampak bekepanjangan dari kegiatan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait bahaya judi online. Dari evaluasi yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, didaotkan nilai rata-rata sebelum sosialisasi, hanya sekitar 25% pemahaman siswa terkait risiko judi online dari beberapa aspek, seperti teknologi, psikologis, dan ekonomi. Namun, setelah kegiatan sosialisasi dilakukan, persentase itu meningkat menjadi 90%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai menyadari akan bahanya judi online dan dapat membedakan antara penggunaan teknologi yang bermanfaat dan yang merugikan (Naldi et al., 2024).

Peningkatan yang signifikan ini tidak lepas dari cara penyampaian materi yang dirancang dan sesuai dengan kondisi siswa. Pendekatan diskusi dan studi kasus berhasil membuat siswa lebih aktif terlibat dalam memahami isu yang dibahas. Sebelumnya, terdapat beberapa siswa tidak menyadari bahwa bermain *game* yang menawarkan

hadiah uang melalui tautan tertentu merupakan salah satu praktik judi online. Interaksi langsung ini membantu siswa menghubungkan materi dengan kenyataan digital yang sering mereka hadapi (Suwito, 2024).

Selain peningkatan dalam pemahaman, terdapat perubahan sikap yang terlihat, yaitu banyak siswa yang dapat menunjukkan penolakan terhadap judi online setelah menyadari risikonya. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmalia et al. (2024) bahwa pendidikan yang mengutamakan pengalaman dan simulasi dapat membantu siswa dalam membuat keputusan yang lebih baik dari sisi sosial dan moral.

Melalui hasil yang sangat baik menunjukkan program sosialisasi dan pendampingan memberikan dampak besar terhadap pemahaman dan sikap siswa terhadap judi online. Metode belajar, menjadi faktor utama keberhasilan program ini. Oleh karena itu, program serupa sangat dianjurkan untuk dikembangkan oleh sekolah sebagai upaya pencegahan dan penciptaan generasi digital yang cerdas, etis, dan sehat secara mental. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 sebagai berikut.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan sosialisasi dan pendampingan (1)



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan sosialisasi dan pendampingan (2)

4. KESIMPULAN

Program penyuluhan dan bimbingan yang diadakan dalam rangka pengabdian masyarakat ini terbukti berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai risiko judi online. Hal ini terlihat dari kenaikan tingkat pemahaman siswa dari 25% menjadi 85% setelah dilakukan kegiatan sosialisasi. Hasil ini menandakan bahwa metode pemaparan yang interaktif dan relevan memiliki dampak besar dalam membentuk pola pikir serta sikap kritis remaja terhadap informasi negatif di dunia digital.

Dengan demikian, kegiatan ini layak untuk dikembangkan oleh sekolah sebagai pencegahan terhadap risiko judi online. Kerja sama antara institusi pendidikan, orang tua, mahasiswa, maupun komunitas sangat krusial untuk menciptakan lingkungan digital yang positif dan mendukung perkembangan generasi muda yang cerdas secara sosial dan moral. Pendidikan yang berkelanjutan serta pendampingan yang sesuai harus terus ditingkatkan untuk menghadapi tantangan zaman yang makin kompleks.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. “Survei Internet APJII 2024”. February 22, 2025. <https://survei.apjii.or.id/survei?emailSent=1>.
- [2] K. Kenedi, F. Faturohman, I. . Sukmawan, M. . Agisna, and O. . Mulia, “SOSIALISASI BAHAYA JUDI ONLINE DAN NARKOBA: LANGKAH AWAL MENUJU KESUKSESAN EKONOMI REMAJA”, *CDJ*, vol. 5, no. 6, pp. 10895–10900, Nov. 2024.
- [3] N. Suwito, “Dampak Hukum dan Sosial dari Judi Online di Indonesia: Tantangan dalam Penegakan Hukum,” *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, vol. 5, no. 1, pp. 82–90, Nov. 2024, doi: 10.51577/ijipublication.v5i1.623.
- [4] C. Dewangga, “Sosialisasi pencegahan judi online,” *Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Kab. Ngawi*, Nov. 14, 2024. <https://kominfo.ngawikab.go.id/sosialisasi-pencegahan-judi-online/>.
- [5] A. Naldi, M. Rusdi, and A. Aziz, “SOSIALISASI PENCEGAHAN JUDI ONLINE DI LEMBAGA PENDIDIKAN: STRATEGI EFEKTIF DI PONDOK PESANTREN MODERN DARUL HIKMAH TAMAN PENDIDIKAN ISLAM KOTA MEDAN,” *Deleted Journal*, vol. 1, no. 9, pp. 637–653, Sep. 2024, doi: 10.62335/y8wwfy42.
- [6] G. Nurmalia *et al.*, “Sosialisasi Kenakalan Remaja : Bahaya Narkoba dan Judi Online pada Karang Taruna Desa Babulang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan Lampung,” *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 4, pp. 424–434, Nov. 2024, doi: 10.61231/jp2m.v2i4.293.
- [7] N. V. Sugiharto *et al.*, “Edukasi Pencegahan Judi Online dan Narkoba Terhadap Masyarakat di Jorong Bayang Tengah,” *Deleted Journal*, vol. 2, no. 5, pp. 55–69, Sep. 2024, doi: 10.61132/ardhi.v2i5.723.