

Sosialisasi Pencegahan Judi Online di Kalangan Remaja di SMPN 10 Kecamatan Cambai, Kelurahan Sindur, Prabumulih

Safitri Asro¹, Muhammad Rahullah Despansa², Hairun Nisa³, Sangputri Pustika MS⁴,
Athaya Farhana⁵, Rio Saputra⁶

¹⁻⁶Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: rahullahdespansya@gmail.com¹, beleyy2727@gmail.com²,
sangputripustikams@gmail.com³, tatakuro0@gmail.com⁴, riosaputralinggau@gmail.com⁶

Article History:

Received: Agustus 20,
2026

Revised: Agustus 31, 2026

Accepted: September 04,
2026

Kata Kunci: Judi Online,
Remaja, Sosialisasi,
SMPN 10, Pencegahan,
KKN

Abstrak. Judi online merupakan fenomena sosial yang berkembang pesat seiring meluasnya akses internet dan gawai pada kalangan pelajar, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kemudahan akses aplikasi dan situs perjudian daring menjadikan remaja sebagai kelompok rentan yang berisiko terjerumus pada kecanduan berjudi, kerugian finansial, hingga masalah hukum di kemudian hari. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan memberikan edukasi preventif mengenai bahaya judi online kepada siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 di SMPN 10 Kecamatan Cambai, Kelurahan Sindur, Prabumulih. Metode pelaksanaan berupa sosialisasi interaktif yang dilaksanakan pada Senin, 27 Juli 2026, meliputi penyampaian materi, diskusi kelompok, serta pemutaran media edukatif mengenai modus, dampak, dan ketentuan hukum terkait judi online. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai ciri-ciri aplikasi maupun tautan berkedok judi online, dampak kecanduan judi terhadap keuangan dan psikologis, serta konsekuensi hukum bagi pelaku maupun pengakses judi online. Kegiatan ini diharapkan dapat membentuk kesadaran dini siswa laki-laki di SMPN 10 terhadap bahaya judi online, sekaligus mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman dari pengaruh perjudian daring.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa berbagai kemudahan bagi kehidupan masyarakat, namun di sisi lain juga membuka celah masuknya berbagai praktik negatif, salah satunya adalah judi online. Fenomena ini semakin meresahkan karena tidak hanya menyasar orang dewasa, tetapi juga mulai merambah kalangan remaja, termasuk siswa Sekolah Menengah Pertama yang sudah akrab dengan gawai dan aplikasi digital sejak usia dini. Iklan, tautan, maupun ajakan berjudi online kerap muncul secara tersamar melalui media sosial, aplikasi permainan (game), maupun pesan berantai yang mudah diakses oleh anak-anak dan remaja tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua.

Di SMPN 10 Kecamatan Cambai, Kelurahan Sindur, Prabumulih, tim KKN menemukan indikasi bahwa sebagian siswa, khususnya siswa laki-laki, telah terpapar informasi mengenai judi online melalui pergaulan maupun media sosial, meskipun belum tentu seluruhnya telah terlibat secara aktif. Paparan semacam ini tetap berisiko tinggi apabila tidak segera diberikan edukasi dan pemahaman yang memadai, mengingat rasa ingin tahu yang besar pada usia remaja serta kecenderungan mengikuti tren pergaulan tanpa mempertimbangkan risiko jangka panjang.

Judi online memiliki karakteristik yang berbeda dari perjudian konvensional, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui gawai pribadi, seringkali disamarkan dalam bentuk aplikasi permainan yang tampak tidak berbahaya, serta menawarkan iming-iming

kemenangan instan yang pada kenyataannya dirancang untuk menguntungkan pihak penyelenggara secara sepihak. Bagi remaja yang belum memiliki kestabilan finansial dan pengendalian diri yang matang, keterlibatan dalam judi online dapat berdampak pada kerugian finansial, konflik dengan keluarga, penurunan prestasi akademik, hingga keterlibatan dalam tindak pidana lain untuk menutupi kerugian akibat berjudi.

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Digital serta aparat penegak hukum terus melakukan pemberantasan terhadap situs dan aplikasi judi online, namun upaya tersebut perlu diimbangi dengan edukasi preventif di tingkat akar rumput, khususnya di lingkungan pendidikan, agar generasi muda memiliki daya tangkal terhadap bujukan judi online sejak dini. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memiliki peran strategis dalam membangun kesadaran siswa terhadap bahaya judi online, namun keterbatasan waktu kurikulum seringkali membuat materi semacam ini belum tersampaikan secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim KKN memandang perlu dilaksanakannya kegiatan sosialisasi pencegahan judi online yang menyasar langsung siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 di SMPN 10, mengingat kelompok ini dinilai memiliki tingkat risiko keterpaparan yang lebih tinggi terhadap judi online dibandingkan siswa perempuan berdasarkan hasil koordinasi awal bersama pihak sekolah. Kegiatan ini diharapkan mampu membekali siswa dengan pemahaman yang cukup untuk mengenali, menghindari, dan menolak ajakan berjudi online di lingkungan pergaulan mereka.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat pemahaman awal siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 di SMPN 10 mengenai judi online dan dampaknya?
2. Bagaimana proses pelaksanaan sosialisasi pencegahan judi online yang dilakukan oleh tim KKN di SMPN 10?
3. Bagaimana dampak sosialisasi terhadap peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa dalam mencegah keterlibatan pada judi online?

Tujuan Kegiatan

1. Mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 di SMPN 10 mengenai judi online.
2. Melaksanakan sosialisasi edukatif dan interaktif mengenai bahaya, modus, dan konsekuensi hukum judi online.
3. Meningkatkan kesadaran dan daya tangkal siswa terhadap ajakan maupun paparan judi online di lingkungan pergaulan mereka.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep dan Modus Judi Online

Judi online adalah segala bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik, baik berupa situs web, aplikasi, maupun platform media sosial yang menawarkan permainan dengan taruhan uang secara daring. Modus judi online sangat beragam, mulai dari situs slot online, taruhan olahraga, hingga permainan kartu daring yang seringkali disamarkan dalam bentuk iklan game biasa untuk mengelabui pengguna, termasuk remaja yang belum memiliki kemampuan literasi digital yang memadai untuk membedakan konten permainan biasa dengan konten perjudian.

Penyebaran judi online kepada remaja umumnya dilakukan melalui iklan di media sosial, tautan yang disebarluaskan melalui grup percakapan, maupun ajakan dari teman sebaya yang telah lebih dahulu terpapar. Modus ini menjadikan judi online sebagai ancaman yang sulit dideteksi oleh orang tua maupun guru apabila tidak dibekali pengetahuan mengenai ciri-ciri dan pola penyebarannya sejak dini.

Dampak Judi Online bagi Remaja

Keterlibatan remaja dalam judi online dapat menimbulkan dampak multidimensi, mulai dari dampak finansial berupa kehilangan uang saku maupun utang, dampak psikologis berupa kecanduan dan kecemasan akibat tekanan untuk terus bermain guna menutupi kerugian sebelumnya, hingga dampak sosial berupa konflik dengan keluarga dan penurunan prestasi akademik akibat waktu dan perhatian yang tersita untuk berjudi.

Pada kasus yang lebih ekstrem, kecanduan judi online pada remaja dapat mendorong pelakunya untuk melakukan tindakan negatif lain guna memperoleh uang tambahan, seperti berutang kepada teman, mencuri barang di rumah, hingga terlibat dalam tindak pidana penipuan, sehingga dampak judi online tidak dapat dipandang sebagai persoalan sederhana yang berhenti pada aspek finansial semata.

Regulasi Hukum Terkait Judi Online di Indonesia

Praktik perjudian, termasuk judi online, merupakan tindak pidana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana serta diperkuat melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang secara khusus mengatur larangan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian melalui sistem elektronik. Ketentuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam judi online, baik sebagai penyelenggara maupun pemain, memiliki konsekuensi hukum yang tegas dan dapat dikenakan sanksi pidana.

Pemerintah melalui satuan tugas pemberantasan judi online juga terus melakukan pemblokiran terhadap situs dan aplikasi perjudian daring, namun tingginya kreativitas penyelenggara dalam menciptakan platform baru menjadikan edukasi preventif kepada calon pengguna, khususnya remaja, sebagai langkah yang tidak kalah penting dibandingkan penindakan represif semata.

Peran Sekolah dan KKN dalam Pencegahan Judi Online

Sekolah sebagai lingkungan pendidikan formal memiliki tanggung jawab dalam membekali siswa dengan nilai-nilai dan pengetahuan yang dapat melindungi mereka dari pengaruh negatif lingkungan luar, termasuk judi online, melalui program bimbingan konseling maupun kegiatan ekstrakurikuler yang relevan.

Kehadiran mahasiswa KKN sebagai fasilitator eksternal memberikan nuansa berbeda dalam penyampaian materi pencegahan judi online, karena siswa cenderung lebih terbuka mendiskusikan topik yang berkaitan dengan tren digital dan pergaulan kepada mahasiswa yang usianya tidak terpaut jauh, dibandingkan dengan pihak yang memiliki relasi otoritatif seperti guru di sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada hari Senin, 27 Juli 2026, bertempat di SMPN 10 Kecamatan Cambai, Kelurahan Sindur, Prabumulih, dengan menggunakan ruang kelas maupun aula sekolah yang disediakan oleh pihak sekolah untuk mendukung kelancaran pelaksanaan sosialisasi. Pemilihan hari Senin disepakati bersama pihak sekolah karena dianggap sebagai waktu yang tepat untuk memulai pekan pembelajaran dengan pesan edukatif yang positif bagi seluruh siswa yang menjadi sasaran kegiatan.

Khalayak Sasaran

Sasaran kegiatan adalah seluruh siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 di SMPN 10 Kecamatan Cambai, Kelurahan Sindur, Prabumulih, mengingat kelompok ini dinilai memiliki risiko keterpaparan yang lebih tinggi terhadap judi online berdasarkan hasil koordinasi awal bersama pihak sekolah. Pemilihan sasaran khusus siswa laki-laki juga mempertimbangkan hasil observasi awal tim KKN bersama guru bimbingan konseling yang menunjukkan bahwa

topik perjudian, termasuk judi online, lebih banyak beredar dan menjadi bahan perbincangan di kalangan siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan di lingkungan sekolah tersebut.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah, khususnya guru bimbingan konseling, untuk menentukan jadwal, kelas sasaran, serta ruang yang akan digunakan pada hari pelaksanaan sosialisasi. Tim KKN kemudian menyiapkan materi sosialisasi dalam bentuk presentasi, media audio visual, serta contoh tangkapan layar (screenshot) aplikasi dan iklan berkedok judi online sebagai bahan edukasi visual bagi siswa.

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan dengan metode ceramah interaktif yang diselingi sesi tanya jawab, diskusi kelompok kecil, serta simulasi sederhana untuk melatih siswa mengenali ciri-ciri konten judi online di media sosial maupun aplikasi permainan yang biasa mereka gunakan sehari-hari. Sesi disampaikan secara bertahap untuk kelas 7, 8, dan 9 dengan penyesuaian bahasa dan kedalaman materi sesuai tingkat pemahaman masing-masing jenjang kelas.

Tahap akhir adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi siswa selama sesi diskusi, serta umpan balik dari guru bimbingan konseling mengenai efektivitas materi yang disampaikan dan rencana tindak lanjut pengawasan penggunaan gawai siswa di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pemahaman Siswa

Hasil pengamatan dan sesi tanya jawab awal menunjukkan bahwa sebagian siswa laki-laki di SMPN 10 telah pernah mendengar istilah judi online maupun melihat iklan terkait melalui media sosial dan aplikasi permainan yang mereka gunakan, namun pemahaman mereka mengenai bahaya dan konsekuensi hukumnya masih sangat terbatas. Sebagian siswa bahkan menganggap judi online sebagai bentuk permainan biasa tanpa menyadari adanya unsur taruhan uang dan risiko kecanduan di dalamnya.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tingkat paparan informasi mengenai judi online dengan tingkat pemahaman siswa terhadap risiko yang menyertainya, sehingga intervensi edukatif berupa sosialisasi langsung dinilai sangat relevan untuk segera dilaksanakan sebagai langkah pencegahan dini.

Pelaksanaan Sosialisasi pada Kelas 7, 8, dan 9

Sosialisasi dilaksanakan secara bergiliran pada kelas 7, 8, dan 9 dengan pendekatan materi yang disesuaikan tingkat kematangan berpikir masing-masing jenjang. Pada kelas 7, materi lebih difokuskan pada pengenalan dasar mengenai apa itu judi online dan mengapa hal tersebut berbahaya, sementara pada kelas 8 dan 9 materi diperdalam dengan pembahasan modus penyebaran, dampak finansial dan psikologis, serta konsekuensi hukum yang dapat menjerat pelaku maupun pengguna judi online.

Tim KKN turut menampilkan contoh tangkapan layar iklan dan aplikasi berkedok judi online yang umum beredar di media sosial, sehingga siswa dapat secara langsung mengenali ciri-ciri konten tersebut dan lebih waspada ketika menemukan hal serupa di gawai pribadi mereka.

Respons dan Partisipasi Siswa

Secara umum, siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi sosialisasi berlangsung, terlihat dari aktifnya siswa dalam sesi tanya jawab maupun diskusi kelompok kecil. Beberapa siswa bahkan secara terbuka menceritakan pengalaman melihat teman atau kerabat yang terlibat judi online, yang kemudian dijadikan bahan diskusi bersama untuk memperdalam pemahaman mengenai dampak nyata dari perjudian daring tersebut.

Antusiasme yang tinggi ini turut didukung oleh pendekatan penyampaian materi yang santai namun tetap edukatif, disesuaikan dengan gaya komunikasi remaja laki-laki usia SMP

yang cenderung lebih terbuka terhadap pendekatan diskusi dua arah dibandingkan ceramah satu arah yang bersifat formal.

Dampak dan Evaluasi Kegiatan

Berdasarkan evaluasi bersama guru bimbingan konseling, kegiatan sosialisasi ini dinilai berhasil meningkatkan kewaspadaan siswa terhadap judi online, tercermin dari pertanyaan-pertanyaan kritis yang muncul selama sesi diskusi serta komitmen sejumlah siswa untuk tidak mencoba maupun mengajak teman lain bermain judi online setelah mengikuti sosialisasi.

Guru bimbingan konseling turut menyampaikan bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dengan kondisi pergaulan siswa saat ini, mengingat maraknya paparan judi online melalui media sosial yang sulit diawasi sepenuhnya oleh pihak sekolah maupun orang tua, sehingga edukasi semacam ini perlu terus digalakkan secara berkelanjutan. Pihak sekolah bahkan berencana menjadikan hasil sosialisasi ini sebagai bahan rujukan dalam menyusun program pengawasan penggunaan gawai siswa selama berada di lingkungan sekolah pada semester berikutnya.

KENDALA DAN SOLUSI

Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan antara lain keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah dalam satu hari pelaksanaan untuk tiga jenjang kelas sekaligus, sebagian siswa yang awalnya malu atau enggan mengakui pernah melihat maupun mencoba konten berkedok judi online, serta keterbatasan sinyal internet di beberapa titik sekolah yang menghambat proses penayangan media audio visual secara daring.

Kendala lain yang ditemukan adalah adanya sebagian siswa yang menganggap topik ini kurang relevan bagi mereka karena merasa belum memiliki uang sendiri untuk berjudi, sehingga diperlukan pendekatan tambahan untuk menjelaskan bahwa modus judi online saat ini juga menyasar penggunaan pulsa, saldo dompet digital milik orang tua, maupun barang bernilai lain sebagai alat taruhan.

Sebagai solusi, tim KKN menyesuaikan alokasi waktu sosialisasi secara efisien untuk setiap jenjang kelas, menyediakan sesi tanya jawab anonim melalui kertas pertanyaan agar siswa lebih leluasa menyampaikan pengalaman maupun pertanyaan tanpa rasa malu, mengunduh materi audio visual sebelumnya agar tidak bergantung pada koneksi internet saat sesi berlangsung, serta memperluas contoh kasus modus judi online yang menyasar berbagai sumber dana, tidak terbatas pada uang tunai semata.

REFLEKSI PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan sosialisasi pencegahan judi online di SMPN 10 memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa KKN dalam memahami secara langsung bagaimana fenomena digital seperti judi online telah merambah hingga ke lingkungan pelajar SMP di wilayah kelurahan. Mahasiswa belajar bahwa edukasi mengenai isu-isu berbasis teknologi digital memerlukan pendekatan yang lebih adaptif, termasuk penggunaan contoh konkret dan visual yang relevan dengan keseharian siswa, agar pesan pencegahan dapat diterima secara efektif dan tidak terkesan menggurui.

Interaksi langsung dengan siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 juga memberikan wawasan bagi mahasiswa mengenai pentingnya kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan pihak eksternal seperti mahasiswa KKN dalam membentuk lapisan perlindungan berlapis bagi remaja terhadap pengaruh negatif dunia digital. Pengalaman ini memperkaya pemahaman mahasiswa mengenai relevansi hukum pidana dan hukum siber dalam konteks perlindungan anak dan remaja, sekaligus menjadi bekal berharga dalam berkontribusi pada isu-isu sosial berbasis teknologi di masa mendatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi pencegahan judi online di kalangan siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 SMPN 10 Kecamatan Cambai, Kelurahan Sindur, Prabumulih yang dilaksanakan pada Senin, 27 Juli 2026 berhasil meningkatkan pemahaman dan kewaspadaan siswa terhadap bahaya, modus, dan konsekuensi hukum judi online. Partisipasi aktif siswa selama sesi diskusi menunjukkan efektivitas metode sosialisasi interaktif yang digunakan, sebagaimana tercermin dari tingginya antusiasme peserta pada seluruh jenjang kelas sasaran.

Program ini menegaskan bahwa edukasi preventif berbasis isu digital seperti judi online perlu terus digalakkan sejak usia sekolah menengah pertama, mengingat tingginya paparan teknologi digital pada kalangan remaja saat ini. Keberlanjutan program semacam ini sangat penting untuk terus dilaksanakan, baik melalui program KKN periode berikutnya maupun melalui integrasi materi dalam kegiatan bimbingan konseling rutin di sekolah, agar siswa memiliki daya tangkal yang kuat terhadap pengaruh negatif judi online di lingkungan pergaulan mereka.

Saran

- a) Pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan materi pencegahan judi online secara berkala dalam kegiatan bimbingan konseling maupun ekstrakurikuler yang relevan.
- b) Guru dan orang tua disarankan meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas digital siswa, termasuk aplikasi dan media sosial yang digunakan sehari-hari.
- c) Program KKN periode berikutnya dapat memperluas sasaran sosialisasi pencegahan judi online ke siswa perempuan maupun sekolah lain di wilayah Kelurahan Sindur yang belum terjangkau.
- d) Siswa yang telah mengikuti sosialisasi diharapkan dapat berperan sebagai agen penyebar informasi pencegahan judi online kepada teman sebaya di lingkungan sekolah maupun tempat tinggal mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMPN 10 Kecamatan Cambai beserta dewan guru, khususnya guru bimbingan konseling, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan ini, seluruh siswa laki-laki kelas 7, 8, dan 9 yang telah berpartisipasi aktif, serta Dosen Pembimbing Lapangan atas arahan dan bimbingan selama pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata di Kelurahan Sindur, Kecamatan Cambai, Prabumulih.

DAFTAR PUSTAKA

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 tentang Tindak Pidana Perjudian.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2024). Laporan Pemberantasan Konten Judi Online di Indonesia. Jakarta: Kemkomdigi RI.
- Badan Narkotika Nasional. (2022). Buku Panduan Pencegahan Penyalahgunaan Zat Adiktif dan Perilaku Berisiko di Kalangan Pelajar. Jakarta: BNN RI.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Pedoman Literasi Digital dan Keamanan Siber bagi Peserta Didik. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Prasetyo, A., & Wulandari, S. (2023). Dampak Psikologis Kecanduan Judi Online pada Remaja. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9(2), 77–88.
- Ramadhan, F. (2022). Judi Online dan Ancamannya terhadap Generasi Muda di Era Digital. *Jurnal Hukum dan Teknologi Informasi*, 5(1), 34–45.

- Sari, N. K., & Hidayat, T. (2023). Peran Sekolah dalam Pencegahan Perilaku Berisiko Digital pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(3), 120–130.
- Yusuf, A. (2021). Peran Kuliah Kerja Nyata dalam Edukasi Pencegahan Perilaku Menyimpang di Kalangan Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 60–70.