

Sosialisasi dan Edukasi Hukum sebagai Upaya Preventif Maraknya Judi Online di Kalangan Remaja

Fristia Berdian Tamza¹, Dona Raisa Monica², Budi Rizki Husin³, Deni Achmad⁴, Rachel Sophia Joy Aprilia Gultom⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Lampung

*Corresponding author, e-mail: fristia.berdian@fh.unila.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi hukum preventif dalam rangka meningkatkan pemahaman, kesadaran hukum, serta literasi digital siswa-siswi SMP Global Madani Bandar Lampung. Kebaruan program ini terletak pada integrasi edukasi hukum, peningkatan literasi digital, dan pendekatan preventif berbasis interaktif. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tahapan persiapan, komunikasi dengan pihak sekolah, survei lokasi, hingga pelaksanaan sosialisasi dan penyuluhan hukum. Materi kegiatan mencakup pemaparan mengenai norma hukum dan peraturan perundang-undangan terkait tindak pidana judi online, serta strategi pencegahan dan penanganan dampak kecanduan judi online di kalangan remaja. Pelaksanaan kegiatan dilakukan intens selama 3 bulan dengan melibatkan 32 peserta yang terdiri atas siswa kelas VIII dan IX SMP dengan pemateri yakni penulis. Kegiatan dilaksanakan secara interaktif melalui sesi tanya jawab dan diskusi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi meningkatkan pengetahuan dan kesadaran hukum siswa. Hal ini tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam diskusi serta pemahaman yang ditunjukkan melalui pertanyaan-pertanyaan kritis. Hasil presentase menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 46% setelah mengikuti kegiatan edukasi hukum dan literasi digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, rata-rata pemahaman siswa berada pada angka 35% (*pre-test*), sedangkan setelah kegiatan meningkat menjadi 81% (*post-test*) menggunakan indikator pertanyaan mengenai mengenai judi online, *cyber crime*, dampak hukum, dan literasi digital. Evaluasi dari pihak sekolah juga menegaskan bahwa kegiatan ini bermanfaat sebagai upaya preventif dalam mencegah maraknya praktik judi online di lingkungan pendidikan. Kontribusi positif ini dapat meningkatkan penguatan literasi hukum dan digital siswa, sekaligus menegaskan peran Universitas Lampung dalam mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat.

Kata Kunci: Edukasi hukum; Judi online; Remaja.

Abstract

This community engagement program aimed to provide preventive legal education in order to enhance legal awareness, understanding, and digital literacy among students of Global Madani Junior High School, Bandar Lampung, concerning the dangers of online gambling. The novelty of this program lies in the integration of legal education, digital literacy enhancement, and an interactive preventive approach targeting secondary school students as a vulnerable group exposed to online gambling practices. The implementation method consisted of several stages, including preparation, coordination with the school, site surveys, and the execution of legal socialization and counseling activities. The educational materials covered legal norms and regulations related to online gambling offenses, as well as preventive strategies and measures to address the impacts of online gambling addiction among adolescents. The program was conducted intensively over a three-month period involving 32 participants consisting of eighth- and ninth-grade junior high school students, with the authors serving as facilitators and speakers. The activities were carried out interactively through discussion and question-and-answer sessions. The results demonstrated that the socialization activities significantly improved students' legal awareness and understanding. This was reflected in the active participation of students during discussions and their critical questions concerning the legal implications of online gambling. The findings revealed a 46% increase in students' level of understanding after participating in the legal education and digital literacy program on the dangers of online gambling. Prior to the activity, the average level of students' understanding was 35% based on the pre-test results, which subsequently increased to 81% in the post-test. The assessment indicators included questions related to online gambling, cybercrime, legal

consequences, and digital literacy. Evaluation from the school further confirmed that the program was beneficial as a preventive effort to reduce the spread of online gambling practices within educational environments. This positive contribution strengthened students' legal and digital literacy while also affirming the role of Universitas Lampung in implementing the Tri Dharma of Higher Education, particularly in the field of community service.

Keywords: Law education; Online gambling; Teenagers.

How to Cite: Tamza, F. B. et al. (2026). Sosialisasi dan Edukasi Hukum sebagai Upaya Preventif Maraknya Judi Online di Kalangan Remaja. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 467-478.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial, budaya, hingga sistem pendidikan di Indonesia (Santosa, 2020). Di tengah kemajuan tersebut, remaja sebagai *digital native* menjadi kelompok paling aktif dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital, khususnya internet dan media sosial. Namun, seiring dengan terbukanya akses teknologi secara luas, muncul pula tantangan besar berupa peningkatan risiko penyalahgunaan teknologi, salah satunya adalah keterlibatan remaja dalam praktik judi online (Lestari, 2021).

Dalam kerangka hukum dan sosial, praktik judi online dikategorikan sebagai bentuk kejahatan siber (*cyber crime*) yang terus berkembang seiring masifnya penggunaan teknologi informasi (Azis et al., 2025). *Cyber crime* secara umum didefinisikan sebagai tindak pidana yang dilakukan melalui atau terhadap sistem komputer dan jaringan internet, dan mencakup berbagai jenis kejahatan termasuk penipuan digital, peretasan, serta perjudian daring (Santosa, 2020). Dalam konteks ini, judi online menjadi salah satu bentuk penyimpangan digital (NU Online, 2024) yang merusak tatanan sosial dan hukum, karena tidak hanya melanggar norma hukum positif, tetapi juga berdampak pada stabilitas sosial dan moral masyarakat, khususnya generasi muda (Benny, 2025).

Judi online merupakan salah satu contoh dari kejahatan siber (*cyber crime*) yang saat ini marak terjadi dan mengancam tatanan sosial serta mental terhadap generasi muda. Praktik ini tidak hanya melibatkan aspek pelanggaran hukum, tetapi juga berdampak pada degradasi moral, kecanduan (Fitria & Gunawan, 2023), disfungsi sosial, serta berpotensi mendorong tindak kriminal lanjutan seperti pencurian, penipuan, hingga kekerasan berbasis digital (Pratama & Zulfa, 2022). Hal ini dikarenakan mudahnya akses yang didapatkan terhadap platform judi online melalui media sosial dan aplikasi game yang terselubung. Pengawasan dan literasi digital yang minim dari lingkungan keluarga dan sekolah menyebabkan remaja menjadi sangat rentan untuk terekspos. Kecenderungan remaja sebagai kelompok rentan terhadap paparan judi online disebabkan oleh tingginya akses terhadap internet tanpa kontrol memadai, serta rendahnya pemahaman mengenai batasan hukum dalam ruang digital. Penelitian menunjukkan bahwa anak dan remaja cenderung melihat judi online sebagai permainan daring biasa yang menyenangkan, tanpa menyadari bahwa di baliknya terdapat potensi kecanduan, eksploitasi ekonomi, hingga kerentanan hukum (Solihin & Kartika, 2021). Hal ini diperkuat oleh survei Kementerian Kominfo tahun 2022 yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital remaja Indonesia berada pada kategori sedang, namun aspek keamanan digital masih sangat lemah.

Berdasarkan data dari Kepolisian Daerah Lampung tahun 2023, terdapat lebih dari 120 laporan kasus terkait judi online, dan sebagian besar pelaku maupun korbannya berada pada rentang usia remaja hingga dewasa muda. Judi online kerap dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang menawarkan hadiah uang tunai, dan dapat diakses dengan mudah melalui ponsel pintar tanpa harus memiliki kartu identitas resmi (Pasaribu, 2022). Modus-modus semacam ini menyebabkan remaja tertarik untuk mencoba tanpa memahami bahwa mereka sedang terlibat dalam tindak pidana. Praktik judi online secara hukum sudah diatur dan dikategorikan sebagai perbuatan melanggar hukum hingga memiliki regulasi tersendiri, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang menyebutkan larangan terhadap distribusi dan akses informasi yang mengandung muatan perjudian (Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik). Pasal 303 KUHP sendiri juga secara tegas mengatur ketentuan pidana bagi pelaku perjudian dalam bentuk apapun, termasuk berbasis digital.

Pemahaman hukum mengenai kejahatan digital di kalangan remaja masih sangat kurang hingga saat ini. Kegiatan akademik maupun non-akademik yang dilakukan di luar lingkungan rumah mengakibatkan meningkatnya kekhawatiran orang tua dan guru terhadap penggunaan gawai dan internet yang secara bebas dapat diakses siswa selaku remaja tanpa pengawasan. Pemahaman terhadap konsekuensi hukum dari pelanggaran siber merupakan akibat dari minimnya literasi digital yang dimiliki siswa dalam membedakan konten digital yang legal dengan yang ilegal.

Beberapa artikel dan penelitian sebelumnya telah membahas fenomena judi online di kalangan remaja, baik dari perspektif sosiologi, hukum, psikologi, maupun literasi digital. Penelitian (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023) aspek kecanduan judi online pada remaja dengan pendekatan sosiologis dan fenomenologis. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa faktor ekonomi, lingkungan pertemanan, dan pembelajaran menjadi penyebab utama remaja terlibat dalam judi online, serta menimbulkan dampak berupa gangguan kesehatan mental, permasalahan finansial, hingga potensi tindakan kriminal. Selanjutnya, penelitian kedua (Riski, 2024) lebih menitikberatkan pada faktor sosial, kognitif, persepsi, serta pengaruh media sosial terhadap meningkatnya praktik judi online di kalangan generasi muda. Riski dkk menekankan bahwa kemudahan akses teknologi dan rendahnya kesadaran hukum menjadi faktor penting yang mendorong meningkatnya perilaku perjudian online. Selain itu, penelitian tersebut juga menguraikan dampak judi online terhadap nilai material, hubungan sosial, dan kesehatan mental remaja.

Penelitian Nadhifa et al. (2024) menekankan pentingnya penegakan hukum, edukasi hukum, dan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi online. Penelitian menjelaskan bahwa lemahnya pengawasan dan minimnya pemahaman remaja mengenai konsekuensi hukum menjadi tantangan utama dalam pemberantasan judi online di era digital. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebagian masih berfokus pada analisis faktor penyebab, dan dampak sosial, psikologis, serta aspek penegakan hukum secara umum, belum mengintegrasikan pendekatan edukasi hukum, peningkatan literasi digital, dan pencegahan perilaku adiktif secara simultan dalam bentuk kegiatan pengabdian berbasis interaktif di lingkungan sekolah. Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat gap pengabdian berupa belum optimalnya model edukasi preventif yang menggabungkan aspek hukum, sosial, dan literasi digital secara terpadu pada kalangan remaja sekolah. Oleh karena itu, kegiatan ini memiliki kebaruan dalam bentuk pendekatan yang terintegrasi yang tidak hanya memberikan pemahaman normatif mengenai larangan judi online, tetapi juga menanamkan kesadaran kritis kepada pelajar mengenai penyalahgunaan teknologi digital dan dampak psikologis perilaku adiktif.

Data awal dari pihak sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses aktif terhadap internet dan media sosial melalui *smartphone* pribadi, namun belum pernah memperoleh edukasi khusus mengenai implikasi hukum judi online dan risiko *cyber crime*. Kondisi ini menunjukkan pentingnya intervensi preventif berbasis edukasi hukum sejak dini. Dengan demikian, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman hukum, kesadaran digital, dan kemampuan preventif siswa terhadap bahaya judi online.

Strategi yang dapat dilakukan untuk pendekatan kepada masyarakat secara nyata terkait permasalahan tersebut adalah intervensi berbasis edukasi hukum dan literasi digital yang menyasar langsung pada kelompok usia remaja. Salah satu sekolah yang menjadi mitra strategis dalam kegiatan pengabdian ini adalah SMP Global Madani Bandar Lampung. Sekolah ini memiliki komitmen terhadap pendidikan karakter dan penguatan moral siswa, namun di sisi lain menghadapi tantangan nyata berupa kecenderungan siswa dalam menggunakan *Smartphone* secara bebas, terutama di luar jam sekolah, yang berpotensi mengarah pada aktivitas digital berisiko tinggi. Kebutuhan untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa mengenai bahaya judi online, dampak sosial-hukum, serta strategi pencegahannya menjadi sangat penting dan mendesak. Selain sebagai tindakan preventif terhadap potensi keterlibatan siswa dalam aktivitas ilegal, kegiatan ini juga bertujuan membentuk kesadaran hukum sejak dini agar siswa dapat bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab permasalahan terkait meningkatnya kasus judi online di kalangan remaja, khususnya siswa SMP, yang berpotensi menimbulkan dampak kriminalitas dan penyalahgunaan teknologi. Rancangan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif, di mana tim pengabdian tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga melibatkan peserta dalam diskusi interaktif agar tercipta pemahaman yang lebih mendalam (Zunaidi, 2024). Pemilihan responden atau khalayak sasaran dilakukan dengan mempertimbangkan kelompok usia yang paling rentan terhadap paparan judi online, yaitu remaja tingkat SMP. Dalam hal ini, SMP Global Madani dipilih sebagai mitra karena merupakan institusi pendidikan yang

memiliki visi membentuk karakter peserta didik yang berintegritas, serta terbuka terhadap kerja sama akademik dengan perguruan tinggi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu sejak Juli 2025 s.d. Oktober 2025. Peserta kegiatan berjumlah 32 orang yang terdiri atas siswa kelas VIII dan IX SMP dengan rentang usia 14–16 tahun. Kegiatan dilaksanakan oleh tim peneliti dan anggota peneliti yang terdiri dari Fristia Berdian Tamza, Dona Raisa Monica, Budi Rizki, Deni Achmad, dan Rachel Sophia. Tim bertindak sebagai pemateri dalam proses diskusi dan evaluasi kegiatan. Metode pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (i) tahap persiapan berupa koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi, dan survei lokasi; (ii) tahap pelaksanaan berupa penyampaian materi edukasi hukum dan literasi digital secara interaktif; (iii) tahap evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*; serta (iv) tahap pelaporan dan penyusunan luaran kegiatan. Instrumen evaluasi yang digunakan berupa kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 10 pertanyaan terkait pemahaman siswa mengenai definisi judi online, dampak hukum, *cyber crime*, sanksi pidana, serta strategi pencegahan penyalahgunaan teknologi. Indikator keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan peningkatan skor pemahaman peserta minimal sebesar 35% setelah kegiatan dilaksanakan.

Bahan yang digunakan meliputi modul edukasi berisi materi mengenai definisi judi online, regulasi hukum terkait *cyber crime*, dampak sosial-psikologis, serta strategi pencegahan. Alat yang digunakan dalam kegiatan berupa perangkat multimedia (LCD proyektor, laptop, dan pengeras suara) yang mendukung efektivitas penyuluhan. Desain alat presentasi disusun secara interaktif, dengan tampilan infografis, video singkat, dan kuis sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Produktivitas penggunaan alat ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan, serta penyebaran kuesioner sederhana sebelum dan sesudah sosialisasi untuk mengukur perubahan pengetahuan dan sikap mereka terhadap judi online. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-komparatif, yaitu dengan membandingkan kondisi pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan, serta mencatat respon dari pihak mitra terhadap pelaksanaan program.

Tahap persiapan dimulai dengan melakukan komunikasi intensif antara tim pengabdian dengan pihak SMP Global Madani dan pihak-pihak terkait. Komunikasi ini bertujuan untuk membangun kesepahaman mengenai urgensi pencegahan judi online serta untuk menyepakati bentuk kegiatan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, dilakukan survei lokasi untuk menilai ketersediaan fasilitas pendukung kegiatan, sekaligus untuk memastikan bahwa kegiatan dapat berjalan secara efektif dan kondusif.

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan, berupa kegiatan sosialisasi dan penyuluhan. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pengajaran interaktif dengan memanfaatkan media presentasi (Hayya, 2023), diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab. Materi yang diberikan mencakup pemahaman tentang judi online sebagai bentuk *cyber crime*, dampaknya terhadap perkembangan remaja, serta strategi pencegahan melalui peningkatan literasi digital dan penguatan karakter. Dengan demikian, tujuan kegiatan sesuai dengan judul, yakni sebagai bentuk pengembangan akademik sekaligus perlindungan sosial bagi siswa SMP Global Madani. Setelah pelaksanaan sosialisasi, dilakukan evaluasi melalui diskusi reflektif bersama siswa, guru pendamping, serta perwakilan mitra. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penyampaian materi, tingkat pemahaman siswa, serta hambatan yang mungkin muncul dalam penerapan pencegahan judi online di lingkungan sekolah maupun keluarga. Bagi mitra, evaluasi memberikan gambaran nyata tentang tantangan edukasi di kalangan remaja. Bagi tim pengabdian, evaluasi menjadi sarana perbaikan metode dalam pengabdian berikutnya. Sedangkan bagi Universitas Lampung, hasil evaluasi ini memperkuat kontribusi akademik dan sosial universitas dalam menjawab isu-isu aktual di masyarakat.

Tahap akhir adalah penyusunan laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban administratif kepada Universitas Lampung. Laporan ini tidak hanya mendokumentasikan proses pelaksanaan, tetapi juga memuat analisis hasil kegiatan, capaian tujuan, serta rekomendasi tindak lanjut bagi mitra dan lembaga pendidikan yang lebih luas. Pelaporan juga menjadi bagian dari komitmen universitas dalam publikasi internasional di bidang pengabdian masyarakat.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menegaskan bahwa edukasi mengenai pencegahan judi online sebagai salah satu bentuk *cyber crime* merupakan langkah penting untuk mencegah kriminalitas dan penyalahgunaan teknologi di kalangan remaja. Melalui rangkaian tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan, kegiatan ini berhasil menghadirkan sinergi antara universitas, mitra sekolah, dan peserta didik. Dengan demikian, tujuan pengabdian yang mengedepankan aspek akademik dan sosial dapat tercapai, serta diharapkan memberikan dampak berkelanjutan dalam membangun generasi muda yang cerdas, berintegritas, dan berdaya tahan terhadap tantangan digital di masa depan (Hidayat et al., 2024).

Hasil dan Pembahasan

Fenomena judi online pada era digital saat ini telah menjadi salah satu bentuk *cyber crime* yang paling banyak menyasar kalangan remaja. Keberadaan internet yang serba cepat serta media sosial yang dapat diakses dengan mudah menjadikan remaja sebagai kelompok paling rentan terhadap paparan situs maupun aplikasi ilegal yang menawarkan perjudian dengan berbagai iming-iming hadiah. Aksesibilitas yang tinggi ini diperparah dengan kurangnya literasi digital dan kesadaran hukum di kalangan remaja, sehingga mereka kerap kali tidak menyadari konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan di ruang maya. Judi online tidak hanya berhenti pada aspek pelanggaran hukum, tetapi juga membawa implikasi serius terhadap perkembangan kepribadian, psikologis, dan moral remaja. Judi online menciptakan dampak multidimensional, antara lain kerugian finansial yang signifikan, potensi kecanduan, hingga keterlibatan pada tindak pidana lanjutan seperti penipuan, pencurian, atau bahkan kekerasan. Dari sisi sosial, keterlibatan remaja dalam aktivitas ini dapat merusak hubungan interpersonal di lingkungan keluarga maupun sekolah, karena pola perilaku mereka akan dipengaruhi oleh dorongan untuk terus memperoleh keuntungan instan dari praktik perjudian (Algifari et al., 2025). Tidak jarang pula, kasus-kasus kriminalitas yang muncul di masyarakat berawal dari dorongan pelaku yang kecanduan judi online (Henky, 2024). Oleh karena itu, fenomena ini bukan hanya menjadi masalah individu, tetapi juga masalah sosial yang menuntut perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, keluarga, aparat penegak hukum, serta perguruan tinggi melalui program edukasi dan pengabdian kepada masyarakat.

Judi online di kalangan remaja kerap dipersepsikan hanya sebagai hiburan atau permainan daring biasa yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Namun, persepsi yang keliru ini justru menimbulkan bahaya laten karena para remaja seringkali tidak menyadari konsekuensi hukum, sosial, maupun psikologis yang mengikutinya. Ketika keterlibatan dalam judi online mulai menimbulkan kerugian finansial, sebagian remaja dapat terdorong untuk melakukan berbagai tindakan yang melanggar norma hukum dan sosial, seperti pencurian barang milik orang tua, penipuan terhadap teman sebaya, atau bahkan tindak kekerasan, hanya demi memperoleh dana tambahan untuk melanjutkan permainan (Wijaya et al., 2025). Fenomena ini menunjukkan bahwa judi online bukanlah sekadar bentuk kejahatan berbasis teknologi, melainkan pintu masuk menuju lingkaran kriminalitas yang lebih luas dan kompleks (Montiel et al., 2021).

Keterlibatan remaja dalam judi online dapat mengganggu perkembangan karakter dan moralitas mereka. Masa remaja sejatinya merupakan periode pembentukan identitas diri, nilai, dan pola pikir, sehingga keterpaparan pada praktik ilegal seperti judi online dapat menghambat tumbuhnya kesadaran hukum serta melemahkan kemampuan mereka untuk membuat keputusan yang sehat. Dampak psikologis yang ditimbulkan, seperti stres, rasa bersalah, dan kecanduan (Sidiq et al., 2024), juga berpotensi memengaruhi prestasi akademik serta hubungan sosial di lingkungan sekolah maupun keluarga. Urgensi pencegahan judi online pada kalangan remaja perlu ditempatkan sebagai prioritas dalam kerangka perlindungan anak dan pembinaan generasi muda. Upaya pencegahan tidak hanya berfokus pada aspek penegakan hukum, tetapi juga menuntut adanya pendekatan edukatif dan preventif yang melibatkan berbagai pihak. Sekolah berperan dalam memberikan literasi hukum dan digital yang memadai, orang tua berkewajiban mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak, sementara lembaga pendidikan tinggi dapat mengembangkan program pengabdian masyarakat untuk memberikan penyuluhan terkait bahaya judi online. Dengan adanya kolaborasi yang komprehensif, diharapkan remaja tidak hanya terlindungi dari praktik perjudian daring, tetapi juga mampu tumbuh sebagai generasi yang cerdas, bermoral, dan berintegritas (Rangga et al., 2025).

Internet yang pada hakikatnya diciptakan sebagai sarana untuk memperluas akses terhadap ilmu pengetahuan, memperkaya literasi digital, dan meningkatkan produktivitas, justru kerap dimanfaatkan untuk aktivitas ilegal yang merusak nilai-nilai sosial dan hukum. Di kalangan remaja, kondisi ini semakin mengkhawatirkan karena mereka berada pada fase perkembangan kognitif dan emosional yang masih labil, sehingga mudah terpengaruh oleh iklan, promosi, maupun tawaran menggiurkan dari situs-situs judi daring. Penyalahgunaan teknologi ini tidak hanya mencerminkan lemahnya literasi digital, tetapi juga menandakan rendahnya kesadaran hukum di kalangan remaja. Tanpa adanya intervensi berupa edukasi yang memadai, para remaja akan terus berada pada posisi rentan terhadap eksploitasi oleh pihak-pihak tertentu yang memiliki kepentingan ekonomi maupun kriminal. Mereka dapat dengan mudah dimanipulasi untuk menjadi konsumen setia situs judi online atau bahkan direkrut untuk turut serta dalam menyebarkan tautan ilegal demi memperoleh keuntungan tertentu (Nailah & Rozi, 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa persoalan judi online tidak berdiri sendiri, tetapi terhubung dengan masalah yang lebih luas, yaitu bagaimana teknologi disalahgunakan secara sistematis untuk merusak generasi muda. Dengan demikian, pencegahan penyalahgunaan teknologi harus menjadi fokus utama dalam upaya penanggulangan judi online. Program literasi digital yang dikombinasikan dengan penanaman nilai-nilai moral dan hukum menjadi penting untuk membekali remaja dalam menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Edukasi yang tepat

dapat membantu mereka memahami batas antara penggunaan teknologi untuk tujuan produktif dan risiko yang timbul dari penyalahgunaan teknologi, sehingga tercipta generasi yang tidak hanya cakap secara digital, tetapi juga berintegritas dan memiliki kesadaran hukum yang tinggi (Ridhoh et al., 2025).

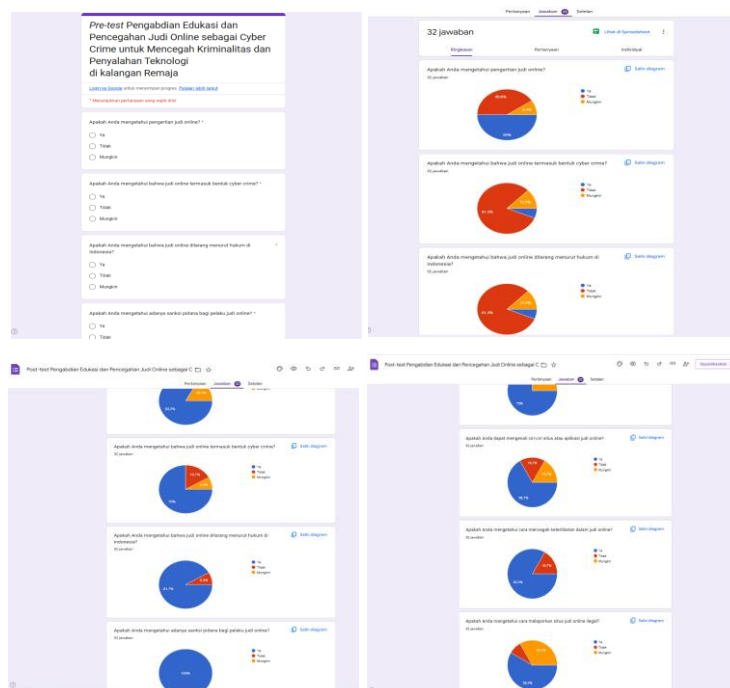
Konteks ini menjelaskan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran strategis dalam melakukan pencegahan. Pendidikan formal bukan hanya berfungsi mentransfer pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter, moral, dan kesadaran hukum siswa. Melalui kegiatan sosialisasi, siswa dapat dibekali pemahaman mengenai dampak buruk judi online, norma hukum yang berlaku, serta cara-cara praktis untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan teknologi. Hal ini sejalan dengan peran hukum sebagai sarana kontrol sosial (*social control*) dan rekayasa sosial (*social engineering*) dalam membangun masyarakat yang tertib dan adil (Yamin et al., 2023).

Lebih jauh, keterlibatan perguruan tinggi melalui program pengabdian masyarakat menegaskan pentingnya kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah dalam menghadapi tantangan sosial akibat perkembangan teknologi digital. Universitas Lampung, melalui kegiatan pengabdian ini, tidak hanya menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi, tetapi juga berkontribusi langsung pada pembentukan generasi muda yang berintegritas, berwawasan hukum, dan bijak dalam memanfaatkan teknologi. Dengan dasar pemikiran tersebut, kegiatan sosialisasi di SMP Global Madani dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan kesadaran hukum dan sikap preventif terhadap judi online.

Kegiatan Edukasi dan Pencegahan Judi Online sebagai Cyber Crime untuk Mencegah Kriminalitas dan Penyalahgunaan Teknologi di Kalangan Remaja telah dilaksanakan di SMP Global Madani Bandar Lampung dengan melibatkan siswa-siswi sebagai peserta utama. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus menanamkan kesadaran hukum sejak dini kepada para remaja sebagai generasi penerus bangsa. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara sistematis, dimulai dengan sesi pembukaan yang diawali pengenalan tim peneliti beserta pihak mitra sekolah, guna menciptakan suasana yang komunikatif antara penyelenggara dan peserta.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, tim peneliti melakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap 32 peserta didik sebagai sasaran mitra. Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini berupa *pre-test* dan *post-test* yang terdiri atas 10 pertanyaan terkait pemahaman siswa mengenai judi online, cyber crime, dampak hukum, dan literasi digital.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 46% setelah mengikuti kegiatan edukasi hukum dan literasi digital mengenai bahaya judi online. Sebelum kegiatan dilaksanakan, rata-rata pemahaman siswa berada pada angka 35%, sedangkan setelah kegiatan meningkat menjadi 81%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode sosialisasi interaktif yang digunakan efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum dan literasi digital peserta. Berikut grafik dan tabel hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* terhadap 32 peserta kegiatan yang terdiri atas siswa kelas VII dan IX di SMP Global Madani.



Gambar 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* penelitian

Tabel 1. Hasil evaluasi pre-test dan post-test penelitian

No	Indikator Pemahaman	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	Mengetahui pengertian judi online	41%	88%	47%
2	Memahami bahwa judi online termasuk <i>cyber crime</i>	34%	81%	47%
3	Mengetahui dampak hukum judi online	28%	75%	47%
4	Mengetahui sanksi pidana judi online	22%	69%	47%
5	Memahami dampak psikologis judi online	44%	90%	46%
6	Memahami dampak sosial judi online	47%	91%	44%
7	Mengetahui ciri situs/aplikasi judi online	31%	79%	48%
8	Memahami cara mencegah kecanduan judi online	38%	84%	46%
9	Mengetahui cara melaporkan situs judi online	19%	63%	44%
10	Memahami pentingnya literasi digital	50%	93%	43%
Rata-Rata Pemahaman		46%	81%	46%

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terlihat adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terkait bahaya judi online dan penyalahgunaan teknologi digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum memahami implikasi hukum dan dampak sosial dari judi online. Setelah kegiatan sosialisasi dan edukasi hukum dilakukan, terjadi peningkatan rata-rata pemahaman sebesar 46%. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi hukum berbasis partisipatif dan literasi digital efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum siswa terhadap bahaya judi online.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian [Nadhifa et al., \(2024\)](#) yang menyatakan bahwa pentingnya edukasi hukum, dan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi online. Selain itu sesuai dengan isi penelitian [\(Riski, 2024\)](#) yang menekankan bahwa kemudahan akses teknologi dan rendahnya kesadaran hukum menjadi faktor yang mendorong meningkatnya perilaku perjudian online di kalangan remaja.



Gambar 2. Pembukaan Sosialisasi oleh Ketua Tim Pengusul

Pada tahap pembukaan, Ketua Tim, Ibu Dr. Fristia Berdian Tamza, S.H., M.H., menyampaikan sambutan yang menekankan urgensi dari kegiatan sosialisasi ini. Beliau menegaskan bahwa pemahaman mengenai bahaya judi online tidak hanya penting untuk menghindarkan remaja dari praktik perjudian daring, tetapi juga untuk mencegah munculnya tindak kriminalitas turunan yang dapat mengganggu stabilitas sosial dan moral di lingkungan sekolah maupun masyarakat luas. Sambutan ini juga menekankan bahwa literasi hukum dan kesadaran digital perlu dikembangkan secara beriringan, agar siswa-siswi mampu mengidentifikasi, memahami, dan menghindari berbagai bentuk penyalahgunaan teknologi yang dapat merugikan mereka. Selain itu, sesi pembukaan berfungsi untuk membangun kerangka berpikir peserta mengenai pentingnya pencegahan sejak dini. Ibu Fristia dalam pengantarnya menegaskan bahwa kegiatan ini merupakan bentuk nyata dari sinergi antara perguruan tinggi, sekolah, dan masyarakat dalam menghadapi tantangan global berupa maraknya kejahatan siber di era digital. Dengan demikian, pembukaan kegiatan tidak hanya menjadi ajang formalitas penyambutan, tetapi juga momentum penting dalam menyatukan visi dan semangat antara tim pengabdian, pihak sekolah, serta siswa-siswi peserta sosialisasi.

Pada sesi inti, tim peneliti menyampaikan materi yang dikemas dalam dua bagian utama yang saling melengkapi. Materi pertama berfokus pada pengenalan norma hukum, peraturan perundang-undangan, serta sanksi pidana yang secara spesifik mengatur mengenai praktik judi online sebagai bentuk *cyber crime*. Pemaparan ini tidak hanya menjelaskan ketentuan normatif yang terdapat dalam undang-undang, tetapi juga memberikan contoh konkret kasus-kasus judi online yang pernah ditangani aparat penegak hukum, sehingga

peserta dapat memahami penerapan hukum dalam realitas sosial. Dengan pendekatan ini, siswa-siswi didorong untuk menumbuhkan kesadaran hukum sejak dini, agar mereka menyadari konsekuensi serius yang mungkin timbul apabila terlibat dalam aktivitas perjudian daring, baik sebagai pelaku maupun pihak yang turut serta.

Materi kedua menitikberatkan pada strategi pencegahan dan penanganan dampak kecanduan judi online di kalangan remaja. Pemateri menekankan bahwa judi online bukan hanya permasalahan hukum, tetapi juga memiliki dimensi psikologis, sosial, dan moral yang dapat memengaruhi perkembangan pribadi remaja. Sesi ini memberikan penjelasan mengenai bagaimana kecanduan judi online dapat mengganggu konsentrasi belajar, merusak hubungan sosial dengan keluarga maupun teman sebaya, hingga mendorong perilaku menyimpang lainnya seperti kebohongan, pencurian, atau tindak kriminal ringan yang bertujuan untuk mendapatkan uang demi melanjutkan permainan (Renna et al., 2025). Tidak hanya itu, peserta juga diajak untuk mengenali tanda-tanda awal kecanduan dan langkah-langkah praktis yang bisa dilakukan untuk mencegah maupun mengatasi masalah tersebut, baik bagi diri sendiri maupun orang-orang terdekat di lingkungan mereka.



Gambar 3. Pemaparan Materi

Penyampaian kedua materi ini dilakukan secara interaktif dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, serta sesi tanya jawab, sehingga siswa-siswi dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model penyajian tersebut, kegiatan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga membangun kesadaran kritis peserta mengenai bahaya judi online sekaligus menguatkan komitmen mereka untuk menjauhi praktik yang merugikan tersebut.



Gambar 4. Sesi Tanya Jawab

Antusiasme siswa tampak jelas dalam sesi tanya jawab. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan kritis mengenai status hukum anak yang terlibat judi online, tindak pidana penyebaran situs judi, serta keterkaitan judi online dengan kejahatan lain, seperti penipuan dan laporan palsu. Pemateri memberikan penjelasan komprehensif, salah satunya terkait perbedaan perlakuan hukum antara anak dan orang dewasa berdasarkan sistem peradilan anak di Indonesia. Diskusi ini menjadi bagian penting dalam memperkuat pemahaman siswa tentang posisi mereka sebagai subjek hukum sekaligus warga negara yang memiliki kewajiban menaati aturan. Kegiatan diakhiri dengan penegasan kembali pesan moral dan hukum bahwa judi online harus dihindari demi terciptanya lingkungan belajar yang aman dan produktif. Tim peneliti menutup kegiatan dengan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah dan siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif.



Gambar 5. Foto Tim Pelaksana dengan Mitra Pengabdian

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa sosialisasi edukasi hukum memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan sekaligus kesadaran siswa mengenai bahaya judi online. Berdasarkan pengamatan langsung di lapangan, terlihat bahwa siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik, yang salah satunya tercermin dari kualitas pertanyaan yang diajukan selama sesi diskusi. Pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak hanya bersifat sederhana, melainkan juga menunjukkan adanya rasa ingin tahu yang mendalam, misalnya mengenai konsekuensi hukum jika terlibat dalam judi online, cara melaporkan kasus, hingga bagaimana mencegah teman sebaya agar tidak ikut terjerumus. Respon kritis semacam ini menegaskan bahwa siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan juga berusaha menghubungkan materi dengan realitas yang mereka hadapi sehari-hari.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa metode interaktif melalui kombinasi penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab terbukti efektif dalam memperkuat internalisasi nilai hukum pada kalangan remaja. Dengan adanya ruang dialog, siswa merasa lebih leluasa untuk mengemukakan pendapat, berbagi pengalaman, maupun mengajukan permasalahan yang mungkin mereka jumpai di lingkungan sosial. Proses komunikasi dua arah ini menjadikan kegiatan lebih hidup, partisipatif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Rajafi et al., 2023). Hasil kegiatan ini memberikan gambaran bahwa edukasi hukum di sekolah bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran moral dan sosial di kalangan peserta.

Internalisasi nilai hukum yang diperoleh melalui pendekatan interaktif dapat menjadi fondasi awal bagi pembentukan karakter remaja yang lebih kritis, bertanggung jawab, dan sadar akan pentingnya menjauhi praktik yang bertentangan dengan norma hukum maupun etika sosial.

Secara konseptual, kegiatan ini sejalan dengan fungsi hukum sebagai *social control* dan *social engineering*, di mana hukum tidak hanya berperan mengatur perilaku masyarakat, tetapi juga membentuk pola pikir dan kebiasaan sosial agar sesuai dengan nilai keadilan dan ketertiban. Edukasi ini dapat dipandang sebagai bentuk rekayasa sosial untuk mencegah terbentuknya budaya permisif terhadap judi online di kalangan remaja. Pembahasan kasus-kasus nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa terbukti mampu memperjelas konteks hukum yang abstrak menjadi lebih konkret. Strategi ini penting agar siswa tidak hanya memahami norma hukum secara tekstual, tetapi juga menyadari implikasi praktisnya dalam kehidupan. Diskusi mengenai keterlibatan anak dalam tindak pidana judi online, misalnya, memperlihatkan bahwa siswa mulai memahami adanya diferensiasi perlakuan hukum berdasarkan kategori usia, serta pentingnya pembinaan dibandingkan pemidanaan dalam sistem peradilan anak.

Evaluasi kegiatan juga memperlihatkan bahwa pihak mitra sekolah menilai program ini sangat bermanfaat sebagai upaya preventif dalam menghadapi potensi maraknya judi online di kalangan remaja. Pihak sekolah mengapresiasi kegiatan sosialisasi ini karena tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis mengenai hukum dan teknologi, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam mengenali, menghindari, dan melaporkan praktik judi online. Dengan demikian, kegiatan ini dipandang sebagai bentuk perlindungan dini terhadap peserta didik sekaligus sebagai bagian dari pembinaan karakter yang sejalan dengan visi sekolah dalam mencetak generasi berintegritas.

Tim pengusul menganggap kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana untuk mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya aspek pengabdian masyarakat, tetapi juga sebagai media untuk menguji relevansi hasil penelitian akademik dengan kebutuhan nyata masyarakat. Melalui interaksi langsung dengan siswa dan guru, tim dapat memperoleh umpan balik yang berharga mengenai efektivitas metode sosialisasi, pemahaman hukum di tingkat sekolah menengah, serta tantangan praktis dalam menumbuhkan kesadaran hukum di kalangan remaja. Umpan balik ini pada gilirannya dapat digunakan sebagai dasar penyempurnaan kegiatan pengabdian di masa mendatang. Universitas Lampung dalam kegiatan ini memberikan kontribusi strategis dalam memperluas jejaring akademik dengan institusi pendidikan menengah. Kerja sama semacam ini tidak hanya membuka peluang kolaborasi jangka panjang dalam bidang pendidikan hukum dan literasi digital, tetapi juga mempertegas komitmen universitas terhadap isu-isu sosial

yang bersifat aktual dan berdampak langsung pada masyarakat. Lebih dari itu, keterlibatan universitas dalam isu pencegahan judi online di kalangan remaja menjadi bentuk tanggung jawab moral sekaligus sosial, yang mencerminkan peran perguruan tinggi sebagai agen perubahan (*agent of change*) dalam menjawab tantangan global di era digital.

Kegiatan ini dapat disimpulkan berhasil dalam memberikan pemahaman hukum sekaligus mendorong pembentukan kesadaran kritis di kalangan siswa terhadap bahaya judi online. Antusiasme peserta dalam menyimak materi, partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab, serta respons positif dari pihak sekolah menunjukkan bahwa pendekatan sosialisasi yang dilakukan telah mencapai sasaran yang diharapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa edukasi hukum berbasis pencegahan (*preventive legal education*) merupakan strategi yang efektif dalam menekan potensi kriminalitas berbasis teknologi di kalangan remaja, terutama pada konteks sosial yang rentan terhadap penyalahgunaan internet.

Kegiatan ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan menengah dalam mewujudkan literasi hukum yang aplikatif. Dengan keterlibatan langsung siswa sebagai sasaran, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan ruang dialog yang memperkuat internalisasi nilai-nilai hukum dan etika digital. Faktor ini sangat relevan mengingat remaja berada pada fase perkembangan identitas diri yang membutuhkan pembimbingan agar tidak terjerumus pada perilaku menyimpang. Dengan demikian, hasil kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model replikasi bagi sekolah-sekolah lain di Bandar Lampung dan daerah sekitarnya. Replikasi kegiatan semacam ini dapat memperluas jangkauan edukasi hukum di tingkat akar rumput, sehingga dampak positifnya lebih masif dalam membangun budaya sadar hukum di kalangan generasi muda. Lebih jauh, keberhasilan program ini dapat dijadikan landasan bagi pengembangan kebijakan sekolah berbasis pencegahan kejahatan siber, serta mendukung peran universitas dalam memberikan kontribusi nyata terhadap permasalahan sosial di era digital.

Kesimpulan

Kegiatan edukasi dan pencegahan judi online sebagai *cyber crime* untuk mencegah kriminalitas dan Penyalahgunaan Teknologi di Kalangan Remaja di SMP Global Madani Bandar Lampung berhasil meningkatkan pemahaman serta kesadaran hukum siswa terhadap risiko *cyber crime* dan penyalahgunaan teknologi. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 46% setelah mengikuti kegiatan. Hasil dan pembahasan memperlihatkan bahwa metode sosialisasi yang interaktif, disertai diskusi dan tanya jawab, efektif dalam menginternalisasikan nilai hukum kepada peserta. Respon positif siswa melalui antusiasme bertanya dan diskusi yang berkembang menjadi bukti keberhasilan pendekatan ini. Selain itu, evaluasi juga menunjukkan bahwa pihak sekolah menilai kegiatan ini bermanfaat dalam membekali siswa dengan pemahaman hukum praktis yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Edukasi hukum berbasis pencegahan (*preventive legal education*) tidak hanya berperan dalam membangun kesadaran hukum, tetapi juga menjadi strategi penting dalam menekan potensi kriminalitas berbasis teknologi di kalangan remaja. Namun kegiatan ini memiliki keterbatasan pada jumlah peserta yang masih terbatas pada satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan dengan cakupan yang lebih besar melalui kolaborasi bersama sekolah lain, aparat penegak hukum, dan pengembangan media edukasi berbasis digital agar upaya preventif terhadap judi online pada remaja dapat dilakukan secara lebih optimal dan berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh anggota tim pengabdian atas dedikasi dan kontribusinya dalam kegiatan ini. Penghargaan juga diberikan kepada SMP Global Madani Bandar Lampung selaku mitra yang telah mendukung dan berpartisipasi aktif. Kegiatan ini terlaksana dengan baik berkat dukungan pendanaan dari DIPA BLU Universitas Lampung Tahun 2025.

Daftar Pustaka

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Manifesto: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13–22.
- Algifari, R. A., Sekarningru, B., & Wibowo, H. (2025). Impacts of Online Gambling on Teenagers (Case of Teenagers in Sukasari District, Bandung City). *JPIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 34(1), 2.

- Azis, M. A., Purwanda, S., Darwis, M., Kairuddin, K., & Tijjang, B. (2025). Tindak Pidana Judi Online Sebagai Kejahatan Siber: Analisis Normatif Terhadap Efektivitas Regulasi di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 3912–3928. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20675>
- Benny, I. (2025). Judi Online Picu Dampak Psikologis dan Ancaman bagi Generasi Muda. *Kehidupan Indonesia*. <https://kehidupanindonesia.com/judi-online-picu-dampak-psikologis-dan-ancaman-bagi-generasi-muda/>
- Fitria, E., & Gunawan, S. (2023). Dampak Sosial Psikologis Judi Online terhadap Remaja di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Psikologi Sosial*, 1(2), 120–134.
- Hayya, L. 'Adilah. (2023). Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Eksponen*, 13(2), 67.
- Henky, F. (2024). Trend and Online Gambling Risk: an Emerging Criminality Problem Against Youth. *Journal of Sharia and Legal Science*, 2(1), 15–17. <https://doi.org/10.61994/jsls.v2i1.459>
- Hidayat, M., Mahendra, Y., Hidjriana, R. P., Mukhairroh, Fatchurrohman, A., Husen, M. S., Damayanti, I., Saputri, D., Imroatussolihah, Maulidi, W. P., & Andriansyah, T. (2024). Edukasi Pencegahan Judi Online, Napza, dan Tantangan Kesehatan Mental bagi Gen-Z. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2493.
- Lestari, S. (2021). *Remaja dan Internet: Tantangan Literasi Digital di Era 4.0*. Refika Aditama.
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 567. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>
- Nadhifa, K. A., Syiratal, M., Haq, A., Wahid, N., Madeline, G., Luizy, B., & Kirana, J. (2024). Analisis Judi Online di Kalangan Remaja dalam Perspektif Hukum Indonesia. *Jurnal Multilingual* (Vol. 4, Number 4). <https://indonesia.go.id//kategori/editorial/8462/generasi-z-dan-judi-online>
- Nailah, N. H., & Rozi, M. M. (2024). Online Gambling Addiction Prevention Strategy For Minors Based on Legal and Sociological Approaches. *Tauco: International Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 140.
- NU Online. (2024). Perilaku Remaja Penjudi Online: Bahaya dan Penyimpangannya. NU Online. <https://nu.or.id/kesehatan/perilaku-remaja-penjudi-online-bahaya-dan-penyimpangannya-d2U73>
- Pasaribu, Y. H. (2022). Permainan Game Online Berbasis Perjudian dalam Perspektif Hukum Pidana. *Doktrina: Journal of Law*, 5(2), 289. <https://doi.org/10.31289/doktrina.v5i2.7996>
- Pratama, N., & Zulfa, A. (2022). Literasi Digital Remaja dalam Menghadapi Ancaman Kejahatan Siber. *Jurnal Komunikasi Digital dan Media*, 8(1), 55–67.
- Rajafi, A., Bukido, R., Yusuf, N., Toana, M. Z., Sanapati, N., & Fatimah, I. (2023). LKBH IAIN Manado Melakukan Penyuluhan Hukum: Membahas Dampak Kenakalan Remaja di SMK Islam Yapim Manado. *Jurnal Pengabdian Fakultas Syariah*, 3(2).
- Rangga, B., Rupita, R., Arif, I., Mandala, Y., Zulkarnain, Z., Ningrum Palureng, R. W., Safriadi, S., Ira, N. P., Ikhsan, S. M., Catherine, L. A., Rochman, A., Teresa, R., Mukti, P. V., Banjarnahor, D., Parapat, H. A., & Prayudha, T. A. (2025). Preventive Legal Education and Digital Literacy on the Dangers of Online Gambling for Students of Kapuas Pontianak Private High School. *International Journal of Public Devotion*, 8(1), 79–81. <https://doi.org/10.26737/ijpd.v8i1.7385>
- Renna, M., Mehanović, E., Giraudi, G., Scitutto, A., Viola, E., Martorana, M., Vadrucchi, S., Ginechesi, M., Vullo, C., Ceccano, A., Andrà, C., Casella, P., Faggiano, F., & Vigna-Taglianti, F. (2025). Correlates of Gambling Behaviour Among Adolescents: The Role of Psychological Factors, School Behaviours, and Normative Perceptions. *Behavioral Sciences*, 15(5), 1–3. <https://doi.org/10.3390/bs15050653>
- Ridhoh, M. Y., Bakhtiar, B., & Randiawan, R. (2025). Mitigating Online Gambling through Pancasila Education and the Strengthening of Digital-Financial Literacy: A Phenomenological Study. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(3), 113–127. <https://doi.org/10.56393/decive.v5i3.3012>
- Riski, K. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Santosa, B. (2020). *Kejahatan Siber dan Penanggulangannya di Era Digital*. Genta Press.
- Sidiq, F., Binti Abdullah Suhaimi, N., & Kalfin. (2024). The Effect of Online Gambling on Mental Health: Study on Teenagers in Panimbang District, Banten. *International Journal of Health, Medicine, and Sports*, 2(1), 11–15. <https://doi.org/10.46336/ijhms.v2i1.69>
- Solihin, M., & Kartika, D. A. (2021). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja: Tinjauan Kriminologi dan Sosial. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 15(2), 89–102.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

-
- Wijaya, I. G. K. A., Mustari, M., Alqadri, B., & Sumardi, L. (2025). The Impact of Online Slot Addiction on Social Behavior (Case of a teenager in Mataram City). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(2), 298–300. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i2.14879>
- Yamin, A., Nurmadiyah, & Asriadi, M. (2023). Hukum sebagai Rekayasa Sosial dan Pembangunan (Kajian Sosiologi Hukum). *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(4), 2533–2537.
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat (Pendekatan Praktis Untuk Memberdayakan Masyarakat)*. Yayasan Putra Adi Dharma.