

## Membendung Gelombang Judi Online di Kalangan Santri: Strategi Preventif Berbasis Pendidikan Karakter

Dwi Novitasari<sup>1</sup>, Zujajatul 'Ilmi<sup>2</sup>, Riyan Sisiawan Putra<sup>3</sup>, Ninnasi Muttaqiin<sup>4</sup>  
Mukhtar Adinugroho<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Jurusan Manajemen, Fakultas Manajemen Bisnis dan Teknologi Digital,  
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Email: [d.novietasarie@unusa.ac.id](mailto:d.novietasarie@unusa.ac.id)

Email: [zujajatul@unusa.ac.id](mailto:zujajatul@unusa.ac.id)

Email: [riyan\\_sisiawan@unusa.ac.id](mailto:riyan_sisiawan@unusa.ac.id)

Email: [m.ninnasi@unusa.ac.id](mailto:m.ninnasi@unusa.ac.id)

Email: [adi.msei2018@unusa.ac.id](mailto:adi.msei2018@unusa.ac.id)

**Submitted:** 19-06-2025

**Revised:** 28-11-2025

**Accepted:** 30-12-2025

### Abstract

*Stemming the Wave of Online Gambling among Santri: An Education-Based Preventive Strategy* The increasing involvement of teenagers in online gambling activities raises concerns about the quality of the nation's next generation. This is triggered by easy access to the internet, low digital understanding, and the influence of a less supportive social environment. This community service activity aims to build awareness and understanding of middle school students regarding the risks of online gambling through a series of educational activities, socialization, and psychosocial assistance. The approach used includes interactive delivery of educational materials, life skills training, formation of peer support communities, and counseling services. Program implementation is carried out through synergy between schools, experts, students, and volunteers. This program is expected to increase digital understanding, the ability of adolescents to make wise decisions, and create a safe and supportive digital environment. This activity is a form of applying the results of previous research related to risk factors for online gambling, which are then realized in the form of educational programs in schools. Evaluation was conducted to assess the success of the activity and design sustainability efforts through digital campaigns and school community involvement. Through a holistic and collaborative approach, this program is expected to encourage the formation of a strong young generation free from online gambling practices.

**Keywords:** Online Gambling, Digital, Socialization, Dedication, Education

### Abstrak

Maraknya keterlibatan remaja dalam aktivitas judi online menimbulkan kekhawatiran terhadap kualitas generasi penerus bangsa. Hal ini dipicu oleh kemudahan akses terhadap internet, rendahnya pemahaman digital, serta pengaruh lingkungan sosial yang kurang mendukung. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membangun kesadaran dan pemahaman siswa menengah pertama terkait risiko judi online melalui serangkaian kegiatan edukatif, sosialisasi, serta pendampingan psikososial. Pendekatan yang digunakan meliputi penyampaian materi edukatif secara interaktif, pelatihan keterampilan hidup, pembentukan komunitas dukungan sebaya, dan layanan konseling. Pelaksanaan program dilakukan melalui sinergi antara sekolah, tenaga ahli, mahasiswa, dan relawan. Program ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman digital, kemampuan remaja dalam mengambil keputusan secara bijak, serta menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung. Kegiatan ini merupakan bentuk penerapan hasil riset terdahulu terkait faktor risiko judi online, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk program edukatif di sekolah. Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan dan merancang upaya keberlanjutan melalui kampanye digital dan pelibatan komunitas sekolah. Melalui pendekatan holistik dan kolaboratif, program ini diharapkan mampu mendorong terbentuknya generasi muda yang kuat dan terbebas dari praktik judi online.

**Kata Kunci:** Judi Online, Digital, Sosialisasi, Pengabdian, Edukasi

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital saat ini mempermudah siapa pun, termasuk remaja, untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan melalui internet. Namun, di balik kemudahan itu, muncul tantangan serius seperti meningkatnya praktik judi online. Remaja yang berada dalam masa pencarian jati diri sering kali menjadi lebih mudah tertarik pada hal-hal baru, termasuk judi online, karena dorongan rasa ingin tahu, minimnya pengawasan, dan pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti teman sebaya.

Judi online sendiri makin mudah diakses karena promosi yang tersebar luas di media sosial dan internet. Tercatat perputaran uang dari aktivitas judi online di Indonesia pada tahun 2025 diperkirakan mencapai Rp 1.200 triliun yang menunjukkan skala peredaran yang sangat masif dan kompleks, serta menandakan urgensi penanganan masalah ini secara menyeluruh. Ancaman ini semakin besar karena promosi judi online tidak hanya muncul melalui situs-situs ilegal, tetapi juga menyusup dalam bentuk iklan dan fitur tersembunyi di media sosial dan aplikasi gim, yang sering kali tidak disadari oleh remaja.

Kajian tentang judi online menunjukkan bahwa remaja makin

banyak terlibat dalam judi online. Kajian terdahulu menyoroti bahwa remaja cenderung terpengaruh judi online karena kurangnya pengawasan serta pemahaman hukum. Sementara itu, kajian lainnya menyoroti promosi judi online yang begitu masif di media sosial mempersulit upaya penegakan hukum. Kajian lain menunjukkan bahwa program pencegahan yang ada masih terbatas, bersifat satu arah, dan belum menyentuh aspek psikologis serta sosial remaja secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru yang lebih menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhan remaja.

Berbeda dari pendekatan yang sudah ada, program ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mengajak remaja untuk terlibat aktif melalui pelatihan keterampilan hidup, peningkatan literasi digital, serta pembentukan kelompok teman sebaya yang saling mendukung. Program ini juga melibatkan berbagai pihak, seperti guru, orang tua, konselor, dan mahasiswa, agar menciptakan lingkungan yang mendukung remaja dalam menjauhi judi online. Materi yang disampaikan dibuat menarik dan mudah dipahami, serta menggunakan metode interaktif

yang sesuai dengan cara belajar remaja masa kini.

Hal baru dari kegiatan ini adalah penyatuan antara edukasi, pencegahan, dan pembentukan kebiasaan sehat dalam jangka panjang. Di sisi lain, materi yang disampaikan interaktif dan sesuai dengan gaya belajar anak muda saat ini, misalnya dengan membentuk komunitas di sekolah dan kampanye melalui media sosial. Dengan begitu, upaya ini tidak hanya untuk menyadarkan, tetapi juga memberdayakan remaja agar dapat berpikir kritis dalam menghadapi godaan judi online .

Masalah utama yang ingin dipecahkan lewat kegiatan ini adalah rendahnya kesadaran siswa tentang risiko judi online serta minimnya kemampuan mereka untuk menolak ajakan atau pengaruh negatif dari teman dan media digital. Banyak sekolah pun masih kekurangan tenaga atau program khusus untuk menangani hal ini secara serius. Program ini bertujuan untuk memberikan bekal kepada siswa berupa pengetahuan dan keterampilan agar mereka bisa berpikir kritis dan membuat pilihan yang sehat. Harapannya, kegiatan ini bisa menciptakan lingkungan sekolah yang lebih peduli dan aktif dalam mencegah judi online, serta melibatkan semua pihak guru, orang tua, dan masyarakat untuk ikut serta dalam upaya bersama ini.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Upaya mengatasi masalah rendahnya kesadaran siswa terhadap bahaya judi online, digunakan pendekatan metode partisipatif yang menggabungkan berbagai strategi: edukatif, preventif, dan pendampingan psikososial. Pendekatan ini dipilih agar masalah dapat ditangani secara menyeluruh, tidak hanya dari sisi pengetahuan, tetapi juga dari sisi emosional hingga sosial .

Langkah pertama yang dilakukan adalah sosialisasi secara interaktif kepada para siswa. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan informasi mengenai judi online, jenis-jenis, bahaya, serta bagaimana cara kerja judi online. Penyampaian dilakukan dengan cara yang menarik, seperti diskusi kelompok, menonton video edukatif, simulasi situasi, dan tanya jawab. Metode ini digunakan agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memahami dan mampu berdiskusi secara aktif.

Langkah kedua adalah pelatihan keterampilan hidup yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dalam mengendalikan diri, membuat keputusan yang tepat, dan menghadapi tekanan dari teman atau lingkungan . Siswa juga diajak untuk bermain peran dan menganalisis kasus-kasus nyata

agar mereka bisa berlatih menghadapi situasi serupa. Dengan cara ini, siswa dapat belajar menolak ajakan judi online dengan percaya diri dan tetap menjaga hubungan sosial yang sehat .

Langkah ketiga adalah pembentukan kelompok dukungan sebaya, yaitu sekelompok siswa yang peduli terhadap isu judi online dan bersedia menjadi contoh serta pendukung bagi teman-teman lainnya. Kelompok ini membantu menyebarkan informasi positif dan menjadi tempat curhat bagi siswa lain yang butuh bantuan. Dengan cara ini, siswa bisa saling mendukung satu sama lain dan menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman.

Kegiatan ini juga menyediakan pendampingan dan layanan konseling, khususnya bagi siswa yang menunjukkan tanda-tanda mulai terlibat judi online atau merasa kesulitan untuk berhenti. Konseling dilakukan oleh konselor sekolah atau profesional yang terlibat dalam program.

Keberhasilan program dapat diketahui dengan melakukan evaluasi *pre-post* kegiatan (Tabel 1). Siswa diminta mengisi kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan sikap mereka berubah setelah mengikuti program.

Dari hasil evaluasi ini, tim pelaksana juga bisa mengetahui bagian mana yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

Hasil menunjukkan sebelum edukasi (*pre-test*), mayoritas siswa memiliki pemahaman rendah-sedang dan sikap yang netral bahkan ada yang cenderung mendukung judi online. Setelah diberikan sosialisasi, edukasi/penyuluhan (*post-test*), terjadi peningkatan yang sangat nyata baik pada aspek kognitif (pengetahuan) maupun afektif (sikap). Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi edukasi yang terstruktur tentang bahaya judi online sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman dan mengubah sikap siswa menjadi lebih menolak aktivitas tersebut.

Tabel 1. Ringkasan Statistik Deskriptif Hasil Pre-test dan Post-test

No	Komponen Pengukuran	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Persentase Peningkatan
1	Pemahaman tentang judi online	52,4	84,7	61,6%
2	Pengetahuan dampak finansial	48,1	87,2	81,3%
3	Pengetahuan dampak psikologis	55,6	82,9	49,1%
4	Pengetahuan	53,8	83,5	55,2%

	dampak sosial			
5	<b>Rata-rata Total Pemahaman</b>	<b>52,5</b>	<b>84,6</b>	<b>61,1%</b>

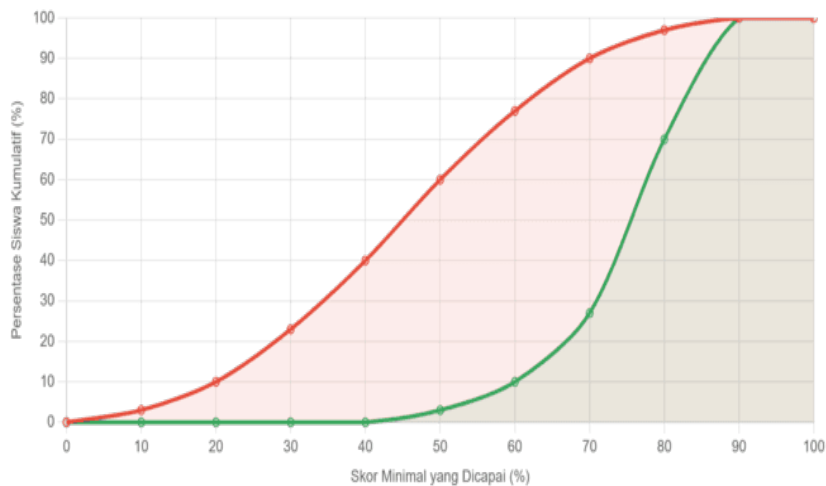
Sumber: hasil olah pre test dan post test (2025)

Penggunaan kombinasi metode tersebut di atas, bertujuan agar program ini tidak hanya ingin memberikan pengetahuan, tapi juga menciptakan perubahan nyata dalam cara berpikir dan bertindak siswa, sekaligus membangun sistem pendukung di lingkungan sekolah agar program ini dapat berlanjut dalam jangka panjang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan, memperlihatkan bahwa pemahaman siswa tentang judi

online mengalami peningkatan yang cukup besar. Sebelum kegiatan dimulai, banyak siswa belum tahu bahwa judi online bisa berdampak serius, baik secara hukum maupun psikologis. Setelah mengikuti sosialisasi, lebih dari 90% siswa mampu menjelaskan apa saja bentuk judi online, bagaimana cara situs-situs tersebut menarik perhatian, serta risiko yang mengintai (Gambar 1). Materi sosialisasi disampaikan dengan cara yang interaktif membuat siswa lebih mudah menerima informasi.



Gambar 1. Kurva Hasil Pemahaman Siswa tentang Judi Online

Sumber: hasil olah pemahaman materi sosialisasi (2025)

Pelaksanaan kegiatan pelatihan keterampilan hidup, bertujuan mengajak siswa berlatih mengelola tekanan, terutama dari teman sebaya, serta membuat keputusan

yang tepat. Kegiatan ini disambut antusias karena mereka bisa langsung mempraktikkan bagaimana cara menolak ajakan negatif dengan tegas namun tetap

sopan (Gambar 2). Beberapa siswa mengaku sebelumnya mereka tidak berani menolak ajakan teman untuk mencoba judi online, karena takut

dikucilkan. Namun setelah pelatihan, mereka merasa lebih percaya diri dan tahu apa yang harus dilakukan.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Hidup  
Sumber: Dokumentasi Tim (2025)

Salah satu hasil *treatment* tentang judi online yang menggembirakan adalah terbentuknya kelompok dukungan sebaya di sekolah. Kelompok ini terdiri dari siswa-siswa yang peduli terhadap bahaya judi online dan ingin membantu teman-temannya. Mereka aktif membuat kampanye melalui media sosial sekolah, mengajak teman untuk berdiskusi, dan menjadi tempat curhat bagi siswa lain. Kegiatan ini menunjukkan bahwa peran teman sebaya sangat penting karena siswa cenderung lebih nyaman berbagi dengan teman seusiaanya. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Vebri Sugiharto et al. (2024), yang menunjukkan bahwa pendekatan

kelompok sebaya dapat meningkatkan kesadaran dan solidaritas di kalangan remaja dalam menolak perilaku menyimpang, termasuk judi online.

Sementara itu, layanan konseling juga mulai dimanfaatkan oleh siswa meskipun pada awalnya mereka masih ragu untuk datang. Dengan pendekatan yang dilakukan oleh guru BK dan mahasiswa relawan, beberapa siswa akhirnya berani datang untuk berkonsultasi. Beberapa di antaranya mengaku pernah mencoba judi online, atau merasa tertekan karena lingkungan pertemanannya. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa sebenarnya membutuhkan tempat untuk berbicara dan mendapatkan bimbingan.

Secara keseluruhan, program ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa mengenai judi online, membangun sikap kritis terhadap godaan digital, dan menumbuhkan keberanian untuk menolak ajakan negatif. Keberhasilan program ini tidak lepas dari peran semua pihak—sekolah, siswa, guru, dan juga orang tua. Ini membuktikan bahwa pencegahan judi online harus dilakukan secara bersama-sama dan berkelanjutan. Dengan kolaborasi yang erat di antara semua pihak, diharapkan upaya ini

dapat terus diperluas dan diadaptasi untuk menghadapi tantangan baru yang muncul di era digital. Selain itu, penting untuk terus mengedukasi masyarakat tentang dampak negatif dari judi online agar kesadaran dan kepedulian semakin meningkat.

Hasil kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa metode yang digunakan yaitu pendekatan partisipatif dan interaktif lebih efektif dibandingkan metode ceramah satu arah (Gambar 3).



Gambar 3. Suasana kelas interaktif  
Sumber: Dokumentasi Tim (2025)

Siswa lebih mudah menerima materi jika mereka dilibatkan secara aktif, diberi ruang untuk bertanya, dan merasakan manfaat langsung dari kegiatan. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membangun minat dan motivasi untuk belajar lebih lanjut. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, guru dapat

membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis yang diperlukan untuk masa depan mereka. Pendekatan ini diharapkan bisa diterapkan di sekolah-sekolah lain sebagai upaya bersama dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dari pengaruh judi online (Gambar 4).



Gambar 4. Pemaparan materi dan diskusi  
Sumber: Dokumentasi Tim (2025)

#### 4. PENUTUP

Kegiatan pengabdian ini berhasil membantu siswa SMP untuk lebih paham dan sadar akan bahaya judi online. Dengan menggabungkan berbagai pendekatan, para siswa tidak hanya lebih memahami risiko hukum dan psikologis dari judi online, tetapi juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengambil keputusan yang tepat dan membangun sikap kritis terhadap konten digital yang berisiko.

Keberhasilan program ini sangat dipengaruhi oleh kerja sama antara sekolah, guru, orang tua, dosen, dan mahasiswa. Dukungan yang menyeluruh dari berbagai pihak menciptakan suasana sekolah yang lebih aman dan mendukung bagi siswa. Selain itu, penggunaan cara penyampaian yang interaktif dan sesuai dengan dunia remaja membuat materi lebih mudah dipahami dan berkesan.

Agar dampak positif dari program ini berkelanjutan, sebaiknya pihak sekolah disarankan memasukkan edukasi bahaya judi online ke dalam kegiatan belajar, serta terus membina kelompok teman sebaya. Pemerintah dan lembaga terkait juga diharapkan mendukung program serupa melalui penyediaan materi, pelatihan, dan kampanye digital yang lebih luas.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. (2023). *Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor*. 1(1).
- Ahmad, F., Hartana, H., & Aji Hari Setiawan, P. (2024). *Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia*. *Mutiara: Multidiciplinary*



- Scientifict Journal*, 2(12).  
<https://doi.org/10.57185/mutiarav2i12.307>
- Anugrahi, A. P., Isyabilla, A., Saputri, F. A. I., & Fauziah, L. H. (2023). *Fenomena Trend Judi Online pada Remaja*.
- Dewangga, C. (2024, November 13). Sosialisasi Pencegahan Judi Online. *Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Kab. Ngawi*.  
<https://kominfo.ngawikab.go.id/sosialisasi-pencegahan-judi-online/>
- Fadijasminee02, Mufidah, E. L., Ramadlonniah, A. D., Solikhah, I. R., Pratiwi, S. E., & Novitasari, D. (2025). Remaja Melek Digital: Edukasi Bahaya Judi Online Melalui Sosialisasi dan Pendampingan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 91-96.  
<https://doi.org/10.29407/dimastara.v4i2.25821>
- Kanda, A. S., & Nurhalimah, D. (2024). *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial Pada Mahasiswa Di Bandung*. 1(4).
- Khresna Adityo Fathor, Fauzan Putra Gani, & Mohamad Zein Saleh. (2023). Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia. *OPTIMAL Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 4(1), 184-189.  
<https://doi.org/10.55606/optimal.v4i1.2629>
- Kosat, R. I., Keraf, A., & Ratu, F. (2025). *Dinamika Psikologis Perilaku Judi Online Pada Remaja di Kota Kupang*.
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1-10.  
<https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.2767>
- Manullang, N., Simatupang, P., Purba, D. G., Sijabat, K. M., Marbun, R. F., & Naibaho, D. (2024). *Strategi Pemulihan Remaja Yang Kecanduan Judi Online*. 1(3).
- Naldi, A., Rusdi, M., & Aziz, A. (2024). Sosialisasi Pencegahan Judi Online Di Lembaga Pendidikan: Strategi Efektif Di Pondok Pesantren Modern Darul Hikmah Taman Pendidikan Islam Kota Medan. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 637-653.  
<https://doi.org/10.62335/y8w wfy42>
- Nurmalia, G., Ridwansyah, R., Juwita, S., Farhana, N. L., Herfina, I. D., Arisca, N., Sari, D., Ayasar, P. P., Irfansyah, N., & Ramadhani, M. (2024). Sosialisasi Kenakalan Remaja: Bahaya Narkoba dan Judi Online pada Karang Taruna

- Desa Babulang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan Lampung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 424-434. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i4.293>
- PPATK | Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2025.-a). Retrieved March 17, 2025, from <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- PPATK | Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2026-b). Retrieved February 12, 2025, from <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Riza Zulfikar, et. (2024). *Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi Online dan Pinjaman Online dalam Upaya Penegakan dan Perlindungan Hukum bagi Masyarakat Desa Banyusari*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13358062>
- Sa'diyah, N. K., Hapsari, I. P., & Iskandar, H. (2022). *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia*. 5.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Sartika Dewi, et. (2025). *Implementasi Kebijakan Hukum dalam Pemberantasan Judi Online di Indonesia ditinjau dari Perspektif Politik Hukum*. Lembaga Pusat Studi Sosial dan Humaniora [LPS2H]. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15093223>
- Sukmawan, I., Agisna, M., & Mulia, O. (2024). *Sosialisasi Bahaya Judi Online Dan Narkoba: Langkah Awal Menuju Kesuksesan Ekonomi Remaja*. 6.
- Suwito. (2024). Dampak Hukum dan Sosial dari Judi Online di Indonesia: Tantangan dalam Penegakan Hukum. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 5(1), 82-90. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v5i1.623>
- Vebri Sugiharto, Lanni Jurriah, Rezky Fauziah Nur, Siti Rodiah Lubis, Abdul Hafis, Ratnasari Dalimunte, Munah Siregar, Asiah Azhari Hasibuan, & Muhammad Alwi. (2024). *Edukasi Pencegahan Judi Online dan Narkoba Terhadap*

Masyarakat di Jorong Bayang  
Tengah. *ARDHI: Jurnal  
Pengabdian Dalam Negri*, 2(5),  
55-69.

<https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i5.723>