

Pencegahan Judi *Online* Terhadap Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur

¹Fransisko Chaniago*, ²Boby Yasman Purnama, ³Fina Badriyah, ⁴Ari Iranto, ⁵Bintang Maharani, ⁶Linda Julianti, ⁷Atila Khalifa, ⁸Hamidah Suci Rahmadani

^{1,2,3,4,5,6,7}UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email Corresponding: fransisko@uinjambi.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Sosialisasi Judi Online Remaja	Pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Sosialisasi Pencegahan Judi <i>Online</i> terhadap Remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur” dilatarbelakangi oleh maraknya perjudian <i>online</i> yang dapat merusak generasi muda penerus bangsa. Tingginya peminat judi online yang melanda generasi muda saat ini mendorong Tim Pengabdian untuk melakukan sosialisasi pencegahan judi <i>online</i> yang diselenggarakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran peserta didik dalam menanggulangi judi <i>online</i> di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur. Pada kegiatan sosialisasi ini, metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Sosialisasi ini dihadiri oleh 50 peserta didik. Pendekatan yang dilakukan adalah memberikan pemahaman dan penjelasan materi serta mengajak peserta dalam kegiatan sosialisasi untuk berdiskusi mengenai pencegahan judi <i>online</i> 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 Tim Pengabdian.
Keywords: Socialization Online Gambling Teenagers	Community Service with the theme "Socialization of Online Gambling Prevention for Teenagers at Public High School 4 Tanjung Jabung Timur" is driven by the widespread online gambling that can damage the nation's younger generation. The high interest in online gambling among today's youth prompted the Community Service Team to conduct socialization on online gambling prevention at Public High School 4 Tanjung Jabung Timur. The purpose of this service is to increase students' awareness in tackling online gambling at Public High School 4 Tanjung Jabung Timur. In this socialization activity, the methods used are lectures, discussions, and question-and-answer sessions. The socialization was attended by 50 students. The approach taken involved providing understanding and explanation of the material and inviting participants to discuss the prevention of online gambling among teenagers. The results of the socialization conducted by the Community Service Team indicate that the activity was well-executed. This is evidenced by the active involvement of participants in the socialization, including their participation in discussions and question-and-answer sessions following the presentation of the material by the Community Service Team.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Kadek et al., 2023). Teknologi menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu, hal ini didukung dengan adanya aktivitas-aktivitas yang di lakukan dengan menggunakan teknologi terutama internet. Teknologi yang sering di gunakan ialah berupa *handphone* yang tersambung ke internet. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indoensia tahun 2023 (APJII, 2024). APJII mengatakan dari hasil suvrei penetrasi internet Indonesia menyetch angka 79,5%. Data ini menunjukkan

bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan teknologi berupa *handphone* yang terhubung internet dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *handphone* bertujuan untuk mempermudah komunikasi dengan sanak saudara yang tidak terjangkau keberadaannya. Selain sebagai alat berkomunikasi, *handphone* juga dapat dijadikan sebagai sarana hiburan. Terdapat banyak hiburan yang dapat diakses oleh siapa saja baik dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua. Menurut data Badan Pusat Statistik pada tahun 2023 dari seluruh populasi anak usia dibawah 15 tahun yang memiliki telepon genggam atau *handphone* sebesar 36,99%, usia 15-24 tahun 92,14%, 25-64 tahun 74,80 %, dan usia 65 keatas 26,68% (Badan Pusat Statistik, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas remaja memiliki *handphone*.

Fenomena judi online di kalangan remaja semakin populer disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk perkembangan teknologi yang pesat. Pertumbuhan teknologi, khususnya dalam bidang komunikasi, merupakan salah satu yang tercepat dan paling diterima dalam kehidupan manusia (Lubis et al., 2023). Ada banyak faktor yang mempengaruhi partisipasi seseorang dalam permainan judi online, termasuk menerima ajakan dari sesama pemain atau hanya meniru apa yang sedang tren di lingkungan social (Asriadi, 2015).

Masa remaja merupakan di mana anak-anak bertransisi menuju masa dewasa (Dewi, 2021). Pada tahap ini, remaja sering kali mengalami krisis identitas dan pencarian jati diri yang bisa mempengaruhi motivasi dan kemandirian mereka (Hayati, 2019). Remaja, sebagai pengguna internet, sering kali belum mampu membedakan antara aktivitas yang bermanfaat dan yang tidak. Mereka juga mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa terlebih dahulu mempertimbangkan dampak positif atau negatif dari aktivitas internet yang mereka lakukan (Ekasari & Hadi Dharmawan, 2012).

Kemudahan akses internet memiliki berbagai dampak positif dan negatif bagi remaja. Salah satu dampak positif dari adanya internet ialah kemudahan akses informasi penting dan sebagai salah satu perantara alat komunikasi. Dampak negatif dari penggunaan internet ialah adanya rasa kecanduan dalam bermain *handphone*, kemudahan akses ke berbagai situs hingga dapat menimbulkan tindak kejahatan melalui teknologi yang dilakukan secara *online*. Kemudahan akses internet juga memberi variasi baru terhadap dunia permainan. Seluruh permainan hiburan yang biasa hanya dapat dilakukan secara tatap muka dapat dimainkan secara *online* melalui *handphone* (Ngafifi, 2014).

Permainan *online* yang ada di internet pun beragam, dalam hal ini permainan yang menyimpang berupa permainan judi *online*. Perjudian merupakan masalah serius yang memerlukan tindakan segera dari aparat penegak hukum. Penegak hukum di Indonesia memiliki tugas untuk melindungi, mengayomi, dan melayani masyarakat guna menjaga keamanan dan ketertiban. Penyebaran perjudian online di kalangan generasi muda, baik secara terbuka maupun tersembunyi, telah menjadi hal yang umum dan dianggap normal di banyak tempat (Juliani et al., 2024).

Menurut Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 30 ayat (3) judi ialah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Hal ini mendorong tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) untuk melakukan kegiatan sosialisasi kepada remaja di sekolah SMA Negeri 4 Tanjung Jabung Timur yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa dan dapat mencegah serta menjaga diri dari penyimpangan terhadap Judi *online*.

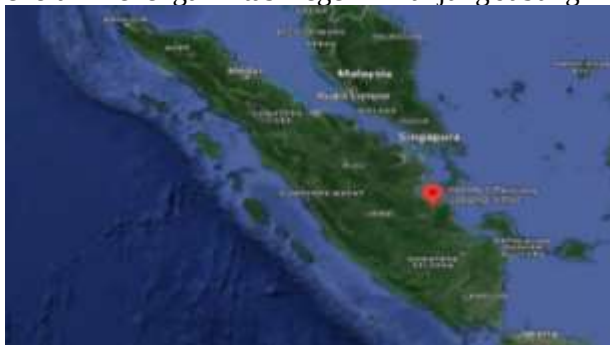
Tujuan dari penelitian tentang sosialisasi pencegahan judi *online* terhadap remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai bahaya judi *online* serta dampak negatif yang ditimbulkannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pihak sekolah dan otoritas pendidikan dalam merancang dan melaksanakan program pencegahan judi *online* yang lebih efektif dan berkelanjutan.

II. MASALAH

Judi *online* telah menjadi masalah yang besar bagi bangsa Indonesia sendiri, pasalnya para remaja Indonesia merupakan pemain aktif dalam judi *online*. Dalam data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyatakan bahwa nilai transaksi keuangan mencurigakan terkait judi *online* mencapai Rp600 triliun pada kuartal pertama 2024. Jumlah anak-anak Indonesia yang berstatus pelajar dan bermain judi ada di angka hampir 500.000. Jumlah yang sangat tinggi dengan rentang usia dari 10-20 tahun (Setiawan, 2024).

Judi *online* memberikan berbagai dampak dari kecanduan, terkuras harta, hingga dapat menyebabkan kenaikan kriminalitas di tengah masyarakat. Oleh sebab itu tindakan preventif sangat perlu dilakukan untuk mencegah maraknya judi *online*. Pendidikan merupakan salah satu bentuk dalam upaya pencegahan dan penanggulangan mengenai masalah judi *online* di kalangan remaja. Melalui lembaga pendidikan dapat dilakukan sosialisasi mengenai akibat judi *online* dan pencegahannya agar kalangan remaja tidak semakin marak bermain judi *online*.

Tim pengabdian mengadakan kegiatan Sosialisasi Pencegahan Judi *Online* Terhadap Remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur Kelurahan Sido Mukti, Kecamatan Dendang, Kabupaten Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi. Berdasarkan fenomena yang terjadi terhadap dampak dari judi *online* yang melanda generasi muda saat ini tentu penting bagi tim pengabdian untuk melakukan sosialisasi Pencegahan Judi *Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur.



Gambar 1. Lokasi SMA Negeri 4 Tanjung Jabung Timur

III. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan secara tatap muka atau *luring*. Kegiatan ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur pada Jumat, 19 Juli 2024. Kegiatan ini melibatkan siswa dan guru Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur serta Polsek Dendang. Kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh 50 siswa dari berbagai jurusan yang ada di SMA N 4 Tanjung Jabung Timur.

Pada kegiatan sosialisasi ini metode yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Metode pendekatan yang dilakukan ialah memberikan pemahaman dan penjelasan materi serta mengajak peserta dalam kegiatan sosialisasi untuk melakukan diskusi terkait pencegahan judi *online* di kalangan remaja. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dengan beberapa tahap metode dalam pelaksanaannya

1. Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan oleh tim pengabdian sebagai salah satu cara untuk menyampaikan informasi secara langsung dengan bahan materi yang ditampilkan menggunakan *PowerPoint*. Materi disajikan dalam format visual sehingga peserta sosialisasi dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Metode diskusi

Setelah tim pengabdian menyampaikan materi dengan metode ceramah, tim pengabdian melakukan metode diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan peserta sosialisasi. Kemudian dilaksanakan evaluasi agar tim dapat menelaah bagian apa saja yang perlu di tingkatkan.

3. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan dalam sosialisasi oleh tim pengabdian terlebih dahulu tim berkoordinasi dengan pihak sekolah dalam rangka mendapatkan izin untuk melaksanakan pengabdian. Selanjutnya, tim pengabdian mempersiapkan diri untuk melakukan sosialisasi. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh tim dimuali dengan penyampaian materi (ceramah). Selanjutnya peserta dipersilahkan untuk melakukan sesi tanya jawab terkait dengan tema Pencegahan Judi *Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur.

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan sebagai upaya preventif terhadap remaja yang rentan terpengaruh di era saat ini dengan metode ceramah dan diskusi. Selain itu sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi

peserta mengenai pencegahan judi *online* dan hal positif lainnya yang harus dilakukan agar menjadi generasi bangsa yang unggul.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan berisikan materi mengenai dampak negatif dari judi *online* dan cara pencegahan judi *online*. Sebelum memulai presentasi materi, pemateri mengajukan beberapa pertanyaan mengenai judi *online*. Pertanyaan pertama divisualisasikan terdapat gambar yang memancing pengetahuan dasar peserta sosialisasi. Terdapat tiga gambar yang di tampilkan, gambar *game* judi *online*, iklan judi *online*, dan Casino yang termasuk menjadi permainan judi *online*. Semua peserta sosialisasi mengetahui ketiga gambar tersebut, mengindikasikan bahwa memang tindakan preventif harus di lakukan sedari sekarang.



Gambar 2. Materi Judi Online



Gambar 3. Gambar Permainan Judi Online

Pemateri menyampaikan bahaya dari judi. Menurut Tasya Jadidah et al., (2023), perjudian ialah pertarungan yang dilakukan secara sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak ataupun belum pasti hasilnya. Dengan demikian, maka judi adalah mempertaruhkan sejumlah uang dimana yang menang akan mendapatkan uang taruhan itu dengan kata lain sama dengan adu nasib sebagai bentuk permainan yang bersifat untung-untungan. Banyak masyarakat beranggapan bahwa dengan bermain judi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan uang secara instan.



Gambar 4. Penyampaian Materi

Judi dapat mudah di akses oleh berbagai kalangan, sebab pesatnya perkembangan teknologi. Judi *online* dapat menyebabkan kecanduan, dari segi psikologis judi memiliki berbagai macam dampak negatif. Orang yang bermain judi akan mengalami depresi, stres perasaan putus asa, hilangnya kontrol diri dan bahkan dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain. Dapat disimpulkan bahwa judi *online* dapat merusak mental seseorang yang dikenal dengan sebutan *gambling disorder* (Khabibatus et al., 2022). Contoh permainan judi *online* yang telah di cekal oleh Kominfo yakni ada Domino, Poker, Casino, dan lain sebagainya.

Mayoritas siswa dan masyarakat yang ada di daerah Kab. Tanjung Jabung Timur, Kelurahan Rantau Indah adalah muslim, pada sosialisasi pencegahan judi disebutkan pula prespektif judi dalam Islam yang dimana dalam Al-Qur'an yakni Maysir atau Qimar yang memiliki makna judi yakni sebagai perbuatan yang haram atau dilarang. Al-Qur'an dan Hadist mengutuk praktik perjudian, karena dapat menimbulkan berbagai dampak negatif baik bagi diri pelaku ataupun masyarakat. Larangan berjudi terdapat di dalam Al-Qur'an

Surah Al-Maidah Ayat 90. Dapat disimpulkan bahwa baik dari negara dan agama terdapat larangan berjudi karena dapat memiliki dampak yang tidak baik bagi diri seseorang.

Efek buruk judi diantaranya yakni dapat kecanduan, mendorong aksi kriminalitas risiko kejahatan siber, gangguan mental dan memperburuk kondisi keuangan. Melakukan perbuatan judi *online* dapat mendorong seseorang untuk syirik kepada Tuhannya dan dapat merusak iman seseorang (Tasya Jadidah et al., 2023). Pada materi selanjutnya pemateri menyampaikan kiat-kiat menghindari perilaku berjudi dapat dilakukan dengan cara merenungkan diri bagaimana hidup berubah, menemukan alasan kenapa melakukan judi *online* memblokir akses ke berbagai situs judi, dan menyibukkan diri.

Terdapat beberapa fakta yang mengerikan dari judi *online*, pelaku judi *online* di dominasi oleh pelajar, perputaran uang judi *online* hingga Rp 350 Triliun/tahun dan 2.760 bank terkait judi di blokir (Al Hikam, 2023). Penyampaian materi oleh tim Pengabdian dilakukan secara runut dan mudah di pahami. Selanjutnya terdapat akibat hukum dari perjudian *online* pada remaja yakni adanya pelanggaran undang-undang perjudian, tidak kesesuaian dengan batas umur, tanggung jawab orang tua dampak pada catatan kriminal, pemulihan denda dan ganti rugi, tidak setaraan hukum dan perlindungan konsumen, dan dampak pada kasus pidana lain (Fathanah et al., 2023).

Siswa SMA Negeri 4 Tanjung Jabung Timur mengetahui bahwa judi *online* adalah permainan yang dilarang. Namun, karena faktor lingkungan pertemanan masih ada siswa yang bermain judi *online*. Setelah penyampaian materi dilakukan diskusi dan tanya jawab. Banyak peserta yang ingin bertanya, pertanyaan yang ada diantaranya mengenai bagaimana tanggapan tim mengenai para *influencer* yang mengiklankan judi *online*? Dan adakah hukum yang mengatur tentang itu? Pertanyaan kedua yakni bagaimana tanggapan pemateri mengenai berita yang beredar dari Kominfo tentang penjudi akan mendapatkan santunan? Dan pertanyaan terakhir yakni Bagaimana cara menanggapi teman yang masih aktif dalam bermain judi *online*?

Pertanyaan mengenai pengiklanan dan hukum judi *online* telah di jelaskan Oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) pada pasal 62 ayat (2) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang perlindungan Konsumen dengan pidana penjara paling lama 2 tahun atau pidana denda paling banyak Rp 500 juta. Kemudian pada pasal 303 ayat (1) KUHP dijelaskan bahwa diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak Rp 25 juta, barang siapa tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu, kemudian barang siapa tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalyak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara.

Maka dengan itu para *influencer* sebaiknya lebih melek bahwa perjudian telah di larang oleh agama dan negara, sehingga baiknya *influencer* ataupun sosok berpengaruh lain tidak boleh mempengaruhi masyarakat baik dalam pengiklanana ataupun penyebaran *link* judi. Baiknya sosok berpengaruh mempengaruhi masyarakat pada kegiatan positif.

Pertanyaan kedua mengenai tanggapan tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) terhadap berita yang beredar mengenai Kominfo akan memberikan santunan terhadap pemain judi ialah tidak setuju atas berita tersebut. Namun itu masih hanya sebatas rancangan dan belum disahkan, diharapkan kedepannya tidak disahkan karena itu akan memperburuk keadaan penjudi yang kecanduan akan bermain judi kembali karena diberikan modal dalam berjudi.

Pertanyaan terakhir mengenai cara untuk menanggapi teman yang melakukan judi yakni sebagai teman mengajak teman yang judi ke jalan kebaikan. Mengajak secara perlahan, dan memberikan arahan agar teman yang bermain judi tidak terus melanjutkan permainan judi tersebut, menyebutkan dampak-dampak yang ditimbulkan dari berbuat judi *online*. Menasihati tanpa menyinggung teman, mengajaknya berkegiatan yang positif agar tidak ada waktu yang kosong sehingga menimbulkan perasaan untuk bermain judi *online*.



Gambar 5. Foto Bersama

V. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian dengan tema sosialisasi Pencegahan Judi Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur Dendang telah berjalan dengan sukses. Keberhasilan ini dapat dilihat dari keterlibatan aktif peserta selama acara. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan berpartisipasi dalam diskusi dan sesi tanya jawab setelah materi disampaikan oleh tim Pengabdian. Keterlibatan ini mencerminkan tingkat pemahaman yang baik dan komitmen peserta terhadap isu pencegahan judi online, serta menunjukkan efektivitas metode sosialisasi yang digunakan dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mereka mengenai bahaya judi online. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil dalam menyampaikan informasi tetapi juga dalam mendorong partisipasi aktif dari para peserta, yang merupakan indikator keberhasilan dari sosialisasi yang telah dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih banyak kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Tanjung Jabung Timur dan Ka. Polsek Dendang yang telah memberikan kesempatan agar dapat melaksanakan kegiatan sosialisasi pencegahan judi *online* yang berguna sebagai tindakan preventif dan menanamkan kesadaran bagi pemain tingkat remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hikam, H. A. (2023, October). Sederet Fakta Ngeri Judi Online. *Detik Finance*.
- APJII. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*.
- Asriadi. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Badan Pusat Statistik. (2024, May). Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Provinsi (Persen), 2021-2022. *Bps*, 1.
- Dewi, F. N. R. (2021). Konsep Diri pada Masa Remaja Akhir dalam Kematangan Karir Siswa. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling"*, 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i1.9746>
- Ekasari, P., & Hadi Dharmawan, A. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 6(1). <https://doi.org/10.22500/sodality.v6i1.5809>
- Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis) Vol.2*, 2(2), 12.
- Hayati, F. (2019). Penyuluhan Tentang Bahaya Narkoba Pada Remaja. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 1(3), 190. <https://doi.org/10.36565/jak.v1i3.52>
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, volume 4(2), 114–120.
- Kadek, A., Lestari, D., Peran, S., Tua, O., Meminimalisir, D., Game, K., Pada, O., Usia, A., Sosialisasi, S., Orang, P., Dalam, T., Kecanduan, M., Online, G., Anak, P., Sekolah, U., Oktaviana, Y., Rema, L., Hevi,), Ullu, H., ... Kelen, P. K. (2023). Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1128–1133. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1010>
- Khabibatus, N., Pratama, I., & Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia. *Gorontalo Law Review*, 5(1), 1–7.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab

- Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2655–2663. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13284/10396>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Setiawan, A. (2024, July). Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya. *Portal Informasi Indonesia*.
- Tasya Jadidah, I., Milyarta Lestari, U., Alea Amanah Fatiha, K., Riyani, R., Ariesty Wulandari, C., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U., & H Zainal Abidin Fikri, J. K. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.