

## Edukasi dan Sosialisasi Bahaya Judi Online pada Siswa SMP dan SMK Dwi Pangga sebagai Bentuk Pengabdian pada Masyarakat

Iin Yulianti<sup>1</sup>, Alvina Salsabila<sup>2</sup>, Amanda Aulia Kusuma<sup>3</sup> Annisa Septri Ananda<sup>4</sup>, Mardiana Putpita Sari<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Psikologi Islam, UIN Raden Intan Lampung

<sup>2</sup>Akuntansi Syariah, UIN Raden Intan Lampung

<sup>3</sup>Akuntansi Syariah, UIN Raden Intan Lampung

<sup>4</sup>Perbankan Syariah, UIN Raden Intan Lampung

<sup>5</sup>Sosiologi Agama, UIN Raden Intan Lampung

[iinyulianti@radenintan.ac.id](mailto:iinyulianti@radenintan.ac.id) , [alvinasalsa847@gmail.com](mailto:alvinasalsa847@gmail.com) , [amandaaulia432@gmail.com](mailto:amandaaulia432@gmail.com) , [anissaseptri@gmail.com](mailto:anissaseptri@gmail.com) , [putpita04@gmail.com](mailto:putpita04@gmail.com)

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima: Agustus 2025

Direvisi: September 2025

Diterbitkan: September 2025

#### Keywords:

Online Gambling

Socialization

Students

Community Service

### ABSTRACT

The development of digital technology has led to a rise in online gambling practices among teenagers, particularly junior and vocational high school students. Low digital literacy and lack of supervision make them a vulnerable group. In response, KKN (Community Service Program) students conducted a socialization program at SMP and SMK Dwi Pangga in Bandar Lampung as a form of community engagement. The activities included interactive lectures, discussions, and quiz-based evaluations, covering topics such as the definition of online gambling, its negative impacts, and prevention strategies. The results showed that student participation exceeded the target, with high enthusiasm and improved understanding of online gambling risks. The interactive method proved effective in delivering educational messages, while also highlighting the role of university students as agents of change in preventing deviant behavior among teenagers.

Copyright © 2025 JRCE.

### Korespondensi:

Iin Yulianti,

UIN Raden Intan Lampung,

Jl. Raden Intan No. 65, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia, 35131

[iinyulianti@radenintan.ac.id](mailto:iinyulianti@radenintan.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Fenomena judi online di Indonesia semakin mengkhawatirkan karena kemudahan akses melalui gawai dan internet. Kalangan remaja, khususnya pelajar SMP dan SMK, menjadi salah satu kelompok yang rentan terjerumus akibat rasa ingin tahu yang tinggi serta lemahnya kontrol diri. Judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga psikologis dan sosial siswa. Banyak penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam praktik judi dapat menurunkan prestasi akademik dan menimbulkan perilaku menyimpang. Oleh karena itu, upaya edukasi mengenai bahaya judi online menjadi sangat penting dalam konteks pencegahan sejak dini [1].

Peran institusi pendidikan sangat strategis dalam membentuk karakter siswa yang berintegritas dan berdaya tahan terhadap pengaruh negatif lingkungan. Sosialisasi yang dilakukan di sekolah tidak hanya memberikan pengetahuan kognitif, tetapi juga membangun kesadaran moral agar siswa mampu menolak ajakan judi online. Sekolah menjadi ruang efektif untuk menanamkan nilai-nilai positif karena siswa menghabiskan

sebagian besar waktunya dalam lingkungan pendidikan formal. Dengan adanya pendekatan preventif melalui sosialisasi, diharapkan siswa mampu menginternalisasi pesan-pesan anti-judi secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam mengurangi angka penyalahgunaan teknologi digital di kalangan remaja [2].

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai bentuk pengabdian mahasiswa memiliki relevansi yang kuat dalam mendukung program edukasi masyarakat. Mahasiswa sebagai agen perubahan diharapkan mampu menyampaikan pesan edukatif dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Sosialisasi tentang bahaya judi online yang dilaksanakan di SMP dan SMK Dwi Pangga yang berlokasi di Jalan Pajajaran No.4, Jagabaya II, Kecamatan Way Halim, Kota Bandar Lampung, menjadi bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang pengabdian masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mengembangkan potensi akademik, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam upaya pencegahan perilaku berisiko di kalangan remaja [3].

Selain aspek pendidikan formal, faktor lingkungan sosial turut berpengaruh besar terhadap keterlibatan remaja dalam judi online. Akses media sosial, teman sebaya, serta minimnya pengawasan orang tua dapat memperbesar peluang siswa untuk mencoba perjudian daring. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan mahasiswa yang sedang melaksanakan KKN menjadi strategi yang efektif. Dengan demikian, edukasi bahaya judi online bukan hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga membangun sistem dukungan sosial yang melibatkan berbagai pihak. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan sosialisasi ini berfungsi sebagai jembatan untuk menghubungkan teori akademik dengan kebutuhan nyata di masyarakat [1].

Pentingnya sosialisasi ini juga didukung oleh data yang menunjukkan peningkatan signifikan jumlah kasus judi online di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini mencerminkan perlunya langkah konkret dalam upaya pencegahan melalui pendekatan edukatif. Sosialisasi yang terstruktur dengan materi yang mudah dipahami dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko yang ditimbulkan judi online, baik secara finansial maupun psikologis. Edukasi yang disampaikan oleh mahasiswa juga memberi warna baru karena pendekatan mereka cenderung lebih dekat dengan dunia remaja, sehingga pesan dapat diterima dengan lebih efektif [2].

Dengan demikian, kegiatan sosialisasi mengenai bahaya judi online kepada siswa SMP dan SMK Dwi Pangga merupakan bentuk nyata implementasi KKN yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat berkontribusi dalam membangun kesadaran kritis remaja terhadap risiko perjudian daring. Pendekatan kolaboratif yang melibatkan sekolah, siswa, dan mahasiswa diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya generasi muda yang bebas dari pengaruh judi online. Kegiatan ini sekaligus mempertegas peran perguruan tinggi dalam mendukung pembangunan sosial yang berkelanjutan [3].

## 2. METODE PENELITIAN

Bahan yang digunakan dalam program sosialisasi adalah materi edukasi berupa poster, leaflet, dan presentasi power point yang disusun oleh tim KKN. Materi tersebut berisi informasi mengenai pengertian judi online, dampak negatif bagi siswa, serta strategi pencegahan. Selain itu, tim KKN juga menyiapkan video singkat edukasi dan kuis interaktif sebagai media pembelajaran yang lebih menarik. Alat yang digunakan meliputi laptop, proyektor, sound system, serta perlengkapan administrasi seperti kertas, pulpen, dan daftar hadir.

Jalannya pengabdian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yang diawali dengan rapat koordinasi antara tim KKN dengan pihak sekolah SMP dan SMK Dwi Pangga. Pada tahap ini, disepakati jadwal pelaksanaan, sasaran peserta, serta metode penyampaian materi. Tim KKN kemudian menyusun materi yang mencakup pengertian judi online, jenis-jenis judi online, cara kerja situs judi online, dampak sosial, dampak ekonomi, dampak psikologis, judi online dalam perspektif hukum, serta cara pencegahan. Materi tersebut kemudian dikemas dalam bentuk presentasi agar lebih mudah dipahami siswa.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan sosialisasi. Pada tahap ini, tim KKN menyampaikan materi secara tatap muka di aula sekolah dengan menggunakan metode ceramah interaktif. Penyampaian materi dilakukan oleh Babinkamtibmas secara tatap muka di aula sekolah dengan menggunakan metode ceramah interaktif. Siswa diberikan penjelasan mengenai pengertian judi online, jenis-jenis judi online, cara kerja situs judi online, dampak sosial, dampak ekonomi, dampak psikologis, judi online dalam perspektif hukum, serta cara pencegahan. Agar lebih menarik, materi disampaikan menggunakan kombinasi presentasi visual, video edukasi, serta diskusi terbuka sehingga siswa dapat bertanya langsung mengenai hal-hal yang belum dipahami.

Tahap selanjutnya adalah diskusi dan tanya jawab. Dalam sesi ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, maupun pertanyaan terkait judi online. Tim KKN memfasilitasi diskusi dengan memberikan jawaban yang jelas serta solusi praktis, seperti cara menghindari pengaruh teman sebaya, memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan positif, serta meningkatkan kedekatan dengan orang tua dan guru.

Diskusi ini juga menjadi sarana evaluasi awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Tahap keempat adalah evaluasi melalui kuis interaktif. Siswa diberikan beberapa pertanyaan singkat terkait materi sosialisasi untuk mengukur tingkat pemahaman mereka. Selain itu, tim KKN juga membagikan leaflet edukasi sebagai media belajar mandiri yang dapat dibaca kembali oleh siswa setelah kegiatan selesai. Hasil kuis menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya judi online, sekaligus menjadi indikator keberhasilan program.

Tahap terakhir adalah penutup. Pada tahap ini, tim KKN menyampaikan kesimpulan bahwa judi online memiliki dampak buruk bagi masa depan siswa dan harus dihindari sejak dini. Siswa diajak berkomitmen untuk menjauhi praktik perjudian daring dan lebih fokus pada kegiatan positif di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Program sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2025 dengan peserta seluruh siswa kelas VIII SMP dan kelas X SMK.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN(10 PT)

#### 3.1. Hasil Kegiatan Pengabdian

Hasil kegiatan pengabdian ini secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta sosialisasi.
2. Ketercapaian tujuan edukasi mengenai bahaya judi online.
3. Peningkatan pemahaman siswa terhadap dampak judi online.
4. Respons positif peserta terhadap metode penyampaian materi.
5. Ketercapaian target rencana kegiatan sesuai program KKN.

Target peserta yang ditetapkan sebelumnya adalah seluruh siswa dari SMP dan SMK Dwi Pangga. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh seluruh siswa dari berbagai tingkatan kelas. Dengan demikian, target peserta dapat dikatakan tercapai. Sosialisasi dilaksanakan melalui ceramah interaktif, pemutaran video edukatif, serta diskusi tanya jawab. Evaluasi pemahaman dilakukan melalui kuis singkat yang menunjukkan mayoritas siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini menandakan bahwa tujuan kegiatan dapat tercapai secara baik.

#### 3.2. Pembahasan

Judi online merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang yang semakin marak di kalangan remaja akibat perkembangan teknologi digital. Keterlibatan remaja dalam praktik judi online dapat memengaruhi aspek psikologis, sosial, bahkan akademik. Menurut Sari et al. [4], sosialisasi dan edukasi yang dilakukan secara langsung mampu meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya judi online serta memperkuat daya tolak terhadap ajakan bermain judi daring. Dengan demikian, kegiatan KKN ini menjadi langkah preventif yang efektif dalam membentengi siswa dari pengaruh negatif dunia digital.



Gambar 1. Penyampaian materi dilakukan oleh Babinkamtibmas dan sedikit tambahan materi dari Bapak Herman (Kaling 2)

Hasil evaluasi melalui kuis interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai dampak buruk judi online, baik dari sisi kesehatan mental maupun finansial. Hal ini sejalan dengan temuan Putri &

*Edukasi dan Sosialisasi Bahaya Judi Online pada Siswa SMP dan SMK Dwi Pangga sebagai Bentuk Pengabdian pada Masyarakat (Iin Yulianti)*

Nasution [5] yang menyatakan bahwa pendidikan preventif melalui media edukasi interaktif dapat meningkatkan literasi digital remaja, sehingga mereka lebih kritis terhadap konten yang berisiko. Dengan adanya pengetahuan yang lebih baik, siswa memiliki kesadaran untuk menolak praktik judi daring sejak dini. Respon positif dari siswa juga menjadi salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini. Antusiasme terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan saat sesi diskusi. Menurut Handayani et al. [6], keterlibatan aktif peserta dalam kegiatan sosialisasi menandakan adanya penerimaan materi dengan baik dan dapat meningkatkan efektivitas program pengabdian masyarakat. Antusiasme ini membuktikan bahwa metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan media visual mampu menarik perhatian siswa SMP dan SMK.



Gambar 2. Para siswa mendengarkan penyampaian materi

Selain itu, kegiatan ini juga memiliki kontribusi penting dalam membangun kolaborasi antara mahasiswa KKN, pihak sekolah, dan siswa. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang menghubungkan pengetahuan akademik dengan praktik di lapangan. Menurut Utami & Rachmawati [7], peran mahasiswa dalam pengabdian masyarakat tidak hanya sebatas penyampaian informasi, tetapi juga dalam membangun pola pikir kritis masyarakat terhadap isu sosial yang sedang berkembang. Dengan demikian, program ini mampu memperkuat peran Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan sekolah yang lebih kondusif dan bebas dari pengaruh judi online. Menurut Saputra et al. [8], pencegahan perilaku menyimpang pada remaja perlu dilakukan secara berkesinambungan melalui pendidikan formal dan nonformal. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa dalam memahami bahaya judi online, tetapi juga mendukung program pemerintah dalam menciptakan generasi muda yang sehat, cerdas, dan berakhlak.



Gambar 3. Foto Bersama Adik SMP dan SMK dengan Tim KKN UIN Raden Intan Lampung

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi bahaya judi online yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN di SMP dan SMK Dwi Pangga berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak negatif perjudian daring. Berdasarkan hasil evaluasi, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi serta pemahaman yang lebih baik tentang risiko judi online terhadap prestasi akademik, kesehatan mental, maupun

masa depan mereka. Hal ini membuktikan bahwa program pengabdian masyarakat melalui pendekatan edukatif dapat memberikan hasil nyata dalam membangun kesadaran remaja.

Selain keberhasilan dalam menyampaikan materi, kegiatan ini juga mampu memperkuat peran mahasiswa sebagai agen perubahan di masyarakat. Mahasiswa tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga berfungsi sebagai fasilitator yang menjembatani dunia akademik dengan kebutuhan nyata di lapangan. Dengan metode ceramah interaktif, diskusi, serta kuis evaluatif, kegiatan sosialisasi dapat lebih mudah diterima oleh siswa karena sesuai dengan karakteristik remaja yang membutuhkan pendekatan kreatif dan komunikatif.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi sekolah dan masyarakat. Sosialisasi mengenai bahaya judi online dapat menjadi langkah awal pencegahan perilaku menyimpang di kalangan pelajar, sekaligus mendukung upaya pemerintah dalam menciptakan generasi muda yang cerdas, berakarakter, dan bebas dari pengaruh perjudian daring. Dengan adanya kesinambungan program serupa, diharapkan kesadaran siswa akan semakin kuat sehingga mereka mampu menjaga diri dari pengaruh negatif perkembangan teknologi digital.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Segecap Tim KKN UIN Raden Intan Lampung mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMP dan SMK Dwi Pangga yang telah memberikan kesempatan serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi bahaya judi online. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada kepala sekolah, dewan guru, serta staf yang telah membantu kelancaran kegiatan mulai dari persiapan hingga pelaksanaan.

Kami juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh siswa SMP dan SMK Dwi Pangga yang telah mengikuti kegiatan dengan penuh antusias dan berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun sesi tanya jawab. Semangat dan keterbukaan para siswa dalam menerima materi menjadi motivasi tersendiri bagi kami untuk terus berkontribusi melalui program pengabdian masyarakat.

Tak lupa, kami berterima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan arahan, fasilitas, serta dukungan penuh sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat menjadi langkah awal dalam upaya pencegahan perilaku judi online di kalangan pelajar.

## 6. PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Adapun peran dari kami yang terlibat pada proses pembuatan artikel ilmiah ini adalah sebagai berikut:

1. IY (Dosen Pendamping): Membantu, membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi penulis dalam keseluruhan proses penyusunan artikel, mulai dari perencanaan kegiatan pengabdian hingga penulisan laporan ilmiah.
2. AS (Penulis 1): Penulis terlibat dalam pelaksanaan sosialisasi, penyusunan materi edukasi, mendampingi siswa dalam diskusi interaktif, serta dokumentasi kegiatan. Penulis juga mendukung proses penulisan artikel.
3. AAK (Penulis 2): Melaksanakan kegiatan pengabdian melalui penyusunan materi edukasi, menyiapkan alat perlengkapan yang akan digunakan, serta membantu dalam penyusunan naskah artikel ilmiah. Penulis juga berperan dalam pengeditan artikel.
4. ASA (Penulis 3): Berkontribusi dalam pelaksanaan sosialisasi di kelas, membantu menyusun instrumen evaluasi berupa kuis interaktif, serta mendukung proses penulisan artikel. Selain itu, penulis turut berperan dalam pengumpulan artikel.
5. MPS (Penulis 4): Melaksanakan kegiatan pengabdian melalui penyusunan materi edukasi, melakukan pendampingan dalam kegiatan sosialisasi, serta dokumentasi kegiatan. Penulis juga berperan dalam proses penulisan artikel.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmawati, D., & Indriyani, R, "Dampak judi online terhadap perilaku remaja di era digital", *Jurnal Psikologi Sosial*, 15(1), <https://doi.org/10.23917/jps.v15i1.20122>, 2022.



- [2] Sari, M., & Putri, A, “Edukasi bahaya media digital bagi remaja melalui program sekolah”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(3), <https://doi.org/10.36728/jpmi.v3i3.1457> , 2021.
- [3] Astuti, W., & Pratiwi, L, “Peran sosialisasi dalam mencegah perilaku menyimpang remaja”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), <https://doi.org/10.24832/jpk.v10i2.1150>, 2020.
- [4] Sari, A., Lestari, F., & Yuliani, R, “Edukasi bahaya judi online pada remaja melalui sosialisasi berbasis media interaktif”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), <https://doi.org/10.15294/jpkm.v5i1.9542>, 2023.
- [5] Putri, R., & Nasution, A, “Literasi digital remaja dalam mencegah penyalahgunaan media sosial”. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(4), <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i4.4567>, 2022.
- [6] Handayani, N., Sari, R., & Wibowo, A, “Efektivitas sosialisasi bahaya narkoba terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMA”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*, 3(2), <https://doi.org/10.24853/jpmm.v3i2.1234>, 2021.
- [7] Utami, P., & Rachmawati, I., “Peran mahasiswa dalam pengabdian masyarakat untuk meningkatkan kesadaran hukum remaja”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), <https://doi.org/10.36728/jpmi.v2i3.876>, 2020.
- [8] Saputra, D., Nurhadi, & Wulandari, S., “Pencegahan perilaku menyimpang remaja melalui pendekatan pendidikan karakter”. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.6789>, 2023.