

Melindungi Generasi Muda dari Jeratan Judi Online melalui Kegiatan Edukasi dan Solusi

Abdul Rajab¹, Dedi Harianto², Syahir Fadli³, Dwi Utami⁴, Sri Utami⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Abdul Rajab

E-mail: abdulrajab@unm.ac.id

Abstrak

Tujuan dalam kegiatan Pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada para siswa tentang bahaya judi online melalui kegiatan sosialisasi Melindungi Generasi Muda Dari Jeratan Judi Online Melalui Kegiatan Edukasi Dan Solusi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yakni sosialisasi dipadukan dengan diskusi dan tanya jawab antara peserta dengan narasumber. Kegiatan sosialisasi "Melindungi Generasi Muda Dari Jeratan Judi Online Melalui Kegiatan Edukasi Dan Solusi." dinilai berhasil dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan motivasi peserta untuk menjauhi praktik judi digital. Edukasi terbukti sebagai salah satu intervensi paling efektif untuk mencegah ketergantungan terhadap judi online sejak dini. Diperlukan kesinambungan program serta dukungan dari seluruh pihak agar dampaknya semakin luas dan berkelanjutan.

Kata kunci - sosialisasi, judi online, generasi muda, edukasi, solusi

Abstract

The purpose of this service activity is to provide understanding to students about the dangers of online gambling through socialization activities Protecting the Young Generation from Online Gambling Trap through Educational Activities and Solutions. The method used in this activity is socialization combined with discussions and questions and answers between participants and speakers. The socialization activity "Protecting the Young Generation from Online Gambling through Educational Activities and Solutions." was considered successful in increasing participants' knowledge, awareness, and motivation to stay away from digital gambling practices. Education is proven to be one of the most effective interventions to prevent dependence on online gambling from an early age. Program continuity and support from all parties are needed so that the impact is wider and more sustainable.

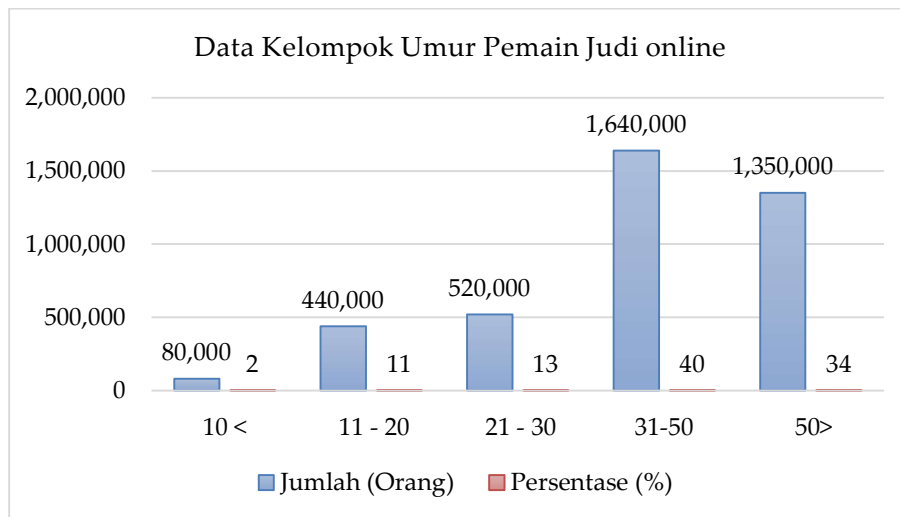
Keywords - socialization, online gambling, young generation, education, solution

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin canggih. Dimana diawal, komputer yang kita ketahui menggunakan monitor tabung. Keberadaan teknologi memang sangat membantu dalam kehidupan manusia saat ini dengan berbagai alat yang telah dibuat untuk mempermudah aktivitas manusia. Teknologi yang ada terus mengalami kemajuan dalam bidang komunikasi misalnya, dulunya alat komunikasi telpon genggam atau *Handphone* hanya digunakan untuk melakukan panggilan ataupun untuk menjawab panggilan telepon namun seiring perkembangannya saat ini *Handphone* sudah mengalami perubahan yang cukup drastis dimana sudah berubah menjadi *smart phone*. *Smart phone* ini memiliki kecanggihannya yang sangat luar biasa karena dapat digunakan untuk berbagai aktivitas dalam dunia internet atau dunia maya.

Kemajuan teknologi yang seharusnya digunakan untuk hal yang positif justru banyak oknum-oknum yang menyalagunakannya untuk aktivitas judi online. Judi online yang selama ini kita tahu hanya orang dewasa yang sering melakukannya justru fakta dilapangan menunjukkan bahwa terdapat kaum pelajar yang aktif dalam aktivitas judi online tersebut. Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan (Zurohman et al., 2017).

Dalam penyampaian oleh (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024) bahwa saat ini semakin marak terjadi aktivitas judi online di kalangan masyarakat yang cukup memprihatinkan dimana Indonesia sebagai salah satu negara tertinggi yang tingkat pengguna judi online. Masih dari sumber yang sama dimana ada sekitar 4.000.000 orang lebih yang terlibat dalam kegiatan judi online ini dari berbagai kalangan usia dan profesi. Para pelaku judi online ini, tidak mengenal dari segi usai karena tidak hanya para orang dewasa tapi sudah merambah kepada kaum pelajar yakni para remaja bahkan anak-anak. Peningkatan yang sangat signifikan dari kasus judi online ini merupakan kurangnya pemerintah dalam memberikan proteksi atau antisipasi lebih dini dari perkembangan dunia maya yang semakin pesat dimana pemerintah selama ini lebih fokus kepada kasus-kasus pornograf hingga diberlakukannya undang-undang anti pornografi, dilain sisi keberadaan judi online semakin menjalar (AT M Ramli et al., 2019)



Gambar 1.

Sumber: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024

Berdasarkan data demografi, saat ini terdapat pemain judi online sebanyak 2% pemain dengan tingkat usia berada dibawah 10 tahun atau dengan total 80.000 orang yang bermain judi online. Untuk kelompok umur antara 11 tahun sampai dengan 20 tahun terdapat kurang lebih 440.000 pemain atau

sekitar 11% masyarakat yang melakukan aktivitas ini. Para pemain judi online yang memiliki rentang umur 21 tahun sampai usia 30 tahun terdapat sekitar 520.000 orang atau sebanyak 13%. Pada rentang usia 31 tahun sampai 50 tahun terdapat sekitar 1.640.000 orang pemain judi online atau memiliki tingkat 40%, sedangkan untuk usia 51 tahun keatas ada sekitar 1.350.000 orang yang terlibat dalam kegiatan judi online ini atau memiliki persentase sebesar 34%.

Dengan melihat data yang ada pada gambar 1 diatas maka dapat kita jelaskan bahwa tingkat umur 11-20 tahun itu cukup besar keterlibatannya dalam kegiatan judi online ini apalagi melihat status mereka dimana diusia seperti itu mereka masih berada pada tahap pelajar dimana seharusnya fokus mereka adalah belajar untuk meraih cita-cita dimasa depan justru mereka sudah aktif dalam aktivitas judi online. Selaras dengan penelitian (Rohmah & Khodijah, 2024) yang menyatakan bahwa dengan masih rendahnya pemahaman remaja tentang judi online ini, mereka menjadi kelompok yang sangat rentan mengalami dampak sosial apabila terjerat di dalamnya. Menurut (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023) faktor-faktor penyebab para remaja bermain judi online yakni Kemiskinan, Lapangan Pekerjaan, Lingkungan, dan Belajar.

Ditempat terpisah Menteri Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi (Mendikdisaintek) Satryo Soemantri Brodjonegoro mengungkapkan ada 960 ribu pelajar dan mahasiswa yang terjerat judi online (Indonesia, 2024). Jika melihat keterlibatan pelajar dan mahasiswa dalam judi online memang sangat tinggi, hal ini sangatlah memprihatinkan sebab para pelajar dan mahasiswa yang merupakan generasi penerus bangsa mereka justru malah terjerat dalam judi online yang pada akhirnya mereka hanya akan menjadi korban dari para bandar yang akan senantiasa memperdaya korban-korbannya dengan diiming-imingi akan menjadi kaya dengan cara instan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lubis et al., 2023) mengemukakan bahwa alasan yang sangat kuat kenapa judi online ini harus diberantas karena akan memberikan dampak yang besar kepada para remaja karena mereka akan bermalas-malasan karena tergiur oleh harapan yang besar untuk menjadi kaya tanpa harus bekerja keras. Hal senada juga disampaikan oleh (Fanani & Tritasyah, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa berbagai upaya dilakukan dalam termasuk upaya hukum kepada para pelaku judi namun harus juga secara serius dilakukan penyadaran kepada masyarakat akan dampak yang ditimbulkan melalui judi online tersebut. Menurut (Sahri & Kustiawan, 2023) judi merupakan masalah sosial yang memiliki dampak serius ditengah kehidupan masyarakat yang semakin sulit.

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menemukan ada 197.054 anak usia 11 sampai 19 tahun terlibat judi online di Indonesia dengan nilai transaksinya mencapai Rp293,4 miliar (okezone.com, 2024). Jika melihat nilai transaksi yang dihasilkan dari judi online ini maka sangat pantastis dan cukup memprihatinkan sebab diusia yang masih pelajar mereka sudah menjadi korban para bandar-bandar judi online. Umumnya faktor seseorang berjudi adalah uang, tekanan pada ekonomi yang terus meningkat dalam pemenuhan kebutuhan hidup dan sulitnya mencari sumber penghidupan dapat menjadi satu pendorong perjudian (Susanti, 2021). Hasil penelitian (Sahputra et al., 2022) menunjukkan bahwa judi online berdampak pada prestasi yaitu prestasi belajar mereka akan turun karena malas belajar akibat judi online.

Situasi ini tentu harus sudah menjadi perhatian bersama sebab keterlibatan para siswa untuk mengakses berbagai situs-situs tersebut dapat dilakukan dengan mudah oleh mereka. Hal ini juga yang menjadi salah satu perhatian kami utamanya pada Siswa SMK Negeri 1 Pare-pare, sebab akses yang mudah dan adanya godaan dari berbagai perilaku hidup di perkotaan cenderung membuat gaya hidup hedon yang belum tentu didukung oleh sumber pendapatan yang memadai, hal ini yang cenderung membuat seseorang tergoada untuk melakukan aktivitas judi online dengan berbagai godaan dan harapan bahwa jika menang maka dia akan mendapatkan cukup uang yang kenyataannya justru sebaliknya.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada pada mitra tentunya harus disesuaikan dengan pokok-pokok masalah yang ada dimana penyelesaiannya dapat diukur dan dapat dilaksanakan.

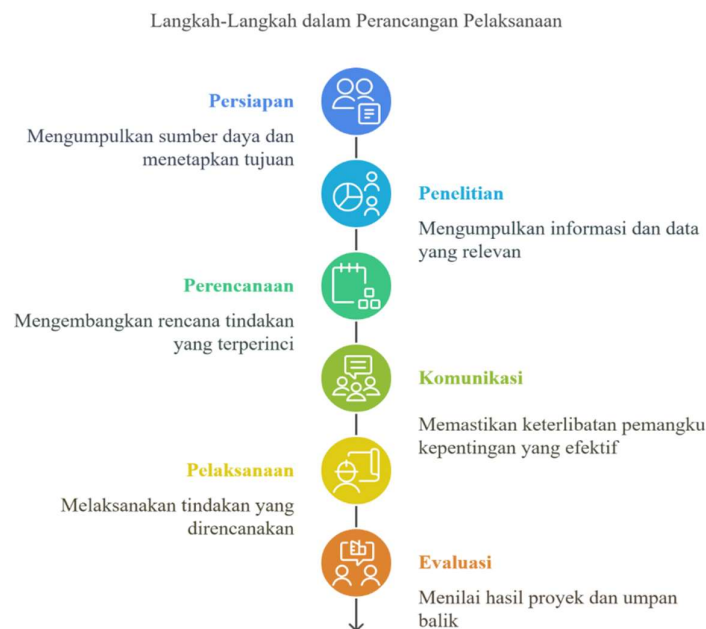
1. Akses Mudah ke Teknologi dan Internet: Kemajuan teknologi memudahkan siswa mengakses internet melalui perangkat pribadi seperti smartphome. Tanpa pengawasan yang memadai, siswa dapat dengan mudah mengunjungi situs-situs judi online.
2. Kurangnya Edukasi tentang Bahaya Judi Online: Belum adanya program edukasi yang komprehensif mengenai risiko dan dampak negatif judi online membuat siswa kurang menyadari bahaya yang mengintai.
3. Pengaruh Lingkungan dan Teman Sebaya: Tekanan dari teman sebaya dan lingkungan sekitar dapat mendorong siswa untuk mencoba judi online, terutama jika aktivitas ini dianggap sebagai tren atau cara cepat mendapatkan uang.
4. Minimnya Pengawasan Orang Tua: Orang tua yang kurang memahami teknologi atau sibuk dengan pekerjaan cenderung tidak mengawasi aktivitas online anak-anak mereka, sehingga siswa memiliki kebebasan tanpa kontrol yang memadai.
5. Sumber Daya Sekolah SMK Negeri 1 Pare-pare mungkin menghadapi keterbatasan dalam hal tenaga pendidik yang terlatih khusus untuk menangani isu judi online, serta kurangnya materi edukasi yang relevan.

Berdasarkan uraian yang ada diatas maka yang menjadi tujuan dalam kegiatan Pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada para siswa di SMK Negeri 1 Pare-pare tentang bahaya judi online melalui kegiatan sosialisasi Melindungi Generasi Muda Dari Jeratan Judi Online Melalui Kegiatan Edukasi Dan Solusi.

METODE

Tahapan pelaksanaan kegiatan

Agar rencana kegiatan yang ingin dilaksanakan dengan baik tentu perlu dilakukan persiapan yang cukup matang, dimana persiapan yang cukup matang akan memudahkan dalam implementasi kegiatan juga dapat dengan mudah mendapatkan informasi terkait hal-hal apa saja yang harus dilakukan guna kegiatan yang dilaksanakan dapat memberikan kontribusi terhadap mitra. Berikut adalah gambar 1 langkah-langkah dalam perencanaan pelaksanaan kegiatan.



Gambar 2.

Langkah-langkah dalam perencanaan pelaksanaan kegiatan

Dalam proses perancangan pelaksanaan akan dilakukan 6 langkah yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Langkah Pertama/Persiapan

Langkah pertama adalah persiapan, di mana semua sumber daya dan informasi yang diperlukan untuk memulai proses perancangan dikumpulkan. Ini termasuk menentukan tujuan, mengidentifikasi pemangku kepentingan, dan menyiapkan tim yang akan terlibat dalam kegiatan ini.

2. Penelitian/Research

Setelah persiapan, langkah berikutnya adalah melakukan penelitian lapangan maupun melalui sumber informasi lainnya/internet. Pada tahap ini, informasi yang relevan dikumpulkan untuk memahami konteks dan kebutuhan yang ada. Penelitian ini dapat mencakup analisis permasalahan yang ada di remaja, studi kasus, atau pengumpulan data dari sumber lain yang dapat mendukung proses perancangan.

3. Perencanaan

Setelah penelitian selesai, langkah selanjutnya adalah perencanaan. Di sini, rencana tindakan yang jelas dan terperinci disusun. Ini mencakup penetapan jadwal, alokasi sumber daya, dan pengembangan strategi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Komunikasi

Komunikasi adalah langkah yang sangat penting dalam proses ini. Seluruh tim dan pemangku kepentingan harus terlibat dalam komunikasi yang efektif untuk memastikan bahwa semua orang berada pada halaman yang sama. Ini termasuk penyampaian informasi, pembaruan, dan umpan balik yang konstruktif.

5. Implementasi

Setelah semua langkah sebelumnya dilakukan, tahap implementasi dimulai. Pada tahap ini, rencana yang telah disusun dilaksanakan. Penting untuk memantau kemajuan dan melakukan penyesuaian jika diperlukan untuk memastikan bahwa rencana kegiatan yang ditetapkan tetap pada rencana semula.

6. Evaluasi

Langkah terakhir adalah evaluasi. Setelah implementasi selesai, penting untuk menilai hasil dari proyek. Evaluasi ini mencakup analisis keberhasilan, pengidentifikasian area yang perlu diperbaiki, dan pengumpulan umpan balik dari semua pemangku kepentingan untuk meningkatkan proses di masa mendatang.\

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah Pertama/Persiapan

Pada tahap ini informasi terkait isu-isu yang perlu untuk dijadikan rujukan dan kesiapan segala hal-hal yang diperlukan dapat dilaksanakan dengan baik dan penuh tanggungjawab oleh masing-masing pihak yang terlibat.

2. Penelitian/Research

Pada tahap ini tim berhasil mendapatkan informasi-informasi apa saja yang menjadi isi-isu yang populer dikalangan remaja yang perlu untuk diberikan edukasi agar dapat disikapi dengan bijak agar tujuan dasar sebagai pelajar tidak terabaikan. Dari hasil informasi inilah didapatkan bahwa judi online salah satu aktivitas yang cukup banyak melibatkan para remaja yang masih tergolong pelajar.

3. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan berdasarkan isu pokok yang akan dilaksanakan dapat disusun dengan baik sesuai dengan kesepakatan waktu pelaksanaan penggunaan sumber daya bahan presentasi dan pihak-pihak dilibatkan.

4. Komunikasi

Komunikasi yang dilakukan oleh tim pkm terhadap pihak-pihak yang dilibatkan dapat terlaksana dengan baik mulai dari awal perencanaan, pelaksanaan kegiatan hingga akhir kegiatan semuanya berjalan dengan baik dan komunikasinya intens dilakukan agar hingga kegiatan terlaksana dengan baik.

5. Implementasi

Implementasi kegiatan ini dilakukan melalui Sosialisasi tentang Melindungi Generasi Muda Dari Jeratan Judi Online Melalui Kegiatan Edukasi Dan Solusi pada Siswa SMK Negeri 1 Pare-pare. Pada tahapan ini pemateri memaparkan materinya yang dipandu oleh moderator, sambil memaparkan materinya juga diberikan kesempatan kepada para peserta untuk melakukan tanya jawab sehingga terjalin interaksi aktif antara narasumber dengan peserta. Adapun tahap-tahapnya dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Mengapa Judi Online Menjadi Ancaman Serius?

Pada tahap ini narasumber menjelaskan generasi muda saat ini sangat terhubung dengan teknologi, tetapi di sisi lain mereka belum memiliki kontrol diri yang matang. Judi online memanfaatkan celah ini. Remaja mudah tergoda karena tampilan yang menarik, janji hadiah besar, dan kemudahan akses. Hal ini dapat menjerumuskan mereka pada ketergantungan, depresi, bahkan tindak kriminal.

b. Statistik Judi Online di Kalangan Remaja

Pada tahap ini narasumber menjelaskan data aktual dan statistik diperlukan untuk menunjukkan bahwa masalah ini nyata dan masif. Semakin dini seseorang terpapar judi online, semakin besar risiko kecanduan. Statistik ini menekankan urgensi perlindungan dan edukasi sejak usia dini.

c. Apa yang Mendorong Remaja Terlibat Judi Online?

Pada tahap ini narasumber menjelaskan judi online bukan sekadar masalah teknis, tapi juga sosial dan kultural. Banyak remaja tidak memahami konsep uang dan risiko finansial. Promosi judi sering dikemas dalam bentuk game, hadiah, atau endorsement selebriti. Pengawasan dari orang tua juga sering lemah, terutama dalam penggunaan perangkat digital.

d. Dampak Judi Online bagi Generasi Muda

Pada tahap ini narasumber menjelaskan judi online berdampak langsung pada kondisi psikologis dan sosial anak muda. Tidak hanya menimbulkan kerugian finansial, tapi juga merusak masa depan pendidikan, hubungan sosial, dan reputasi. Dalam jangka panjang, ini bisa mengakibatkan putus sekolah dan kriminalitas.

e. Mengapa Pendidikan Menjadi Solusi Utama?

Pada tahap ini narasumber menjelaskan pendidikan bukan sekadar memberikan informasi, tapi juga menanamkan nilai dan sikap kritis. Literasi digital membuat remaja mampu mengenali modus penipuan dan bahaya judi online. Literasi finansial membantu mereka memahami pengelolaan uang dan risiko spekulasi.

f. Siapa yang Bertanggung Jawab dan Apa yang Harus Dilakukan?

Pada tahap ini narasumber menjelaskan penanggulangan judi online tidak bisa dilakukan satu pihak. Diperlukan pendekatan *whole-of-community*. Pemerintah harus bertindak tegas terhadap situs ilegal. Sekolah dan keluarga menjadi benteng utama. Komunitas juga bisa berperan lewat gerakan sosial, pelaporan, dan penguatan nilai-nilai positif.

Adapun dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 2 Berikut ini:



Gambar 3.
Dokumentasi kegiatan sosialisasi

6. Evaluasi

a) Evaluasi Peserta (Kuantitatif)

Untuk mengukur sejauh mana pemahaman para siswa terkait judi online maka dilakukan evaluasi dengan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim baik yang pre-test dan post-test. Adapun hasil yang diperoleh melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta adalah:

Tabel 1.

Hasil evaluasi kuantitatif

Indikator	Sebelum Sosialisasi	Setelah Sosialisasi
Mengetahui apa itu judi online	45%	92%
Menyadari bahayanya bagi generasi muda	38%	89%
Mampu menyebutkan modus operandi	27%	85%
Mengetahui cara melaporkan situs ilegal	14%	78%
Menyebutkan minimal 3 solusi preventif	20%	82%

b) Evaluasi Peserta (Kualitatif) wawancara singkat

Respons Peserta:

Peserta menunjukkan antusiasme tinggi, aktif bertanya, dan berbagi pengalaman pribadi terkait pengaruh konten digital yang berbau judi. Sebagian peserta mengaku baru mengetahui bahwa iklan game yang mereka mainkan mengandung unsur perjudian.

Respons Guru:

Para guru menyambut positif kegiatan ini dan mengusulkan agar materi edukasi tentang literasi digital dan bahaya judi online dimasukkan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan pelatihan wali kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi “Melindungi Generasi Muda Dari Jeratan Judi Online Melalui Kegiatan Edukasi Dan Solusi.” dinilai berhasil dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan motivasi peserta untuk menjauhi praktik judi digital. Edukasi terbukti sebagai salah satu intervensi paling efektif untuk mencegah ketergantungan terhadap judi online sejak dini. Diperlukan kesinambungan program serta dukungan dari seluruh pihak agar dampaknya semakin luas dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada Pihak SMK Negeri 1 Pare-pare atas kesediaannya menerima kami dan memberikan bantuannya dalam pelaksanaan kegiatan ini sehingga dapat terlaksana dengan baik juga kepada pihak yang turut terlibat dalam kegiatan ini.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Roffi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1).
- AT, M. R., Haris, A., Heru, H., & A., A. R. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*. <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*. <https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293>
- Indonesia, C. (2024, November 21). Mendikti: 960 Ribu Pelajar-Mahasiswa Terlibat Judi Online. *Www.Cnnindonesia.Com*. https://www.cnnindonesia.com/nasional/20241121154134-20-1169225/mendikti-960-ribu-pelajar-mahasiswa-terlibat-judi-online?utm_source=chatgpt.com
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2).
- Okezone.com. (2024, July 27). *Astaga! 197.054 Anak Indonesia Terlibat Judi Online, Transaksinya Capai Rp293,4 Miliar*. *Www.Cakaplah.Com*. <https://www.cakaplah.com/berita/baca/113006/2024/07/27/astaga-197054-anak-indonesia-terlibat-judi-online-transaksinya-capai-rp2934-miliar#sthash.UXFoflvW.dpbs>
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024, July 26). *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?utm_source=chatgpt.com
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1).
- 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>
- Sahri, A., & Kustiawan, W. (2023). Perananan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online pada Kalangan Remaja di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2). <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3301>
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1). <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, B. T. (2017). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 2(1).