ISSN: 2797-2887

Sosialisasi Dampak Negatif Kecanduan Judi *Online* Untuk Anak Remaja di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi

Aris Munandar[1]
Burhanudin[2*]
Delvina Fitriah[3]
Rani Astrianti[4]
Zeni Farhani[5]
Noffatiha Urbania[6]
Anggun Anugrah Sejati[7]

[1,2*,3,4,5,6,7]Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

arismunandar@uinjambi.ac.id[1)]
burhandowski9@gmail.com[2)]

Kata Kunci:
[Sosialisasi, dampak negatif judi online, remaja]

Abstrak: Kegitan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi mengenai dampak negatif kecanduan judi online pada anak remaja di Desa Simpang Limo, Kabupaten Muaro Jambi. Latar belakang penelitian ini didorong oleh maraknya kecanduan judi online yang semakin mengkhawatirkan, terutama di kalangan remaja yang dapat berdampak buruk pada perkembangan mental, sosial, dan akademik mereka. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat (PkM) ini adalah untuk meningkatkan kesadaran remaja dan masyarakat setempat tentang bahaya judi online serta upaya pencegahannya. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan edukatif melalui penyuluhan, diskusi kelompok, dan penyebaran materi informasi tentang dampak negatif judi online. Kegiatan ini melibatkan remaja, orang tua, serta tokoh masyarakat di Desa Simpang Limo sebagai peserta utama. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja dan masyarakat yang terlibat mulai menyadari dampak negatif dari kecanduan judi online, seperti gangguan psikologis, masalah finansial, dan kerusakan hubungan sosial. Mereka juga memahami pentingnya peran orang tua dan masyarakat dalam mengawasi dan mengarahkan remaja. Kesimpulannya, sosialisasi ini berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya judi online, dan diharapkan dapat mengurangi prevalensi kecanduan judi online di kalangan remaja di Desa Simpang Limo, Kabupaten Muaro Jambi.

Published by:

Copyright © 2025 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License

Pendahuluan

Pada zaman yang serba teknologi seperti saat ini, marak terjadi aktivitas transaksi yang menyimpang di media internet, salah satunya adalah judi online. Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau game *online* yang dapat diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu, hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi *online*. Menurut Lubis (2015), mendefinisikan perjudian sebagai tindakan memasang taruhan dalam suatu permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang substansial. Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menggambarkan judi sebagai bentuk permainan yang melibatkan penggunaan uang atau barang sebagai taruhan, seperti contohnya permainan dadu atau kartu. Secara hukum, menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Pasal 303 Ayat 3 KUHP, perjudian didefinisikan sebagai segala bentuk taruhan, hasil perlombaan, atau permainan yang tidak diadakan antara para peserta perlombaan atau permainan, serta segala jenis taruhan lainnya.

Ada banyak alasan atau juga banyak faktor yang menyebabkan para remaja zaman sekarang bisa dengan mudah untuk mengakses judi online. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fathanah, dkk. (2023), penyebab remaja mengakses judi online adalah dari masalah ekonomi, adanya pengaruh lingkungan, pengaruh kemajuan teknologi, dan ketidaksanggupan menyerap nilai dan norma yang berlaku

Menurut Nurdiana, dkk (2022) judi sering kali di artikan sebagai permainan yang mengandalkan faktor keberuntungan dan jika mereka tidak beruntung maka harus merelakan kerugian berupa uang. dan Asriadi (2021) dalam Laras, dkk. (2024) menambahkan bahwa judi online pada dasarnya juga sama dengan judi lainnya karena di dalam nya ada unsur menang dan kalah, hanya saja Cuma berbeda cara memainkannya dimana judi online bisa dimainkan dengan di akses menggunakan jaringan internet.

Adapun dampak negatif dari judi online ini sendiri adalah menimbulkan kekhawatiran di dalam aspek kehidupan social, ekonomi dan psikologi Masyarakat. Dikutip dari Laras, dkk. (2024) bahwa kecanduaan judi online berdampak pada meningkatnya kejahatan seperti penipuan dan pencurian, tujuan nya hanya untuk membiayai kebutuhan judi nya. Padahal judi online sudah di atur dalam undang-undang yakni pada pasal 27 ayat 2 yakni yang berisi mengancam para penjudi dipidana penjara paling lama 10 tahun dan atau denda paling banyak 1 milyar rupiah.

Penulis menyajikan hasil sosialisasi pengabdian kepada Masyarakat tentang "Sosialisasi Dampak Negatif Kecanduan Judi *Online* untuk Anak Remaja di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi" Tujuan nya adalah untuk menampilkan hasil pengabdian kepada masyarakat terkait "Sosialisasi Dampak Negatif Kecanduan Judi *Online* untuk Anak Remaja di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi"

Tim PkM melakukan pengabdian dalam bentuk sosialisasi. Sosialisasi adalah sebuah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau Masyarakat.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) kolaborasi antara dosen dan mahasiswa yang dilaksanakan dengan metode sosialisasi yaitu penyampaian materi tentang judi *online* secara langsung, dengan tema "Sosialisasi Dampak Negatif Kecanduan Judi *Online* untuk Anak Remaja di Desa Simpang Limo Kabupaten Kabupaten Muaro Jambi".

Metode pelaksanan dalam sosialisasi kepada remaja adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan :
   a. Melakukan audiensi kepada kepala desa setempat yang akan diberikan sosialisasi
   b. Menentukan waktu dan tempat dimana sosialisasi dilakukan
   c. Tim melakukan diskusi kelompok sebelum memulai menyampaikan materi
   d. Masalah yang dihadapi remaja di Desa Simpang Limo yaitu sulitnya mengendalikan diri saat bermain gadget, karena terlalu fokus memperhatikan game judi online.
2. Tahap pelaksanaan :
   a. Tim PkM melakukan sosialisasi dengan cara meyampaikan materi tentang dampak negatif kecanduan judi online bagi para remaja
   b. Tim PkM menjelaskan pengertian judi online, apa saja penyebab kecanduan judi online, dampak apa saja yang ditimbulkan akibat apabila seseorang tersebut telah kecanduan judi online
   c. Setelah penyampaian materi, masuk ke acara sesi tanya jawab, tim sosialisasi memberikan kesempatan bagi para remaja untuk bertanya seputar materi yang di sampaikan
   d. Tim PkM memberikan penguatan melalui pertnyaan-pertanyaan Afirmatif sebagai penguat remaja supaya memperkuat keyakinan para remaja tentang bahaya judi online.
3. Tahap akhir :
   a. Tim PkM memberikan kesempatan kepada para remaja untuk bertanya dan berkonsultasi terkait materi yang disampaikan
   b. Tim PkM menutup acara sosialisasi dengan diiringi do`a
   c. Tim PkM megucapkan terima kasih kepada kepala desa setempat karena telah diterima dan terlaksananya kegiatan sosialisasi di desa Simpang Limo.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PkM dengan tema "Sosialisasi Dampak Negatif Kecanduan Judi *Online* untuk Anak Remaja didesa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi", ini dibuat dalam bentuk seminar yang dilaksanakan di desa Simpang Limo kabupaten Muaro Jambi. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2024 pukul 14:00 WIB. Adapun yang hadir dalam kegiatan tersebut adalah Kepala Desa setempat, ketua RT 02 dan ketua RT 06, serta para remaja Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi.

Sosialisasi atau seminar ini dilaksanakan setelah dilakukan observasi di desa Simpang Limo, Kabupaten Muaro Jambi, serta wawancara dengan Kepala Desa setempat untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi di desa tersebut. Hasil dari sosialisasi menunjukkan bahwa pengetahuan remaja mengenai cara-cara untuk

mengurangi atau menghentikan perjudian online masih sangat terbatas. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan para remaja dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang bahaya perjudian online serta dampak-dampaknya.

"Saya merasa senang dan bangga kepada tim sosialisasi dampak negatif kecanduan judi online karena telah peduli dan memberikan kesadaran para remaja terutama di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi karena selama ini baru pertama kalinya mahasiswa memberikan materi dan sosialisasi tentang bahaya judi online di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi. Adapun harapan saya dalam kegiatan ini dapat menambah wawasan kepada remaja tentang cara mengatasi perjudian online" (Bapak Kepala Desa Simpang Limo).

Selanjutnya, dalam kegiatan sosialisasi tersebut, terlihat antusiasme yang tinggi di kalangan para remaja yang mengikuti acara tersebut. Hal ini terbukti dari banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh remaja mengenai materi yang telah disampaikan, yang menunjukkan tumbuhnya rasa ingin tahu mereka, terutama terkait dengan bahaya judi *online.*

Beberapa hasil dan pembahasan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

A. Remaja dan Judi *Online*

a. Para remaja cenderung memiliki kecerdasan dalam menggunakan alat komunikasi canggih (*gadget)*

Para remaja di Desa Simpang Limo rata-rata memiliki telepon genggam yang mampu mengakses situs-situs judi online yang sangat mudah dimengerti.

b. Penyebab remaja mengakses judi online

Remaja-remaja yang mengakses judi online bisa disebabkan karena menganggap judi online yang bukan hanya sebatas permainan saja, tetapi juga bisa mmenghasilkan uang tanpa bekerja dan karena itu para remaja menjadi malas untuk bekerja karena terlalu menikmati permainan judi *online* yang ada di *handphone* nya.

c. Sosialiasi merupakan cara yang digunakan dalam pencegahan maraknya Aktivitas judi online

Tim PkM meyakini bahwa kegiatan sosialisasi adalah salah satu cara yang mampu memberikan kesadaran para remaja agar tidak melakukan aktivitas judi *online* atau bahkan kecanduan judi *online.*

d. Bahaya judi online

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) memaparkan berbagai macam kemungkinan yang terjadi jika para remaja melakukan judi online. Yang pertama, hukuman kriminal. Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam UU ITE pasal 27 ayat 2 yang berbunyi "Hukuman untuk mereka yang melanggar adalah dipidana dengan hukuman penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)". Kemudian yang kedua akibat dari kecanduan judi *online* yaitu bisa membuat depresi, stress bahkan bisa menghancurkan hubungan dalam keluarga.

B. Dampak positif kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) Desa Simpang Limo

a. Peningkatan Pengetahuan Remaja tentang Bahaya Judi Online
Kegiatan sosialisasi berhasil meningkatkan pemahaman remaja di Desa Simpang Limo mengenai dampak negatif dari kecanduan judi *online*. Sebelumnya, banyak remaja yang belum sepenuhnya memahami bahaya yang ditimbulkan, baik dari sisi psikologis, sosial, maupun ekonomi. Melalui pemaparan materi yang disampaikan dalam sosialisasi ini, mereka kini lebih sadar akan dampak buruk judi *online,* seperti penurunan prestasi belajar, kerugian finansial, hingga gangguan mental.

b. Antusiasme Tinggi dari Peserta Sosialisasi
Antusiasme yang tinggi ditunjukkan oleh para remaja yang mengikuti kegiatan ini. Banyak peserta yang aktif bertanya dan mengungkapkan pendapat mengenai topik yang dibahas, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki keinginan untuk lebih memahami bagaimana cara menghindari dan mengatasi kecanduan judi *online.*

c. Peran Sosialisasi dalam Menumbuhkan Kesadaran Kolektif
Sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif di kalangan remaja tentang pentingnya menjaga diri dari pengaruh negatif judi *online*. Para peserta diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang saling mengingatkan di antara teman-temannya untuk menghindari aktivitas judi *online.*

d. Perluasan Dampak Sosialisasi ke Komunitas Lebih Luas
Meskipun sosialisasi ini hanya melibatkan sejumlah remaja di Desa Simpang Limo, hasilnya menunjukkan perlunya penyebaran informasi lebih luas kepada masyarakat desa, termasuk orang tua dan pihak sekolah. Hal ini akan memperkuat upaya pencegahan kecanduan judi *online* secara menyeluruh.
Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini memberikan kontribusi positif dalam memberikan pemahaman dan kesadaran kepada remaja di Desa Simpang Limo mengenai bahaya kecanduan judi *online*. Kedepannya, diharapkan kegiatan serupa dapat dilanjutkan dan diperluas untuk menjangkau lebih banyak remaja serta memberikan dampak yang lebih besar dalam mengatasi permasalahan ini.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah di lakukan sesuai tahap yang di rencanakan dari awal. Kegiatan ini di lakukan bersama remaja, tim Dosen dan Mahasiswa.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Kesimpulan

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) melakukan sosialisasi sebagai bentuk pencegahan kecanduan judi *online* bagi remaja di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi pada tanggal 27 Oktober 2024. di Desa ini memiliki remaja kurang lebih sebanyak 30-an remaja baik yang laki-laki maupun perempuan. usia remaja dari 12 sampai 19 tahun memiliki kemampuan dalam mengakses berbagai macam aplikasi media sosial cenderung malakukan aktivitas seperti judi *online*.

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) meyakini suatu kegiatan sosialisasi bisa mencegah terjadinya judi *online* di kalangan remaja. Materi sosialisasi yang disampaikan adalah pencegahan dan dampak dari judi *online.* Kegiatan sosialisasi ini disambut baik oleh pihak setempat dan mendapat respon positif bagi para remaja sebagai target sosialisasi dampak negatif kecanduan judi *online.*

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema "Sosialisasi Dampak Negatif Kecanduan Judi *Online* untuk Anak Remaja di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi" dapat ditarik beberapa kesimpulan.

Pertama, remaja di Desa Simpang Limo cenderung memiliki kecerdasan dalam menggunakan alat komunikasi canggih (*gadget)* karena rata-rata mereka memiliki telepon genggam yang mampu mengakses situs-situs judi online yang sangat mudah dimengerti. Kedua, penyebab remaja mengakses judi online adalah karena ingin menghasilkan uang tanpa bekerja. Ketiga, tim PkM meyakini bahwa kegiatan sosialisasi adalah salah satu cara yang mampu memberikan kesadaran para remaja agar tidak melakukan aktivitas judi *online* atau bahkan kecanduan judi *online.* Terakhir, judi *online* menimbulkan dampak negatif seperti depresi, stres, rusaknya hubungan dalam keluarga, bahkan hukuman penjara.

Namun, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini telah memberikan beberapa dampak positif kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) desa simpang limo, diantaranya: 1) peningkatan pengetahuan remaja tentang bahaya judi online, 2) antusiasme tinggi dari peserta sosialisasi, 3) peran sosialisasi dalam menumbuhkan kesadaran kolektif, daan, 4) perluasan dampak sosialisasi ke komunitas lebih luas.

Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan ini, kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, dukungan, bantuan, arahan, bimbingan, serta motivasi yang diberikan oleh Bapak Aris Munandar, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Kami juga menyampaikan apresiasi kepada Bapak Kepala Desa Simpang Limo yang telah menyambut kami dengan hangat, serta kepada para remaja Desa Simpang Limo yang telah berpartisipasi aktif dalam kesuksesan sosialisasi mengenai bahaya judi *online*. Tak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada tim pengabdian yang telah bekerja keras dalam menyusun materi, melaksanakan kegiatan, serta menganalisis hasil dari kegiatan ini. Sekali lagi, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan sosialisasi ini. Semoga kerja sama yang terjalin dapat terus berlanjut dalam upaya meningkatkan kesejahteraan dan keamanan remaja di era digital ini.

Referensi

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), 13–22.

Dewi, N. P. S. P., & Darma, I. M. W. (2024). Sosialisasi Pemberantasan Judi Online Di Wilayah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2).

Emilia, H. (2022). Bentuk Dan Sifat Pengabdian Masyarakat Yang Diterapkan Oleh Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(3), 122–130. https://doi.org/10.37567/pkm.v2i3.1127

Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. *Jurnal.Umj.Ac.Id*, 1–4. http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat

Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, *4*(2), 50–57.

Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, *3*(2), 320–331. https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304

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), 2655–2663. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13284/10396

Nalya Arum Fathanah, Rizki Ramdani, Aldi Yusna Jatnika, Intan Agustin, & Supriyono Supriyono. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, *2*(2), 79–90. https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.101

Sugiharto, V., Jurriah, L., Nur, R. F., Lubis, S. R., Hafis, A., Dalimunte, R., Siregar, M., Hasibuan, A. A., Alwi, M., Nasution, A., Prof, J., Hakim, A., Komplek, N., Lombang, P., Panyabungan, K., Natal, K. M., & Utara, S. (2024). *Edukasi Pencegahan Judi Online dan Narkoba Terhadap Masyarakat di Jorong Bayang Tengah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal , Indonesia*. *5*.

Suyono, S., Cindi, A., Adryani, N., Zanati, L., Wasi, A., Amrullah, Safitri, D., Rindang, S., & Barzanji, A. (2024). Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, *4*(3), 88–97. www.ine.es