

Upaya Pencegahan Dini Bahaya Judi Online bagi Pelajar Melalui Sosialisasi Edukasi di MTs Karangpari

M. Aris Munawar¹, Alifa Misni Tuhriyah², Dea Ariska³, Doni Hasya Dila⁴, Hanni Nurlatifah⁵, Ilham Zafarudin⁶, Nadilla Noor Fitriyani⁷, Pika Nurhasanah⁸, Tian Petiani⁹, Wafa Zakia¹⁰, Muhamad Wildan Solahudin¹¹,

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹¹⁰¹¹Universitas Islam Darussalam Ciamis

E-mail: arismunawwar915@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini berkenaan dengan upaya pencegahan dini bahaya judi online bagi pelajar melalui sosialisasi edukasi. Metode penelitian yang dilakukan berupa penelitian kualitatif dengan jenis *Participatory Action Research (PAR)*. Tim pengabdian melakukan observasi di MTs Karangpari dan menemukan beberapa permasalahan berkaitan dengan penyalahgunaan *gadget* yang dikhawatirkan siswa akan terjerumus kepada hal yang sedang marak saat ini yaitu judi online. Maka dari itu tim pengabdian berinisiatif melakukan upaya pencegahan dini melalui kegiatan sosialisasi edukasi dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terkait bahaya judi online. Melalui respon positif yang diberikan guru dan siswa dalam kegiatan ini, tim pengabdian berharap adanya sosialisasi edukasi menjadi upaya pencegahan dini dalam memutus penyebaran judi online di kalangan pelajar.

Abstract. *This research deals with efforts to prevent the early dangers of online gambling for students through educational socialization. The research method used is qualitative research with the type of Participatory Action Research (PAR). Researchers conducted observations at MTs Karangpari and found several problems related to the misuse of gadgets which are feared that students will fall into what is currently rife, namely online gambling. Therefore, researchers took the initiative to make early prevention efforts through educational socialization activities with the aim of increasing students' understanding of the dangers of online gambling. Through the positive response given by teachers and students in this activity, researchers hope that educational socialization will become an early prevention effort in stopping the spread of online gambling among students.*

Keywords: *Online Gambling, Students, Educational Socialization*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang terus meningkat seiring waktu telah menyebabkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan dan aktivitas manusia (Pramono, 2024: 665). Saat ini, akses internet telah merambah seluruh lapisan masyarakat mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023: 14). Meskipun teknologi pada dasarnya diciptakan untuk memudahkan kehidupan manusia, dampaknya tidak selalu positif (Harefa et al., 2023: 233). Sayangnya, banyak pihak yang menyalahgunakan internet untuk mencari keuntungan pribadi (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023: 14).

Adapun dampak negatif dalam bentuk kejahatan dunia maya biasa dikenal sebagai kejahatan dunia *cyber* (*Cyber Crime*). Salah satu tantangan terbesar dalam penegakan hukum di era digital adalah perjudian online. Sebelum era digital, perjudian umumnya membutuhkan interaksi langsung antar pemain. Namun, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perjudian telah beralih ke ranah online, membuatnya lebih sulit diawasi. Sifat perjudian online yang lebih pribadi dan tersembunyi menjadikan tantangan besar dalam upaya pemberantasannya (Nurisman et al., 2023: 55-56).

Menurut KBBI, judi didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan uang sebagai taruhan (Sitanggang et al., 2008). Berdasarkan definisi ini, judi online dapat diartikan sebagai penggunaan *platform* digital untuk permainan yang melibatkan pengeluaran uang (Harefa et al., 2023: 233). Lebih lanjut, perjudian merupakan aktivitas taruhan yang menggunakan uang, di mana pemenang akan mengumpulkan seluruh taruhan yang dipasang. Dalam perjudian, keberuntungan adalah faktor kunci bagi para pemain dan mereka yang kalah harus menerima kerugian finansial yang telah dipertaruhkan (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023: 14).

Selain kerugian finansial, ancaman terhadap data pribadi juga menjadi risiko serius dalam perjudian online. Data pribadi para pemain judi online rentan diperjualbelikan, terutama karena aplikasi judi online sering kali ilegal dan tidak tersedia di *platform* resmi yang biasanya hanya melalui situs mobile. Kebijakan privasi yang tidak jelas pada situs- situs ini meningkatkan kemungkinan penyalahgunaan data pribadi (Ihsanudin et al., 2023: 74).

Meskipun perjudian online diatur dengan tegas dalam perundang-undangan di Indonesia, sayangnya hal ini tidak berdampak signifikan pada kesadaran masyarakat mengenai larangan tersebut. Ironisnya, banyak remaja yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa, berkembang dengan baik, dan taat hukum justru terlibat dalam praktik perjudian online (Harefa et al., 2023: 233).

Perjudian online telah menyebar di kalangan generasi milenial melalui permainan daring yang menimbulkan tantangan signifikan dalam memahami

dan menangani dampaknya di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman hukum sejak dini mengenai bahaya judi online, khususnya di kalangan generasi milenial (Nurisman et al., 2023: 55-56).

Berdasarkan uraian di atas, upaya pencegahan dini melalui edukasi dan sosialisasi sangat diperlukan mengingat penggunaan gadget di kalangan pelajar tidak dapat dipantau secara keseluruhan. Oleh karena itu, tim pengabdian berinisiatif mengadakan kegiatan sosialisasi edukasi mengenai bahaya judi online di MTs Karangpari yang merupakan satu-satunya lembaga pendidikan formal tingkat menengah di Desa Karangpari. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal yang signifikan dalam mencegah bahaya judi online bagi para siswa. Melalui sinergi antara KKN dan MTs Karangpari, program ini diharapkan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi siswa, sekolah, dan masyarakat Desa Karangpari.

Pendahuluan berfungsi untuk menjelaskan konteks pengabdian kepada masyarakat yang dapat dilakukan dengan mengeksplorasi jumlah problem yang ditemukan di lapangan, argumentasi pemilihan problem tertentu sebagai prioritas, dan alternatif pemberdayaan yang dipilih. Pendahuluan juga memuat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti: Apa saja problem yang ditemukan di lokasi? Apa saja problem yang menjadi prioritas? Apa yang menjadi alasan pemilihan suatu problem sebagai prioritas? Apa alternatif kegiatan pemberdayaan yang dipilih untuk memecahkan problem tersebut? Mengapa alternatif kegiatan pemberdayaan itu dipilih? Dan sebagainya. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, dapat digunakan argumen teoritis dan argumen-argumen lapangan praktis. Secara keseluruhan, pendahuluan berkisar antara 500 sampai dengan 1000 kata.

Pengertian dan Bahaya Judi *Online*

Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Jenis permainan yang ditawarkan dalam perjudian *online* beragam, termasuk poker, slot, togel, kasino, dan taruhan olahraga. Fenomena ini semakin berkembang di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda yang akrab dengan teknologi. Perjudian *online* bertentangan dengan hukum yang berlaku di Indonesia serta ajaran Islam (Ihsanudin et al., 2023: 77).

Di kalangan siswa, judi online telah menjadi sesuatu yang lazim karena kemudahannya diakses. Beberapa siswa bahkan melihat judi *online* sebagai bentuk hiburan atau cara untuk mendapatkan keuntungan. Namun, ada satu hal yang sering diabaikan yaitu risiko yang tidak bisa diprediksi di masa depan karena sifatnya bergantung pada keberuntungan (Fanani & Tritasyah, 2023: 174).

Judi *online* sering kali berawal dari coba-coba dan dapat berkembang menjadi kecanduan. Kemenangan awal mendorong seseorang untuk terus bermain dengan meningkatkan jumlah taruhan. Pemikiran bahwa semakin besar uang yang dipertaruhkan, semakin besar peluang untuk menang menjadi motivasi utama bagi pelaku judi *online*. Aktivitas ini tidak terbatas oleh ruang, asalkan pelaku memiliki waktu luang, dana di rekening, akses ke situs terkait, dan koneksi internet (Fakhriansyah & Alwi, 2022: 3).

Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan judi online memiliki dampak serius. Pelaku sering menunjukkan perilaku negatif, seperti berbohong, mencuri uang, atau menjual barang-barang di rumah. Hal ini sangat mengkhawatirkan, terutama karena sebagian besar pelaku adalah pelajar, generasi penerus bangsa. Jika kecanduan judi online tidak segera ditangani, kondisi ini bisa berdampak buruk pada perkembangan kepribadian pelajar (Fakhriansyah & Alwi, 2022: 3).

Pengertian Sosialisasi Edukasi

Salah satu langkah penting untuk menghentikan penyebaran judi *online* adalah memberikan edukasi kepada masyarakat, terutama remaja dan mahasiswa mengenai bahaya dan dampak negatif judi *online* terhadap kehidupan. Edukasi ini bisa disampaikan melalui berbagai media, seperti seminar, sosialisasi, poster, video, atau artikel. Tujuan dari edukasi ini adalah meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang hukum, agama, moral, dan etika yang melarang perjudian, serta menawarkan alternatif kegiatan yang lebih positif dan produktif (Ihsanudin et al., 2023: 83).

Sosialisasi edukasi adalah proses yang mengintegrasikan penyebaran pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan, dan sikap terkait pendidikan dalam masyarakat. Proses ini menggabungkan sosialisasi dan edukasi secara simultan dengan tujuan agar masyarakat dapat memahami dan menghargai pentingnya pendidikan, baik formal maupun informal, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan sosialisasi edukasi dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti kampanye pendidikan, seminar, pelatihan, atau media massa. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, sekaligus membentuk individu yang berpengetahuan, beretika, dan bertanggung jawab dalam komunitasnya (Ihsanudin et al., 2023: 83).

Urgensi Sosialisasi Edukasi Judi Online

Urgensi sosialisasi edukasi mengenai bahaya judi online bagi pelajar sangat signifikan karena beberapa alasan penting. Pertama, judi *online* berpotensi besar menyebabkan ketergantungan, yang sangat merugikan kesehatan mental dan fisik pelajar. Ketergantungan ini dapat mengganggu kehidupan akademis dan sosial mereka, sehingga perlu dilakukan edukasi

untuk mencegahnya. Kedua, judi *online* dapat membawa dampak negatif pada kondisi finansial pelajar yang sering kali tidak menyadari bahwa risiko kerugian dapat mengancam kestabilan keuangan mereka di masa depan. Maka dari itu, edukasi mengenai pengelolaan keuangan yang bijak sangat diperlukan dalam hal ini. Lebih jauh, keterlibatan dalam judi *online* juga bisa mendorong pelajar ke arah tindakan kriminal seperti penipuan atau pencurian dalam upaya menutupi kerugian atau melanjutkan kebiasaan berjudi. Sosialisasi yang tepat dapat membantu pelajar memahami konsekuensi hukum dari tindakan semacam itu, sehingga mereka bisa menghindarinya. Selain itu, perjudian juga dapat mengganggu konsentrasi dan motivasi belajar yang berdampak pada penurunan prestasi akademik.

Oleh karena itu, sosialisasi tentang bahaya judi online perlu dilakukan untuk memastikan pelajar tetap fokus pada pendidikan mereka. Melalui sosialisasi edukasi ini, pelajar juga diajarkan tentang dampak sosial dari judi *online*, termasuk bagaimana hal ini bisa merusak hubungan dengan keluarga dan masyarakat luas. Melalui pemahaman ini, pelajar diharapkan mampu menghindari aktivitas perjudian dan berkontribusi positif dalam lingkungannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan berupa pendekatan kualitatif dengan jenis *Participatory Action Research (PAR)*. *Participatory Action Research (PAR)* merupakan salah satu jenis penelitian yang mencari sesuatu untuk menghubungkan proses penelitian ke dalam proses perubahan sosial (Rahmat & Mirnawati, 2020: 64). Jadi penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan dan dinamika sosial yang dialami partisipan melalui partisipasi aktif ketika dilapangan. Dalam hal ini tim pengabdian melakukan observasi di MTs Karangpari, sehingga semua pihak MTs Karangpari menjadi *partner* dalam keberlangsungan program ini.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi Objektif Lokasi Pengabdian

Desa Karangpari merupakan salah satu dari tiga belas desa di Kecamatan Rancah, Kabupaten Ciamis, yang memiliki lima dusun, yaitu Karangpari, Ciawitali, Kopeng, Sukamulya, dan Jayabaru. Dengan luas wilayah sekitar 742,43 hektare, Desa Karangpari memiliki kondisi geografis yang cukup beragam serta berbatasan dengan beberapa desa lain seperti Kiarapayung dan Cileungsir di bagian utara, Bojonggedang di timur, Desa Bunter di selatan, serta Desa Margaharja di wilayah barat. Konstelasi geografis ini menjadikan Desa Karangpari sebagai area yang strategis untuk

pelaksanaan kegiatan edukatif, termasuk penyuluhan mengenai bahaya judi *online* bagi pelajar.

Dari sisi kependudukan, Desa Karangpari dihuni oleh 2.984 jiwa berdasarkan data administrasi pemerintah desa. Mayoritas penduduk memeluk agama Islam dan memiliki kecenderungan kuat terhadap tradisi organisasi keagamaan Nahdlatul Ulama (NU). Kehidupan sosial masyarakat berlangsung harmonis dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan keagamaan dan kemasyarakatan. Karakter sosial yang religius ini menjadi potensi penting dalam penguatan nilai-nilai moral, terutama ketika dihadapkan pada fenomena modern seperti maraknya judi *online* yang mulai menyentuh kalangan remaja dan pelajar.

Secara ekonomi, masyarakat Desa Karangpari memiliki mata pencaharian yang beragam. Warga bekerja sebagai petani, guru, pedagang, buruh, hingga wiraswasta. Selain itu, berkembang pula berbagai industri rumah tangga, seperti usaha konveksi, kerajinan pisau, anyaman piring lidi, dan produksi aneka makanan ringan seperti keripik pisang, talas, singkong, keripik kaca, serta jajanan tradisional lainnya. Keragaman aktivitas ekonomi ini menunjukkan bahwa masyarakat Desa Karangpari memiliki tingkat kesejahteraan yang cukup baik. Kondisi ekonomi yang stabil menjadi modal sosial yang memungkinkan pelaksanaan program pengabdian di bidang pendidikan berjalan lebih optimal.

Dalam aspek sosial budaya, masyarakat Desa Karangpari masih memegang erat tradisi Sunda. Seni gondeng dan seni ronggeng menjadi bagian penting dalam setiap perayaan maupun acara besar desa. Kegiatan seni keagamaan seperti hadroh, rebana, dan barzanji juga tumbuh subur, menunjukkan identitas masyarakat yang religius sekaligus berbudaya. Nilai-nilai lokal seperti kebersamaan, kesantunan, dan keterikatan terhadap tradisi menjadi fondasi penting dalam membangun karakter pelajar sehingga relevan dengan upaya pencegahan perilaku menyimpang, termasuk keterlibatan dalam judi online.

Latar belakang pendidikan di Desa Karangpari juga menunjukkan bahwa masyarakat sangat memperhatikan proses pembinaan generasi muda. Hampir setiap dusun memiliki lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal. Di antara lembaga pendidikan yang ada, kegiatan pengabdian lebih difokuskan pada empat sekolah formal, yaitu PAUD Dahlia, SDN 1 Karangpari, MIS Karangpari, dan MTs Karangpari, serta satu lembaga pendidikan nonformal, yaitu MDTA Al-Munawwaroh. Dari keseluruhan lembaga tersebut, MTs Karangpari menjadi pusat pelaksanaan program sosialisasi mengenai bahaya judi *online* karena lembaga ini menaungi peserta didik usia remaja yang rentan terhadap paparan aktivitas digital berisiko.

Dengan melihat kondisi objektif Desa Karangpari yang religius, berbudaya, dan memiliki struktur pendidikan yang cukup lengkap,

pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menjadi relevan dan penting. Lingkungan sosial yang masih menjaga nilai-nilai keagamaan dan tradisi lokal menjadi peluang besar untuk memperkuat pendidikan karakter bagi pelajar. Melalui sosialisasi edukasi mengenai bahaya judi *online* di MTs Karangpari, diharapkan para siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik sehingga mampu menghindari potensi penyimpangan yang dapat merusak masa depan mereka.

Permasalahan, Alternatif Pemecahan, serta Perencanaan Kegiatan dan Desain Program

Dalam proses observasi di Desa Karangpari, khususnya di lingkungan MTs Karangpari sebagai lokasi utama kegiatan pengabdian, muncul sejumlah permasalahan yang perlu ditangani dengan pendekatan edukatif. Salah satu persoalan yang mengemuka adalah maraknya isu judi *online* di Kabupaten Ciamis. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri karena pelajar berada pada usia yang rentan terhadap paparan aktivitas digital yang tidak sehat. Keadaan tersebut diperburuk dengan rendahnya kedisiplinan sebagian siswa dalam menggunakan gawai. Sekolah memang mengizinkan penggunaan gawai pada hari tertentu untuk kepentingan belajar, terutama untuk mengakses buku digital. Namun, kelonggaran ini membuka ruang bagi penyalahgunaan perangkat jika tidak diimbangi dengan pengawasan yang memadai. Sementara itu, jumlah tenaga pendidik yang terbatas di MTs Karangpari menyebabkan proses pemantauan terhadap perilaku digital siswa tidak dapat dilakukan secara maksimal. Kombinasi tiga faktor tersebut, yaitu isu eksternal, kedisiplinan penggunaan gawai, dan keterbatasan pengawasan, menciptakan urgensi untuk segera melakukan tindakan pencegahan.

Melihat persoalan tersebut, dibutuhkan langkah pemecahan masalah yang terencana, bertahap, dan relevan dengan kebutuhan sekolah. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah berkontribusi secara langsung di lembaga pendidikan sambil melakukan pemantauan terhadap perilaku siswa, khususnya yang mengarah pada indikasi keterlibatan dalam judi *online*. Kehadiran tim pengabdian di sekolah membuka peluang untuk mengamati dinamika siswa sehari-hari serta memahami pola penggunaan gawai yang berpotensi menimbulkan masalah. Selain observasi, pendekatan lain yang dinilai efektif ialah menyelenggarakan kegiatan sosialisasi edukasi. Melalui kegiatan ini, para pelajar dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang risiko, dampak moral, dan konsekuensi hukum dari praktik judi online. Edukasi tersebut diharapkan mampu memperkuat daya tahan siswa terhadap godaan aktivitas digital yang merugikan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan analisis kebutuhan, dirumuskan sebuah rencana kegiatan yang difokuskan pada bidang pendidikan, khususnya

penyuluhan mengenai bahaya judi online. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk sosialisasi edukasi dengan tema “Upaya Meningkatkan Pemahaman Pelajar Mengenai Bahayanya Judi Online.” Pemilihan tema tersebut mempertimbangkan situasi aktual yang tengah dihadapi masyarakat dan pelajar di Ciamis, di mana kasus judi online berkembang pesat dan dikhawatirkan dapat menarik minat pelajar. Dengan melibatkan MTs Karangpari sebagai sasaran utama, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah pencegahan dini agar siswa memiliki pengetahuan yang cukup untuk menolak ajakan maupun peluang yang berkaitan dengan judi online. Program sosialisasi ini tidak hanya bertujuan memberikan penjelasan teoretis, tetapi juga membangun kesadaran kritis siswa sebagai bagian dari upaya menjaga integritas moral dan masa depan generasi muda Desa Karangpari.

Sosialisasi Bahaya Judi *Online* sebagai Tindakan Preventif bagi Pelajar

Pelaksanaan program pengabdian di Desa Karangpari diwujudkan melalui kegiatan sosialisasi edukasi bertema “Upaya Meningkatkan Pemahaman terhadap Pelajar Mengenai Bahayanya Judi *Online*.” Kegiatan ini berlangsung pada Rabu, 21 Agustus 2024, pukul 08.00 bertempat di MTs Karangpari, yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai lokasi utama sasaran program. Sosialisasi ini menjadi bentuk konkret dari upaya pencegahan dini terhadap risiko judi *online* yang mulai menjangkau kalangan pelajar, sekaligus melanjutkan rangkaian analisis kebutuhan yang diperoleh pada tahap observasi.

Materi dalam kegiatan sosialisasi dirancang agar selaras dengan tema utama program, dengan mengangkat pembahasan mengenai judi *online* dari berbagai perspektif keilmuan. Pendekatan multidisipliner ini dipandang penting karena memberikan pemahaman yang lebih utuh kepada para siswa. Para narasumber, yang merupakan mahasiswa KKN dari beragam program studi, menyampaikan materi dari sudut pandang Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir, Pendidikan Agama Islam, Hukum Keluarga, serta Ekonomi Syariah. Perspektif tafsir memberikan pemahaman teologis dan etis mengenai larangan perjudian, sedangkan bidang Pendidikan Agama Islam memperkuat aspek pembinaan karakter. Kajian Hukum Keluarga menjelaskan bagaimana praktik judi dapat merusak tatanan kehidupan rumah tangga, sedangkan Ekonomi Syariah mengulas dampaknya terhadap perilaku konsumsi, risiko finansial, dan pelanggaran prinsip-prinsip muamalah yang sehat.

Kegiatan sosialisasi dibagi menjadi dua sesi utama, yaitu sesi pemaparan materi dan sesi diskusi interaktif. Pada sesi pertama, narasumber berupaya menyampaikan materi secara komunikatif dan menarik agar mudah dipahami oleh pelajar usia remaja. Penyampaian dilengkapi dengan media audio visual yang menampilkan ilustrasi dan contoh kasus yang relevan, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas.

Untuk menjaga antusiasme peserta, penyampaian materi diselingi dengan permainan ringan sebagai bentuk *ice breaking*, sehingga suasana kelas tetap kondusif dan pelajar tetap fokus.

Pada sesi diskusi, para siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Bagian ini menjadi ruang yang penting karena memungkinkan peserta mengekspresikan rasa ingin tahu sekaligus mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Interaksi tersebut memberikan gambaran tentang bagaimana pelajar menerima informasi terkait bahaya judi *online*, sekaligus membuka ruang klarifikasi terhadap isu-isu yang belum dipahami secara mendalam.

Melalui rangkaian kegiatan yang terstruktur dan pendekatan keilmuan yang beragam, sosialisasi ini menjadi langkah strategis dalam menanamkan pemahaman mengenai bahaya judi online. Kegiatan tersebut melengkapi usaha pencegahan yang sebelumnya telah dirancang berdasarkan kondisi objektif Desa Karangpari dan kebutuhan pendidikan di lingkungan MTs Karangpari, sehingga membentuk alur program pengabdian yang menyatu dan berkesinambungan.

Bahaya Judi *Online* Perspektif Interdisipliner

Bahaya judi *online* dapat dipahami secara lebih utuh melalui pendekatan interdisipliner yang memadukan kajian keagamaan, pendidikan, hukum, dan ekonomi syariah. Dari perspektif Ilmu al-Qur'an dan tafsir, perjudian digambarkan sebagai perbuatan yang mendatangkan dosa besar dan lebih banyak mudarat daripada manfaat. Surah Al-Baqarah ayat 219 menegaskan bahwa meskipun khamar dan judi memiliki sisi manfaat, dosa yang ditimbulkannya jauh lebih besar. Surah Al-Maidah ayat 90–91 memperkuat larangan tersebut dengan menyebut perjudian sebagai perbuatan keji yang menimbulkan permusuhan, menghalangi seseorang dari mengingat Allah Swt., dan merusak keteraturan hidup. Tafsir para ulama menjelaskan pula bahwa sifat adiktif judi membuat pelakunya terjebak dalam siklus kekalahan dan harapan palsu untuk menang. Dari pandangan hadis, setiap bentuk kemungkaran, termasuk judi *online*, wajib dicegah sesuai kemampuan, sehingga pendidikan agama menjadi sarana penting untuk membangun kesadaran moral sejak dini.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, judi *online* dipandang sebagai ancaman moral dan sosial yang merusak karakter generasi muda. Pendidikan Islam berfungsi membentuk kepribadian, etika, dan ketahanan spiritual, sebagaimana ditekankan oleh Al-Ghazali dan Ibnu Khaldun. Pendidikan tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang membuat individu mampu menolak perilaku destruktif. Penguatan pendidikan agama di sekolah, keterlibatan tokoh masyarakat, dan

kurikulum yang menekankan nilai moral menjadi strategi penting untuk meminimalkan keterlibatan pelajar dalam judi *online*.

Dari perspektif hukum keluarga, perjudian merupakan tindak pidana yang diatur secara tegas dalam peraturan perundang-undangan. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dan ketentuan KUHP menetapkan sanksi pidana bagi setiap orang yang terlibat dalam aktivitas perjudian, baik sebagai pelaku maupun pihak yang memfasilitasi. UU ITE juga menempatkan distribusi dan akses informasi bermuatan perjudian sebagai kejahatan yang diancam hukuman penjara hingga enam tahun dan denda hingga satu miliar rupiah. Secara sosial, praktik judi *online* dapat merusak stabilitas keluarga, menimbulkan beban ekonomi, dan memicu konflik domestik.

Dalam perspektif ekonomi syariah, judi *online* tergolong aktivitas yang bertentangan dengan prinsip keadilan, transparansi, dan kesejahteraan bersama. Judi mengandung unsur ketidakpastian ekstrem (*gharar*), potensi riba, serta perpindahan harta secara tidak adil dari satu pihak ke pihak lain. Aktivitas ini tidak menghasilkan nilai tambah ekonomi dan bahkan menimbulkan dampak sosial seperti hutang, kemiskinan, dan hilangnya produktivitas. Ekonomi syariah menekankan pentingnya kegiatan ekonomi produktif, perdagangan halal, dan investasi yang memberikan manfaat bagi masyarakat. Karena sifat judi yang merusak dan mengabaikan kemaslahatan umum, pencegahan dini menjadi sangat penting, termasuk melalui penguatan kegiatan ekonomi lokal. Upaya pengembangan UMKM, sebagaimana dilakukan dalam program pengabdian, menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekaligus mengurangi ketertarikan terhadap praktik judi *online*.

Kajian interdisipliner mengenai bahaya judi *online* tersebut menjadi landasan penting dalam kegiatan pengabdian ini karena mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada para pelajar. Melalui perpaduan perspektif keagamaan, pendidikan, hukum, dan ekonomi syariah, peserta tidak hanya mengetahui larangan dan dampak judi *online*, tetapi juga memahami alasan normatif, moral, sosial, serta ekonomis di balik bahaya praktik tersebut. Pendekatan ini membantu membangun kesadaran yang lebih utuh, sehingga pelajar memiliki bekal pengetahuan yang memadai untuk menolak godaan judi online dalam kehidupan sehari-hari.

Evaluasi, Kelemahan, dan Tindak Lanjut Program

Pelaksanaan sosialisasi mengenai bahaya judi *online* di MTs Karangpari menunjukkan ketercapaian yang cukup baik, terutama terlihat dari keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Penjelasan yang disampaikan dari berbagai bidang keilmuan memberi ruang bagi para pelajar untuk memahami isu judi online secara lebih luas dan tidak sebatas pada larangan moral semata. Meski demikian, efektivitas kegiatan tidak

sepenuhnya optimal. Waktu yang tersedia relatif singkat sehingga beberapa bagian materi hanya dapat disampaikan secara garis besar. Keterbatasan ini menjadikan hasil kegiatan belum sepenuhnya menggambarkan potensi maksimal dari pendekatan interdisipliner yang telah dirancang.

Hasil evaluasi juga menunjukkan sejumlah kelemahan yang perlu mendapat perhatian. Kegiatan sosialisasi masih berlangsung dalam ruang lingkup yang terbatas karena hanya melibatkan tenaga pendidik dan pelajar dari MTs Karangpari, sehingga jangkauan dampaknya belum meluas ke lembaga pendidikan lain di Desa Karangpari. Selain itu, durasi yang singkat membuat pendalaman materi belum dapat dilakukan secara menyeluruh. Persiapan kegiatan pun memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang cukup besar, sehingga memberikan tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya.

Untuk menjaga keberlanjutan program, diperlukan tindak lanjut yang terencana. Refleksi menyeluruh atas pelaksanaan kegiatan menjadi langkah awal agar kelebihan dapat diperkuat dan kekurangan dapat diperbaiki. Pengembangan program lanjutan juga dibutuhkan untuk melihat sejauh mana sosialisasi ini memberikan perubahan nyata dalam pola pikir dan perilaku pelajar. Dengan perbaikan pada aspek perencanaan maupun metode penyampaian, kegiatan serupa diharapkan dapat diselenggarakan kembali dengan kualitas yang lebih baik dan berpotensi menjadi agenda rutin pendidikan di lingkungan MTs Karangpari serta lembaga lainnya.

PENUTUP

Judi online, yang beroperasi melalui jaringan internet dengan uang sebagai taruhannya, kini hadir dalam berbagai bentuk permainan seperti poker, slot, togel, kasino, hingga taruhan olahraga. Perkembangan teknologi membuat praktik ini semakin mudah dijangkau, termasuk oleh kalangan pelajar yang sehari-hari akrab dengan penggunaan gawai. Kemudahan akses inilah yang kerap menimbulkan anggapan keliru bahwa judi online hanyalah hiburan biasa atau peluang memperoleh keuntungan cepat. Situasi tersebut mendorong tim pengabdian untuk menyelenggarakan sosialisasi edukasi bertema “Upaya Meningkatkan Pemahaman terhadap Pelajar Mengenai Bahayanya Judi Online”, terutama karena penggunaan gadget di lingkungan sekolah sesekali memang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, para pelajar mendapatkan penjelasan yang lebih utuh mengenai risiko dan dampak judi online dari berbagai sudut pandang keilmuan. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa sosialisasi ini berperan dalam memperluas pemahaman mereka serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjauhi praktik judi online dalam kehidupan sehari-hari.

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), 13–22.
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi bahaya judi online kepada remaja. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1–4.
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya judi online di kalangan anak muda dalam perspektif hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 4(117), 171–185.
- Habibullah, N. (2024). Strategi pendidikan Islam dalam menangani judi online di Provinsi Jambi. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 1–23.
- Harefa, B., et al. (2023). Edukasi sadar hukum mengenai judi online kepada siswa SMA Negeri 66 Jakarta. *Kalandra: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(6), 232–242.
- Hilyatin, D. L. (2021). Larangan maisir dalam Al-Qur'an dan relevansinya dengan perekonomian. *Maghza: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 6(1), 16–29.
- Ihsanudin, R., Dewi, D., & Adriansyah, M. (2023). Maraknya judi online di kalangan remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 73–87.
- Kadafi, R. (2023). Al-maisir dalam Al-Qur'an: Studi analisis makna QS. Al-Ma'idah: 90. *The Ushuluddin International Student Conference (UInScof)*, 1(1), 337.
- Nurisman, E., et al. (2023). Edukasi anti perjudian online di kalangan siswa SMA Batam. *Sang Sewagati Journal*, 1(2), 55–66.
- Pramono, Y. H. (2024). Penerapan komunikasi krisis bahaya laten judi online pada sektor. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora (AJSH)*, 4(2), 664–671.
- Putri, E. S. E., & Assyifa, Z. (2024). Analisis syariah terhadap praktik trading forex online: Identifikasi masalah dan solusi. *Journal of Economic*,

Khidmat

e-ISSN 2807-9027

Vol. 5, No. 1, 2025

Management, Business, Accounting Sustainability (JOEMBAS), 1(2), 18–23.

Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71.

Sitanggang, C., et al. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.