Edukasi Literasi Digital untuk Pencegahan Judi Online di SMP Harapan Rulung Sari

Enny Puji Lestari [1], Destia Anggara Fitri [2], M. Shadam Naswa Siaumutiq[3], M. Ibnu Rijal[4], Mayla Tania[5], Melda Anisatu Solekha[6], Adhitya Reynaldi[7]
[1,2,3,4,5,6,7]Universitas Islam Negeri jurai Siwo Lampung, Indonesia
E-mail: ennypujilestari@metrouniv.ac.id, destiaanggara59@gmail.com, sadamajja0123@gmail.com, Ibnurizal879@gmail.com, maylatania25@gmail.com, meldaansa@gmail.com, adhityareynaldi705@gmail.com
*Penulis koresponden, *e-mail*: ennypujilestari@metrouniv.ac.id. No. HP 081279032481

Abstrak

Judi online merupakan masalah serius, terutama bagi remaja yang sangat aktif di media digital. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya judi online melalui edukasi literasi digital. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Harapan, Desa Rulung Sari, dengan melibatkan 58 responden melalui penyuluhan, diskusi, dan sesi tanya jawab. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test dengan lima pertanyaan mengenai pengetahuan tentang judi online, dampak negatif, aturan hukum, serta sikap dalam menghindari judi online. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang judi online dari 27,6% menjadi 50%, pemahaman dampak negatif dari 44,8% menjadi 70,7%, dan pengetahuan aturan hukum dari 31% menjadi 58,6%. Selain itu, keinginan memperoleh informasi tentang bahaya judi online meningkat dari 67,2% menjadi 86,3%, sedangkan keberanian menolak ajakan bermain judi online meningkat dari 75,9% menjadi 91,4%. Dengan demikian, edukasi literasi digital dapat menjadi upaya pencegahan dini untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja agar lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan media digital.

***Kata kunci**: Literasi Digital; Literasi Keuangan; Judi Online; Pemberdayaan Masyarakat.*

Abstract

Online gambling is a serious problem, especially among adolescents who are highly active in digital media. This community service program aimed to provide understanding and increase adolescents' awareness of the dangers of online gambling through digital literacy education. The activity was conducted at Harapan Junior High School, Rulung Sari Village, involving 58 respondents through counseling, discussions, and question-and-answer sessions. Evaluation was conducted using pre-tests and post-tests consisting of five questions covering knowledge of online gambling, its negative impacts, legal regulations, and attitudes toward avoiding online gambling. The results showed an increase in knowledge about online gambling from 27.6% to 50%, understanding of its negative impacts from 44.8% to 70.7%, and knowledge of legal regulations from 31% to 58.6%. In addition, the desire to obtain more information about the dangers of online gambling increased from 67.2% to 86.3%, while the courage to refuse invitations to engage in online gambling increased from 75.9% to 91.4%. Thus, digital literacy education can serve as an early preventive effort to improve adolescents' knowledge and attitudes, enabling them to use digital media more wisely and responsibly.

***Keywords**: Digital Literacy; Financial Literacy; Online Gambling; Community Empowerment.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan akses internet yang mudah di era digital memberikan banyak manfaat bagi masyarakat saat ini, tetapi juga menimbulkan masalah. Salah satu kekurangannya adalah maraknya perjudian online. Ketersediaan internet telah membuat perjudian dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki telepon atau komputer. Ditambah lagi, perjudian bersifat anonim, sehingga orang merasa lebih bebas tanpa takut diidentifikasi [1]. Daya tarik utama lainnya adalah kemudahan untuk bermain di mana saja, kapan saja. Hal ini sangat mengkhawatirkan karena remaja adalah populasi yang sering menggunakan teknologi digital, dan karenanya rentan terhadap paparan berbagai konten berbahaya. Rendahnya kemampuan dalam memilah informasi, memahami etika bermedia, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab menyebabkan peserta didik rentan terhadap berbagai risiko digital [2]. Kondisi menjadi tantangan serius karena remaja berada pada fase perkembangan psikologis yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang

tinggi dan kecenderungan mencoba hal-hal baru tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya [3]. Mereka mencoba peruntungan di platform digital dengan berbagai macam permainan virtual dan taruhan [4]. Judi online, atau permainan siber, adalah perjudian yang dilakukan secara online melalui komputer atau ponsel pintar dan internet. Beberapa contoh permainannya adalah Poker, Domino, Capsa Susun, Kasino, dan Sepak Bola.

Dalam perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini, banyak masalah dapat diselesaikan lebih mudah dengan menggunakan teknologi. Kemudahan ini bisa menjadi hal baik atau buruk tergantung bagaimana masing-masing orang menggunakannya. Salah satu fenomena berbahaya yang muncul saat ini adalah judi online. Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan[5]. Kejahatan ini juga mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terusik[6]. Dalam beberapa tahun terakhir, transaksi judi online di Indonesia terus berkembang. Pusat Analisis dan Pelaporan Transaksi Keuangan (PPATK) mengatakan jumlah pelanggan judi online akan terus meningkat dari tahun 2020 hingga 2024, seiring dengan meningkatnya nilai transaksi setiap tahunnya. Pada tahun 2020, jumlah pemain judi online sekitar 2 juta orang dengan nilai transaksi Rp 15,8 triliun. Pada tahun 2024, angka tersebut diprediksi akan meningkat signifikan, dengan jumlah pengguna mencapai sekitar 168,4 juta orang dan nilai transaksi Rp 359,8 triliun [7].

Perjudian daring dapat menyebabkan kesulitan keuangan dan berdampak buruk pada perilaku dan interaksi sosial. Larangan perjudian diatur oleh Pasal 303 KUHP, sedangkan perjudian daring diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang ITE 2024 tentang Perjudian Daring, yang menyatakan, "Setiap individu yang dengan sengaja dan tanpa izin menyebarluaskan, mengirimkan, dan/atau memberikan akses kepada Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi materi perjudian."[8]. Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Pasal 45 ayat (2) tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal ini menjelaskan bahwa setiap individu yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat informasi elektronik serta dokumen elektronik yang berkaitan dengan perjudian akan dikenakan sanksi pidana berupa penjara paling lama enam tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar [9]. Dorongan untuk menghasilkan uang dengan cepat membuat seseorang membuat pilihan buruk terkait pengeluaran uang. Perjudian telah menyebabkan banyak dampak sosial dan budaya yang merugikan di masyarakat [10]. Berjudi secara online secara teratur dapat menyebabkan kerugian finansial, masalah hubungan, dan memengaruhi pikiran serta kehidupan sehari-hari. Beragam iklan atau konten promosi menawarkan janji akan hadiah besar atau keuantungan secara cepat, sehingga banyak generasi muda yang tertarik tanpa menyadari bahaya yang mengintai [11]. Keterlibatan dalam perjudian online dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan mental, seperti kecemasan dan kesedihan, dan dalam situasi yang lebih parah dapat berkembang menjadi gangguan perjudian atau kecanduan judi [12]. Untuk mencegah remaja terlibat dalam judi online, perlu diberikan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran sejak usia dini.

Mencegah judi online tidak hanya cukup dengan memberi larangan, tetapi juga harus memberikan pemahaman kepada remaja tentang bahaya judi online serta kemampuan menggunakan media digital secara bijak. Permasalahan ekonomi yang muncul akibat kedua aktivitas tersebut dapat menyebabkan konflik dalam keluarga, menurunnya kesejahteraan rumah tangga, hingga terganggunya kehidupan sosial masyarakat [13]. Pencegahan kecanduan bermain judi dengan memberikan edukasi mengenai pentingnya literasi keuangan serta menginformasikan bahayanya kecanduan judol [14]. Literasi digital bisa membantu remaja memahami, memilih, dan mengevaluasi informasi yang mereka temukan di internet, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh iklan atau ajakan bermain judi online. Selain itu, pemahaman tentang cara mengelola uang juga sangat penting untuk diberikan kepada remaja. Literasi keuangan bisa membantu remaja memahami cara menggunakan uang dengan bijak, membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta menyadari bahwa menghabiskan uang untuk berjudi bisa menyebabkan kerugian. Dengan memahami hal tersebut, para remaja diharapkan dapat membuat keputusan yang lebih bertanggung jawab dalam berbagai hal sehari-hari.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Pemerintah Desa Rulung Sari, diperkirakan ada 42 orang yang terpapar atau berpartisipasi dalam operasi judi online [15]. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa kebiasaan judi online merupakan masalah yang harus ditangani secara serius di masyarakat Desa Rulung Sari. Tindakan ini dapat berdampak buruk pada beberapa aspek kehidupan, termasuk kondisi ekonomi, hubungan sosial, dan perilaku individu. Pendidikan dini seharusnya membekali remaja dengan kemampuan untuk memahami risiko yang terkait dengan judi online, mengidentifikasi berbagai cara penyebarannya melalui media digital, dan mendorong sikap yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab saat menggunakan teknologi. Judul kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah "Sosialisasi Pencegahan Judi Online untuk Remaja melalui Literasi Digital di SMP Harapan, Desa Rulung Sari" berdasarkan situasi tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang risiko yang terkait dengan judi online dan memberikan mereka kompetensi untuk menggunakan media digital dengan aman, kritis, bijaksana, dan bertanggung jawab.

2. METODE

Cara dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan menyelenggarakan kegiatan penyuluhan, seminar, dan diskusi interaktif tentang perjudian daring, dampak buruknya, dan bagaimana memanfaatkan media digital secara bijak sebagai upaya untuk mencegah dampak tersebut. Kegiatan dilakukan dengan memberikan materi yang sederhana dan mudah dicerna oleh remaja, dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab agar peserta dapat menyampaikan pemahaman, pengalaman, atau pertanyaan tentang penggunaan media digital serta risiko terlibat dalam judi online.

Proyek pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada remaja atau siswa SMP Harapan Desa Rulung Sari. Sasaran utamanya adalah remaja, karena mereka merupakan pengguna internet dan media sosial yang aktif. Oleh karena itu, perlu diberikan pengetahuan dan kesadaran sejak usia muda agar mereka dapat mengidentifikasi konten yang tidak pantas, tidak mudah terpengaruh oleh iklan judi online, dan menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab.

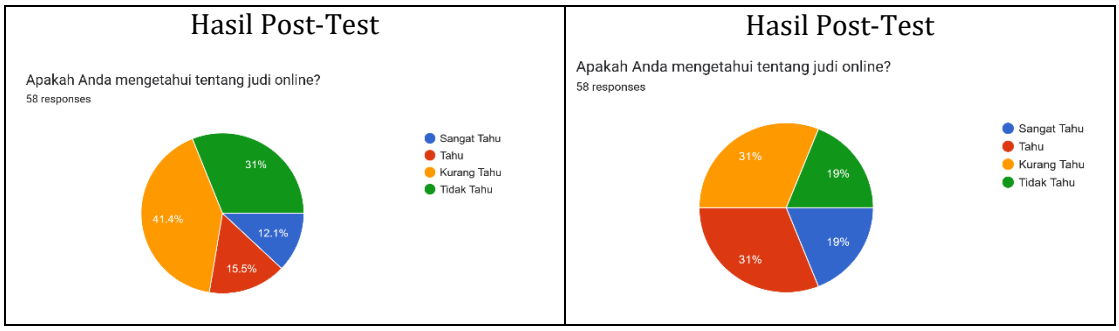
Langkah-langkah penyelesaian masalah dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

a. Mengidentifikasi masalah dilakukan dengan cara mengamati dan berdiskusi agar mengetahui pemahaman awal remaja tentang judi online, penggunaan media digital, serta dampak negatif yang mungkin terjadi.
b. Pre-Test dilakukan sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan, diberikan tes awal untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami tentang judi online, dampak yang ditimbulkan, serta langkah-langkah untuk menghindarinya. Hasil pre-test digunakan untuk mengetahui kondisi awal peserta sebelum mereka menerima materi.
c. Edukasi diberikan dengan cara mengenalkan apa itu judi online, jenis-jenisnya, serta cara judi online itu menyebar melalui media digital.Selain itu, juga dijelaskan dampak negatif judi online terhadap keuangan dan kehidupan sosial seseorang. Selanjutnya, pentingnya untuk menghindari bermain judi online juga dijelaskan secara jelas.
d. Diskusi langsung dan sesi tanya jawab diadakan untuk memungkinkan peserta lebih memahami materi, dan untuk memberi mereka kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pemikiran mereka tentang topik yang dibahas.
e. Tes pasca-pelatihan diberikan untuk mengetahui perubahan pengetahuan siswa setelah pendidikan diberikan. Salah satu ukuran sederhana tentang seberapa besar peningkatan pengetahuan peserta tentang bahaya dan pencegahan perjudian daring adalah dengan membandingkan hasil tes pasca-pelatihan dengan hasil tes pra-pelatihan.
f. Evaluasi pemahaman dilakukan dengan melihat hasil ujian sebelumnya dan setelahnya, serta tingkat keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang cara mengenali serta menghindari permainan judi online.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

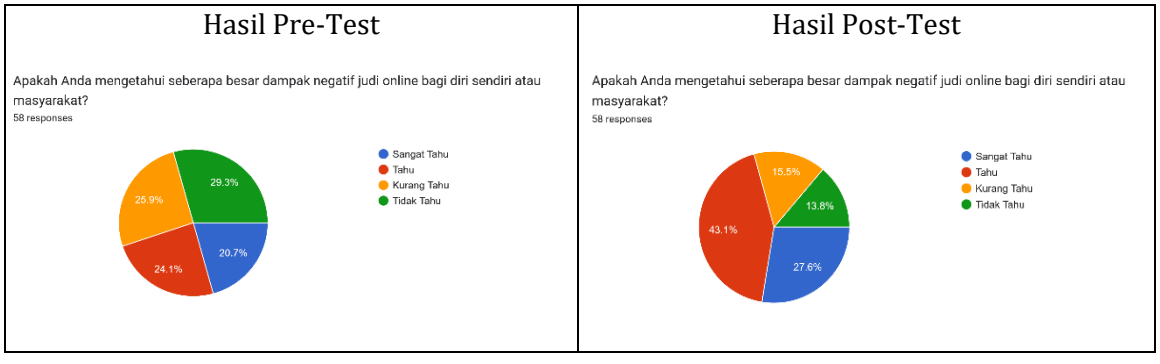
Responden yang mengikuti program edukasi literasi elektronik pada remaja di Desa Rulung Sari sebagai pencegahan dini bahaya judi online di SMP Harapan berjumlah 58 responden. Peserta diberikan pre-test sebelum presentasi dan kemudian post-test dengan soal yang sama setelah acara. Kedua ujian tersebut terdiri dari lima soal yang menguji pengetahuan peserta tentang bahaya perjudian internet. Hasil angket pre-test dan post-test adalah:

a. Apakah anda mengetahui judi online?
Berdasarkan temuan pra-uji, dari 58 responden, 7 (12,1%) berpendidikan tinggi, 9 (15,5%) berpengetahuan luas, 24 (41,4%) kurang berpengetahuan, dan 18 (31%) tidak menyadari perjudian internet. Temuan pasca-uji setelah berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan menunjukkan pergeseran, yaitu 11 (19%) sangat berpengetahuan, 18 (31%) berpengetahuan luas, 18 (31%) kurang berpengetahuan, dan 11 (19%) tidak menyadari. Temuan ini menunjukkan bahwa program pendidikan literasi teknologi dapat meningkatkan tingkat pengetahuan tentang perjudian online di antara para peserta.



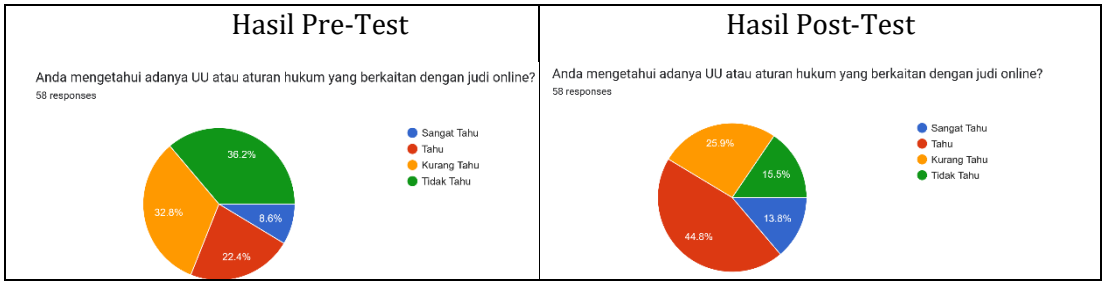
Gambar 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test "Apakah Anda mengetahui tentang judi online?"

b. Apakah Anda mengetahui seberapa besar dampak negatif judi online bagi diri sendiri atau masyarakat?
Hasil pra-uji menunjukkan bahwa dari 58 responden, 12 (20,7%) sangat sadar, 14 (24,1%) sadar, 15 (25,9%) agak tidak sadar, dan 17 (29,3%) tidak sadar tentang dampak buruk perjudian daring. Setelah kegiatan edukasi, hasil pasca-uji menunjukkan perubahan, dengan 16 (27,6%) sangat sadar, 25 (43,1%) sadar, 9 (15,5%) agak tidak sadar, dan 8 (13,8%) tidak sadar. Statistik ini menunjukkan bahwa edukasi yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang konsekuensi negatif perjudian daring.



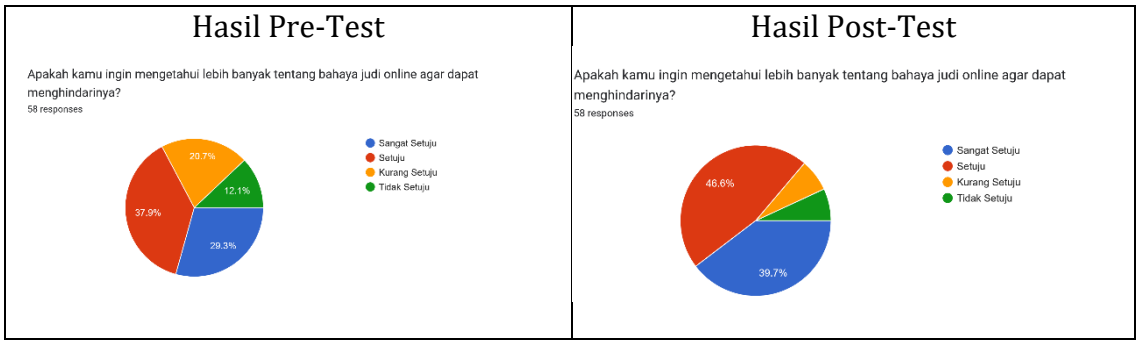
Gambar 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test " Apakah Anda mengetahui seberapa besar dampak negatif judi online bagi diri sendiri atau masyarakat?"

c. Anda mengetahui adanya UU atau aturan hukum yang berkaitan dengan judi online?
Hasil pre-test menunjukkan bahwa dari 58 responden, sebanyak 5 orang (8,6%) sangat tahu, 13 orang (22,4%) tahu, 19 orang (32,8%) kurang tahu, dan 21 orang (36,2%) tidak tahu mengenai UU atau ketentuan hukum yang berkaitan dengan judi online. Setelah memperoleh edukasi, hasil post-test menunjukkan perubahan, yaitu 8 orang (13,8%) sangat tahu, 26 orang (44,8%) tahu, 15 orang (25,9%) kurang tahu, dan 9 orang (15,5%) tidak tahu. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai aturan hukum terkait judi online setelah kegiatan dilaksanakan.



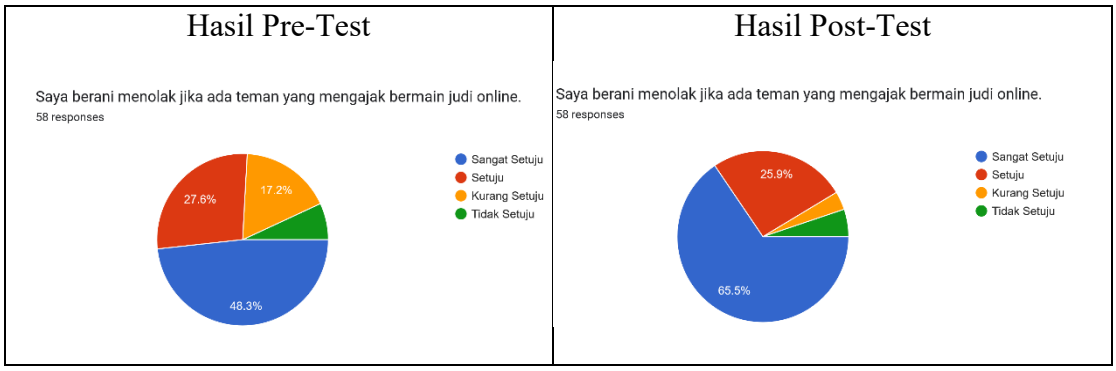
Gambar 3. Hasil Pre-Test dan Post-Test "Anda mengetahui adanya UU atau aturan hukum yang berkaitan dengan judi online?"

d. Apakah kamu ingin mengetahui lebih banyak tentang bahaya judi online agar dapat menghindarinya?
Hasil pra-uji menunjukkan bahwa dari 58 responden, 17 (29,3%) sangat setuju, 22 (37,9%) setuju, 12 (20,7%) agak tidak setuju, dan 7 (12,1%) tidak setuju bahwa mereka menginginkan lebih banyak pengetahuan tentang bahaya perjudian daring. Setelah instruksi, hasil pasca-uji menunjukkan 23 (39,7%) sangat setuju, 27 (46,6%) setuju, 4 (6,9%) agak tidak setuju, dan 4 (6,9%) tidak setuju. Perubahan ini menunjukkan bahwa respons positif peserta meningkat setelah edukasi tentang masalah perjudian daring.



Gambar 4. Hasil Pre-Test dan Post-Test "Apakah kamu ingin mengetahui lebih banyak tentang bahaya judi online agar dapat menghindarinya?"

e. Saya berani menolak jika ada teman yang mengajak bermain judi online.
Hasil pra-uji menunjukkan bahwa dari 58 responden, 28 (48,3%) sangat setuju, 16 (27,6%) setuju, 10 (17,2%) tidak setuju, dan 4 (6,9%) tidak setuju dengan penolakan tawaran judi online. Hasil pasca-uji menunjukkan bahwa setelah edukasi, 38 (65,5%) sangat setuju, 15 (25,9%) setuju, 2 (3,4%) tidak setuju, dan 3 (5,2%) tidak setuju. Peningkatan ini menunjukkan perbaikan pandangan peserta terhadap penolakan tawaran judi online setelah edukasi.



Gambar 5 . Hasil Pre-Test dan Post-Test "Saya berani menolak jika ada teman yang mengajak bermain judi online."

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan sikap peserta setelah mengikuti edukasi literasi digital. Pengetahuan mengenai judi online meningkat dari 27,6% menjadi 50%, pemahaman mengenai dampak negatif meningkat dari 44,8% menjadi 70,7%, sedangkan pengetahuan mengenai aturan hukum meningkat dari 31% menjadi 58,6%. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena peserta memperoleh informasi secara langsung mengenai pengertian judi online, dampak yang ditimbulkan, aturan hukum, serta cara menghindari ajakan bermain judi online. Penyampaian materi melalui edukasi, diskusi, dan tanya jawab memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami materi dan mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami.

Perubahan juga terlihat pada aspek sikap. Keinginan peserta untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai bahaya judi online meningkat dari 67,2% menjadi 86,3%, sedangkan keberanian menolak ajakan bermain judi online meningkat dari 75,9% menjadi 91,4%. Hal ini dapat dipengaruhi oleh bertambahnya pemahaman peserta mengenai risiko judi online, sehingga peserta memiliki dasar pengetahuan yang lebih baik dalam menentukan sikap ketika menghadapi ajakan atau paparan judi online di lingkungan digital.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa edukasi dan literasi digital dapat meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai bahaya judi online serta mendorong penggunaan media digital secara lebih bijak. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemberian edukasi mengenai dampak dan risiko judi online dapat meningkatkan kesadaran peserta terhadap konsekuensi yang ditimbulkan. Dengan demikian, peningkatan hasil post-test dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi secara langsung dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja dalam mencegah keterlibatan dalam judi online.

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Edukasi Literasi Digital bagi Remaja Desa Rulung Sari: Upaya Pencegahan Sejak Dini terhadap Bahaya Judi Online di SMP Harapan:



Gambar 6. Dokumentasi Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

4. KESIMPULAN

Program pendidikan literasi teknologi untuk remaja berhasil dilaksanakan di SMP Harapan di Desa Rulung Sari dengan 58 peserta. Tujuan program ini adalah untuk mengajarkan remaja tentang risiko perjudian daring dan penggunaan media digital yang bertanggung jawab.

Temuan pra- dan pasca-tes menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta mengenai perjudian internet, dampak buruknya, dan aturan-aturan yang terkait dengannya. Keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang bahaya perjudian internet juga meningkat setelah program pelatihan.

Selain meningkatkan kesadaran, latihan ini juga meningkatkan sikap peserta terhadap pencegahan perjudian daring, terutama dalam kesiapan mereka untuk menolak tawaran bermain. Oleh karena itu, pendidikan literasi daring dapat menjadi langkah proaktif untuk mendidik remaja tentang penggunaan media digital yang bijaksana dan bertanggung jawab.

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu jumlah peserta yang terbatas pada 58 siswa di satu sekolah dan pelaksanaan evaluasi dilakukan dalam waktu yang relatif singkat setelah kegiatan. Selain itu, pengukuran masih menggunakan lima pertanyaan melalui pre-test dan post-test sehingga belum dapat menggambarkan perubahan perilaku peserta dalam jangka panjang. Kegiatan serupa selanjutnya dapat melibatkan peserta yang lebih luas dan dilakukan evaluasi lanjutan untuk mengetahui keberlanjutan pemahaman dan sikap peserta dalam mencegah judi online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMP Harapan Desa Rulung Sari yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan selama kegiatan berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan edukasi literasi digital serta kepada semua pihak yang telah membantu sehingga kegiatan dan penyusunan artikel ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Afrioza, I. J. Sakti, A. L. Febrianti, R. A. Hamdani, B. Digital, and U. Y. Madani, "Literasi Digital Adaptif Sebagai Strategi Pencegahan Judi Online Dan Penguatan Ketahanan Remaja : Studi Kasus Di Kabupaten Tangerang," *J. Econ. Digit. Business.,* vol. Vol. 2, no. 2, pp. 75–84, 2025.

[2] H. W. A. Harun, "Edukasi Literasi Digital dan Pencegahan Judi Online bagi Peserta Didik di MTs Negeri 3 Buton," *J. Pengabdi. Masy. Bhinneka.,* vol. 4, no. 4, pp. 5104–5115, 2026.

[3] I. Elex Sarmigi, Zul Ihsan Mua'rrif, Endah Sri Wahyuni, Eva Sumanti and Herningrum, "Edukasi Preventif Bahaya Judi Online Dalam Meningkatkan Kesadaran Dan Ketahanan Remaja Di Smkn 2 Kerinci," *J. Community Serv.*, vol. 4, no. 1, pp. 309–321, 2026.

[4] A. H. Usman *et al.*, "Strategi Pencegahan dan Literasi Digital dalam Menanggulangi Judi Online Sebagai Kejahatan Sosial," *Semin. Nas. Hukum, Sos. dan Ekon.*, vol. Vol. 4, pp. 78–86, 2024.

[5] A. I. Sangaji, "Dampak Dari Kecanduan Judi Online (Judol) Terhadap Perekonomian Keluarga di Kecamatan Mamajang Kota Makassar," *Educ. Lang. Cult. (EDULEC).,* vol. 5, no. 1, pp. 117–127, 2025.

[6] A. Qotuz, Z. Fitriani, P. Najichah, and I. E. Putri, "Dampak Kecanduan Judi Online : Antara Hiburan dan Ketergantungan," *J. Penelit. Ilm. Multidisipliner.,* vol. 01, no. 05, pp. 1240–1245, 2025.

[7] M. F. Irfansyah, T. H. Fuadi, B. A. Prayogo, and S. Isnani, "Analisis Fenomena Judi Online di

Kalangan Masyarakat Menengah Ke Bawah," *J. Penelit. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. Vol. 3, no. November, 2025.

[8] J. Pengabdian *et al.*, "Pemberdayaan Masyarakat Dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi Dan Kampanye Anti-Judi," *J. Pengabdi. Kpd. Masyarakat.,* vol. Vol. 1, no. 1, pp. 27–32, 2025.

[9] T. Hidayatulloh and S. Wahyudi, "Efektivitas Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Tegal," *J. Hukum, Humaniora, dan Polit.*, vol. 5, no. 5, pp. 4146–4156, 2025.

[10] R. Kusumaningsih, "Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat," *J. Pengabdi. dan Pemberdaya. Masyarakat.,* vol. Vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.30812/adma.v4i1.2767.

[11] F. Jasmine *et al.*, "Remaja Melek Digital : Edukasi Bahaya Judi Online Melalui Sosialisasi dan Pendampingan," *J. Pengabdi. Masy. Nusant. (Dimastara).,* vol. 4, no. 2, 2025.

[12] N. W. Hidayati and T. Elmansyah, "Studi Survey Fenomena Judi Online dikalangan Mahasiswa," *J. Bimbing. Dan Konseling.,* vol. Vol. 7, no. 2, pp. 59–72, 2025.

[13] A. R. Ais, M. B. Daffa, and A. Putri, "Sosialisasi Hukum Warga Kecamatan Cibadak : Edukasi Pencegahan Judi Online , dan Pinjaman Online Ilegal," *J. Pengabdi. Masy. dan Ris. Pendidikan.,* vol. 5, no. 1, pp. 3790–3795, 2026.

[14] N. Yulianti, I. Masitoh, and L. Kencana, "Edukasi Bahaya Pinjol Ilegal dan Judol serta Pencegahannya pada Remaja Desa Purbawinangun Kabupaten Cirebon Education on the Dangers of Illegal Online Loans and Online Gambling and Prevention for Teenagers in Purbawinangun Village Cirebon Regency karena d," *J. Pengabdi. Masyarakat.,* vol. Vol. 4, no. 2, pp. 141–153, 2024, doi: 10.30997/almujtamae.v4i2.15143.

[15] D. P. D. R. S. 2026, "Data Pemerintah Desa Rulung Sari."