



EDUKASI JUDI ONLINE SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN DINI DI SMPN 4 NATAR

Khadijah Raihan¹, Zahwa Aurilia², Ghaban Fata Ahmad³, Aryan Danil Mirza BR⁴

^{1,4}Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

²Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, Indonesia

³Jurusan Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, Indonesia

khdijarhn@gmail.com¹, zahwaaurilia@gmail.com², ghaban24@gmail.com³, aryan.danil@feb.unila.ac.id⁴

Dikumpulkan: 27 Februari 2026; Diterima: 30 Juli 2026; Terbit/Dicetak: 31 Juli 2026

<https://doi.org/10.23960/begawi.v4i2.124>

Keywords: Online Gambling, Junior High School Students, Socialization, Digital Literacy, Early Prevention

Abstract: *The rapid advancement of information technology in the digital era has brought significant benefits to daily life; however, it has also created opportunities for misuse, including the growing prevalence of online gambling among adolescents. This phenomenon has become a serious concern as it negatively affects financial conditions, psychological well-being, social behavior, and educational performance, particularly among junior high school students. Based on relevant literature, previous studies indicate that online gambling can lead to addiction, emotional disorders, and the erosion of social values among youth. This study aims to examine efforts to prevent online gambling through educational and socialization activities conducted at SMP Negeri 4 Natar. The research employed a descriptive qualitative approach within a community service framework, with data collected through observation, interactive discussions, and participatory evaluation. The socialization activities utilized visual presentations, educational videos, two-way discussions, and interactive games to enhance student engagement. The findings reveal an increase in students' understanding and awareness of the dangers of online gambling, as reflected in their active participation and ability to identify risks and preventive measures. Overall, the study concludes that interactive educational socialization is an effective strategy for the early prevention of online gambling in school environments.*

Copyright © 2026, BEGAWI Khadijah Raihan, Zahwa Aurilia, Ghaban Fata Ahmad, Aryan Danil Mirza BR.

***Corresponding author :**

Khadijah Raihan Universitas

Lampung

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1

Bandar Lampung, 35145

Email: khdijarhn@gmail.com.

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi di era digital memberikan berbagai kemudahan, namun juga menghadirkan risiko penyalahgunaan, salah satunya melalui praktik judi online yang semakin marak di kalangan remaja. Fenomena ini menjadi perhatian serius karena berdampak pada aspek finansial, psikologis, sosial, dan pendidikan, khususnya pada pelajar tingkat SMP. Berdasarkan kajian pustaka, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa judi online berpotensi menimbulkan ketergantungan, gangguan emosi, serta melemahkan nilai-nilai sosial remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya pencegahan judi online melalui kegiatan edukasi dan sosialisasi di SMP Negeri 4 Natar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif melalui kegiatan pengabdian masyarakat, dengan teknik penggalan data berupa observasi, diskusi interaktif, dan evaluasi partisipatif. Sosialisasi dilaksanakan menggunakan media presentasi visual, video edukatif, diskusi dua arah, serta permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap bahaya judi online, ditandai dengan partisipasi aktif dan kemampuan siswa mengidentifikasi risiko serta langkah pencegahan. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa edukasi berbasis interaktif efektif sebagai upaya pencegahan dini judi online di lingkungan sekolah.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi memberikan kemudahan manusia untuk mendapatkan informasi dalam waktu singkat (Solihin et al 2025). Kehadiran teknologi membawa banyak manfaat dalam kehidupan manusia modern melalui berbagai perangkat yang membantu mempermudah aktivitas sehari-hari, baik dalam hal komunikasi, pendidikan, maupun kegiatan ekonomi. Namun, di balik berbagai kemudahan tersebut, perkembangan teknologi juga membuka peluang penyalahgunaan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, salah satunya melalui praktik perjudian secara daring. Dalam permainan judi online, seluruh proses dilakukan secara online, baik pertemuan antar pemain, proses permainan, hingga transaksi keuntungan. Para penjudi dan bandar diuntungkan dengan sistem judi online, karena dianggap lebih bersifat privasi sehingga risiko tertangkap aparat hukum lebih kecil dibandingkan judi konvensional (Widhiatanti & Tobing, 2024).

Fenomena judi online di kalangan remaja, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), semakin mengkhawatirkan. Dengan berjalannya waktu, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan berbagai bentuk (Susanti, 2021). Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (2024), jumlah anak yang terlibat dalam kegiatan judi online menunjukkan angka yang fantastis, menandakan bahwa ini bukan hanya sekadar masalah individu, tetapi juga tantangan sosial yang serius. Judi online tidak hanya merugikan aspek finansial, tetapi juga berdampak negatif pada perkembangan sosial dan psikologis remaja. Secara kuantitatif, PPATK mencatat bahwa hingga Oktober 2025 nilai perputaran uang dalam aktivitas judi online mencapai sekitar Rp155 triliun. Selain itu, ditemukan pula sekitar 2% pemain judi online berasal dari kelompok usia di bawah 10 tahun atau setara dengan kurang lebih 80.000 anak yang telah terpapar. Data ini mempertegas bahwa judi online telah menasar kelompok usia yang sangat rentan dan membutuhkan perhatian serta langkah pencegahan yang lebih komprehensif.

Sejumlah penelitian turut memperkuat kekhawatiran tersebut. Rohmah dan Khodijah (2024) menyebutkan bahwa judi online dan pinjaman online dapat menjerat remaja dalam lingkaran ketergantungan yang sulit dihentikan. Penelitian Sahputra et al. (2022) juga mengungkapkan adanya dampak psikologis seperti kecemasan dan gangguan emosi yang berpengaruh terhadap proses belajar serta hubungan sosial remaja. Selain itu, Zurohman et al. (2017) menyoroti bahwa keterlibatan remaja dalam judi online berpotensi mengikis nilai-nilai sosial yang seharusnya menjadi dasar perilaku generasi muda. Upaya pencegahan judi online di kalangan pelajar, seperti yang dijelaskan oleh Sahri dan Kustiawan (2023), memerlukan peran aktif dari lembaga pendidikan dan keluarga. Bimbingan agama dan pendidikan karakter merupakan strategi yang dapat diterapkan untuk membentuk kesadaran remaja mengenai bahaya judi online. Selain itu, kontrol sosial yang kuat dalam masyarakat, seperti yang dibahas oleh Susanti (2021), juga diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pencegahan.

Dampak judi online tidak hanya dirasakan pada aspek psikologis dan sosial, tetapi juga berpengaruh terhadap kondisi ekonomi keluarga. Tidak sedikit remaja yang kehilangan uang saku, terlibat utang, hingga mengalami tekanan mental seperti stres dan kecemasan. Secara sosial, kebiasaan ini juga berpotensi merusak hubungan antarindividu dan menurunkan nilai moral di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, edukasi serta sosialisasi mengenai bahaya judi online perlu dilakukan secara berkelanjutan, khususnya pada siswa sekolah menengah pertama.

Dari segi hukum perjudian online telah diatur dalam Pasal 27(3) UU ITE NO.11/2008 menyatakan bahwa: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa izin menyebarkan, mentransmisikan, atau dengan cara lain menghasilkan informasi atau dokumen elektronik yang berupa “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)” (Budiman, 2021).

Saat ini, judi online menjadi masalah yang semakin serius, terutama di kalangan remaja. Setelah melakukan observasi di Desa Branti Raya, Kecamatan Natar, Lampung, penulis mendapatkan fakta yang mengkhawatirkan, banyak warga, termasuk para remaja, yang terlibat dalam aktivitas ini. Kunjungan penulis ke rumah kepala dusun mengungkapkan bahwa judi online sudah menjadi hal yang biasa, dan ini perlu perhatian kita semua. Secara sosial, judi online dapat merusak hubungan antarwarga dan menurunkan nilai-nilai moral yang seharusnya dijunjung tinggi. Oleh karena itu, penting untuk melakukan sosialisasi mengenai bahaya judi online, terutama di kalangan remaja SMP. Dengan edukasi yang tepat, kita bisa membantu mereka memahami risiko yang ada dan menjauhkan diri dari aktivitas yang merugikan ini.

Berangkat dari masalah tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji berbagai upaya pencegahan judi online di kalangan pelajar SMP dengan mengacu pada temuan lapangan serta dukungan kajian literatur yang relevan. Diharapkan pembahasan ini dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai strategi pencegahan yang dapat diterapkan guna melindungi remaja dari dampak negatif perjudian daring.

METODE

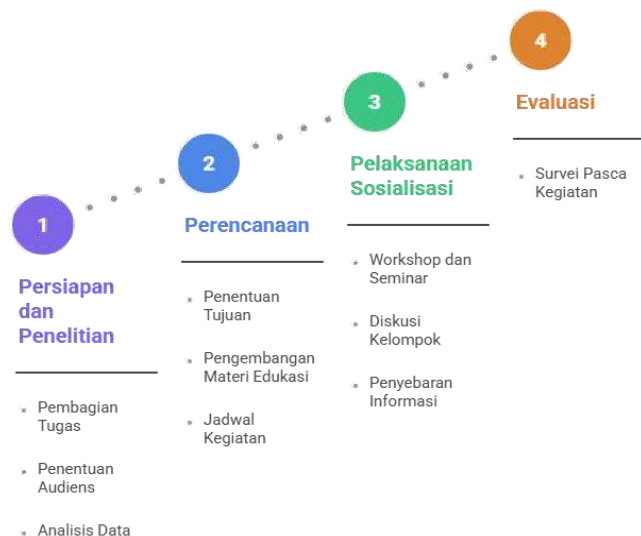
Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Service Learning* dengan pendekatan *Community Education*. Menurut Setyowati & Permata (2018), *service learning* adalah salah satu pendekatan dalam pengajaran yang menggabungkan tujuan akademik dan upaya menumbuhkan kesadaran dalam memecahkan persoalan masyarakat secara langsung. *Service learning* dapat digunakan sebagai pendekatan proses pembelajaran yang mengintegrasikan capaian akademik dan pendidikan karakter peserta didik (Setyowati & Permata, 2018). Metode ini dipilih karena selaras dengan tujuan kegiatan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman nyata.

Melalui pendekatan edukasi masyarakat, kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara partisipatif dan kontekstual dengan menyesuaikan materi pada kebutuhan serta kondisi peserta. Proses pembelajaran dikemas melalui diskusi dua arah, penggunaan media visual, dan aktivitas interaktif sehingga peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman dan kesadaran kritis terhadap bahaya judi online. Integrasi kedua pendekatan tersebut memungkinkan terciptanya pembelajaran yang bermakna sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam upaya pencegahan dini di lingkungan sekolah.

Pemilihan SMPN 4 Natar sebagai lokasi kegiatan sosialisasi didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, SMPN 4 Natar merupakan sekolah menengah pertama yang siswanya berada pada usia remaja awal, yaitu kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh penggunaan internet dan media digital, termasuk paparan judi online. Pada fase ini, siswa masih dalam proses pembentukan karakter dan pola perilaku, sehingga kegiatan edukasi dan pencegahan sejak dini dinilai sangat tepat untuk diberikan.

Kedua, SMPN 4 Natar memiliki jumlah siswa yang cukup besar dan berasal dari latar belakang sosial yang beragam. Kondisi ini memungkinkan kegiatan sosialisasi menjangkau lebih banyak peserta sekaligus memberikan dampak yang lebih luas. Selain itu, akses siswa terhadap gawai dan internet yang semakin mudah menjadi alasan penting perlunya peningkatan literasi digital agar mereka mampu menggunakan teknologi secara bijak. Ketiga, pihak sekolah memberikan dukungan dan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Kerja sama yang baik dengan sekolah memudahkan proses perizinan serta pelaksanaan kegiatan, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara optimal oleh siswa. Dengan mempertimbangkan aspek usia, kondisi lingkungan, serta dukungan institusi, SMPN 4 Natar dinilai sebagai lokasi yang tepat untuk pelaksanaan sosialisasi bahaya judi online. Agar rencana kegiatan bisa berjalan dengan lancar, tentu perlu ada persiapan yang matang dari awal. Persiapan yang baik akan membuat proses pelaksanaan jadi lebih mudah sekaligus membantu mengetahui hal-hal apa saja yang perlu dilakukan, sehingga kegiatan yang dijalankan bisa memberi manfaat bagi remaja.

Langkah-langkah dalam perencanaan pelaksanaan kegiatan



Gambar 1. Langkah-Langkah dalam Perencanaan Pelaksanaan Kegiatan

Dalam proses perancangan pelaksanaan akan dilakukan 4 langkah yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut. Tahap persiapan dan penelitian merupakan langkah awal yang menentukan arah pelaksanaan program. Pada tahap ini dilakukan pembentukan tim pelaksana dengan pembagian tugas yang jelas, dilanjutkan dengan pengumpulan data lapangan melalui observasi, survei, dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi masyarakat sasaran. Data yang diperoleh dianalisis guna memastikan materi dan strategi yang disusun relevan dengan kondisi sosial budaya peserta.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap perencanaan difokuskan pada penyusunan tujuan kegiatan, materi edukasi, serta aspek teknis pelaksanaan, seperti penentuan lokasi, waktu, anggaran, dan susunan acara. Tahap pelaksanaan dilakukan secara partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, dan pemanfaatan media visual agar peserta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap evaluasi dilaksanakan untuk menilai efektivitas kegiatan melalui umpan balik peserta dan evaluasi internal tim, yang digunakan sebagai dasar perbaikan serta pengembangan program ke depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Januari 2026, di SMP Negeri 4 Natar, Lampung Selatan. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa KKN Universitas Lampung. Sosialisasi ini memberikan pemahaman mendalam tentang bahaya judi online dan untuk meningkatkan kesadaran dini serta pencegahan sejak dini. Pada tahap pengenalan, tim pengabdian memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan kegiatan agar peserta memahami maksud diadakannya sosialisasi. Suasana yang awalnya canggung menjadi lebih cair setelah dilakukan *ice breaking* singkat sehingga peserta lebih nyaman dan berani berinteraksi. Pada sesi penyampaian materi, tim menggunakan media presentasi berwarna merah dan kuning yang menjelaskan pengertian judi online beserta jenis-jenisnya, seperti slot online, togel online, sabung ayam online, casino online, domino online, judi bola online, poker online, dan sepak bola online (Firnando & Legowo, 2021). Pemateri juga menguraikan alasan judi online menarik bagi remaja serta berbagai dampak negatifnya, mulai dari kerugian finansial, gangguan emosi, penurunan prestasi belajar, hingga masalah sosial. Dampak psikis yang muncul antara lain sulit mengontrol emosi, mudah marah, berkata kasar, membanting barang saat kalah, serta kondisi fisik yang menurun seperti mata merah dan pusing akibat terlalu lama bermain (Sahputra et al., 2022). Dari sisi ekonomi, kekalahan membuat uang habis dan memicu perilaku berutang (Shabur et al., 2022), bahkan berpotensi mendorong tindakan kriminal seperti mencuri demi kembali bermain (Lubis et al., 2022).



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Photo Bersama Kegiatan Sosialisasi

Materi disampaikan dengan bahasa sederhana dan contoh situasi sehari-hari agar mudah dipahami, serta diperkuat dengan pemutaran video singkat yang menggambarkan risiko dan konsekuensi judi online. Sesi tanya jawab menunjukkan peningkatan pemahaman peserta, terlihat dari pertanyaan mengenai cara menolak ajakan teman dan mengenali aplikasi berbahaya. *Ice breaking* kedua dilakukan untuk mengembalikan fokus sebelum permainan kelompok yang bertujuan membangun kerja sama dan keberanian berbicara.

Peserta yang aktif dan kelompok pemenang diberikan hadiah sederhana sebagai bentuk apresiasi, serta perwakilan kelompok diminta berbagi pendapat di depan kelas. Kegiatan ini efektif meningkatkan rasa percaya diri dan membuat suasana lebih hidup, terlebih beberapa siswa juga antusias membagikan pengalaman tentang keluarga atau teman yang terjerumus judi online sebagai contoh nyata bahayanya. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang dikombinasikan dengan presentasi visual, video, diskusi, dan permainan interaktif mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta mengenai bahaya judi online. Peserta tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Pendekatan yang santai namun tetap edukatif membuat materi lebih mudah diterima dan tidak terasa membosankan, sehingga tujuan sosialisasi untuk menumbuhkan kesadaran sejak dini dapat tercapai dengan baik. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang komunikatif mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa secara signifikan (Subagiyo et al., 2024). Salah satu temuan signifikan dalam kegiatan ini muncul pada sesi diskusi dan tanya jawab dua arah. Berdasarkan interaksi mendalam dengan para siswa, terungkap fakta empiris bahwa paparan judi online di lingkungan siswa sangatlah tinggi.

Banyak siswa secara terbuka menceritakan pengalaman pribadi terkait anggota keluarga mereka yang terjerat aktivitas judi online. Pengakuan para siswa mengenai dampak yang mereka rasakan langsung akibat perilaku keluarga tersebut mengonfirmasi observasi awal bahwa judi online telah menjadi fenomena yang lazim di lingkungan sekitar. Hal ini memvalidasi urgensi program preventif di sekolah tersebut. Fenomena ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Susanti (2021), yang menyatakan bahwa seiring berjalannya waktu, perjudian berevolusi dengan berbagai mekanisme yang semakin mudah diakses, sehingga kontrol sosial menjadi lemah. Fakta bahwa siswa mampu menceritakan dampak yang dialami keluarga mereka menunjukkan bahwa judi online bukan lagi sekadar masalah individu pemain, melainkan telah menjadi masalah sistemik yang merusak struktur sosial keluarga.



Gambar 4. Penyerahan Poster Stop Judi Online kepada Pihak Sekolah

Melalui sosialisasi ini, masyarakat mulai menyadari pentingnya menjaga diri dan keluarga dari pengaruh judi online, serta peran vital pemuda dalam pembangunan desa serta meningkatkan pengetahuan dan kesadaran publik terhadap risiko judi online (Nurhidayanti et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh Kadafi (2025), yang menunjukkan keberhasilan dalam menumbuhkan sikap resistensi serta mendorong peserta untuk berperan sebagai agen perubahan di lingkungan sekitarnya.

Ke depan, kegiatan sosialisasi ini diharapkan tidak hanya berhenti sebagai penyampaian informasi semata, tetapi mampu membentuk kesadaran dan sikap tegas peserta dalam menolak segala bentuk judi online. Melalui pemahaman yang telah diberikan, diharapkan siswa dapat menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah maupun keluarga dengan saling mengingatkan dan memberikan contoh perilaku bijak dalam menggunakan teknologi digital. Selain itu, kegiatan serupa diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan pihak sekolah, orang tua, dan instansi terkait agar upaya pencegahan dapat berjalan lebih komprehensif dan konsisten. Dengan demikian, tercipta lingkungan belajar yang sehat, aman, dan bebas dari pengaruh negatif judi online, sehingga siswa dapat lebih fokus mengembangkan potensi akademik maupun non akademik secara optimal.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital memberikan berbagai kemudahan bagi kehidupan manusia, namun di sisi lain juga menghadirkan risiko penyalahgunaan, salah satunya melalui praktik judi online. Berdasarkan hasil kajian dan pelaksanaan sosialisasi, dapat disimpulkan bahwa judi online merupakan ancaman serius bagi remaja, khususnya pelajar SMP, karena berdampak pada aspek finansial, psikologis, sosial, dan pendidikan. Tingginya nilai perputaran uang judi online serta keterlibatan anak-anak usia sekolah menunjukkan bahwa permasalahan ini memerlukan perhatian dan penanganan yang berkelanjutan.

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai bahaya judi online serta mendorong kesadaran untuk menjauhi aktivitas tersebut. Melalui metode penyampaian yang interaktif, penggunaan media visual, serta diskusi dan permainan pendukung, peserta menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, upaya pencegahan judi online perlu terus diperkuat melalui peran aktif sekolah, keluarga, dan masyarakat dengan menekankan edukasi, literasi digital, serta pembentukan karakter sejak dini. Pendekatan yang terintegrasi diharapkan dapat menjadi langkah efektif dalam melindungi remaja dari dampak negatif judi online dan menciptakan lingkungan yang lebih aman dan sehat.

Ke depan, program ini dapat dikembangkan melalui program yang lebih berkelanjutan dan melibatkan lingkup yang lebih luas, misalnya pelatihan literasi keuangan digital bagi orang tua/keluarga siswa mengingat banyak siswa mengaku anggota keluarganya juga terpapar judi online, pembentukan kader "*peer educator*" remaja agar edukasi dapat terus disebarkan ke teman sebaya, pendampingan psikoedukasi bagi siswa yang terdampak kondisi keluarga, perluasan materi ke literasi digital secara umum (termasuk bahaya pinjaman online ilegal), pelatihan guru sebagai *first responder* untuk deteksi dini, kerja sama multi-pihak yang lebih formal antara universitas, sekolah, desa, dan instansi terkait, serta evaluasi dampak jangka panjang melalui survei atau FGD *follow-up* untuk mengukur retensi pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Branti Raya, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, atas dukungan dan izin yang diberikan sehingga kegiatan dan program kerja dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Natar beserta seluruh siswa SMP Negeri 4 Natar atas kerja sama dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman KKN Branti Raya Periode 1 yang telah berkontribusi, bekerja sama, dan saling mendukung dalam menyelesaikan seluruh rangkaian program kerja.

REFERENSI

- Budiman, A. A. (2021). Mengatur ulang kebijakan pidana di ruang siber: Studi tentang penerapan UU ITE di Indonesia. Institute for Criminal Justice Reform.
- Firmando, S. (2021). Motif Judi Online (Remi Poker) Sebagai Tumpuhan Mata Pencarian Keluarga di Kelurahan Wiyung, Surabaya. *Paradigma*, 10(1).
- Frans Cahya Aji, & Rifa'i. (2023). Behavior Remaja Pedesaan Yang Mengalami Ketergantungan Bermain Game Online High Domino. *Jurnal Ilmiah Idea*, 2(1), 61–76. <https://doi.org/10.36085/idea.v2i01.5333>
- Kadafi, M. (2025). Penyuluhan Bahaya Narkoba dan Judi Online di Dayah Miftahus Salam Aceh Besar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (1), 367–371. <https://doi.org/10.61159/bisma.v3i1.299>
- Lubis, A. A., Saleh, A., & Marsa, Y. J. (2022). The Phenomenon of Online Gambling Under The Guise of Online Games Among College Student. *Journal of Humanities and Social Studies*. 6 (3). 363-367
- Nurhidayanti, R., Cesarianti, F. M., Samsuto, S., & Sirait, T. M. (2024). Peningkatan Kapasitas Masyarakat dalam Pencegahan Judi Online di Desa Kalibaru, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara Tahun 2024. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3 (3), 246–253. <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v3i3.3139>.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024, July 26). GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. Diakses 5 Februari 2026, dari <https://www.pptk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-%20online..>
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 139–156. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Sahri, A., & Kustiawan, W. (2023). Perananan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online pada Kalangan Remaja di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 513-525. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3301>
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service learning: Mengintegrasikan tujuan akademik dan pendidikan karakter peserta didik melalui pengabdian kepada masyarakat. *Buletin Psikologi*, 1(2), 143–192. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>
- Shabur, M. I. A., Marnelly, T. R., & Resdati. (2022). Judi Sepak Bola Online pada Kalangan Mahasiswa Muslim di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*. 1 (7). 1623-1631.
- Solihin, O., Firmansyah, D., Abdullah, A. Z., & Dhahiyat, A. P. (2025). Pemanfaatan AI dalam Analisis Isi Digital: Studi Kasus Komentar Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 117-129.
- Subagiyo, M., Suni, U. M., Gunawan, A., Solihah, R. A., Abdurrahman, U. I. N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). Menanamkan Konsep Pengelolaan Keuangan Bijak untuk Generasi Muda melalui Literasi Keuangan. 2(3), 600–605.
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak judi online pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance: Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91–108. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Zurohman, A., Pudji Astuti, T., & Sanjoto, T. (2017). 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. <https://doi.org/10.15294/jess.v5i2.14081>