

Membangun Kesadaran Digital Tentang Dampak Negatif Bahaya Judi Online Terhadap Remaja SMP YP Ar-Rachma Kecamatan Tanjung Lago Kabupaten Banyuasin

Frendi Ramadandi¹, Megawaty², Nurul Huda³

^{1,2} Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

³ SMP YP Ar-Rachma, Tanjung Lago, Banyuasin, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis : Frendi Ramadandi

E-mail : frendiramadandi@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk membangun kesadaran digital di kalangan pelajar SMP tentang bahaya perjudian online yang semakin marak di era digital. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan remaja, terutama dalam penggunaan internet. Minimnya literasi digital membuat sebagian pelajar rentan terhadap pengaruh negatif seperti keterlibatan dalam perjudian online. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui sosialisasi, diskusi interaktif, dan pemutaran video edukatif di SMP YP Ar-Rachma, Kecamatan Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum sosialisasi dilaksanakan, sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami risiko perjudian online dari sisi hukum, sosial, maupun psikologis. Setelah pelaksanaan edukasi literasi digital secara interaktif, terjadi peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap bahaya perjudian online. Kegiatan ini menegaskan pentingnya peran kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam memberikan pemahaman dan perlindungan kepada generasi muda dari dampak negatif perkembangan teknologi digital.

Kata kunci - kesadaran digital, judi online, literasi digital, pelajar SMP.

Abstract

This article aims to build digital awareness among junior high school students about the dangers of online gambling which is increasingly prevalent in the digital era. The rapid development of information technology has a significant impact on the lives of adolescents, especially in the use of the internet. The lack of digital literacy makes some students vulnerable to negative influences such as involvement in online gambling. This service activity was carried out through socialization, interactive discussions, and screening of educational videos at SMP YP Ar-Rachma, Tanjung Lago District, Banyuasin Regency. The results of the activity showed that before the socialization was carried out, most students did not fully understand the risks of online gambling from a legal, social, and psychological perspective. After the implementation of interactive digital literacy education, there was an increase in students' understanding and awareness of the dangers of online gambling. This activity emphasizes the importance of the role of collaboration between schools, parents, and communities in providing understanding and protection to the younger generation from the negative impacts of digital technology development.

Keywords - digital awareness, online gambling, digital literacy, junior high school students

PENDAHULUAN

Kemajuan Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan pendidikan. Di tingkat sekolah menengah pertama, akses terhadap internet dan perangkat digital seperti ponsel pintar menjadi hal yang umum. Meski membawa manfaat dalam pembelajaran, kemudahan akses ini juga membuka celah bagi masuknya pengaruh negatif—salah satunya adalah praktik judi online di kalangan remaja.

Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022) menyebutkan bahwa lebih dari 3,2 juta akun teridentifikasi terlibat dalam aktivitas judi online, dengan lonjakan signifikan terjadi pada kelompok usia di bawah 18 tahun. Fenomena ini dipicu oleh lemahnya pengawasan terhadap penggunaan internet di luar jam sekolah, serta minimnya pemahaman siswa mengenai konten digital yang ilegal dan merugikan. Literasi digital menjadi salah satu solusi utama dalam membentengi remaja dari paparan negatif tersebut. Kurniawan dan Maulida (2023) menekankan bahwa program literasi digital yang disusun secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memilah informasi dan konten daring. Selain itu, pendekatan edukasi visual dan kontekstual terbukti efektif dalam membangun kesadaran remaja, sebagaimana diungkapkan oleh Wijayanti dan Suhartono (2023).

Definisi judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan yang mempertaruhkan uang atau barang berharga untuk mendapatkan keuntungan. Secara hukum, Pasal 303 KUHP menegaskan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara daring, merupakan tindak pidana (Nurdiana et al., 2023). Di SMP YP Ar-Rachma, Kecamatan Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, kekhawatiran terhadap praktik ini semakin nyata. Berdasarkan survei internal terhadap 80 siswa kelas VII hingga IX, ditemukan bahwa 72% siswa memiliki ponsel pribadi, 58% mengakses internet lebih dari 4 jam per hari, 27% pernah mengunjungi situs permainan dengan unsur judi, dan 15% tidak menyadari bahwa judi online dilarang oleh hukum.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan membedakan antara hiburan digital yang wajar dan aktivitas ilegal yang berisiko. Oleh karena itu, perlu adanya intervensi berupa edukasi digital yang komprehensif dan kolaboratif, melibatkan pihak sekolah, orang tua, serta masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengukur tingkat kesadaran siswa terhadap bahaya judi online; (2) merancang strategi edukasi digital yang tepat guna; dan (3) mengusulkan program pencegahan berbasis sekolah yang bersifat partisipatif. Harapannya, melalui pendekatan ini, siswa dapat tumbuh sebagai pengguna teknologi yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

METODE

Kegiatan sosialisasi mengenai bahaya judi online dilaksanakan secara langsung di SMP YP AR RACHMA Desa Bangun Sari, Kecamatan Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa pelajar di lingkungan tersebut rentan terhadap pengaruh negatif dunia digital, termasuk judi online. Selain itu, Desa Bangun Sari merupakan wilayah yang memiliki akses internet yang cukup mudah, sehingga diperlukan edukasi mengenai literasi digital yang bijak. Sosialisasi dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 14 Mei 2025. Pemilihan waktu ini disesuaikan dengan jadwal kegiatan sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar. Kegiatan dilakukan selama 2 jam, dimulai pada pukul 09.00 hingga 11.00 WIB, yang terdiri dari sesi pemaparan materi, diskusi interaktif, dan pemutaran video edukasi.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran digital di kalangan remaja serta memberikan pemahaman mengenai dampak negatif judi online. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan penyampaian informasi yang efektif dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pendekatan yang digunakan Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui presentasi yang dilengkapi dengan gambar visual, contoh kasus nyata, serta tayangan video pendek yang relevan. Untuk menggali lebih dalam persepsi dan

pengalaman siswa, digunakan juga metode diskusi kelompok kecil agar mereka lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui sosialisasi interaktif, diskusi kelompok kecil, dan pemutaran video edukasi. Untuk mengetahui antusiasme dan pemahaman peserta, dilakukan pengamatan langsung dan wawancara singkat setelah kegiatan. Teknik Pengumpulan Data meliputi :

1. Observasi Partisipatif

Pengamatan dilakukan secara langsung oleh penulis selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Observasi meliputi keaktifan peserta dalam bertanya, antusiasme saat mengikuti pemutaran video edukasi, serta respon peserta saat berdiskusi. Observasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas metode yang digunakan dalam sosialisasi.

2. Wawancara Singkat Wawancara

Dilakukan secara informal kepada beberapa peserta setelah kegiatan sosialisasi selesai. Wawancara bertujuan untuk menggali pemahaman peserta mengenai materi yang telah disampaikan serta

3. Angket Evaluasi

Pada akhir kegiatan, angket evaluasi disebarakan kepada seluruh peserta untuk menilai efektivitas kegiatan sosialisasi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto dan video selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan serta bahan evaluasi untuk menilai antusiasme dan keterlibatan peserta dalam mengikuti sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, banyak siswa yang awalnya belum memahami bahaya judi online. Setelah kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih terbuka dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat terkait dampak negatif judi online. Para siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan melalui video dan diskusi kelompok. Respon yang diberikan menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi para peserta.



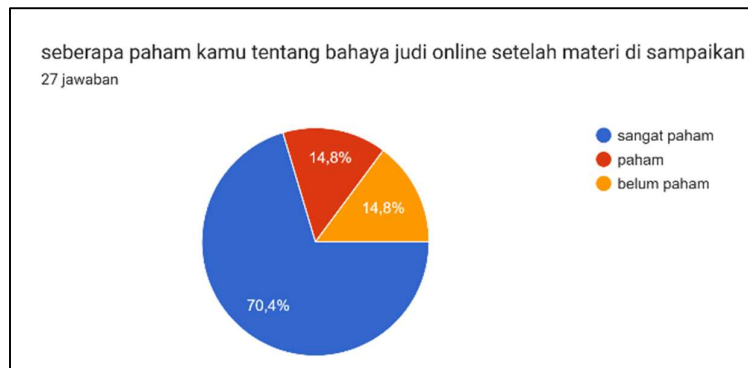
Gambar 1.
Wawancara Dengan Guru BK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK serta wali kelas, diketahui bahwa mayoritas siswa telah memiliki akses pribadi terhadap perangkat digital seperti smartphone. Akses ini memungkinkan siswa untuk terhubung dengan internet tanpa batasan, termasuk membuka media sosial dan berbagai aplikasi permainan. Sayangnya, penggunaan perangkat ini jarang disertai dengan pengawasan aktif dari orang tua di luar jam sekolah. Banyak orang tua cenderung menganggap

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

ponsel sebagai sarana pembelajaran, tanpa menyadari bahwa anak-anak mereka juga terpapar pada konten digital yang berisiko, termasuk iklan dan tautan permainan judi online yang tersembunyi dalam bentuk game.

Minimnya pemahaman siswa tentang apa itu judi online menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Sebagian siswa menganggap permainan seperti “spin wheel”, “taruhan bola”, atau “slot online” hanyalah hiburan biasa, karena tidak selalu meminta uang secara langsung. Ketidaktahuan ini menandakan masih rendahnya literasi digital siswa, terutama dalam mengenali konten yang ilegal dan berbahaya.



Gambar 2.
Grafik Kuisoner Bahaya Judi Online

Hal ini didukung oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa mengetahui bahwa judi online dilarang oleh hukum dan memiliki dampak negatif terhadap kondisi psikologis dan ekonomi individu.



Gambar 3.
Penyuluhan Dikelas

Sebagai upaya meningkatkan kesadaran tersebut, kegiatan literasi digital dilaksanakan melalui berbagai metode interaktif seperti penyuluhan di kelas, diskusi kelompok, dan pemutaran video edukatif. Intervensi ini ternyata cukup efektif dalam membentuk perubahan sikap siswa.



Gambar 4.

Evaluasi Penyuluhan Materi yang Di Sampaikan

Evaluasi pasca-kegiatan menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa mulai memahami bahwa permainan digital yang melibatkan taruhan uang merupakan bentuk judi online yang dapat merugikan masa depan mereka. Beberapa siswa bahkan menyampaikan penyesalan karena pernah mencoba permainan semacam itu dan bertekad untuk tidak mengaksesnya kembali. Guru pun mengamati adanya peningkatan keterbukaan siswa dalam berdiskusi dan melaporkan konten mencurigakan, yang menandakan tumbuhnya kesadaran serta tanggung jawab digital di kalangan remaja.



Gambar 5.

Sesi Foto Bersama Audiens Dan Pelajar

Respons siswa selama kegiatan juga sangat positif. Banyak siswa yang aktif bertanya dan menanggapi pertanyaan. Beberapa siswa mengaku baru pertama kali mendengar istilah seperti literasi dampak negatif judi online, dan game online yang mengandung unsur judi online. Hal ini menegaskan pentingnya membangun kesadaran digital sejak dini. Guru pendamping turut memberikan apresiasi terhadap kegiatan ini dan menyarankan agar program sejenis dapat dilakukan secara berkala, tidak hanya terbatas pada masa KKN, tetapi juga menjadi bagian dari kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Secara keseluruhan, kegiatan edukasi ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan siswa akan pentingnya membangun kesadaran digital yang memperkuat berliterasi digital perlu

menjadi bagian dari kurikulum pendidikan, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki akses informasi dan edukasi digital secara menyeluruh

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya judi online. Materi yang disampaikan secara interaktif dan pendekatan visual terbukti mampu menarik perhatian siswa. Dukungan dari pihak sekolah dan orang tua sangat penting untuk memastikan keberlanjutan edukasi literasi digital bagi remaja. (Prasetyo & Widodo, 2021) bahwa remaja sangat rentan terhadap pengaruh negatif internet jika tidak dibekali kemampuan literasi digital yang baik. Judi online, yang kini dikemas dengan tampilan menarik dan mudah diakses, menjadi ancaman serius bagi pelajar yang belum mampu membedakan antara hiburan dan aktivitas ilegal.

Pemberian edukasi yang bersifat interaktif dan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip literasi digital, yang tidak hanya menekankan kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga membentuk kesadaran etis dan kritis dalam menggunakan teknologi. Dukungan dari semua pihak—sekolah, orang tua, dan masyarakat—menjadi kunci utama dalam membentuk karakter digital yang kuat di kalangan pelajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada ketua kelompok KKN dan Guru SMP YP Ar-Rachma Kecamatan Tanjung Lago Kabupaten Banyuasin serta seluruh pihak terkait yang telah membantu melancarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. Q., & Rahmawati, L. (2021). Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Remaja di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Kesehatan Mental*, 5(2), 87–95.
- Isa, K. (2024). Peran Literasi di Era Digital Dalam Menghadapi Hoaks dan Disinformasi di Media Sosial. *Impressive: Journal of Education*, 2(1), 1–11.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2022). Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2022. <https://www.kominfo.go.id/>
- Kurniawan, A., & Maulida, S. (2023). Pengaruh Literasi Digital dalam Mencegah Penyebaran Konten Negatif di Kalangan Pelajar. *Jurnal Literasi Digital Remaja*, 2(1), 22–33.
- Mega Mahilda, F., Ian, A., Setiawan, B., & Affandi, J. (2023). Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa. *Journal Innovation in Education*, 3(1), 33–47.
- Nurdiana, A., Prasetya, R., & Butcher, J. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Perjudian Daring Berdasarkan KUHP Pasal 303. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 6(2), 88–96.
- Sari, W., & Amirah, N. (2024). Pengaruh Judi Online Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(10), 134–138.
- Utami, R. D. (2024). Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Internet pada Remaja untuk Mencegah Kecanduan Judi Online. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 7(3), 78–85.
- Wijayanti, E., & Suhartono, W. (2023). Efektivitas Pendekatan Visual-Kontekstual Dalam Pendidikan Digital. *Jurnal Pendidikan Karakter Digital*, 4(2), 55–67.
- Widodo, H., & Prasetyo, S. (2021). Peran Pendidikan Dalam Pencegahan Judi Online di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 45(3), 157–167.