

STRATEGI PENINGKATAN LITERASI HUKUM PADA REMAJA TERHADAP RISIKO JUDI ONLINE SEBAGAI UPAYA PREVENTIF PENCEGAHAN TINDAK PIDANA ERA DIGITAL DI KOTA BANJARMASIN

Indah Ramadhany*, Noor Hafidah, Surjasni³, Rudy Indrawan, Risni Ristiawati, Cindyva Thalia Mustika, Saskia Dinda Lestari

Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia
Penulis Korespondensi : indah.ramadhany@ulm.ac.id

Abstrak

Bahwa maraknya judi online dikalangan generasi muda semakin mengkhawatirkan di era serba digital ini. Perlunya penyuluhan hukum secara rutin dalam meningkatkan literasi hukum pada remaja terhadap risiko judi online sebagai upaya preventif pencegahan tindak pidana era digital di Kota Banjarmasin. Strategi penyuluhan hukum yang tepat dalam menyampaikan literasi hukum yang efektif diperlukan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja tentang risiko judi online dan bagaimana menghindarinya. Pada kegiatan penyuluhan hukum ini dilaksanakan di 3 tempat yaitu SMPN 31 Banjarmasin, SMPN 17 Banjarmasin, SMPN 6 Banjarmasin dengan waktu yang berbeda-beda Tahun 2025. Dilaksanakan dengan metode presentasi/ceramah menggunakan media power point dan diikuti pula dengan metode ceramah, penyuluhan ini juga melibatkan sesi tanya-jawab interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, diadakan kegiatan permainan edukatif & post-test lisan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai pentingnya bahaya judi online. Keterlibatan semua pihak termasuk mahasiswa dalam penyuluhan hukum ini menjadi salah satu strategi yang sangat penting dalam membangun komunikasi yang nyaman dalam para siswa berargumentasi. Kedepannya, kegiatan penyuluhan hukum ini dapat diperluas mencakup SMP lainnya di Kota Banjarmasin.

Kata kunci: Literasi Hukum, Sekolah, Judi Online, Kota Banjarmasin

1. Pendahuluan

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Kemudian Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula” (Fikri, 2022). Hadirnya internet membuat masyarakat dapat mengakses berbagai informasi secara cepat (Ferdinandus Jebarus, 2023). Salah satunya adalah judi *online*, karena dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu, hanya dengan duduk santai di depan laptop atau melalui ponsel pribadi yang terhubung dengan jaringan internet, judi *online* dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, dengan kata lain perjudian *online* dilakukan secara taruhan, misalnya objek taruhannya pada

cabang olahraga yang ditayangkan di TV seperti sepak bola, dan juga dengan mengakses situs judi *online* seperti *mixparlay* atau judi sport dan slot (Sriwahyuni, dkk, 2023). Judi *online* tidak hanya berkembang pesat, tetapi juga berhasil menembus batasan usia, gender, dan sosial ekonomi. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap fenomena ini adalah penggunaan media sosial yang luas sebagai alat pemasaran. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Populix pada tahun 2023, sebanyak 84% pengguna internet di Indonesia mengaku sering melihat iklan judi *online* di platform seperti Instagram, YouTube, dan Facebook. Promosi judi *online* di media sosial kerap disamarkan sebagai aplikasi permainan atau hiburan, yang tampaknya tidak berbahaya. Bahkan, beberapa *influencer* dengan jangkauan *audiens* luas terlibat dalam promosi ini, yang pada akhirnya meningkatkan risiko eksposur terhadap masyarakat dan berkontribusi pada angka kecanduan yang semakin

tinggi (Populix, 2023.) Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, muncul satu kejahatan baru yang sedang marak terjadi dimasyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara *online*. Perjudian *online* dikategorikan sebagai cyber crime karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian *online* menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia (Lanka Amar:2017).

Judi *online* merupakan salah satu fenomena kriminalitas digital yang mengalami peningkatan signifikan, terutama di kalangan remaja dan pelajar. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika, lebih dari 1 juta situs judi *online* telah diblokir hingga tahun 2024, namun praktiknya masih marak. Hal ini menunjukkan bahwa upaya represif semata tidak cukup tanpa adanya pendekatan edukatif, terutama di kalangan pelajar.

Siswa SMP merupakan kelompok rentan yang sedang mengalami fase perkembangan emosi dan pencarian identitas diri. Di tengah maraknya teknologi digital, mereka sangat mudah terpapar oleh iklan maupun ajakan bermain judi *online* yang dikemas dalam bentuk permainan (*game*) atau aplikasi. Oleh karena itu, diperlukan langkah preventif berupa penyuluhan hukum yang komprehensif.

Hal yang lebih buruk juga sampai pada ranah hukum, psikologis serta finansial. Dampak buruk dari praktik judi *online* ini dapat menyebabkan kecanduan, tindakan kriminal yang berdampak negatif pada individu dan hubungan sosial (Fransiska dkk, 2024). Keterpaparan judi *online* memiliki kolerasi yang lurus terhadap peningkatan perilaku menyimpang di kalangan pelajar (Sahputra et al., 2022). Pentingnya literasi digital sebagai upaya untuk membentengi siswa dari pengaruh negatif konten digital termasuk praktik judi (*Oktavian & Sulistyowati, 2024*). Dampak dari judi *online* di Indonesia sangat kompleks dan melibatkan berbagai aspek, termasuk sosial, ekonomi, dan psikologis. Dari segi sosial, judi *online* dapat menyebabkan kerusakan pada hubungan keluarga dan komunitas. Banyak individu yang terjebak dalam kecanduan judi, yang sering kali berujung pada isolasi sosial dan konflik dalam rumah

tangga. Dari perspektif psikologis, judi *online* dapat memicu berbagai masalah kesehatan mental, termasuk kecemasan, depresi, dan stres.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Universitas Indonesia pada tahun 2023, sekitar 15% dari individu yang terlibat dalam judi *online* mengalami gejala kecanduan yang serius, yang memerlukan intervensi profesional. Penelitian ini menunjukkan bahwa judi *online* dapat menyebabkan gangguan mental yang serius, dan individu yang mengalami kerugian besar sering kali merasa putus asa dan kehilangan harapan (Sriyana S, 2025), seorang psikolog yang meneliti dampak judi di Indonesia, "Kecanduan judi *online* dapat menghancurkan hubungan *interpersonal* dan menyebabkan dampak negatif yang luas dalam masyarakat. "Hal ini menunjukkan bahwa judi *online* tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada lingkungan sosial mereka (Sari R, 2023). Judi *online* dapat menyebabkan individu merasa terasing, yang pada gilirannya dapat memperburuk masalah kesehatan mental dan meningkatkan risiko depresi. Hal ini menunjukkan bahwa dampak sosial dari judi *online* tidak hanya bersifat sementara, tetapi dapat memiliki konsekuensi jangka panjang bagi kesehatan mental individu (Syahrul A, 2023).

Dampak psikologis dari judi *online* juga sangat mengkhawatirkan. Kecemasan dan depresi yang dialami oleh responden menunjukkan bahwa judi *online* dapat memicu atau memperburuk masalah kesehatan mental yang sudah ada. Kecanduan judi *online* sering kali disertai dengan perasaan putus asa dan kehilangan kontrol, yang dapat menyebabkan individu merasa terjebak dalam situasi yang tidak dapat mereka kendalikan. Hal ini menekankan perlunya dukungan psikologis bagi individu yang terlibat dalam judi *online*, serta pentingnya pendidikan tentang risiko perjudian (Maria L, 2023).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan lebih dari 200 ribu anak dan remaja terlibat judi *online*. Sebanyak 80 ribu di antaranya berusia di bawah 10 tahun. Menurut data yang diperolehnya, terjadi perkembangan distribusi persentase demografi pemain judi daring berdasarkan usia. Sejak 2017 sampai dengan 2023, kelompok pemain judi daring yang berusia kurang dari 10 tahun mencapai 2,02 persen. Selain itu kelompok pemain yang berusia 10-20 tahun mencapai 10,97 persen; 21-30 tahun sebanyak 12,82

persen, rentang 30-50 tahun mencapai 40,18 persen, dan usia kurang dari 50 tahun sebanyak 33,98 persen. anak-anak dapat bermain judi *online* dengan menghimpun dana dalam kelompok-kelompok tertentu menggunakan rekening perantara. Data transaksi tersebut mengindikasikan fenomena judi daring sudah masuk ke hampir semua kalangan, dari usia anak-anak hingga usia tua bahkan pensiunan. Hampir 3 juta pemain merupakan kelas menengah ke bawah berdasarkan data rekening yang digunakan. (Banjarmasinpost, 2025).

Di Kota Banjarmasin sendiri sebagai salah satu kota besar di Kalimantan Selatan, akses terhadap internet dan gawai sangat terbuka bagi para pelajar. Situasi ini memperbesar risiko terpaparnya siswa terhadap situs atau aplikasi judi *online* yang kerap disamarkan dalam bentuk *game* atau iklan *pop-up* perlunya langkah preventif melalui edukasi literasi hukum mendalam menjadi sangat penting agar siswa dapat mengenali, memahami, dan menghindari aktivitas judi *online*.

Selanjutnya Program pengabdian masyarakat ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan literasi hukum yang mendalam melalui penyuluhan hukum kepada beberapa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Banjarmasin, dengan fokus khusus pada bahaya judi *online* dan dampak negatifnya terhadap masa depan mereka, sehingga siswa dapat memahami dan menyadari pentingnya menjauhi aktivitas judi *online* yang dapat berujung pada tindak pidana. Selain memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai aspek hukum terkait judi *online*, termasuk ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), kegiatan ini juga bertujuan untuk menanamkan kesadaran hukum sejak dini sebagai bagian integral dari upaya pencegahan terjadinya tindak pidana di kalangan pelajar, sehingga mereka dapat menjadi generasi yang sadar hukum dan terhindar dari jeratan hukum yang dapat merusak masa depan mereka. Selanjutnya tim melakukan beberapa strategi pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi dalam membangun upaya preventif kepada remaja siswa sekolah.

2. Bahan dan Metode

Kegiatan Penyuluhan Hukum dengan tema Strategi Peningkatan Literasi Hukum Pada Remaja Terhadap Risiko Judi *Online* Sebagai Upaya

Preventif Pencegahan Tindak Pidana Era Digital Di Kota Banjarmasin ini dilaksanakan di 3 tempat yaitu SMPN 31 Banjarmasin, SMPN 17 Banjarmasin, SMPN 6 Banjarmasin dengan waktu yang berbeda-beda Tahun 2025. Dalam kegiatan PkM ini dimulai dari tahap persiapan yaitu menentukan 3 lokasi sekolah di Kota Banjarmasin serta berkoordinasi dengan pihak mitra mengenai kebutuhan tema yang akan dibawakan dalam kegiatan PkM.

A. Khalayak Sasaran Kegiatan

Bahwa sosialisasi berupa penyuluhan hukum yang diberikan kepada siswa sekolah di Kota Banjarmasin cenderung beragam dengan berbagai tema umumnya seperti narkoba, kekerasan seksual, kasus *bullying* serta judi *online*. Namun paling banyak penyuluhan hukum berkenaan dengan judi *online* dengan sasaran Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat, sehingga Tim PkM tertarik untuk melaksanakan penyuluhan hukum yang cukup berbeda yaitu sasaran *audiens* nya adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat yang telah memasuki tingkat akhir yaitu kelas IX dengan usia rata-rata 13-15 tahun, karena pada usia ini, remaja sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang signifikan, sehingga sangat rentan terhadap pengaruh negatif dari lingkungan sekitar, termasuk judi *online*.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Strategi Peningkatan Literasi Hukum Pada Remaja Terhadap Risiko Judi Online Sebagai Upaya Preventif Pencegahan Tindak Pidana Era Digital Di Kota Banjarmasin adalah dengan metode presentasi/ceramah menggunakan media *power point* dan diikuti pula dengan metode ceramah, penyuluhan ini juga melibatkan sesi tanya-jawab interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, diadakan kegiatan permainan edukatif & post-test lisan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai pentingnya bahaya judi *online*. Alat yang digunakan untuk sosialisasi yaitu alat tulis, kertas, laptop, papan tulis, *microphone*, *sound system*, *handphone* dan LCD proyektor.

C. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama pelaksanaan kegiatan untuk memastikan semua berjalan sesuai rencana. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*

sebelum penyuluhan dimulai, dan *post-test* setelah penyuluhan selesai, guna mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Tes tersebut diberikan dalam bentuk pertanyaan yang dijawab secara lisan oleh siswa. Evaluasi juga dilihat dari tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi selanjutnya dianalisis untuk menentukan efektivitas penyuluhan dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang bahaya judi *online*.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam beberapa tahun terakhir, praktik judi *online* semakin marak dan mulai menargetkan usia remaja, termasuk pelajar tingkat sekolah menengah pertama. Kemudahan akses internet, banyaknya situs judi terselubung dalam bentuk permainan (*game online*), serta minimnya kontrol dan pemahaman membuat siswa sekolah menjadi kelompok yang sangat rentan. Data dari berbagai lembaga menunjukkan bahwa jumlah anak dan remaja yang terpapar judi *online* meningkat signifikan. Banyak di antara mereka tidak menyadari bahwa aktivitas tersebut adalah tindak pidana dan dapat dikenai sanksi hukum.

Pelajar saat ini merupakan generasi *digital native* yang akrab dengan internet, media sosial, dan aplikasi *mobile*. Sayangnya, literasi hukum mereka masih tergolong rendah. Tanpa pemahaman hukum yang cukup, mereka tidak mampu membedakan mana aktivitas digital yang sah dan mana yang melanggar hukum, termasuk dalam hal perjudian *daring*.

Dalam kegiatan PkM ini dimulai dari tahap persiapan yaitu menentukan 3 lokasi sekolah di Kota Banjarmasin serta berkoordinasi dengan pihak mitra mengenai kebutuhan tema yang akan dibawakan dalam kegiatan PkM.

Kegiatan PkM ini juga melibatkan mahasiswa dalam hal kepanitian seperti MC, moderator, perencanaan *game* dan lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk melatih mahasiswa hukum untuk terbiasa tampil didepan masyarakat minimal dimulai dari kalangan sekolah. Selain itu dengan keterlibatan mahasiswa ini menjadi strategi yang sangat baik, hal tersebut dikarenakan terjalannya suasana rasa nyaman serta komunikatif antar dua arah antara mahasiswa dengan siswa dengan gaya yang tidak cenderung kaku. Kenyamanan siswa dalam menangkap serta menyerap materi adalah kunci utama dalam kegiatan PkM ini.

Kegiatan lokasi pertama PkM berada di

SMPN 31 Banjarmasin, dalam kegiatan penyuluhan hukum ini tidak hanya Tim PkM memberikan materi penyuluhan hukum namun juga melibatkan mahasiswa untuk turut serta memberikan materi penyuluhan hukum dengan kreatifitas yang telah direncanakan serta telah dikonsultasikan kepada Tim PkM.



Gambar 1. Penyuluhan Hukum SMPN 31 Banjarmasin

Tim PkM Dosen & mahasiswa memberikan materi penyuluhan hukum menjelaskan bahwa judi *online* merupakan salah satu masalah serius yang dihadapi oleh generasi muda saat ini. Judi *online* tidak hanya dapat merusak keuangan dan masa depan, tetapi juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan sosial. Oleh karena itu, Tim PkM berupaya untuk memberikan pengetahuan dan kesadaran hukum kepada siswa SMP agar mereka dapat memahami risiko dan konsekuensi hukum dari judi *online*. Dalam materi penyuluhan, Tim PkM menjelaskan tentang definisi judi *online*, jenis-jenis judi *online*, serta sanksi hukum bagi pelaku judi *online*. Selain itu, Tim PkM juga membahas tentang dampak negatif judi *online* terhadap individu, keluarga, dan masyarakat. Dengan menggunakan contoh kasus dan video, Tim PkM menjelaskan bagaimana judi *online* dapat merusak kehidupan seseorang dan keluarganya.

Materi berkenaan dengan ranah-ranah hukum dimasukkan kedalam pembuka materi penyuluhan yaitu perdata, pidana dan administrasi untuk selanjutnya siswa dapat memahami masuk kedalam ranah mana berkenaan dengan judi *online* tersebut. Dilanjutkan dengan materi aturan-aturan hukum yang berlaku berkaitan dengan judi *online*, diantaranya Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan

Transaksi Elektronik (UU ITE).

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur perihal perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang menjelaskan sebagai berikut :

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:

- Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
- Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
- Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Kemudian, ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi:

Diancam dengan hukuman penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

- Barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
- Barang siapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Adapun mengenai hukum judi *online* secara spesifik diatur dalam UU ITE yang diubah terakhir kalinya dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Pada dasarnya, judi *online* merupakan perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (2) UUIE, yang berbunyi sebagai berikut:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan

perjudian.”

Lebih lanjut, Penjelasan Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 menerangkan bahwa ketentuan tersebut mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu. Perlu diketahui bahwa sanksi hukum judi *online* diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024, yakni setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar. (Hukum online, 2024).

Dari segi hukum, meskipun ada beberapa peraturan yang mengatur perjudian, seperti Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian dan UU ITE penegakan hukum terhadap judi *online* masih terhambat oleh berbagai faktor. Salah satu kendala utama adalah sulitnya menelusuri lokasi server yang digunakan oleh pelaku judi *online*. Hal ini disebabkan oleh penggunaan server yang berada di luar negeri dan sering berpindah tempat untuk menghindari deteksi oleh aparat penegak hukum. Keberadaan situs judi *online* di luar yurisdiksi Indonesia menambah kompleksitas dalam upaya penindakan (Teguh & Rizky, 2023).

Penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan dalam penguasaan teknologi dan kolaborasi lintas lembaga. Meskipun terdapat peraturan yang melarang distribusi muatan perjudian daring melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, penerapannya di lapangan belum optimal. Dukungan dari penyedia layanan internet dan media sosial dalam membatasi akses ke situs-situs perjudian menjadi penting untuk memperkuat upaya hukum yang telah ada (Kurniawan et al., 2022).

Rekomendasi kebijakan untuk mengatasi masalah judi *online* di Indonesia mencakup beberapa langkah penting. Pertama, perlu dilakukan reformasi regulasi yang lebih komprehensif dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk menutup celah hukum. Kedua, peningkatan kapasitas penegak hukum dalam mendeteksi dan

menindak pelaku judi *online* perlu diutamakan. Ketiga, pengembangan program pencegahan yang efektif, terutama untuk kelompok rentan seperti remaja dan anak-anak, melalui kampanye edukasi dan penyuluhan. Keempat, sistem rehabilitasi yang berbasis terapi kognitif-perilaku harus diperkuat untuk membantu pecandu judi *online*. Terakhir, kolaborasi multisektor antara pemerintah, masyarakat, dan sektor swasta sangat penting untuk menangani masalah ini secara terintegrasi (Suwito, 2024). sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan kesadaran hukum yang lebih komprehensif.

Preventif merupakan usaha pencegahan terhadap suatu kejadian, dalam hal ini adalah mencegah terjadinya perjudian *online*. Upaya preventif tidak menggunakan sarana pidana untuk mencegah perjudian *online*, namun memaksimalkan potensi- potensi yang ada di masyarakat untuk diajak bersama-sama melakukan pencegahan dan pemberantasan perjudian *online*. Permasalahan utama dalam upaya preventif ini adalah menangani lingkungan yang kondusif terhadap terjadinya tindakan kriminal seperti perjudian *online*. Banyak faktor yang menyebabkan kondusifitas terjadinya perjudian *online* (Kurniawan et al., 2022). Untuk mengatasi tantangan yang dihadirkan oleh judi *online*, dibutuhkan kolaborasi lintas sektor yang melibatkan pemerintah, penyedia layanan internet, institusi pendidikan, dan komunitas. Langkah pertama adalah peningkatan literasi digital dan finansial bagi masyarakat, terutama generasi muda, agar mereka dapat memahami risiko finansial dan sosial dari kecanduan judi *online*. Selain itu, peran lembaga pendidikan sangat penting dalam memberikan pendidikan yang mendorong pengembangan keterampilan pengelolaan keuangan yang baik (Q Aulia, 2025)

Kegiatan lokasi kedua PkM berada di SMPN 17 Banjarmasin, dalam kegiatan ini juga melibatkan semua pihak sekolah. Kehadiran dan keterlibatan guru-guru SMP dalam penyuluhan hukum tentang judi *online* ini sangatlah penting dan strategis. Guru-guru SMP memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter dan kesadaran hukum siswa, sehingga mereka dapat menjadi *role model*, pengawas dan berperan aktif dalam upaya preventif terhadap judi *online* di kalangan siswa dan membantu menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan sejahtera. Selain itu, guru-guru SMP juga dapat mengintegrasikan materi

penyuluhan hukum tentang judi *online* ke dalam kurikulum sekolah.



Gambar 2. Penyuluhan Hukum SMPN 17 Banjarmasin

Bahwa Tim PkM selain membawakan materi aturan hukum judi *online* juga serta risiko judi *online* seperti dalam hal keuangan (kerugian materi), psikologis (ketergantungan, stres, depresi), sosial (kerusakan hubungan dengan keluarga dan teman). Dalam hal ini menyampaikan materi jenis-jenis judi *online* (judi kartu online, judi taruhan olahraga, judi kasino online, judi togel *online*), cara mencegah judi *online* dan lainnya.

Serta menanamkan kepada siswa, pentingnya memprioritaskan untuk Mengejar prestasi akademik dan non-akademik merupakan salah satu tujuan utama dalam proses pendidikan. Prestasi yang diraih tidak hanya dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar, tetapi juga dapat membuka peluang untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan mencapai cita-cita yang diinginkan. Berbeda dengan judi *online* yang hanya membawa dampak negatif dan tidak memberikan kontribusi apa pun terhadap kemajuan akademik dan masa depan siswa, prestasi yang diraih melalui kerja keras dan dedikasi dapat membawa manfaat jangka panjang bagi siswa.

Dengan kehadiran mahasiswa yang juga diberikan kesempatan tampil dalam kegiatan PkM

ini selain tim dosen, ini strategi lainnya yang baik selain hal kenyamanan komunikasi secara langsung, namun juga secara tidak langsung memperlihatkan kualitas mahasiswa sebagai contoh generasi muda yang baik, visioner, peduli di depan siswa yang berhadir sebagai motivasi untuk sebagai pemacu awal memikirkan masa depan yang cerah salah satunya dengan menempuh pendidikan setinggi-tingginya dan bermanfaat membagikan ilmu.

Masa remaja adalah masa eksplorasi, penuh rasa ingin tahu dan keinginan mencoba hal baru (Martorell, 2021). Dalam dunia digital yang serba cepat, remaja cenderung terpapar pada berbagai tren, termasuk judi *online*. Permainan yang terlihat sederhana seringkali menjadi pintu masuk. Dalam waktu singkat, kesenangan berubah menjadi kecanduan. Kebiasaan ini memengaruhi kemampuan mereka dalam membuat keputusan rasional, apalagi jika belum ada pendidikan yang memadai tentang risiko judi *online*. Tanpa pengawasan, 2 mereka berisiko terjebak dalam lingkaran yang sulit keluar (Latumaerissa dkk, 2021). lingkungan sosial sangat memengaruhi perilaku remaja (Galih, 2021). Ketika mereka berada di lingkungan yang kurang mendukung, seperti minimnya perhatian orangtua atau pengawasan sekolah yang lemah, risiko terpapar judi *online* meningkat. Remaja yang kurang mendapatkan bimbingan cenderung mencari pelarian di dunia maya (Fadil, 2020). Teman sebaya yang sudah lebih dahulu terlibat dalam perjudian juga dapat menjadi faktor pendorong. Selain itu, akses internet tanpa batas di rumah atau tempat umum memperbesar kemungkinan mereka terjerumus, terutama jika kurang ada edukasi mengenai penggunaan internet yang sehat (Purba dkk, 2022). Kecanduan judi *online* tidak hanya menyerang aspek finansial, tetapi juga aspek psikologis dan sosial remaja. Mereka yang kecanduan sering menunjukkan penurunan semangat belajar, berkurangnya prestasi akademik, dan menjauh dari keluarga serta teman. Stres, kecemasan, hingga depresi adalah dampak umum dari kecanduan ini. Dalam jangka panjang, mereka bisa kehilangan kepercayaan diri dan keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Selain itu, kebiasaan ini dapat memicu masalah hukum jika remaja mulai terlibat dalam aktivitas ilegal demi memenuhi hasrat berjudi (Siregar, 2022).

Kegiatan lokasi ketiga PkM berada di SMPN 6 Banjarmasin, dalam kegiatan PkM ketiga sekolah

ini selain berkenaan dengan pengetahuan materi-materi yang diberikan, keterlibatan pihak guru-guru, keterlibatan mahasiswa, keaktifan siswa-siswa sebagai *audiens*, dalam hal ini juga membuka ruang diskusi yang menarik di bagian akhir berupa *game* dan *post-test* secara lisan serta ditampilkan di layar LCD.



Gambar 3. Penyuluhan Hukum SMPN 31 Banjarmasin

Setelah penyuluhan hukum tentang judi *online* selesai disampaikan, Tim PkM memberikan *post-test* kepada siswa-siswa SMP untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan. *Post-test* ini berupa soal-soal yang terkait dengan definisi judi *online*, risiko judi *online*, sanksi hukum, dan cara mencegah judi *online*. Siswa-siswa SMP diharapkan dapat menjawab soal-soal tersebut dengan baik dan benar, sehingga dapat menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi yang telah disampaikan. Jawaban yang diberikan diucapkan secara langsung oleh siswa-siswa.

Menjawab *post-test* secara langsung lisan dengan melihat soal di layar LCD dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses evaluasi, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi untuk menjawab soal-soal dengan benar. Dengan metode menjawab lisan

secara langsung ini juga berguna untuk mencairkan suasana yang nyaman untuk tidak terkesan kaku, memberikan kesempatan para siswa untuk saling berdiskusi serta berpikir kritis dalam menjawab soal, berlatih menghargai secara langsung terhadap perbedaan-perbedaan pendapat, melatih *public speaking* sehingga tidak hanya satu arah komunikasi atau hanya siswa tertentu yang tampil. Dengan metode ini diharapkan semua siswa turut bersuara dan tidak segan menguatkan argumennya.

4. Kesimpulan

Dalam meningkatkan literasi hukum pada remaja terhadap risiko judi *online*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk memastikan efektivitas strategi ini. Pertama, penyuluhan hukum harus disesuaikan dengan usia dan kebutuhan remaja. Hal ini berarti bahwa materi penyuluhan hukum harus dirancang secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan kognitif remaja. Hal tersebut agar siswa dapat memahami materi hukum yang disampaikan dengan lebih baik dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan tidak terlalu teknis sangat penting dalam penyuluhan hukum. Bahasa yang digunakan harus jelas, singkat, dan tidak membingungkan, sehingga siswa dapat memahami materi hukum dengan mudah. Penggunaan istilah-istilah hukum yang teknis harus dihindari atau dijelaskan secara rinci untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep hukum yang disampaikan.

Ketiga, penggunaan contoh kasus dan media dapat membantu menjelaskan materi hukum dengan lebih baik. Contoh kasus dapat digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana hukum diterapkan dalam situasi nyata, sedangkan media seperti video, gambar, dan infografis dapat membantu memvisualisasikan konsep hukum yang abstrak. Sehingga remaja dapat memahami materi hukum dengan lebih baik dan lebih menarik.

Keempat, interaksi dan diskusi dengan remaja sangat penting dalam meningkatkan partisipasi dan kesadaran mereka. Dengan berinteraksi dan berdiskusi, siswa dapat mengajukan pertanyaan, membagikan pengalaman, dan memperoleh klarifikasi tentang materi hukum yang disampaikan. Hal ini dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja tentang risiko judi *online* dan bagaimana

menghindarinya.

Selanjutnya perlu adanya sinergi berkelanjutan antara sekolah, pemerintah Kota Banjarmasin, aparat penegak hukum, dan orang tua dalam meningkatkan literasi hukum remaja secara preventif, yaitu dengan mengintegrasikan materi bahaya dan sanksi hukum judi *online* ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau mata pelajaran PPKn dengan metode yang partisipatif, komunikatif, dan berbasis media digital kreatif seperti video pendek, infografis, dan studi kasus nyata yang dekat dengan kehidupan remaja, serta dibarengi dengan pelatihan bagi guru BK dan pembinaan sebaya sebagai duta literasi hukum digital agar penyuluhan tidak bersifat seremonial satu kali, melainkan menjadi program edukasi yang konsisten, mudah dipahami, dan mampu membangun kesadaran kritis remaja untuk menolak judi *online* di era digital.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) ULM yang telah memberikan kesempatan kepada tim kami untuk melakukan kegiatan ini. Dekan Fakultas Hukum ULM juga kami ucapkan terima kasih atas dukungan dan motivasinya. Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMPN 31 Banjarmasin, SMPN 17 Banjarmasin, SMPN 6 Banjarmasin yang telah menjadi mitra kegiatan PKM dan menyambut sangat baik serta memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan ini di sekolah yang beliau pimpin. Terima kasih juga kerjasama kepada para mahasiswa-mahasiswi yang terlibat.

Daftar Pustaka

- Lanka Amar, 2017, Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak, Bandung: CV. Mandar Maju.
- Sriwahyu, Muh. Reski Salemuiddin, H.K. (2023) Kapita Selektia Sosial. Yogyakarta: Samudra Biru
- Fadil, M. (2020). Pengaruh kurangnya bimbingan terhadap perilaku remaja di dunia maya. Jurnal Pendidikan Remaja, 5(2), 112– 120
- Ferdinandus Jebarus, Arfenti Amir, Muh. Reski Salemuiddin, Sriwahyuni, H.K. (2023) „Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa“baeng-Baeng Kecamatan TamalateKota

- Makassar", Education, Language, and Culture (EDULEC), 3(1), pp. 56–68. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.56314/edulec>
- Fikri, H. (2022) Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial pada Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM. Available at: [http://etheses.uinmataram.ac.id/3191/%0Ahttp://etheses.uinmataram.ac.id/3191/1/Haekal Fikri 180303024.pdf](http://etheses.uinmataram.ac.id/3191/%0Ahttp://etheses.uinmataram.ac.id/3191/1/Haekal%20Fikri%20180303024.pdf).
- Fransisca Adline Mlati Dewi, Putri Nur Amaliya Sariman, Abiyadh Raissa Ramadhan, Muhammad Farhan, & Tugimin Supriyadi. (2024). Judi Online Dan Watak Kriminal Perspektif Psikologi Kriminal. Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi, 2(3), 58–62. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i3.456>
- Latumaerissa, D., Patty, J. M., & Tuhumury, C. (2021). Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi). Jurnal Belo, 7(2), 236–255.
- Lestari, M. (2023). "Kecanduan Judi Online: Dampak Psikologis Dan Solusi". Jurnal Psikologi Klinis, 15(2), 45-60
- M. Yundha Kurniawan, Taufik Siregar, & Sri Hidayani, "Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online" ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum, 4(1) 2022: 28-44, DOI: [10.31289/arbiterv4i1.1203](https://doi.org/10.31289/arbiterv4i1.1203)
- Oktavian, E. R., & Sulistyowati, F. (2024). Peran Literasi Digital Remaja dalam Menghadapi Penyebaran Berita Hoaks. Jurnal Komunikasi Pemberdayaan, 3(1), 38–46.
- Purba, I. H., Rumapea, J. M., Sinaga, F. J. M., & Naibaho, J. H. (2022). Upaya Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Togel Di Masyarakat. Jurnal Darma Agung, 30(2), 19.
- Q. Aulia, "Fenomena Judi Online: Analisis Dari Perspektif Masyarakat Dan Dampaknya Pada Generasi Muda" (2025) Journal of Correctional Management 2025, Vol.1 (2) 1-9 Politeknik Ilmu Masyarakat
- 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>
- 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), <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Sari, R. (2023). "Kecanduan Judi Online dan Intervensi Psikologis: Tinjauan Literatur". Jurnal Psikologi Klinis, 8(4), 100-115
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial, 1(5), 50-60
- Siregar, A. (2022). Peranan kepolisian sektor dalam menanggulangi tindak pidana perjudian Toto Gelap (Togel) di Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan
- Suwito, (2024) Dampak Hukum Dan Sosial Dari Judi Online Di Indonesia : Tantangan Dalam Penegakan Hukum. Indonesian Journal Of Intellectual Publication , Vol. 5, No. 1 Nopember, 2024
- Syahrul, A. (2023). "Isolasi Sosial dan Kesehatan Mental: Studi Kasus Judi Online". Jurnal Kesehatan Masyarakat, 15(2), 78-85
- Sriyana, S. (2025). JUDI ONLINE: DAMPAK SOSIAL, EKONOMI, DAN PSIKOLOGIS DI ERA DIGITAL. JURNAL SOCIOPOLITICO, 7(1), 27- <https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v7i1.169>
- BanjarmasinPost, Waspada 80 Ribu Bocah Indonesia Terjerat Judi Online, Cek beberapa Faktor Penyebabnya, <https://banjarmasin.tribunnews.com/2025/05/18/waspada-80-ribu-bocah-indonesia-terjerat-judi-online-cek-beberapa-faktor-penyebabnya>.