

PENYULUHAN HUKUM: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DALAM KESADARAN HUKUM SISWA SMA NEGERI 1 BALEENDAH TENTANG AKIBAT HUKUM JUDI ONLINE

Haswar Widjanarto¹, Aldy Subianto Nitipradja²
Fakultas Hukum, Universitas Pasundan^{1,2}
e-mail: haswarw@gmail.com

ABSTRAK

Eskalasi fenomena judi online di kalangan pelajar yang terakselerasi oleh kemajuan teknologi informasi menjadi latar belakang urgensi penelitian ini. Studi ini berfokus pada penilaian tingkat kesadaran hukum siswa terhadap konsekuensi yuridis perjudian daring, baik dari perspektif pidana, perdata, maupun administratif. Dilaksanakan melalui penyuluhan hukum interaktif pada 14 Mei 2025 terhadap 30 siswa, metode yang diterapkan meliputi studi kasus, diskusi terarah, dan berpikir kritis. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman responden mengenai implikasi hukum, di mana judi online secara tegas melanggar Pasal 303 KUHP serta UU ITE, sekaligus memicu potensi sengketa perdata dan sanksi administratif berupa pemblokiran akses serta pengawasan transaksi keuangan. Selain risiko hukum, teridentifikasi pula dampak destruktif pada aspek sosial-ekonomi, termasuk kerugian finansial keluarga, peningkatan kriminalitas, hingga gangguan kesehatan mental. Simpulan utama menegaskan bahwa upaya pemberantasan judi online memerlukan pendekatan multidisipliner yang tidak hanya mengandalkan penegakan hukum, tetapi juga integrasi literasi digital dan kolaborasi sinergis antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk memproteksi generasi muda dari degradasi moral dan hukum.

Kata kunci: *judi online, kesadaran hukum, siswa, dampak sosial, hukum pidana, hukum perdata, sanksi administratif.*

ABSTRACT

The escalation of the online gambling phenomenon among students, accelerated by advances in information technology, underscores the urgency of this research. This study focuses on assessing students' level of legal awareness regarding the legal consequences of online gambling, from a criminal, civil, and administrative perspective. Conducted through interactive legal counseling on May 14, 2025, with 30 students, the methods employed included case studies, focused discussions, and critical thinking. The research findings demonstrate a significant increase in respondents' understanding of the legal implications. Online gambling clearly violates Article 303 of the Criminal Code and the Electronic Information and Transactions Law, while also triggering potential civil disputes and administrative sanctions in the form of access blocking and financial transaction monitoring. In addition to legal risks, destructive socio-economic impacts were also identified, including financial loss to families, increased crime, and mental health disorders. The main conclusion emphasizes that efforts to eradicate online gambling require a multidisciplinary approach that relies not only on law enforcement but also on the integration of digital literacy and synergistic collaboration between the government, schools, and the community to protect the younger generation from moral and legal degradation.

Keywords: *online gambling, legal awareness, students, social impact, criminal law, civil law, administrative sanctions.*

PENDAHULUAN

Fenomena *judi online* telah berkembang dengan sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang eksponensial, serta meningkatnya akses masyarakat yang semakin mudah terhadap *platform digital*. Kondisi ini memungkinkan praktik perjudian dilakukan secara daring tanpa hambatan fisik yang berarti. Dalam konteks sosial yang lebih luas, keberadaan *judi online* menjadi masalah yang sangat kompleks dan multidimensi karena melibatkan aspek budaya, ekonomi, dan moral masyarakat Indonesia. Hal ini menjadi semakin sensitif mengingat mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam, yang memiliki larangan teologis yang sangat tegas dan keras terhadap segala bentuk perjudian. Selain itu, kecanggihan teknologi *digital* yang terus berkembang justru mempermudah penyelenggaraan dan akses terhadap situs-situs *judi online*, sehingga menimbulkan tantangan berat bagi aparat penegak hukum dalam melakukan pengawasan, pemblokiran, dan penindakan secara efektif. Sejalan dengan pandangan ini, *judi online* didefinisikan sebagai bentuk perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet dan kini telah bertransformasi menjadi fenomena global yang meresahkan banyak pihak karena sifatnya yang lintas batas (Dawam, 2024; Rif'ah, 2022).

Perkembangan teknologi *digital* di era modern ini sejatinya memberikan kemudahan yang luar biasa dalam berbagai sektor kehidupan, mulai dari komunikasi, pendidikan, ekonomi, hingga sarana hiburan. Namun, ironisnya, di balik segala manfaat positif tersebut, muncul tantangan baru yang serius berupa penyalahgunaan teknologi, di mana salah satu manifestasi terburuknya adalah praktik *judi online*. Aktivitas ilegal ini melibatkan penggunaan media elektronik seperti komputer, telepon genggam (*smartphone*), atau *platform* internet lainnya dengan tujuan utama memperoleh keuntungan finansial secara instan. Kemudahan akses internet yang semakin murah, variasi metode pembayaran *digital* yang praktis, serta promosi yang dilakukan secara masif dan agresif melalui media sosial, menjadi faktor pendorong pesatnya perkembangan praktik ini. Situasi ini menjadi sangat mengkhawatirkan ketika masuk ke kalangan pelajar sekolah menengah yang secara psikologis masih rentan terhadap pengaruh lingkungan, memiliki kontrol diri yang belum stabil, dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Peningkatan aktivitas *judi online* di kalangan kelompok usia muda ini terbukti menimbulkan dampak negatif yang destruktif, seperti kecanduan akut, kerugian finansial, dan masalah sosial (Pigome, 2024).

Secara teknis, *judi online* mencakup segala bentuk taruhan yang dilakukan melalui situs *web* atau aplikasi khusus yang menawarkan berbagai jenis permainan, seperti poker, *roulette*, hingga taruhan olahraga (*sports betting*) secara daring. Berbeda secara signifikan dari perjudian konvensional yang membutuhkan kehadiran fisik di tempat tertentu, *judi online* dilakukan tanpa batasan geografis dan waktu, serta memanfaatkan kecanggihan teknologi *digital* untuk operasionalnya selama 24 jam penuh. Karakteristik yang "tanpa wajah" dan mudah diakses ini membuatnya jauh lebih berbahaya dan sulit dideteksi oleh lingkungan sosial terdekat. Indikasi peningkatan kasus ini diperkuat oleh berbagai data empiris dan perhatian publik yang meluas, menunjukkan adanya kerentanan sosial-ekonomi di tengah masyarakat. Kelompok yang paling terdampak adalah kalangan muda, yang berisiko tinggi mengalami kecanduan parah dan kerugian finansial yang dapat menghancurkan masa depan mereka sebelum waktunya (Juhara et al., 2025). Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai mekanisme jeratan *judi online* ini menjadi krusial untuk merumuskan strategi pencegahan yang tepat.

Kesenjangan antara idealisme perilaku pelajar dan realitas di lapangan terlihat jelas dari hasil observasi awal di lingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA). Ditemukan fakta bahwa sebagian siswa pernah terpapar, bahkan terlibat dalam situs atau aplikasi permainan daring yang mengandung unsur taruhan. Masalah mendasarnya adalah sebagian besar dari mereka menganggap aktivitas tersebut hanyalah hiburan biasa atau *game* semata, tanpa memahami

konsekuensi hukum berat yang mengintainya. Hal ini mengindikasikan rendahnya tingkat kesadaran hukum di kalangan pelajar terhadap tindak pidana *judi online*. Rendahnya kesadaran ini dipengaruhi oleh beberapa faktor dominan, yaitu kurangnya pemahaman terhadap hukum positif di Indonesia, terutama terkait tindak pidana di dunia maya (*cybercrime*), serta minimnya edukasi hukum yang spesifik di sekolah mengenai kejahatan *digital*. Selain itu, kemudahan akses teknologi dan media sosial tanpa pengawasan ketat dari orang tua maupun pihak sekolah, ditambah dengan persepsi keliru bahwa perjudian daring tidak berbahaya karena dilakukan secara virtual, semakin memperparah situasi ini.

Padahal, secara perspektif hukum pidana, *judi online* merupakan perbuatan melawan hukum yang memiliki konsekuensi serius. Tindakan ini diatur secara tegas dalam Pasal 303 KUHP dan diperkuat dengan ketentuan khusus dalam Pasal 27 ayat (2) *jo*. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Keterlibatan pelajar dalam aktivitas ini, baik peran mereka sebagai pemain aktif maupun sebagai pihak yang turut serta menyebarkan tautan (*link*) perjudian, memiliki konsekuensi hukum yang nyata dan dapat berujung pada pidana penjara. Selain ancaman sanksi hukum, praktik *judi online* juga menimbulkan dampak sosial dan psikologis yang sangat serius bagi perkembangan remaja. Dampak tersebut meliputi penurunan konsentrasi belajar yang drastis, tingkat stres dan kecemasan yang tinggi akibat utang atau kekalahan, perilaku menyimpang untuk mendapatkan uang taruhan, hingga kerusakan karakter jangka panjang yang sulit diperbaiki.

Oleh karena itu, pendidikan hukum bagi pelajar menjadi instrumen yang sangat penting dan mendesak untuk menanamkan kesadaran hukum dan moral sejak dini. Kesadaran hukum dalam konteks ini tidak hanya dimaknai sebatas pengetahuan kognitif tentang aturan perundang-undangan semata, tetapi juga mencakup kemampuan afektif untuk menilai perilaku berdasarkan prinsip keadilan, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap norma sosial yang berlaku. Pelajar perlu dibekali dengan *literasi digital* dan hukum yang memadai agar mampu membentengi diri dari godaan kejahatan siber. Dengan memahami batasan hukum dan norma, diharapkan siswa dapat menggunakan teknologi informasi secara bijak, produktif, dan bertanggung jawab. Penanaman nilai-nilai ini harus dilakukan melalui pendekatan yang relevan dengan dunia remaja, sehingga hukum tidak dipandang sebagai instrumen penekan, melainkan sebagai panduan etika dalam berinteraksi di ruang *digital* yang semakin bebas dan tanpa batas.

Sebagai respons terhadap permasalahan mendesak tersebut, kegiatan penyuluhan hukum ini hadir sebagai wujud implementasi nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa bertindak sebagai agen perubahan (*agent of change*) yang menerapkan ilmu hukum secara langsung dalam kehidupan sosial, sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi dalam membangun masyarakat yang sadar hukum. SMA Negeri 1 Baleendah dipilih secara strategis sebagai lokasi kegiatan karena statusnya sebagai sekolah unggulan di Kabupaten Bandung dengan populasi siswa yang besar dan tingkat penggunaan internet yang tinggi. Karakteristik demografis dan teknologis ini membuat penyuluhan hukum menjadi sangat relevan dan strategis untuk meningkatkan *literasi hukum digital*. Tujuan akhirnya adalah membentuk komunitas pelajar yang sadar hukum, yang mampu menolak segala bentuk *judi online*, serta menjadi teladan bagi lingkungan sekitarnya dalam pemanfaatan teknologi yang positif dan beretika.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan edukatif dan interaktif yang dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2025 di SMA Negeri 1

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Baleendah. Kegiatan ini menargetkan 30 siswa sebagai peserta utama dengan tujuan membangun kesadaran hukum mengenai konsekuensi pidana dari praktik judi online yang kian marak. Untuk memastikan materi hukum yang kompleks dapat diterima dengan baik oleh kalangan pelajar, tim pelaksana menerapkan strategi pembelajaran variatif yang diawali dengan sesi *ice breaking*. Pendekatan ini berfungsi untuk mencairkan suasana dan membangun hubungan positif antara narasumber dan peserta, sehingga tercipta lingkungan belajar yang santai namun fokus. Selain itu, penyampaian materi inti didukung oleh penggunaan teknologi media visual berupa presentasi PowerPoint dan proyektor. Strategi visualisasi ini bertujuan untuk menyederhanakan konsep-konsep hukum yang bersifat abstrak, seperti sanksi pidana dan regulasi digital, menjadi sajian informasi berupa diagram dan ilustrasi yang lebih mudah dipahami dan dicerna oleh para siswa secara efektif.

Inti dari kegiatan penyuluhan ini menerapkan metode pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan kognitif siswa secara mendalam melalui tiga strategi utama, yaitu studi kasus, berpikir kritis, dan diskusi terbimbing. Dalam metode *Case Study*, fasilitator menyajikan contoh kasus nyata terkait jerat hukum judi online yang relevan dengan dunia pelajar, kemudian menganalisisnya berdasarkan ketentuan Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pendekatan ini menjembatani kesenjangan antara teori hukum normatif dengan realitas sosial yang dihadapi siswa. Selanjutnya, metode *Critical Thinking* diterapkan dengan memberikan pertanyaan pemantik untuk melatih siswa menganalisis dampak sosial dan merumuskan langkah pencegahan secara mandiri. Rangkaian proses edukasi ini diakhiri dengan metode *Guided Discussion*, di mana fasilitator mengarahkan dialog interaktif untuk menyatukan pemahaman seluruh peserta. Tujuannya adalah menanamkan rasa tanggung jawab kolektif dan personal dalam menolak segala bentuk praktik perjudian daring di lingkungan sekolah maupun masyarakat luas.

Tahap akhir dari metode pelaksanaan ini adalah proses evaluasi komprehensif untuk mengukur efektivitas kegiatan penyuluhan yang telah dilakukan. Instrumen evaluasi yang digunakan mencakup pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai keberhasilan program. Secara kuantitatif, tim pelaksana menyebarkan kuesioner *pre-test* sebelum materi diberikan dan *post-test* setelah kegiatan berakhir. Perbandingan hasil kedua tes ini digunakan untuk menilai indikator perubahan pemahaman hukum dan kesadaran moral siswa secara objektif. Selain itu, evaluasi proses dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, guna melihat tingkat keterlibatan aktif mereka dalam diskusi dan analisis kasus. Sesi tanya jawab interaktif juga menjadi indikator kualitatif untuk memastikan tidak ada miskonsepsi terkait materi hukum yang disampaikan. Hasil dari seluruh instrumen evaluasi ini kemudian dianalisis untuk menyimpulkan efektivitas metode yang diterapkan serta menjadi dasar rekomendasi bagi kegiatan penyuluhan hukum serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penyuluhan hukum mengenai “Pengabdian kepada Masyarakat dalam Kesadaran Hukum Siswa terhadap Akibat Hukum Judi Online” dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2025 di SMA Negeri 1 Baleendah, Kabupaten Bandung. Peserta berjumlah 30 siswa kelas XI. Kegiatan ini dirancang secara interaktif dan partisipatif, sehingga menciptakan suasana antusias di mana para siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengalaman terkait praktik judi online. Sebelum penyuluhan dimulai, siswa diberikan kuesioner pra-penyuluhan (*pre-test*) untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mereka mengenai hukum dan dampak judi online.

Setelah kegiatan berakhir, kuesioner pasca-penyuluhan (post-test) diberikan untuk menilai peningkatan kesadaran hukum siswa.

1. Hasil Kuesioner Pra dan Pasca Penyuluhan

Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan yang mengukur empat indikator utama kesadaran hukum:

1. Pengetahuan tentang dasar hukum judi online (KUHP dan UU ITE).
2. Pemahaman terhadap bentuk dan dampak judi online.
3. Kesadaran terhadap konsekuensi hukum dan sosial.
4. Sikap preventif terhadap praktik judi online.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kuesioner

No	Indikator Kesadaran Hukum	Pra-Penyuluhan (%)	Pasca-Penyuluhan (%)	Kenaikan (%)
1	Mengetahui bahwa judi online merupakan tindak pidana	33	93	+60
2	Mengetahui dasar hukum (Pasal 303 KUHP & UU ITE)	27	87	+60
3	Memahami dampak sosial dan ekonomi dari judi online	40	90	+50
4	Menyadari konsekuensi pidana bagi pelaku/pemain	30	83	+53
5	Dapat membedakan permainan daring legal dan ilegal	37	80	+43
6	Memiliki sikap menolak ajakan bermain judi daring	50	93	+43
7	Mengetahui tanggung jawab hukum penyebar konten judi	23	87	+64
8	Menyadari pentingnya melapor praktik judi daring	33	77	+44
9	Berkomitmen mengedukasi teman sebaya tentang bahaya judi online	27	73	+46
10	Mengetahui lembaga yang berwenang menangani pelanggaran ITE	30	83	+53
Rata-rata Total		33%	85%	+52%

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 1 mengenai rekapitulasi hasil kuesioner, terlihat adanya lonjakan signifikan terhadap kesadaran hukum peserta terkait bahaya dan aspek legalitas judi online setelah mengikuti kegiatan penyuluhan. Secara keseluruhan, rata-rata tingkat pemahaman peserta meningkat drastis dari angka awal 33% pada tahap pra-penyuluhan menjadi 85% pada tahap pasca-penyuluhan, yang mencerminkan kenaikan total rata-rata sebesar 52%. Peningkatan paling tajam tercatat pada indikator pengetahuan mengenai tanggung jawab hukum bagi penyebar konten judi, yang naik sebesar 64% dari posisi awal terendah 23% menjadi 87%. Selain itu, pemahaman mendasar bahwa judi online merupakan tindak pidana murni serta sikap tegas menolak ajakan bermain mencapai persentase tertinggi pasca-

penyuluhan yakni 93%. Kenaikan substansial juga terlihat pada pemahaman konsekuensi pidana dan wawasan mengenai lembaga berwenang yang masing-masing naik 53%. Data kuantitatif ini secara jelas mengindikasikan bahwa metode penyuluhan yang diterapkan berhasil secara efektif dalam merekonstruksi pemahaman serta meningkatkan literasi hukum peserta, khususnya terkait jerat hukum UU ITE dan Pasal 303 KUHP.

Pembahasan

Analisis terhadap data kuantitatif menunjukkan bahwa intervensi penyuluhan hukum yang diterapkan di SMA Negeri 1 Baleendah memberikan dampak signifikan terhadap rekonstruksi pemahaman siswa mengenai legalitas dan bahaya judi *online*. Lonjakan rata-rata skor kesadaran hukum dari 33% menjadi 85% mengindikasikan bahwa metode interaktif dan partisipatif terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan literasi hukum digital di kalangan remaja. Peningkatan drastis pada indikator tanggung jawab hukum penyebar konten, yang naik sebesar 64%, menandakan keberhasilan program dalam meluruskan miskonsepsi bahwa keterlibatan pasif atau sekadar menyebarkan tautan tidak memiliki konsekuensi pidana. Temuan ini menegaskan bahwa edukasi hukum yang menyentuh aspek kognitif dan afektif mampu mengubah paradigma siswa, dari yang sebelumnya menganggap judi daring sebagai permainan biasa menjadi sebuah tindak pidana serius. Kesiapan siswa yang mencapai 93% dalam menolak ajakan berjudi mencerminkan terbentuknya benteng preventif internal yang vital di tengah masifnya promosi perjudian di media sosial.

Ditinjau dari perspektif hukum pidana, pemahaman mendalam mengenai unsur-unsur delik dalam Pasal 303 KUHP dan UU ITE menjadi kunci utama dalam upaya pencegahan. Penelitian menegaskan bahwa judi *online* memenuhi unsur permainan untung-untungan yang dilarang negara, di mana Pasal 303 KUHP secara tegas mengatur ancaman pidana bagi siapa saja yang terlibat tanpa izin (Amalia et al., 2025). Selain itu, urgensi pemahaman terhadap UU ITE sangat krusial mengingat modus operandi perjudian kini telah bertransformasi ke ranah digital yang melintasi batas yurisdiksi. Analisis terhadap regulasi menunjukkan bahwa unsur utama tindak pidana ini meliputi ilegalitas, pelaku, objek, dan akibat hukum yang timbul, yang semuanya terakomodasi dalam kerangka hukum nasional (Juhara et al., 2025). Kesadaran siswa akan ancaman pidana penjara dan denda yang berat diharapkan menjadi faktor penekan (*deterrent effect*) yang efektif untuk meminimalisir keterlibatan mereka dalam ekosistem perjudian digital.

Meskipun instrumen pidana tersedia, penegakan hukum terhadap judi *online* menghadapi tantangan kompleks terkait yurisdiksi dan teknologi. Secara nasional, regulasi seperti KUHP dan UU ITE memang telah melarang praktik ini dengan sanksi tegas (Joroh et al., 2025). Namun, sifat internet yang *borderless* memungkinkan operator judi beroperasi dari luar negeri, menyulitkan penindakan fisik. Di sinilah peran hukum administratif menjadi vital sebagai instrumen pencegahan melalui pemblokiran akses dan pengawasan transaksi keuangan. Kebijakan ini merupakan bagian dari mekanisme *Anti-Money Laundering* (AML) dan *Combating the Financing of Terrorism* (CFT) untuk mencegah pencucian uang hasil perjudian (Wang, 2024). Sinergi antara pendekatan pidana yang bersifat represif dan administratif yang bersifat preventif mutlak diperlukan untuk memutus rantai pasokan dan permintaan dalam industri perjudian ilegal yang menargetkan generasi muda.

Selain aspek pidana dan administratif, perspektif hukum perdata menyoroti ketidakabsahan hubungan hukum antara bandar dan pemain. Perjanjian dalam perjudian dianggap batal demi hukum karena melanggar syarat *causa* yang halal, sehingga pemain yang dirugikan sering kali tidak memiliki perlindungan hukum yang memadai untuk menuntut pengembalian dana secara individual. Namun, terdapat celah hukum melalui mekanisme gugatan perwakilan atau *class action* yang dapat diajukan untuk melindungi kepentingan

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

kollektif masyarakat yang terdampak (Rif'ah, 2022; (Alhayyan et al., 2022; Anggriawan & Susila, 2023; Umar et al., 2023). Langkah ini penting untuk memberikan efek jera finansial kepada penyelenggara. Selain itu, penguatan regulasi juga harus menysasar aspek promosi, seperti penegasan larangan iklan judi *online* di media digital beserta sanksi tegas bagi *platform* yang memfasilitasi penyebarannya (Hörnle et al., 2019; Anggoro & Santoso, 2025; Aonso-Diego et al., 2024; Pradika, 2024). Hal ini penting untuk membersihkan ruang digital dari paparan konten yang menjebak pelajar.

Implikasi sosial dan ekonomi dari fenomena ini terbukti sangat destruktif bagi ketahanan keluarga dan masyarakat. Praktik judi *online* tidak hanya berdampak pada pelaku, tetapi menciptakan efek domino yang merusak struktur sosial. Secara ekonomi, keluarga sering menjadi korban utama akibat keretakan rumah tangga, perceraian, dan kekerasan domestik yang dipicu oleh krisis finansial akibat kecanduan judi (Permana et al., 2025; (gomu et al., 2024; Karli et al., 2023; Kurniawati & Yunanto, 2022). Di kalangan siswa, kerugian finansial sering kali memicu perilaku kriminalitas ringan seperti pencurian atau penipuan demi mendapatkan modal taruhan. Hal ini menunjukkan bahwa judi *online* merupakan katalisator bagi masalah sosial yang lebih luas, menggerus nilai-nilai kejujuran dan kerja keras, serta menggantikannya dengan mentalitas instan yang merugikan pembangunan karakter bangsa dalam jangka panjang.

Dampak negatif tersebut diperparah dengan konsekuensi psikologis dan akademik yang serius pada pelajar. Keterlibatan remaja dalam perjudian digital berkorelasi positif dengan penurunan performa akademik dan peningkatan perilaku menyimpang sosial (Anam et al., 2024; (Purnamasari et al., 2025; Sembiring et al., 2025)). Siswa yang terjatir dalam siklus perjudian cenderung mengalami gangguan konsentrasi, penurunan motivasi belajar, dan ketidakhadiran di sekolah. Lebih dalam lagi, siswa yang aktif berjudi menunjukkan gejala kecanduan digital yang parah, berupa hilangnya kendali waktu dan penurunan empati sosial (Nadha & Syafaq, 2025; Darmawan & Wilani, 2025; Li et al., 2024). Mekanisme *reward and punishment* dalam permainan judi memanipulasi sistem dopamin otak, menciptakan ketergantungan psikologis yang sulit diputus tanpa intervensi profesional. Kondisi ini sering kali berujung pada isolasi sosial, depresi, dan gangguan kecemasan yang menghambat perkembangan emosional remaja.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengimplikasikan perlunya integrasi kurikulum literasi hukum digital di sekolah untuk membentengi siswa dari ancaman siber. Sekolah tidak bisa berjalan sendiri, melainkan harus bersinergi dengan orang tua dan penegak hukum dalam pengawasan aktivitas digital siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah, sehingga generalisasi temuan harus dilakukan dengan hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jangkauan demografis dan mengeksplorasi efektivitas metode pendampingan sebaya dalam menanggulangi kecanduan judi. Pencegahan judi *online* memerlukan pendekatan holistik yang menyentuh aspek hukum, psikologis, dan sosial untuk menyelamatkan generasi penerus dari degradasi moral dan mental.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa intervensi penyuluhan hukum di SMA Negeri 1 Baleendah terbukti sangat efektif dalam merekonstruksi pemahaman siswa mengenai ilegalitas *judi online*. Data kuantitatif menunjukkan lonjakan kesadaran hukum yang signifikan, di mana siswa kini memahami bahwa keterlibatan dalam ekosistem perjudian, termasuk sekadar menyebarkan tautan, memiliki konsekuensi pidana serius di bawah Pasal 303 KUHP dan UU ITE. Pergeseran paradigma ini krusial untuk meruntuhkan miskonsepsi yang menganggap perjudian digital sebagai permainan biasa, sekaligus membangun benteng internal siswa

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

terhadap promosi masif di media sosial. Secara yuridis, studi ini menegaskan bahwa penegakan hukum tidak bisa hanya mengandalkan instrumen pidana yang bersifat represif, tetapi harus bersinergi dengan hukum administratif untuk mengatasi tantangan yurisdiksi internet yang *borderless*. Mekanisme pemblokiran akses dan pengawasan transaksi keuangan melalui skema *Anti-Money Laundering* menjadi instrumen vital untuk memutus rantai suplai perjudian. Dengan demikian, kombinasi antara literasi hukum yang kuat dan regulasi yang ketat diharapkan mampu menciptakan *deterrent effect* yang optimal untuk melindungi generasi muda dari jeratan pidana siber.

Di sisi lain, analisis dampak multidimensi mengungkap bahwa *judi online* bertindak sebagai katalisator kerusakan sosial dan psikologis yang parah. Secara perdata, transaksi perjudian dianggap batal demi hukum karena melanggar syarat *causa* yang halal, menempatkan pemain pada posisi rentan tanpa perlindungan legal. Fenomena ini memicu efek domino berupa kecanduan digital yang memanipulasi sistem *reward and punishment* otak, mengakibatkan penurunan performa akademik serta degradasi karakter berupa mentalitas instan. Mengingat keterbatasan penelitian ini yang hanya berfokus pada satu sekolah, saran untuk penelitian kedepannya adalah memperluas jangkauan demografis ke berbagai strata sosial dan wilayah untuk menguji generalisasi temuan. Peneliti selanjutnya juga direkomendasikan untuk mengeksplorasi efektivitas metode pendampingan sebaya atau *peer group counseling* dalam rehabilitasi kecanduan, serta mengkaji potensi mekanisme gugatan *class action* sebagai strategi penegakan hukum perdata. Selain itu, integrasi kurikulum literasi hukum digital secara formal di sekolah perlu diteliti lebih lanjut efektivitasnya dalam membentuk ketahanan siswa menghadapi kejahatan siber secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhayyan, R., et al. (2022). Pertanggungjawaban perdata dalam penegakan hukum lingkungan di Desa Marindal II Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 1122. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2976>
- Amalia, M., et al. (2025). *Kitab undang-undang hukum pidana tahun 2023*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anam, M. C., et al. (2024). Peningkatan literasi digital melalui sosialisasi hukum pencegahan tindak pidana judi online di kalangan pelajar di SMK PSM 2 Takeran Kabupaten Magetan. *Jurnal Daya-Mas*.
- Anggoro, T. C., & Santoso, B. B. (2025). Politik kriminal integratif dalam penanggulangan perjudian online di Indonesia. *JURNAL USM LAW REVIEW*, 8(3), 1643. <https://doi.org/10.26623/julr.v8i3.12541>
- Anggriawan, R., & Susila, M. E. (2023). Corporate investment fraud. *Law and Justice*, 8(2), 226. <https://doi.org/10.23917/laj.v8i2.2885>
- Aonso-Diego, G., et al. (2024). Impact of Spanish gambling regulations on online gambling behavior and marketing strategies. *Research Square*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-4742141/v1>
- Darmawan, M. A., & Wilani, N. M. A. (2025). Mengungkap dampak game online terhadap perilaku dan motivasi belajar anak: A literature review. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 4(4), 617. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v4i4.4291>
- Dawam, A. (2024). *Peran pendidikan Islam dalam mengurangi perilaku judi online*. PT Publica Indonesia Utama.

- Hörnle, J., et al. (2019). Regulating online advertising for gambling – once the genie is out of the bottle *Information & Communications Technology Law*, 28, 311–334.
- Igomu, A., et al. (2024). Online gambling: A tantalizing game with risks that drain fortunes and futures. *Sinergi International Journal of Law*.
- Joroh, K. K., et al. (2025). Tinjauan hukum terhadap pelaku tindak pidana promosi situs judi online melalui media sosial. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*.
- Juhara, N. F., et al. (2025). Efektivitas penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia: Analisis yuridis dan sosiologis. *Journal of Contemporary Law Studies*.
- Karli, K., et al. (2023). Penyuluhan pengabdian hukum dalam mengatasi dampak negatif judi online terhadap kesejahteraan buruh. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(2), 86. <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i2.1266>
- Kurniawati, H., & Yunanto, Y. (2022). Perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan data pribadi debitur dalam aktivitas pinjaman online. *Jurnal Ius Constituendum*, 7(1), 102. <https://doi.org/10.26623/jic.v7i1.4290>
- Li, L., et al. (2024). How autonomy support environment influences student online game addiction: The mediating roles of academic motivation and academic perseverance. *International Journal of Mental Health Promotion*, 26(10), 777. <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.056988>
- Nadha, A. Q., & Syafaq, H. (2025). Impact of online gambling on domestic violence from the perspective of Islamic criminal law. *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum*.
- Permana, D. Y., et al. (2025). Rocking the boat: Loot boxes in online digital games, the regulatory challenge, and the EU's unfair commercial practices directive. *Journal of Contemporary Law Studies*, 28, 561–592.
- Pigome, J. (2024). *Membongkar rahasia judi online: Keuntungan, kerugian, dan dampaknya terhadap masyarakat Indonesia*. Nas Media Pustaka.
- Pradika, M. F. (2024). Study of online gambling promotion policy in Indonesia, Pakistan, and USA. *ETTISAL: Journal of Communication*, 9(1). <https://doi.org/10.21111/ejoc.v9i1.11506>
- Purnamasari, D., et al. (2025). Peran guru pendidikan Pancasila dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa kelas VII MTs Nurul Huda Masaran Banyuwates Sampang. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1194. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.7034>
- Rif'ah, D. (2022). Jual beli akun game online dalam perspektif maqashid asy-syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:252302535>
- Sembiring, M., et al. (2025). Penguatan kontrol diri siswa melalui pembelajaran pendidikan agama Katolik. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1314. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6640>
- Umar, J., et al. (2023). The dispute settlement for consumer protection by the consumer dispute settlement agency in legal assurance perspective. *Jurnal Pembaharuan Hukum*, 10(1), 64. <https://doi.org/10.26532/jph.v10i1.30562>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.
- Wang, Y. (2024). On the criminal law regulation of property infringement in online recruitment. *Dispute Settlement*.