SOSIALISASI PENCEGAHAN JUDI ONLINE UNTUK PENGUATAN PEMAHAMAN REMAJA DI DESA SAMPANG, KECAMATAN KARANGKOBAR, KABUPATEN BANJARNEGARA

Jovin Septiani Lesmana[1], Irawan Prasetyo Adi[2], Triana Dewi Nurjanah[3], Anyalla Felisa Bhanaranthi Herina Putri[4], Andika Setiawan[5], Cahyaning Kusumawardani Kurniawan Putri[6], Mudrikatul Fadhilah[7], Luthfiani Tri Hapsari[8], Regina Ananda Pratiwi[9], Surya Faiz Ramadani[10]

Program Studi Fisika[1], Program Studi Teknik Elektro[2], Program Studi Agroteknologi[3], Program Studi Ilmu Politik[4], Program Studi Pendidikan Ekonomi[5], Program Studi Hukum[6], Program Studi Biologi[7], Program Studi Keperawatan[8], Program Studi Peternakan[9], Program Studi Sosiologi[10], Universitas Jenderal Soedirman

[1)]jovin.lesmana@mhs.unsoed.ac.id

ABSTRACT

Online gambling is a growing social concern alongside the increasing accessibility of digital technology and social media. Adolescents are a relevant target for preventive education because of their intensive interaction with digital environments and exposure to gambling-related content. This community engagement program aimed to strengthen adolescents' understanding of the risks and prevention of online gambling in Sampang Village, Karangkobar District, Banjarnegara Regency, Indonesia. The activity involved 30 participants and consisted of a pre-test, educational presentation, discussion and question-and-answer session, and post-test. Five identical indicators were assessed before and after the activity, covering conceptual understanding, factors contributing to gambling involvement, repeated gambling behavior, the impacts of online gambling, and gambling addiction indicators. Data were analyzed descriptively using the percentage of correct responses. The average percentage of correct responses across the five indicators increased from 87.33% in the pre-test to 96.00% in the post-test, with an 8.67-percentage-point difference. The largest improvement was observed in understanding gambling addiction indicators, which increased from 60.00% to 100.00%. These findings indicate an improvement in participants' understanding following the educational socialization, particularly in recognizing indicators of problematic gambling behavior.

***Keywords**: Online Gambling, Adolescents, Prevention, Socialization, Digital Literacy.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola aktivitas masyarakat dengan semakin luasnya pemanfaatan ruang digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk praktik perjudian. Judi *online* merupakan aktivitas perjudian yang memanfaatkan jaringan internet dan perangkat teknologi informasi sebagai media untuk mengakses permainan serta melakukan transaksi perjudian (Anam et al., 2022). Dukungan teknologi digital memungkinkan aktivitas tersebut dilakukan secara cepat, praktis, dan tanpa keterbatasan geografis maupun waktu, sehingga jangkauan perjudian menjadi semakin luas. Keberadaan telepon pintar, media sosial, dan layanan pembayaran digital turut menciptakan kondisi yang memudahkan masyarakat dalam mengakses maupun melakukan transaksi judi *online*. Tingginya paparan promosi judi *online* melalui

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

situs internet dan media sosial, disertai keterbatasan pemahaman mengenai risikonya, dapat meningkatkan kerentanan remaja terhadap keterlibatan dalam aktivitas tersebut (Rohmah & Khodijah, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa judi *online* telah berkembang melampaui persoalan perilaku individual dan menjadi permasalahan sosial yang membutuhkan strategi pencegahan secara sistematis. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat sebanyak 422,1 juta transaksi judi *online* sepanjang tahun 2025 dengan nilai perputaran dana mencapai Rp286,84 triliun, sedangkan jumlah pihak yang melakukan deposit mencapai 12,3 juta orang. Besarnya aktivitas tersebut menunjukkan bahwa judi *online* masih memiliki skala permasalahan yang signifikan, sehingga diperlukan upaya pencegahan yang berkesinambungan dengan melibatkan berbagai unsur, mulai dari pemerintah, institusi pendidikan, keluarga, hingga masyarakat.

Keterlibatan seseorang dalam judi *online* tidak semata-mata disebabkan oleh kemudahan dalam memperoleh akses, tetapi juga terbentuk melalui berbagai faktor internal dan eksternal. Dorongan psikologis, kondisi sosial dan ekonomi, rasa penasaran, orientasi terhadap keuntungan dalam waktu singkat, serta pengaruh lingkungan dapat menjadi kondisi yang memicu seseorang untuk mulai melakukan perjudian. Kelompok remaja memiliki kecenderungan terhadap perilaku konsumtif, gaya hidup hedonis, dan orientasi memperoleh sesuatu secara instan memiliki keterkaitan dengan kecenderungan mengikuti aktivitas judi *online* (Hermawan & Mandaraira, 2026). Keinginan memperoleh kemenangan, rasa ingin tahu yang berkembang menjadi kecenderungan adiktif, serta keyakinan bahwa terdapat strategi tertentu untuk memenangkan perjudian juga dapat memengaruhi perilaku berjudi (Gunawan, 2024). Keterlibatan yang semula hanya berupa percobaan dapat kemudian berubah menjadi aktivitas yang dilakukan secara berulang dan semakin sulit dikendalikan, khususnya ketika individu berusaha memperoleh kemenangan atau menutup kerugian yang telah dialami. Konsekuensi dari perilaku tersebut bersifat luas dan tidak hanya berupa kehilangan finansial, tetapi juga dapat memengaruhi kondisi psikologis serta kehidupan sosial individu. Judi *online* dapat berkaitan dengan kondisi keuangan yang tidak stabil serta munculnya tekanan psikologis dan emosional yang selanjutnya dapat memengaruhi keharmonisan kehidupan keluarga (Khoerunisa et al., 2024). Oleh sebab itu, judi *online* dapat dikategorikan sebagai persoalan multidimensional karena dampaknya berpotensi memengaruhi aspek ekonomi, psikologis, sosial, relasi interpersonal, dan kesejahteraan keluarga.

Remaja merupakan kelompok yang relevan sebagai sasaran edukasi pencegahan judi *online* karena memiliki intensitas interaksi yang tinggi dengan teknologi digital dan media sosial. Paparan terhadap konten digital yang bersifat persuasif dapat memengaruhi cara remaja menerima informasi dan mengambil keputusan, sehingga kemampuan mengenali risiko perjudian digital menjadi bagian penting dari literasi digital. Edukasi mengenai karakteristik judi *online*, faktor yang mendorong keterlibatan, konsekuensi yang ditimbulkan, serta tanda-tanda perilaku perjudian bermasalah diperlukan untuk memperkuat kemampuan remaja dalam mengenali dan menghindari risiko tersebut. Pendekatan edukatif melalui sosialisasi dapat menjadi sarana untuk menyampaikan informasi secara sistematis sekaligus memberikan ruang bagi peserta untuk mendiskusikan situasi yang mereka temui dalam lingkungan digital (Habibi et al., 2026; Susanto et al., 2024).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui sosialisasi bahaya dan pencegahan judi *online* kepada remaja di Desa Sampang, Kecamatan Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara. Kegiatan ini

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta mengenai karakteristik judi *online*, faktor pemicu keterlibatan, perilaku perjudian berulang, dampak yang ditimbulkan, serta indikator kecanduan dan langkah pencegahannya. Capaian kegiatan dievaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* untuk memperoleh gambaran perubahan pemahaman peserta setelah memperoleh materi sosialisasi. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk mengidentifikasi aspek pengetahuan yang telah dikuasai peserta dan aspek yang masih memerlukan penguatan sebagai dasar pengembangan edukasi pencegahan judi *online* bagi remaja.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Desa Sampang, Kecamatan Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara, dengan sasaran kegiatan berupa remaja. Kegiatan melibatkan 30 peserta dan dilaksanakan melalui pendekatan sosialisasi edukatif secara partisipatif mengenai bahaya dan pencegahan judi *online*. Tahapan kegiatan meliputi persiapan materi, pengisian *pre-test*, penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, serta pengisian *post-test* sebagai evaluasi pemahaman peserta. Materi sosialisasi mencakup pengertian dan jenis judi *online*, faktor pemicu keterlibatan dalam perjudian, mekanisme perilaku perjudian berulang, dampak finansial, psikologis, dan sosial, indikator kecanduan, pengaruh promosi dan iklan digital, serta strategi pencegahan. Materi juga menekankan kemampuan peserta dalam mengenali risiko paparan promosi judi *online* dan menentukan tindakan yang tepat untuk menghindari keterlibatan dalam perjudian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan ganda. *Pre-test* terdiri atas lima pertanyaan yang mengukur pemahaman konseptual mengenai judi *online*, faktor pemicu keterlibatan, mekanisme perilaku perjudian berulang, dampak judi *online*, dan indikator kecanduan. Kelima pertanyaan tersebut digunakan kembali pada *post-test* sehingga dapat dibandingkan pada kedua tahap pengukuran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan 30 responden dengan menghitung jumlah dan persentase jawaban benar pada setiap indikator. Perbedaan capaian pemahaman pada lima indikator yang sama dihitung berdasarkan selisih persentase jawaban benar antara *pre-test* dan *post-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi rangkaian kegiatan edukatif yang diarahkan pada penyampaian materi dan evaluasi pemahaman peserta mengenai bahaya serta pencegahan judi *online*. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu:

a. Pengisian *pre-test*, dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta sebelum penyampaian materi.
b. Penyampaian materi, berupa pemaparan materi edukatif mengenai bahaya dan pencegahan judi *online*.
c. Diskusi dan tanya jawab, dilakukan secara interaktif untuk memperdalam pemahaman dan mengklarifikasi materi yang telah disampaikan.
d. Pengisian *post-test*, dilakukan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan sosialisasi.

Materi sosialisasi disampaikan secara sistematis dengan mengacu pada tujuh pokok bahasan, yaitu pengertian dan karakteristik judi *online*, jenis-jenis perjudian digital, faktor pemicu keterlibatan, proses berkembangnya perilaku perjudian, dampak finansial, psikologis, dan sosial, indikator perilaku kecanduan, serta strategi pencegahan.

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

Penyampaian materi dilakukan secara berurutan dari pengenalan karakteristik dan faktor pemicu, pembahasan konsekuensi perjudian, hingga tindakan preventif yang dapat diterapkan peserta dalam menghadapi risiko perjudian digital.



Gambar 1. Penyampaian materi sosialisasi bahaya dan pencegahan judi *online*

Selama kegiatan berlangsung, sesi diskusi dan tanya jawab dilaksanakan setelah penyampaian materi untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam mengklarifikasi informasi dan menyampaikan pertanyaan terkait judi *online*. Interaksi tersebut juga menjadi ruang bagi peserta untuk mengaitkan materi dengan paparan konten atau promosi perjudian yang dapat ditemui di media sosial serta memahami tindakan yang tepat ketika menghadapi paparan tersebut.



Gambar 2. Diskusi dan tanya jawab selama kegiatan sosialisasi

Pendekatan edukasi interaktif dan partisipatif dalam kegiatan ini memberikan ruang bagi peserta untuk memperoleh informasi, mendiskusikan permasalahan, dan memahami langkah pencegahan judi *online* secara kontekstual. Pendekatan edukatif melalui penyuluhan dan diskusi interaktif dapat memberikan ruang bagi peserta untuk memahami risiko judi *online* dan mendiskusikan langkah pencegahannya. Pendekatan serupa digunakan dalam kegiatan pengabdian di Mangkang Kulon, Semarang, yang berfokus pada peningkatan pemahaman mengenai risiko judi *online* terhadap ketahanan keuangan keluarga dan strategi pencegahan berbasis lingkungan sosial (Alimatusa'diyah et al., 2026). Program edukasi pencegahan judi *online* berbasis ceramah dan diskusi kelompok juga diterapkan di Desa Hutaraja, Mandailing Natal, dengan penguatan literasi digital dan

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

keterlibatan keluarga (Habibi et al., 2026). Sementara itu, sosialisasi yang dilakukan secara intensif dapat memperkuat pemahaman generasi muda mengenai dampak dan upaya pencegahan judi *online* (Susanto et al., 2024).



Gambar 3. Foto bersama peserta dan tim pelaksana kegiatan

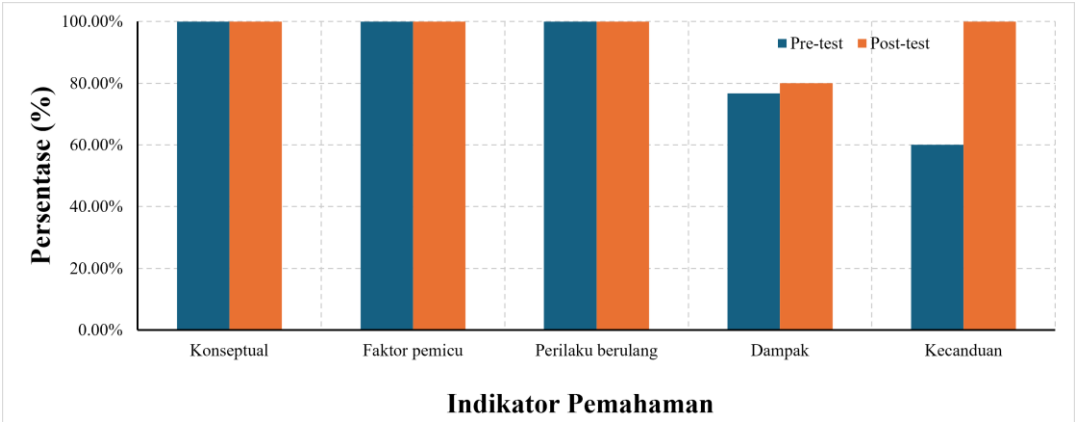
Pemahaman peserta dievaluasi berdasarkan lima indikator yang terdapat pada *pre-test* dan *post-test*, yaitu pemahaman konseptual mengenai judi *online*, faktor pemicu keterlibatan dalam judi *online*, mekanisme perilaku perjudian berulang, dampak judi *online*, dan indikator kecanduan judi *online*. Persentase jawaban benar pada masing-masing indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 : Persentase Jawaban Benar Peserta pada Lima Indikator Pemahaman Judi *Online*

No.	Indikator Pemahaman	*Pre-test* (%)	*Post-test* (%)	Perbedaan (Poin Persentase)
1	Pemahaman konseptual mengenai judi *online*	100,00	100,00	0,00
2	Pemahaman faktor pemicu keterlibatan dalam judi *online*	100,00	100,00	0,00
3	Pemahaman mekanisme perilaku perjudian berulang	100,00	100,00	0,00
4	Pemahaman dampak judi *online*	76,67	80,00	3,33
5	Pemahaman indikator kecanduan judi *online*	60,00	100,00	40,00
	Rata-rata	**87,33**	**96,00**	**8,67**

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata persentase jawaban benar pada lima indikator pemahaman meningkat dari 87,33% pada *pre-test* menjadi 96,00% pada *post-test*, dengan perbedaan sebesar 8,67 poin persentase. Tiga indikator, yaitu pemahaman konseptual mengenai judi *online*, faktor pemicu keterlibatan, dan mekanisme perilaku perjudian berulang, telah mencapai persentase jawaban benar sebesar 100,00% pada kedua tahap pengukuran. Pemahaman mengenai dampak judi *online* meningkat sebesar 3,33 poin persentase, sedangkan peningkatan terbesar terdapat pada indikator pemahaman mengenai kecanduan judi *online*, yaitu sebesar 40,00 poin persentase, dari 60,00% pada *pre-test* menjadi 100,00% pada *post-test*.

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613



Gambar 4. Perbandingan Persentase Jawaban Benar *Pre-test* dan *Post-test*

Pada indikator pemahaman konseptual mengenai judi *online*, seluruh 30 responden atau 100% menjawab benar baik pada *pre-test* maupun *post-test*. Capaian tersebut menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman awal yang memadai mengenai definisi judi *online* sebelum menerima materi sosialisasi. Kondisi ini terjadi karena istilah judi *online* telah banyak beredar di ruang publik melalui pemberitaan, media sosial, dan wacana kebijakan pemerintah, sehingga masyarakat umum, termasuk peserta program, relatif familiar dengan istilah tersebut meski belum tentu memahami seluruh detail teknisnya. Materi sosialisasi menegaskan karakteristik judi *online* sebagai aktivitas taruhan menggunakan uang melalui internet dengan hasil yang bergantung pada keberuntungan (Friska et al., 2024). Peserta yang mampu mengidentifikasi karakteristik dasar judi *online*, yaitu unsur taruhan uang dan ketergantungan pada keberuntungan, memiliki modal awal untuk membedakan aktivitas tersebut dari transaksi atau permainan digital yang sah. Sosialisasi ini berfungsi menegaskan kembali dan memperkuat pengetahuan yang sudah dimiliki peserta, sehingga peserta lebih siap bersikap waspada ketika berhadapan dengan tawaran atau tautan mencurigakan yang mengarah pada praktik perjudian daring.

Pada indikator pemahaman mengenai faktor pemicu keterlibatan dalam judi *online*, seluruh 30 responden juga menjawab benar pada *pre-test* maupun *post-test*, dengan capaian 100 % pada kedua pengukuran dan perubahan poin persentase sebesar 0. Pemahaman peserta terhadap faktor pemicu berkaitan dengan tiga kelompok faktor yang disampaikan dalam materi, yaitu faktor psikologis, faktor sosial, dan faktor promosi digital. Faktor psikologis berasal dari dorongan mencari sensasi kemenangan dan penguatan perilaku berulang pada pengguna permainan berunsur judi, yang menjelaskan bahwa ketegangan permainan dan harapan menang mendorong individu mengulang perilaku berjudi hingga terbentuk kebiasaan (Kholifah et al., 2024). Faktor sosial berasal dari pengaruh keluarga, pertemanan, dan kondisi sosial ekonomi di lingkungan sekitar, yang diidentifikasi sebagai bagian dari lima kategori utama pemicu judi *online* bersama faktor individu dan karakteristik internet (Friska et al., 2024). Faktor promosi digital berupa paparan iklan dan konten ajakan berjudi di platform digital memperbesar risiko keterlibatan, bahwa keterpaparan terhadap berbagai bentuk iklan judi berhubungan dengan tingkat masalah perjudian yang dialami individu (Syvertsen et al., 2022). Pemahaman terhadap faktor-faktor yang mendorong keterlibatan dalam judi *online* dapat memperkuat kesiapsiagaan peserta dalam melakukan tindakan preventif. Pengetahuan tersebut dapat diterapkan melalui pembatasan paparan konten perjudian di media sosial, pengendalian diri, serta peningkatan kewaspadaan terhadap pengaruh lingkungan sekitar.

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

Faktor promosi digital dan lingkungan sosial juga menjadi aspek penting dalam upaya pencegahan judi *online* di masyarakat (Alimatusa'diyah et al., 2026).

Pada indikator mekanisme perilaku perjudian berulang, persentase jawaban benar peserta mencapai 100% pada *pre-test* maupun *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta telah memahami alasan seseorang tetap berjudi meskipun mengalami kerugian. Kondisi tersebut berkaitan dengan kecenderungan mengejar kembali kerugian melalui aktivitas perjudian berikutnya yang dikenal sebagai *loss chasing*. Perilaku mengejar kerugian merupakan salah satu karakteristik yang berkaitan dengan perjudian bermasalah karena dapat mempertahankan keterlibatan seseorang dalam aktivitas perjudian (Banerjee et al., 2023). Capaian 100% pada kedua tahap menunjukkan bahwa aspek tersebut telah dikuasai peserta sejak pengukuran awal.

Pemahaman mengenai dampak judi *online* menunjukkan peningkatan dari 76,67% pada *pre-test* menjadi 80,00% pada *post-test*. Capaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mengenali konsekuensi judi *online*, meskipun peningkatannya relatif kecil dibandingkan indikator kecanduan. Materi sosialisasi membahas dampak perjudian pada aspek finansial, psikologis, dan sosial, termasuk kehilangan tabungan, utang, tekanan psikologis, gangguan hubungan keluarga, serta terganggunya aktivitas belajar dan pekerjaan. Dampak perjudian memang bersifat multidimensional karena masalah perjudian dapat berkaitan dengan tekanan psikologis, kesulitan finansial, serta gangguan pada hubungan interpersonal dan kehidupan keluarga (Abate et al., 2026). Peningkatan capaian pada indikator ini menunjukkan adanya penguatan pemahaman peserta terhadap konsekuensi judi *online*, meskipun materi mengenai berbagai bentuk dampak masih perlu mendapat penekanan dalam edukasi selanjutnya.

Perubahan paling besar terdapat pada indikator pemahaman mengenai tanda-tanda kecanduan judi *online*, yaitu dari 60,00% pada *pre-test* menjadi 100,00% pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi mengenai karakteristik perilaku perjudian bermasalah menjadi aspek yang paling banyak mengalami perubahan setelah kegiatan sosialisasi. Materi yang diberikan mencakup perilaku terus menambah uang taruhan, menggunakan uang untuk kebutuhan sehari-hari, mengejar kerugian, berbohong kepada keluarga, serta mengabaikan sekolah, kuliah, atau pekerjaan. Indikator tersebut berkaitan dengan karakteristik gangguan perjudian, seperti kesulitan mengendalikan perilaku, mengejar kerugian, berbohong untuk menyembunyikan keterlibatan, serta terganggunya hubungan, pekerjaan, atau pendidikan (Molander et al., 2023). Peningkatan capaian dari 60,00% menjadi 100,00% menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih mampu mengenali karakteristik perilaku yang perlu diwaspadai sebagai bagian dari pencegahan judi *online* sejak dini.

Secara keseluruhan, capaian evaluasi menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman yang baik mengenai judi *online*, dengan penguatan paling menonjol pada kemampuan mengenali indikator perilaku kecanduan. Temuan ini menunjukkan bahwa sosialisasi tidak hanya mempertegas pengetahuan dasar yang telah dimiliki peserta, tetapi juga memberikan penguatan pada aspek yang sebelumnya belum dikuasai secara optimal. Pemahaman terhadap karakteristik perilaku perjudian bermasalah penting dalam upaya pencegahan karena dapat membantu individu mengenali kondisi yang perlu diwaspadai sejak dini.

Capaian tersebut mendukung tujuan kegiatan dalam memperkuat pemahaman remaja mengenai risiko dan pencegahan judi *online*. Pengetahuan yang diperoleh dapat menjadi dasar untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap paparan perjudian di

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

lingkungan digital dan mempertimbangkan tindakan yang tepat ketika berhadapan dengan konten atau promosi perjudian. Pendekatan sosialisasi melalui penyampaian materi dan diskusi juga digunakan dalam kegiatan pengabdian di Mangkang Kulon, Semarang, dan Desa Hutaraja, Mandailing Natal, sebagai upaya memperkuat pemahaman serta kesadaran preventif terhadap judi *online* (Alimatusa'diyah et al., 2026; Habibi et al., 2026). Kegiatan sosialisasi bagi generasi muda juga menempatkan penguatan pemahaman mengenai dampak dan pencegahan judi *online* sebagai bagian penting dari upaya preventif (Susanto et al., 2024).

4. PENUTUP

Kegiatan sosialisasi bahaya dan pencegahan judi *online* kepada remaja di Desa Sampang, Kecamatan Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara, menunjukkan capaian pemahaman yang tinggi berdasarkan evaluasi deskriptif. Rata-rata persentase jawaban benar pada lima indikator meningkat dari 87,33% menjadi 96,00% dengan perbedaan sebesar 8,67%. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator pemahaman mengenai tanda-tanda kecanduan judi *online*, yaitu dari 60,00% menjadi 100,00%, sedangkan pemahaman mengenai konsep judi *online*, faktor pemicu keterlibatan, dan mekanisme perilaku perjudian berulang telah mencapai 100,00% pada kedua tahap pengukuran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi dapat memberikan penguatan pada aspek pemahaman yang sebelumnya masih memerlukan perhatian, khususnya dalam mengenali perilaku perjudian yang berpotensi berkembang menjadi masalah.

Kegiatan selanjutnya perlu diarahkan pada edukasi yang berkelanjutan dengan memperkuat pembahasan mengenai dampak judi *online* dan strategi pencegahan yang relevan dengan lingkungan digital remaja. Pelibatan keluarga, sekolah, dan unsur masyarakat juga dapat dipertimbangkan untuk memperluas jangkauan edukasi serta mempertahankan pemahaman preventif yang telah diperoleh peserta.

DAFTAR PUSTAKA

Abate, R., Tartaglione, M., Splaice, D., Tafà, M., Rogier, G., & Velotti, P. (2026). Gambling disorder in the context of couple relationships: A systematic review. *BMC Psychology*, *14*(1), 585. https://doi.org/10.1186/s40359-026-04213-1

Alimatusa'diyah, F. S., Kurniawan, F. S., Setyoningrum, A. A. D., Purwanto, & Sirait, E. (2026). *Edukasi Bahaya Judi Online Untuk Ketahanan Keuangan Masyarakat Mangkang Kulon Semarang*. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 189-195. https://doi.org/10.59632/abdiunisap.v4i1.729

Anam, M., Parmono, B., & Kaimuddin, A. 2022. Tanggungjawab Pidana Pelaku Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Dinamika, 28(16): 5553-5564. https://jim.unisma.ac.id/index.php/jdh/article/view/16855

Banerjee, N., Chen, Z., Clark, L., & Noël, X. (2023). Behavioural expressions of loss-chasing in gambling: A systematic scoping review. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, *153*, 105377. https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105377

Friska, J., Adita Hervani Br Barus, Alfyanti Alfyanti, Dianrani Anastasya Purba, Ika Novita Padang, & Jenni Romayanti Ginting. (2024). Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial*

Humaniora dan Pendidikan, *2*(6), 282–296. https://doi.org/10.62383/risoma.v2i6.465

Gunawan, I. (2024). Dampak Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Dari Sudut Pandang Tokoh Max Waber Dan Emile Durkhiem. *Al-Ulum : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, *10*(1). https://doi.org/10.31602/alsh.v10i1.14285

Habibi, A., Basri, H., Tanjung, S. A. N., & Hamidah, S. (2026). Program Edukasi Pencegahan Narkoba Dan Judi Online di Desa Hutaraja, Mandailing Natal. *Suluh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 26-34. Retrieved from https://jurnal.stiq.assyifa.ac.id/suluh/article/view/650

Hermawan, R., & Mandaraira, F. (2026). Pengaruh Judi Online dan Gaya Hidup Hedonis Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z di Aceh Barat. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, *2*(1), 335–348. https://doi.org/10.63822/t693th24

Khoerunisa, D., Nurahmadi, I., Sari, J. A., Wianti, S., & Siregar, Y. E. Y. (2024). Judi online sebagai faktor penyebab permasalahan perceraian di Kabupaten Bekasi. Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora, 2(2), 63–70. https://doi.org/10.572349/kultura.v2i2.958

Kholifah, N., Astrella, N. B., & Jamaludin, M. (2024). Peran Faktor Psikososial Dalam Pembentukan Perilaku Judi Yang Diasosiasikan Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Pengguna Higgs Domino. *Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, *11*(1), 176–192. https://doi.org/10.35891/jip.v11i1.4942

Molander, O., Månsson, V., Berman, A. H., Grant, J. E., & Wennberg, P. (2023). Assessing Gambling Disorder Using Semistructured Interviews or Self-Report? Evaluation of the Structured Clinical Interview for Gambling Disorder Among Swedish Gamblers. *Assessment*, *30*(8), 2387–2397. https://doi.org/10.1177/10731911221147038

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2026). *Catatan capaian strategis PPATK tahun 2025: Menjaga kedaulatan dan integritas ekonomi bangsa.* https://www.ppatk.go.id/siaran_pers/read/1594/catatan-capaian-strategis-ppatk-tahun-2025-menjaga-kedaulatan-dan-integritas-ekonomi-bangsa-jakarta-28-januari-2026-b001hm0531i2026-.html

Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, *13*(1), 85–92. https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871

Susanto, S., Sumarna, D., Bachtiar, B., Valentino, M., Hartanto, J., Wijaya, L., Nurhevi, I. H., & Anggraini, M. (2024). Sosialisasi dampak judi online, ancaman pidana, dan pencegahannya bagi generasi muda. *Pro Bono Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,* *4*(2), 128–133. https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/jpb/article/view/46578.

Syvertsen, A., Erevik, E. K., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2022). Relationships Between Exposure to Different Gambling Advertising Types, Advertising Impact and Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, *38*(2), 465–482. https://doi.org/10.1007/s10899-021-10038-x

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613