

## Peningkatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Hukum Pencegahan Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Pelajar di SMK PSM 2 Takeran Kabupaten Magetan

Mohammad Choirul Anam<sup>1</sup>, Retno Iswati<sup>2</sup>, Djoko Setyo Martono<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Merdeka Madiun, Jalan Serayu Nomor 79 Pandean Kecamatan Taman Kota Madiun, 63133

<sup>2</sup> Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Merdeka Madiun, Jalan Serayu Nomor 79 Pandean Kecamatan Taman Kota Madiun, 63133

<sup>3</sup> Program Studi Agroteknologi, Fakultas Pertanian Universitas Merdeka Madiun, Jalan Serayu Nomor 79 Pandean Kecamatan Taman Kota Madiun, 63133

<sup>1</sup>E-mail : mohammadchoirulanam@unmer-madiun.ac.id

<sup>2</sup>E-mail : retnoiswati@unmer-madiun.ac.id

<sup>3</sup>E-mail : djokosetyo@unmer-madiun.ac.id

---

**Abstract**— *The purpose of this community service is to carry out legal socialization to students at SMK PSM 2 Takeran in order to prevent and handle online gambling cases among teenagers. Methods used This research uses counseling or workshop methods as a form of educational intervention in socializing the dangers of online gambling among students. In this activity, the definition, dangers, legal basis, things that can prevent the practice of online gambling are conveyed. The results showed that SMK PSM 2 Takeran has implemented various legal socialization activities to increase students' understanding of the legal consequences of online gambling practices. Nevertheless, some challenges were found in the implementation of legal socialization, such as limited resources and lack of support from related parties. The legal repercussions that teenagers may face include criminal penalties, fines, and long-term consequences related to criminal records. Therefore, this study highlights the important role of schools in conveying information about online gambling-related laws to adolescents, as well as emphasizing the need for greater support from schools, government and other relevant institutions to increase the effectiveness of prevention efforts. The implications of this study include the development of more effective legal socialization strategies, as well as the need for collaborative efforts between various parties to address the problem of online gambling among adolescents.*

**Keywords** : Digital Literacy; Legal Socialization; Online Gambling; Students.

**Abstrak**— Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk melaksanakan sosialisasi hukum kepada kalangan pelajar di SMK PSM 2 Takeran guna untuk mencegah serta menangani kasus judi online di kalangan remaja. Metode yang digunakan penelitian ini menggunakan metode penyuluhan atau *workshop* sebagai bentuk intervensi edukatif dalam kegiatan sosialisasi bahaya judi online di kalangan pelajar. Dalam kegiatan ini disampaikan pengertian, bahaya, dasar hukum, hal-hal yang dapat mencegah praktik judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMK PSM 2 Takeran telah melaksanakan berbagai kegiatan sosialisasi hukum untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsekuensi hukum dari praktik judi online. Meskipun demikian, ditemukan beberapa tantangan dalam implementasi sosialisasi hukum, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya dukungan dari pihak terkait. Dampak hukum yang mungkin dihadapi oleh remaja termasuk hukuman pidana, denda, dan konsekuensi jangka panjang terkait rekam jejak kriminal. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti pentingnya peran sekolah dalam menyampaikan informasi tentang hukum terkait judi online kepada remaja, serta menekankan perlunya dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait lainnya untuk meningkatkan efektivitas upaya pencegahan. Implikasi penelitian ini mencakup pengembangan strategi sosialisasi hukum yang lebih efektif, serta perlunya upaya kolaboratif antara berbagai pihak untuk mengatasi masalah judi online di kalangan remaja.

**Kata Kunci** : Literasi Digital; Sosialisasi Hukum; Judi Online; Pelajar.

---

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang, penggunaan teknologi telah menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia dan mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari (Ramadhan, 2019). Namun, sayangnya, kemajuan ini juga telah dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan kejahatan di dunia digital atau yang dikenal sebagai judi telah menjadi permasalahan yang telah ada selama ribuan tahun dalam sejarah peradaban manusia, dan hal ini juga menjadi persoalan yang persisten di Indonesia, mulai dari praktik toto gelap (togel) hingga maraknya judi online saat ini (Aryani & Triwanto, 2021).

Judi telah ada sejak zaman dahulu sebagai kebiasaan buruk manusia. Bagi sebagian orang, judi dianggap sebagai cara cepat untuk memperoleh kekayaan dengan menguji keberuntungan mereka. Seiring dengan perkembangan kebiasaan manusia, praktik judi juga berkembang, terutama dengan munculnya judi online yang menawarkan akses yang lebih mudah dan harapan untuk memperoleh uang secara instan jika berhasil menang. Dari segi psikologis, kecanduan judi online memiliki berbagai dampak negatif tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga pada kesehatan mental dan sosial seseorang. Orang yang mengalami kecanduan judi online mungkin mengalami depresi, stres, perasaan putus asa, hilangnya kontrol diri, bahkan bisa membahayakan diri sendiri dan orang lain. Dengan demikian, kecanduan judi online dapat memiliki dampak yang merugikan pada kesehatan mental seseorang, yang dikenal sebagai gambling disorder (Sa'diyah *et al.*, 2022).

Kejahatan ini dapat dilakukan tanpa memperhatikan batas wilayah dan tidak memerlukan interaksi langsung antara pelaku dan korban. Cyber crime mencakup berbagai jenis kejahatan yang ditujukan pada komputer, jaringan komputer, pengguna komputer, serta merupakan bentuk modifikasi dari kejahatan tradisional yang kini dilakukan dengan menggunakan atau bantuan peralatan komputer (Sa'diyah *et al.*, 2022).

Jumlah situs judi online yang semakin banyak menunjukkan bahwa pemerintah menghadapi kesulitan dalam upaya pemblokiran situs tersebut, terutama dengan adanya perangkat VPN yang memudahkan akses bagi masyarakat. Perkembangan konten-konten negatif, seperti judi online, memberikan dampak yang tidak hanya dirasakan oleh individu yang terlibat, tetapi juga oleh masyarakat secara lebih luas (Susanti, 2021). Praktik judi online juga berpotensi memicu berbagai masalah kejahatan dan kriminalitas, seperti pencurian, perampokan, dan kekerasan dalam rumah tangga. Judi online pada remaja dapat menurunkan motivasi belajar dan mengganggu proses akademik. Jam tidur remaja menjadi berantakan dan hal ini berpengaruh terhadap aktivitas akademiknya (Widhiatanti & Tobing, 2024). Berbagai studi tentang fenomena judi online dan dampaknya, khususnya terhadap para pemain, cenderung menyoroti aspek negatifnya.

Pendidikan menjadi salah satu instrumen penting dalam upaya pencegahan dan penanggulangan masalah judi online di kalangan remaja. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki peran yang krusial dalam memberikan pemahaman tentang hukum dan konsekuensi hukum dari praktik judi online kepada siswa. Oleh karena itu, sosialisasi hukum tentang akibat hukum dan upaya pencegahan judi online menjadi sangat relevan untuk diperkenalkan di lingkungan sekolah. Dalam konteks ini, SMK PSM 2 Takeran memiliki peran yang penting sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk melindungi dan mengedukasi siswa tentang bahaya judi online.

Kegiatan sosialisasi hukum ini diharapkan siswa dapat memahami konsekuensi hukum yang mungkin mereka hadapi jika terlibat dalam praktik judi online, serta menyadari pentingnya mencegah dan menghindari keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan mencegah praktik judi online di kalangan pelajar di

SMK PSM 2 Takeran. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menganalisis metode, strategi, dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi sosialisasi hukum di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi persepsi siswa terhadap bahaya judi online dan dampaknya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mencegahnya.

Dengan demikian, hasil penelitian akan memberikan pencegahan secara preventif melalui sosialisasi hukum di SMK PSM 2 Takeran untuk mengurangi praktik judi online di kalangan remaja. Diharapkan hasil ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang upaya pencegahan praktik judi online di lingkungan pendidikan. Dari penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya sosialisasi hukum dalam pencegahan praktik judi online di kalangan remaja. Implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi pencegahan yang lebih efektif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman para siswa SMK PSM 2 Takeran mengenai dampak negatif dari judi online, serta memberikan pengetahuan praktis mengenai cara menghindarinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penyuluhan atau *workshop* sebagai bentuk intervensi edukatif dalam kegiatan sosialisasi bahaya pinjaman online ilegal dan judi online. Peserta dalam kegiatan sosialisasi ini diutamakan berasal dari para siswa SMK PSM 2 Takeran. Sosialisasi ini dilakukan dengan memberikan pemaparan materi tentang akibat hukum dan upaya pencegahan judi online pada remaja yang menjelaskan tentang pengertian, jenis-jenis, dan sanksi tentang apa saja yang terjadi perjudian online tersebut. Sosialisasi tersebut diakhiri dengan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya dan berkonsultasi seputar materi yang disampaikan dan sekaligus pemberian cinderamata.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi kepada para pelajar dalam hal ini khususnya para siswa yaitu dalam bentuk sosialisasi hukum yang dilaksanakan di SMK PSM 2 Takeran Kabupaten Magetan. SMK PSM 2 Takeran atau yang dikenal dengan SMK PSM DUTA beralamat di Jalan Raya Takeran-Magetan, Kelurahan Takeran, Kecamatan Takeran, Kabupaten Magetan, Provinsi Jawa Timur.

SMK PSM 2 Takeran merupakan sekolah swasta berlandaskan nilai agama islam yang memiliki visi “Terwujudnya sekolah menengah kejuruan Pesantren Sabilil Muttaqien yang berbudaya mutu dan berdaya saing global.” Sekolah ini memiliki ruang kelas yang memisahkan antara pelajar siswa dan pelajar siswi. Namun untuk kegiatan pengabdian ini dikhususkan untuk kelas pelajar siswa saja. Kegiatan sosialisasi hukum ini dilaksanakan pada tanggal 8 september 2024 pada pukul 10.00 WIB s/d 12.00 WIB. Adapun yang hadir dalam kegiatan tersebut adalah para siswa SMK PSM 2 Takeran kelas 12.

Pengabdian ini dilaksanakan sebelumnya dengan melakukan obsevasi di SMK PSM 2 Takeran serta wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai masalah apa yang sedang terjadi di lingkungan SMK PSM 2 Takeran. Hasil dari sosialisasi hukum ini menunjukkan bahwa masih kurangnya pengetahuan para siswa tentang bahaya dan akibat hukum bermain judi online.

Selanjutnya dalam kegiatan sosialisasi tersebut, cukupnya antusias para siswa/siswi yang telah mengikuti kegiatan tersebut karena setelah selesai pemaparan materi dilakukan, terdapat beberapa peserta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema “Pencegahan Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Pelajar”, yakni bagaimana tanggung jawab hukum jika seseorang melakukan perjudian online, selanjutnya yang diberikan oleh peserta adalah

bagaimana peran orang tua dalam mengontrol remaja yang kecanduan bermain judi online. Berdasarkan kegiatan sosialisasi hukum sebagaimana yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mendapatkan apresiasi yang sangat baik dari para siswa SMK PSM 2 Takeran dikarenakan membuat para siswa menjadi mengerti akan bahaya judi online sehingga para siswa dapat menjauhi tindak pidana judi online tersebut.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi di dalam Kelas



Gambar 2. Foto bersama siswa/siswi SMK PSM 2 Takeran

Berjudi adalah 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 atau belum pasti hasilnya. Judi adalah perbuatan tindak pidana yang mempertaruhkan sejumlah uang dimana pihak pemenang akan mendapatkan seluruh uang yang menjadi bahan taruhan. Sistem judi yaitu pemenang akan mendapatkan seluruh uang tersebut jika berhasil memenangkan taruhan. Judi online adalah kegiatan perjudian atau kegiatan taruhan yang dilakukan secara online melalui website atau situs tertentu (Hatimatunnisani *et al.*, 2023). Dalam konteks ini, individu dapat memasang taruhan, bermain permainan kasino, atau berpartisipasi dalam aktivitas perjudian lainnya menggunakan perangkat komputer, ponsel pintar, atau perangkat elektronik lainnya yang terhubung ke internet.

Ada banyak sekali macam-macam dari perjudian, diantaranya adalah :

1. Roulette adalah jenis perjudian di mana Anda mempertaruhkan uang pada salah satu dari 36 angka dan dua angka tambahan (total 38 angka). Jika tebakannya benar, kemenangannya adalah 36 kali taruhan.

2. Blackjack atau Tutelage yaitu bandar yang melayani beberapa pemain, jika kartu bandar memiliki angka tertinggi maka semua pemain kalah taruhannya, begitu juga sebaliknya, jika bandar mendapat kartu terendah maka harus membayar taruhannya. Namun biasanya bandar hanya kalah dari satu atau dua pemain saja.
3. Dalam lotere Tail Nalo, yaitu. dua angka terakhir bab Nalo, petaruh harus menebak salah satu angka 0-99. Jika rekannya berhasil, dia mendapat 65x taruhan.
4. Tekpo adalah permainan dengan kartu domino, siapa yang memiliki angka tertinggi dialah pemenangnya. Jumlah peserta terbatas dan taruhan kecil dibuat. Biasanya tekpo dibuat pada acara pernikahan adat Tionghoa dan sebagai hobi.
5. Permainan kebetulan Dadu atau Glodog dimainkan dengan dadu. Caranya adalah dengan menebak jumlah lingkaran di atas kubus. Jika perkiraannya cocok dengan jumlah lingkaran di atas dadu, permainan dimenangkan.
6. Dokding adalah permainan dadu dengan gambar binatang di wajahnya. Kemudian pemain meletakkan gambar binatang tersebut pada kolom kertas yang dibentangkan di lantai. Kemudian dadu dihancurkan atau dilempar ke atas.
7. Pertempuran burung, yaitu 2 ekor burung merpati dilepasliarkan pada tempat yang telah disepakati, kemudian burung merpati yang datang lebih awal dinyatakan sebagai pemenang.
8. Okeh adalah permainan untung-untungan di mana dua koin dipasang dan dilempar. Jika bergambar burung hinggap di uang logam maka dinyatakan mati, dan jika bergambar uang rupiah dinyatakan hidup.
9. Sabung ayam adalah dua ayam jantan yang diperebutkan di mana petaruh menyukai salah satu dari dua ayam. Jika ayam menang di pihak mereka, petaruh dinyatakan sebagai pemenang. Biasanya ayam-ayam tersebut diadu hingga salah satunya kalah, bahkan sampai mati. Permainan ini biasanya diikuti dengan perjudian yang berlangsung di dekat arena sabung ayam. Permainan sabung ayam disebut juga dengan sabung ayam. Permainan ini sudah dimainkan sejak masa pemerintahan Demak.
10. Togel adalah salah satu jenis permainan Toto Gelap, suatu bentuk perjudian dimana anda mempertaruhkan uang dengan cara menebak angka selanjutnya. Hal ini berbeda-beda sesuai dengan aturan permainan yang diterapkan oleh masing-masing bandar togel di setiap daerah. Pemain togel hanya perlu membayar sejumlah uang tertentu untuk memilih nomor togel dan kemudian tinggal menunggu nomor togel tersebut dipublikasikan. Togel sudah lama dimainkan di Indonesia, bahkan pada era orde lama togel dilegalkan.
11. Perjudian online adalah bentuk perjudian yang populer akhir-akhir ini. Pemain tidak perlu bertemu langsung, cukup menggunakan teknologi online, pemain bisa memainkan permainan judi yang mereka inginkan, jadi jarak bukan halangan untuk berjudi, karena pemain dari satu negara bisa menyeberang dengan pemain dari negara lain melalui media internet. Berhubungan. Hingga saat ini judi online sudah tersebar di seluruh dunia dan sangat sulit diberantas oleh aparat penegak hukum di Indonesia maupun negara lainnya (Mastono, 2013).
12. Mahjong adalah permainan empat pemain dari Cina. Ini adalah permainan yang membutuhkan keterampilan, strategi, kecerdasan, perhitungan, dan keberuntungan. Bergantung pada varian permainannya, faktor keberuntungan bisa rendah atau dominan. Mahjong adalah permainan judi yang populer di Asia. Tujuan dari permainan ini adalah untuk membangun satu set lengkap (biasanya tiga set) dari 13 atau 16 batu bata. Yang pertama mencapai tujuan ini adalah pemenangnya. Batu pemenang melengkapi rangkaian menjadi 14 atau 17 batu (Lo, 2013).

Perilaku berjudi semakin menjadi suatu masalah ketika semakin mendekati kriteria diagnostik untuk judi patologis, dimana perilaku tersebut bersifat maladaptif dan berkelanjutan sehingga menimbulkan rangkaian permasalahan lanjutan, seperti usaha terus-menerus untuk bertaruh meski telah kalah berkali-kali (Kusumo & Ramadhan, 2023). Sejatinya, secara agama sudah melarang keras perbuatan yang bersifat taruhan ataupun judi. Saat ini, dengan teknologi yang semakin pesat dimana budaya barat dapat masuk ke negara lain termasuk Indonesia menjadikan masyarakat melakukan judi online secara terang-terangan tidak perlu dirahasiakan lagi.

Judi online masuk ke dalam seluruh lapisan masyarakat tanpa mengenal kelompok umur. Judi online juga sudah merajalela di setiap daerah-daerah Indonesia bahkan di kalangan pelajar remaja. judi online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap aspek sosial, ekonomi, dan psikologis masyarakat di Indonesia. Kecanduan judi online menyebabkan penurunan kondisi ekonomi rumah tangga, konflik keluarga, serta masalah kesehatan mental seperti stres dan depresi. Faktor-faktor seperti akses mudah dan promosi agresif berkontribusi pada meningkatnya kecanduan judi online (Laras *et al.*, 2024).

Aturan mengenai perjudian di Indonesia diatur secara tegas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (1). Pasal ini menyatakan bahwa pelaku perjudian dapat dikenai sanksi pidana penjara hingga sepuluh tahun dan/atau denda maksimal Rp. 50.000.000. Pasal 303 bis ayat (1) dan (2) juga mengatur sanksi pidana penjara hingga empat tahun atau denda maksimal Rp. 10.000.000 bagi pelanggar yang melakukan perjudian di tempat umum tanpa izin. Pelanggaran yang terjadi dalam dua tahun sejak pemidanaan dapat mengakibatkan pidana penjara hingga enam tahun atau denda maksimal Rp. 15.000.000. Selain itu, dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau yang disebut UU ITE) juga mengatur hukuman bagi orang yang menyebarkan informasi elektronik yang mengandung judi, yaitu yang terdapat dalam Pasal 45 Ayat (2) UU ITE yang mengatakan akan memberikan hukuman penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak Rp.1.000.000.000. Pasal tersebut berbunyi: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000.

Perjudian dianggap bertentangan dengan nilai-nilai agama, kemanusiaan, dan hukum negara. Tanggung jawab hukum atas tindakan perjudian dikenakan pidana denda dan/atau penjara. Sehingga diperlukan langkah untuk mencegah adanya praktik judi online. Langkah untuk mengantisipasi atau mengatasi kecanduan judi online ini antara lain :

1. Mensosialisasikan dengan jelas bahaya judi online
2. Melakukan penyuluhan dan pelatihan mengenai risiko judi online serta cara manajemen keuangan yang baik
3. Memblokir atau membatasi akses segala hal yang mengarah pada judi online melalui ponsel maupun penautan rekening pribadi.
4. Jika telah kecanduan, jangan ragu meminta bantuan psikolog atau psikiater dalam hal kesulitan berhenti kecanduan judi online (Anggraini, 2024).

Pemberian edukasi berupa sosialisasi bahaya judi online terhadap masyarakat khususnya di kalangan pelajar wajib digalakkan sebagai upaya pencegahan praktik judi online. Dimana salah satu kegiatan sosialisasi tersebut dilaksanakan di SMK PSM 2 Takeran. Tujuan dari pemberian sosialisasi ini agar para siswa SMK PSM 2 Takeran lebih berhati-hati dengan tipu judi online dimana iklan yang terlihat menggurui dapat memberikan uang secara instan akan berujung pada kerugian diri sendiri. Selain itu, dengan edukasi ini juga agar para siswa lebih pintar dalam mengelola keuangan

Namun, perilaku judi online ini tentu tidak langsung bisa hilang pada orang-orang sudah kecanduan akut. Penyebab hal ini ialah tingginya frekuensi kebebasan bermain judi online dimanapun berada dengan kemudahan akses yang dimiliki. Jenis permainan online yang sering diikuti antara lain slot, poker, casino, dll. Selain kemudahan akses pribadi terdapat faktor lain penyebab kecanduan judi online ini yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni rasa penasaran yang tinggi atas rasa keinginan mengikuti perkembangan zaman. Kemudian faktor eksternalnya ialah lingkungan sekitar yang berpengaruh, baik dari lingkungan keluarga, bermain, sekolah yang kurang kontrol dalam mengawasi aktivitas penggunaan ponsel (Sitanggang *et al.*, 2023). Maka dari itu, perlunya peningkatan kontrol kuat terutama dalam lingkungan keluarga terlebih dahulu, adanya tindakan tegas dari pemerintah yakni berupa hukum yang berlaku, kemudian adanya perbaikan ekonomi secara menyeluruh sehingga lapangan pekerjaan luas dan mengurangi mindset instan seperti lewat judi online (Jadidah *et al.*, 2023).

#### IV. KESIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa peran sekolah, khususnya SMK PSM 2 Takeran, dalam menyampaikan informasi tentang hukum terkait judi online kepada remaja sangat penting. Sosialisasi hukum yang dilakukan di sekolah telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang konsekuensi hukum dari praktik judi online, meskipun masih ada tantangan dalam implementasinya. Oleh karena itu, perlunya dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait lainnya untuk meningkatkan efektivitas upaya pencegahan. Untuk pengembangan selanjutnya, diperlukan pendekatan yang lebih holistik dan terintegrasi dalam menyusun strategi pencegahan yang efektif, termasuk melibatkan berbagai pihak terkait seperti orang tua, komunitas, dan lembaga penegak hukum. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat fokus pada evaluasi efektivitas strategi sosialisasi hukum yang telah diterapkan, serta eksplorasi lebih lanjut tentang faktor-faktor yang memengaruhi keputusan remaja untuk terlibat dalam praktik judi online. Dengan demikian, langkah-langkah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam upaya pencegahan judi online di kalangan remaja dan melindungi mereka dari konsekuensi yang merugikan..

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis perkenankan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu : 1) Bapak Ketua YAPERTIMMA, 2) Bapak Rektor Universitas Merdeka Madiun, 3) Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dan 4) Kepala Sekolah SMK PSM 2 Takeran Kabupaen Magetan. Semoga segala bantuan ini akan membawa kemanfaat saat ini maupun di masa yang akan datang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2024). *Cara Mengatasi Kecanduan Judi Online*. Serayu Publishing.
- Aryani, E., & Triwanto, T. (2021). Penyuluhan Hukum tentang Kenakalan Remaja dan Penanganannya. *Empowerment*, 4(3), 248-253.
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). Maraknya Judi Onlinedan Dampaknya Terhadap Pengelolaan Keuangan Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Sosio dan Humaniora*, 1(9), 130-136.
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27.
- Kusumo, D. N., & Ramadhan, M. R. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat Kota Maupun desa. *Jurnal Perspektif*, 2(2), 225-232.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320-331.

- Lo, A. (2013). *The Book of Mah Jong: An Illustrated Guide*. North Clarendon: Tuttle Publishing.
- Mastono, B. (2013). *Efektivitas Penerapan Hukum Terkait Perjudian di Indonesia dan di Singapura*. (Undergraduate thesis ed.). Batam: Universitas Internasional Batam.
- Ramadhan, E. H. (2019). Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Judi Bola Pada Anak Dibawah Umur (Studi Kasus Di Kabupaten Dompu). *Dinamika*, 25(6), 53-61.
- Sa'diyah, N. K., Hapsari, I. P., & Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia. *Gorontalo Law Review*, 5(1), 160-166.
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80.
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan. *Etnoreflika: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86-95.
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91-108.