

# Edukasi Hukum Dampak Negatif Judi Online Bagi Siswa di Kota Palangka Raya

**Legal Education on the Negative Impact of Online Gambling for Students in Palangka Raya City**

Fransisco \*

Novea Elysa Wardhani

Evi

Elin Sudiarti

Yurika Fahliany Dewi

Department of Law, Palangka Raya University, Palangka Raya, Central Kalimantan, Indonesia

email: [fransisco@law.upr.ac.id](mailto:fransisco@law.upr.ac.id)

## Kata Kunci

Edukasi Hukum  
Judi Online  
Dampak Negatif

## Keywords:

Legal Education  
Online Gambling  
Negative Impacts

**Received:** May 2025

**Accepted:** July 2025

**Published:** September 2025

## Abstrak

Fenomena judi *online* saat ini juga merambah ke kalangan remaja, khususnya pelajar. Fenomena judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang yang memiliki dampak negatif bagi kondisi psikologis, prestasi akademik, serta keadaan sosial siswa. Sehingga fenomena ini memerlukan perhatian yang serius dari orang tua dan juga pihak sekolah. Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya sangat relevan dengan fenomena judi *online* yang saat ini berkembang di kalangan remaja khususnya siswa. Kegiatan ini dilaksanakan guna memberikan edukasi mengenai dampak negatif dari judi *online* yang dapat mempengaruhi kondisi psikologis siswa. Dampak negatif judi *online* dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar, menyebabkan kecanduan, bahkan dapat menyebabkan siswa melakukan perbuatan kriminal. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mampu memahami dampak negatif judi *online*, serta memberikan arahan untuk menghindari praktik judi *online*. Dalam kegiatan ini dipaparkan mengenai berbagai aspek terkait judi *online*, seperti bentuk judi *online*, dampak negatif dari judi *online*, akibat hukum bagi pelaku judi *online*. Kegiatan ini juga memberikan strategi pencegahan yang dapat dilakukan untuk menghindari praktik perjudian *online* bagi siswa, serta strategi penanganan bagi siswa yang telah terjerumus dalam perjudian *online*. Sebanyak 50 siswa siswi SMA Islam Nurul Ihsan menerima materi terkait dampak negatif judi *online* dalam perspektif hukum. Selanjutnya kegiatan ditutup dengan evaluasi yakni tanya jawab dan pemberian post tes. Hasil kegiatan diperoleh informasi peningkatan pengetahuan dan pemahaman akan dampak negatif judi *online* bagi siswa dalam perspektif hukum, dan upaya pencegahan praktik judi *online* di kalangan pelajar. Dengan edukasi ini diharapkan mampu memberikan wawasan kepada siswa bahwa judi *online* memberikan dampak hukum baik dari segi kehidupan sosial maupun dalam hukum.

## Abstract

*Gambling is a game requiring players to have money or objects used as bets. Along with its development in the current digital era, gambling has also undergone development. The phenomenon of online gambling today also penetrates teenagers, especially students. The phenomenon of online gambling is one of the deviant behaviors that hurts students' psychological conditions, academic achievements, and social conditions. Therefore, the community service activities at Nurul Ihsan Islamic High School, Palangka Raya, are very relevant to online gambling, which is currently developing among teenagers, especially students. This activity was carried out to provide education about the negative impact of online gambling that can affect the psychological condition of students. Various aspects related to online gambling were explained, such as the form of online gambling, the negative impact of online gambling, and the legal consequences for online gambling perpetrators. This activity also provides prevention strategies that can be done to avoid online gambling practices for students, as well as handling strategies for students who have fallen into online gambling. A total of 50 Nurul Ihsan Islamic High School students were followed by receiving material related to the negative impact of online gambling from a legal perspective. Furthermore, the activity was closed with an evaluation, namely questions and answers, and the provision of post-tests. The results of the activity provided information to increase knowledge and understanding of the negative impact of online gambling for students from a legal perspective, as well as efforts to prevent online gambling practices among students.*



© 2025 Fransisco, Novea Elysa Wardhani, Evi, Elin Sudiarti, Yurika Fahliany Dewi. Published by [Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya](#). This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i9.9824>

**How to cite:** Fransisco, Wardhani, N. E., Evi., Sudiarti, E., Dewi, Y. F. (2025). Edukasi Hukum Dampak Negatif Judi Online Bagi Siswa di Kota Palangka Raya. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, **10**(9), 1191-1198. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i9.9824>

## PENDAHULUAN

Saat ini merupakan suatu masa dimana segala aspek dalam kehidupan manusia, berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan konsep pada Era industri 4.0 dan *society* 5.0, yang mana teknologi merupakan basis utama dalam pelaksanaannya (Ismail *et al.*, 2022). Judi merupakan suatu fenomena yang meresahkan saat ini di Indonesia. Judi menawarkan keuntungan yang cepat dengan nilai yang tidak sedikit, serta mudah untuk diakses oleh seluruh pengguna internet. Hal ini membuat tidak sedikit orang tertarik untuk melakukan praktik perjudian, serta tidak sedikit pula orang yang terjerumus dalam praktik perjudian tersebut. Fenomena praktik perjudian pada faktanya telah dikenal sejak jaman dahulu. Bagi masyarakat adat tertentu, praktik perjudian merupakan suatu tradisi warisan leluhur yang harus dilestarikan. Pada asasnya praktik perjudian merupakan suatu fenomena yang bertentangan dengan nilai dan norma yang hidup dalam masyarakat. Saat ini praktik perjudian tidak hanya dilakukan oleh masyarakat adat tertentu saja, tetapi telah dikenal oleh masyarakat luas. Media internet memiliki peran dalam penyebaran praktik perjudian *online* ini. Situs perjudian *online* tidak hanya diakses orang dewasa saja, kalangan pelajar pun dapat mengakses situs tersebut. Perjudian *online* juga menawarkan kemudahan dalam transaksinya. Praktik perjudian dilakukan melalui transaksi *online*. Dimana transaksi *online* merupakan salah satu terobosan baru dalam dunia bisnis perdagangan yang mengandalkan kemajuan dalam bidang teknologi informasi (Yustiani *et al.*, 2017). Transaksi *online* menyebar secara luas di masyarakat sebagai akibat dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta semakin tingginya angka pengguna yang mengakses internet di Indonesia (Riawan *et al.*, 2015). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memiliki peran dalam perubahan pola pikir dan perilaku manusia. Demikian juga halnya dalam praktik perjudian yang saat ini dilakukan secara *online*. Kemudahan untuk mengakses, menjadikan judi *online* sebagai salah satu fenomena yang berkembang pesat dalam era digital ini. Praktik judi *online* dapat diakses melalui *platform online* dengan mudah oleh seluruh lapisan masyarakat hanya dengan menggunakan smartphone maupun perangkat elektronik lainnya yang terhubung melalui koneksi internet. Kemajuan teknologi cukup berperan dalam perkembangan praktik judi *online*. Kemudahan dalam mengakses situs perjudian *online* memberi kenyamanan bagi pemain judi tersebut, namun juga memiliki dampak negatif yang cukup serius. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyatakan bahwa sekitar 2,2 juta pengguna jasa judi *online* merupakan warga kategori miskin atau memiliki penghasilan rendah, yang bersedia menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk bermain judi *online* (CNN Indonesia, 2024). Fenomena praktik perjudian *online* saat ini memerlukan perhatian yang serius dari pemerintah, memperhatikan dampak yang ditimbulkannya. Baik dampak terhadap individu, keluarga, dan masyarakat secara keseluruhan. Dampak negatif dari perjudian *online* bagi pemainnya dapat menimbulkan permasalahan sosial, meningkatkan potensi ketagihan bagi pemain perjudian *online* tersebut. Perjudian juga menjadi salah satu faktor yang dapat memicu peningkatan angka kriminalitas yang terjadi saat ini. Bagi pemain judi yang memperoleh kemenangan, akan terus melakukan praktik perjudian tersebut. Hal ini dikarenakan keuntungan besar yang diperoleh. Sedangkan bagi pemain yang belum memperoleh kemenangan, akan merasa penasaran, sehingga akan terus mencoba sampai memperoleh kemenangan. Segala cara dapat dilakukan agar dapat terus berjudi, sampai menciptakan hutang dengan jumlah yang tidak sedikit. Pemain perjudian juga melupakan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam kehidupan sehari-hari. Praktik judi di Indonesia merupakan suatu hal yang dilarang. Meskipun Pemerintah melarang, namun praktik judi *online* masih marak dilakukan oleh masyarakat. Saat ini judi *online* memiliki jenis yang cukup beragam. Diantaranya slot, togel, poker, judi bola, dan lain sebagainya. Pengguna Jasa Judi *online* merupakan orang/individu atau kelompok yang menggunakan fasilitas layanan perjudian atau segala layanan yang memiliki muatan perjudian yang tersedia secara *online/daring* di internet. Pengguna jasa judi *online* ini terdiri dari berbagai usia, karakteristik sosial, atau latar belakang pribadi. Motivasi dari pengguna jasa judi *online* dalam mengakses situs judi *online* sangat bervariasi. Diantaranya yakni sekedar untuk hiburan, mencari keuntungan finansial, hingga sampai pada fase kecanduan dalam perjudian.

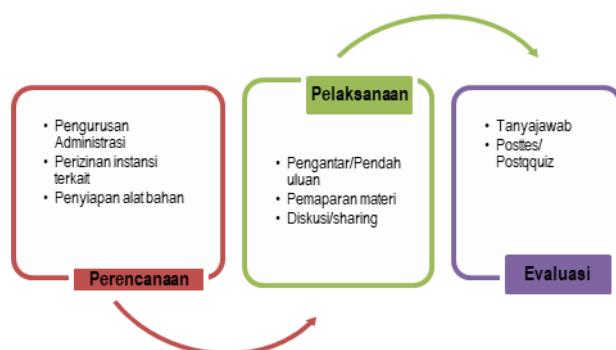
Data yang disampaikan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK, 2024) menyebutkan bahwa pada tahun 2024, terdapat 4.000.000 orang di Indonesia yang terlibat dalam judi *online*. Sebanyak 2% di antaranya berusia di bawah 10 tahun. Data ini menunjukkan bahwa judi *online* tidak hanya melibatkan kalangan dewasa, tetapi juga anak-anak,

yang rentan terhadap dampak negatif seperti kecanduan dan perilaku kriminal. Judi *online* memiliki dampak sosial dan dampak hukum yang sangat signifikan. Bagi generasi muda atau remaja, praktik perjudian *online* memiliki dampak negatif yakni kecanduan. Kecanduan ini dapat mempengaruhi remaja dalam proses pendidikan, dan kesehatan mental. Dampak ini nantinya dapat berpengaruh dalam kualitas sumber daya manusia di masa depan. Penjudi *online* seringkali mengalami kecanduan, dimana terikat dalam siklus berulang untuk terus menerus bermain, dengan harapan akan menang besar suatu hari. Kecanduan judi *online* dapat memicu pemain untuk menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, terisolasi dari kegiatan sosial. Banyak orang terperangkap dalam kecanduan judi *online* yang pada akhirnya memengaruhi kualitas hidup mereka. Masalah ekonomi, keretakan keluarga, dan masalah kesehatan psikologis adalah pengaruh yang paling penting. Dampak sosial perjudian dapat menyebabkan kerugian ekonomi yang signifikan bagi individu dan keluarga, yang dapat mempengaruhi peningkatan tingkat perceraian dan masalah kesehatan mental (Budianto *et al.*, 2022). Judi *online* mampu merubah prioritas seorang individu, sehingga para pengguna jasa judi *online* yang terobsesi dengan perjudian lebih memilih bermain judi daripada berinteraksi dengan keluarga atau mengambil bagian dalam kehidupan sosial. Ketidakstabilan keuangan mempengaruhi situasi keuangan keluarga karena perjudian *online* kerap kali terjadi dan pelaku mendapat manfaat dari kerugian. Perkembangan judi *online* di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain lemahnya pengawasan terhadap situs judi *online* (Kusnadi, 2020), rendahnya literasi digital di kalangan masyarakat (Hartono *et al.*, 2021), serta keberadaan iklan judi *online* yang mudah diakses di berbagai *platform* (Widiastuti, 2021). Penegakan hukum terhadap praktik perjudian *online* tidak serta merta berjalan dengan baik. Berbagai macam tantangan harus dilewati dalam proses penegakan hukum. Sebagai upaya keseriusan pemerintah dalam menyikapi praktik perjudian *online* ini, pemerintah melakukan pemblokiran terhadap situs-situs perjudian *online*. Namun sekalipun situs-situs tersebut telah diblokir, masih banyak diantaranya yang dapat diakses melalui teknologi seperti VPN. Dalam perspektif hukum, judi *online* merupakan tindak pidana yang diatur dalam peraturan perundang-undangan, terutama dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974). Kendati demikian, penegakan hukum terhadap judi *online* masih menghadapi berbagai tantangan, seperti sulitnya menelusuri lokasi server judi *online* (Raharjo *et al.*, 2023), serta kurangnya keahlian aparat penegak hukum dalam menangani kasus-kasus siber (Yuliana *et al.*, 2020). Judi *online* dapat menimbulkan berbagai macam dampak sosial, diantaranya masalah keuangan, kehancuran rumah tangga, dan masalah kesehatan mental (Nugroho *et al.*, 2021). Selain berdampak pada keadaan sosial, judi *online* juga dapat memicu terjadinya tindakan kriminal, seperti pencurian dan penipuan (Susanto *et al.*, 2022). Kemudahan dalam mengakses internet saat ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan perkembangan judi *online*. Namun pada dasarnya ada 2 (dua) faktor lain yang melatarbelakangi perkembangan praktik judi *online* (Hadiyanto, 2013). Faktor pertama yakni minimnya upaya preventif yang dilakukan oleh Pemerintah. Hal ini dilihat dari masih banyaknya situs-situs judi *online* yang masih beroperasi. Situs tersebut juga melakukan promosi melalui iklan berbayar pada mesin pencari. Faktor kedua yakni adanya penyalahgunaan fasilitas perbankan. Kemudahan akses fasilitas perbankan saat ini disalahgunakan oleh pelaku atau pemain judi *online* untuk melakukan transaksinya. Tantangan dalam penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia juga terkait dengan pengawasan yang kurang efektif terhadap situs-situs tersebut. Meskipun pemerintah dan lembaga terkait telah melakukan berbagai upaya untuk memblokir situs judi *online*, hasilnya tidak selalu memuaskan. Banyak situs perjudian baru bermunculan dengan nama domain yang berbeda setelah sebelumnya diblokir. Situasi ini mengindikasikan bahwa mekanisme pengawasan yang ada belum sepenuhnya berhasil menangani permasalahan judi *online* secara komprehensif. Dari perspektif hukum, meskipun terdapat sejumlah peraturan yang mengatur perjudian, seperti Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengenai Pengendalian Perjudian dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), penegakan hukum terhadap judi *online* masih mengalami berbagai kendala. Salah satu masalah utama adalah kesulitan dalam melacak lokasi server yang digunakan oleh pelaku judi *online*. Banyak dari server tersebut berada di luar negeri dan sering berpindah tempat untuk menghindari deteksi oleh aparat penegak hukum. Keberadaan situs judi *online* yang berada di luar yurisdiksi Indonesia semakin memperumit upaya penindakan yang dilakukan (Teguh *et al.*, 2023). Selain itu, faktor lainnya yang mempengaruhi penegakan hukum adalah kurangnya keahlian dan sumber daya yang dimiliki oleh aparat penegak

hukum dalam menangani kasus-kasus terkait kejahatan di dunia maya. Aparat penegak hukum seringkali mengalami kendala dalam keterampilan teknis, ketika menghadapi kejahatan siber yang berkaitan dengan jud *online*. Sementara itu, judi *online* tidak hanya berhubungan dengan peraturan yang harus ditegakkan, tetapi juga memerlukan pemahaman mendalam mengenai teknologi guna mengidentifikasi dan melacak para pelaku serta situs yang (Prasetyo, 2023). Perjudian Menurut KUHP Ketentuan Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan hal sebagai berikut: "Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin". Ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi: "Diancam dengan hukuman penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah". Melihat fenomena tersebut maka penting dilakukan sosialisasi atau penyuluhan tentang dampak negatif judi *online* bagi siswa. Penyuluhan ini penting juga dilakukan di sekolah-sekolah, mengingat kemudahan dalam mengakses situs judi *online* melalui berbagai *platform online* dan dapat diakses oleh siapapun tak terkecuali siswa atau remaja. Penyuluhan ini diarahkan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan terkait Bagaimanakah dampak negatif yang ditimbulkan dari praktik perjudian *online*? Bagaimana pengaturan hukum mengenai judi *online* di Indonesia? Dan Bagaimana upaya hukum yang dilakukan pemerintah untuk menyelesaikan praktik judi *online*?

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode *Post-test*. *Post-test* dilaksanakan setelah paparan materi yang disampaikan oleh narasumber. Tujuan dari *Post-test* yakni mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa setelah penyampaian materi. *Post test* adalah tes yang diberikan pada setiap akhir program kegiatan (Purwanto, 1999) dan bertujuan untuk mengetahui apakah materi inti yang tergolong penting telah dipahami dengan baik oleh siswa (Sujiono, 1996). Kegiatan Pengabdian pada masyarakat berupa penyuluhan hukum dilaksanakan di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya di Jl. Dr. Murjani No.28, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Kegiatan penyuluhan hukum ini dihadiri oleh 50 orang siswa siswi SMA Islam Nurul Ihsan yang berasal dari Kelas X. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 21 November 2024. Tujuan pelaksanaan kegiatan penyuluhan hukum tentang Edukasi Dampak Judi *Online* Dalam Perspektif Hukum di Kalangan Remaja ini yaitu memberikan pemahaman dan informasi kepada siswa siswi di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari praktik perjudian *online*, bentuk pengaturan hukum mengenai judi *online* di Indonesia, serta bagaimana upaya hukum yang dilakukan pemerintah untuk menyelesaikan praktik judi *online*. Garis besar aktualisasi kegiatan pengabdian pada masyarakat ini tergambar sebagai berikut :



**Gambar 1.** Bagan Pelaksanaan Kegiatan PKM.  
(Sumber: Dokumentasi Tim Media, 2024).

Tahap perencanaan meliputi pengurusan administrasi, pengurusan perizinan pada instansi terkait, dan penyiapan alat bahan. Tahap pelaksanaan terdiri dari sesi pemaparan materi oleh narasumber, sesi diskusi dan *sharing*, dan sesi evaluasi berupa tanya jawab dan *postquiz* untuk melihat peningkatan pemahaman yang tercapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan aktifitas PKM berupa penyuluhan hukum tentang Edukasi Dampak Judi *Online* Dalam Perspektif Hukum di Kalangan Remaja, bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa dalam memahami dampak negatif yang ditimbulkan dari judi *online*, pengaturan mengenai praktik perjudian di Indonesia, yang dilaksanakan di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya pada tanggal 21 November 2024 terlaksana dengan baik. Kepala sekolah dan guru-guru memberikan respon yang positif atas diselenggarakannya kegiatan penyuluhan hukum ini. Serta para peserta sangat antusias dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, berdiskusi mengenai peristiwa atau kejadian yang mereka perhatikan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan praktik judi *online*.



**Gambar 2.** Foto Kegiatan Pelaksanaan PKM.  
(Sumber: Dokumentasi Tim Media, 2024)

Pelaksanaan penyuluhan diawali dengan tahap Pertama yakni penyampaian pengantar mengenai materi yang akan disampaikan. Pengantar yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui pemahaman dasar siswa terkait judi *online* dan dampak negatif dari judi *online* tersebut. Dari pengantar ini ditemukan bahwa beberapa persoalan yang berkaitan dengan maraknya praktik perjudian *online*, kemudahan dalam mengakses situs judi *online*, dan kurangnya pengetahuan mengenai dampak yang ditimbulkan dari praktik perjudian *online* tersebut. Dalam pengantar ini juga ditanyakan terkait sanksi yang diberikan terhadap pelaku judi *online*. Mayoritas siswa siswi SMA Islam Nurul Ihsan belum memahami terkait pengaturan mengenai praktik perjudian *online*. Hasil dari tahap pengantar ini menjadi bahan bagi tim penyuluhan untuk ditekankan pada sesi pemberian materi dan *postquiz*. Tahap kedua yakni sesi penyampaian materi. Penyampaian materi dilakukan oleh dua narasumber yang membahas terkait judi *online* perspektif hukum islam dan dari sisi hukum pidana. Materi penyuluhan disampaikan melalui pemaparan dengan menggunakan *power point presentation* dan dilanjutkan dengan diskusi interaktif antara tim pengabdian dan siswa-siswi.



**Gambar 3.** Foto pemberian materi oleh kedua narasumber.  
(Sumber: Dokumentasi Tim Media, 2024)

Pemberian materi mengenai judi *online* dalam perspektif hukum islam, judi *online* dalam perspektif hukum pidana, dampak negatif dari judi *online*, penjatuhan sanksi pidana bagi pelaku judi *online*, upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengatasi maraknya praktik perjudian *online*. Dari permasalahan bertambahnya pengguna situs perjudian *online*, serta dampak yang ditimbulkan dari judi *online* ini, mendorong pemerintah untuk mencari solusi agar judi *online* ini tidak semakin berkembang. Upaya pencegahan dan penanganan yang dapat dilakukan yakni, yaitu sebagai berikut :

- a. Memblokir seluruh situs perjudian *online*;
- b. Membekukan rekening penampungan judi *online*;
- c. Memerlukan adanya regulasi yang lebih ketat terhadap industri perjudian *online*;
- d. Meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi *online* melalui kampanye edukasi yang masif kepada seluruh lapisan masyarakat;
- e. Memberikan pembatasan akses bagi anak-anak dan remaja;
- f. Menyediakan layanan konseling dan rehabilitasi bagi individu yang kecanduan judi *online*;
- g. Melakukan pengawasan terhadap seluruh elemen masyarakat maupun instansi pemerintah;
- h. Melakukan analisis pola transaksi keuangan untuk mendeteksi adanya dugaan keterlibatan dalam kegiatan judi *online*.

Setelah materi dari narasumber selesai dilanjutkan dengan sesi sharing dan diskusi.



**Gambar 4.** Foto kegiatan sharing dan diskusi.  
(Sumber: Dokumentasi Tim Media, 2024)

Dalam sesi ini tim pengabdian memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan, kemudian memberikan respon pada setiap pertanyaan yang diajukan, serta memberikan upaya alternatif dan saran guna menghindari terlibat dalam praktik perjudian *online* bagi para remaja dengan berlandaskan pada ketentuan hukum sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), maupun Hukum Islam. Tahap ketiga yakni Evaluasi. Pada kegiatan ini, Tim Pelaksana Pengabdian melakukan evaluasi dengan memberikan *post test*. *Post test* diberikan dengan tujuan untuk melihat peningkatan pemahaman peserta terkait pengaturan mengenai judi *online*, serta dampak negatif dari judi *online* dalam perspektif hukum positif di indonesia. Dalam sesi ini, tim pengabdian kepada Masyarakat juga memberikan *reward* bagi siswa siswi yang mendapatkan hasil postest terbaik sebagai penghargaan atas prestasi yang mereka dapatkan.



**Gambar 5.** Foto sesi evaluasi dan pemberian *reward*.  
(Sumber: Dokumentasi Tim Media, 2024)

Dari hasil *postquiz* diperoleh informasi peningkatan pemahaman siswa-siswi SMA Islam Nurul Ihsan terkait pengaturan mengenai judi *online* dalam hukum positif Indonesia, dampak negatif dari praktik judi *online*, dan langkah-langkah hukum apa yang dilakukan oleh pemerintah untuk memberantas praktik perjudian *online*.

## KESIMPULAN

Kondisi awal ditemui bahwa hanya sedikit saja siswa yang mengetahui akan peraturan yang mengatur mengenai praktik perjudian *online*, dampak dari judi *online*, serta masih minimnya pengawasan dari pemerintah mengenai praktik perjudian *online*. Hal ini terlihat dari banyaknya situs perjudian, kemudahan untuk mengakses situs judi *online* oleh semua kalangan. Masyarakat hanya mengetahui keuntungan besar yang ditawarkan oleh perjudian *online*. Namun belum memahami dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik perjudian *online* ini. Melalui penyuluhan dan sosialisasi hukum ini mampu mentransfer pengetahuan dan meningkatkan pemahaman sebagai solusi bagi siswa yang tidak tahu atau kurang memahami mengenai kebijakan pemerintah dan peraturan perundang-undangan terkait praktik perjudian *online*. Pada muaranya dapat menutup kemungkinan meningkatnya angka tindak kriminalitas yang disebabkan oleh judi *online*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih dan penghargaan disampaikan oleh Tim Pengabdian Masyarakat kepada Kepala Sekolah SMKA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Penyuluhan Hukum.

## REFERENSI

- CNN Indonesia. (2023). Total Taruhan Judi Online RP52 T, Mayoritas Pemain Warga Miskin, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230927172701-192-1004545/total-taruhan-judi-online-rp52-tmajoritas-pemain-warga-miskin>, diakses tanggal 31 Maret 2024.
- Hardiyanto Kenneth. (2013). Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet. Tesis Program Pascasarjana Program Studi Kajian Ilmu Kepolisian Universitas Indonesia. <https://library.stkip.ac.id/hasilcari?query=100%20%22Hardiyanto%20Kenneth%22>
- Hartono, A., & Sulistyo, D. (2021). Literasi digital sebagai upaya pencegahan judi online di kalangan remaja Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, **19**(1), 100-114. <https://doi.org/10.1080/jpt.2021.03.008>
- Hendrik, S., & Pramudya, R. (2020). Pengawasan terhadap perjudian online di Indonesia: Tantangan dan rekomendasi kebijakan. Bandung: Pustaka Hukum. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v5i1.623>
- Ismail, D. H., & Nugroho, J. (2022). Kompetensi Kerja Gen Z di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, **5**(4), 1300-1307. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i4.566>
- Kusnadi, S. (2020). Lemahnya pengawasan terhadap situs judi online di Indonesia: Sebuah kajian hukum. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, **16**(2), 45-58. <https://doi.org/10.1016/j.jhht.2020.12.012>
- Nugroho, R., & Kurniawan, D. (2021). Dampak adiksi judi online terhadap kesehatan mental dan kehidupan sosial di Indonesia. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan*, **22**(3), 204-220. <https://doi.org/10.1016/j.jps.2021.07.01>
- Prasetyo, S. (2023). Keahlian aparat penegak hukum dalam menangani judi online di Indonesia. Jakarta: Penerbit Kejahatan Dunia Maya. <https://journal.intelekmadani.org/index.php/ijipublication/article/view/623>
- Purwanto. (1999). Psikologi Pendidikan. PT Rosda Karya.

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024, Januari 15). Gawat! Jumlah fantastis usia anak main judi online. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024, Januari 15). Gawat! Jumlah fantastis usia anak main judi online. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>

Putra, D. (2023). Dampak sosial perjudian online dan upaya pencegahannya di Indonesia. Yogyakarta: Penerbit Kesejahteraan Sosial. <https://journal.intelekmadani.org/index.php/ijipublication/article/view/623>

Raharjo, R., & Fitriani, T. (2023). Peran aparat penegak hukum dalam menangani perjudian online: Perspektif penegakan hukum di era digital. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 14(2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/jki.2023.0192>

Riawan, B., & Mahartayasa, I. M. (2015). Perlindungan Konsumen Dalam Kegiatan Transaksi Jual Beli Online Di Indonesia. *Kertha Semaya : Jurnal Ilmu Hukum*, 3(1). <https://jurnal.harianregional.com/kerthasemaya/id-11904>

Setyawan, H., & Santosa, R. (2020). Kajian putusan pengadilan terkait perjudian online di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Peradilan*, 8(2), 82-97. [Sujiono, A. \(1996\). Pengantar Evaluasi Pendidikan. PT Rajagrafindo Persada. <https://idr.uin-antasari.ac.id/16681/1/Pengantar%20Evaluasi%20Pendidikan%20ISI.pdf>](https://doi.org/10.1016/j.jhp.2020.07.0</a></p></div><div data-bbox=)

Widiastuti, N. (2021). Pengaruh iklan judi online terhadap peningkatan jumlah pemain: Perspektif hukum dan media massa. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 20(3), 175-189. <https://doi.org/10.1016/j.jki.2021.06.003>

Yuliana, S., & Hidayat, F. (2020). Tantangan penegakan hukum dalam kasus kejahanan siber: Studi kasus judi online. *Jurnal Kejahanan Siber*, 8(1), 32-47. <https://journal.intelekmadani.org/index.php/ijipublication/article/view/623>

Yustiani, R., & Yunanto, R. (2017). Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis Di Era Teknologi Informasi. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 6(2), 43-48. <http://dx.doi.org/10.34010/komputa.v6i2.2476>

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana