

Edukasi Hukum Bahaya Judi Online bagi Generasi Emas di Kalangan Siswa SMAN 2 Bambang Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat

Dyulius Thomas Bilo^{*1}, Aris Rimbe², Anarasian A. Rapa³

^{1,3}Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta

²Sekolah Tinggi Teologi Arastamar Mamasa

Email Koresponden: dyuliusthomasbilo@gmail.com

Abstract

The rapid growth of digital technology brings both benefits and risks to young people, with online gambling emerging as a serious threat. This article presents a community service initiative focused on providing legal education about the dangers of online gambling to students of SMAN 2 Bambang. The program aims to strengthen the younger generation and guide them to remain free from harmful digital influences. Materials were gathered through literature studies, surveys, and educational analysis. The activities were designed in a structured and participatory way, using seminars, socialization, material presentations, group discussions, Q&A sessions, and simulations of legal cases related to online gambling. The main goal was to enhance students' understanding of legal regulations prohibiting online gambling and the broader social and psychological impacts. The results indicated a significant improvement in awareness, with students recognizing the importance of their role as a golden generation capable of contributing positively to society. Moreover, participants collectively committed to avoid online gambling and to act as change agents within their communities. This program demonstrates that legal education can serve as an effective preventive strategy against online gambling, while shaping a law-conscious, responsible, and resilient generation able to navigate the challenges of the digital era wisely.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa dampak positif sekaligus negatif bagi generasi muda, salah satunya maraknya judi online. Artikel ini menguraikan kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi hukum mengenai bahaya judi online yang ditujukan kepada siswa SMAN 2 Bambang sebagai upaya membentuk generasi emas yang tangguh dan bebas pengaruh negatif. Materi diperoleh melalui studi literatur, survei, serta proses edukasi. Kegiatan dilaksanakan secara terstruktur dan partisipatif dengan metode seminar, sosialisasi, penyajian materi, diskusi kelompok, tanya jawab, dan simulasi kasus hukum terkait judi online. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai aturan hukum yang melarang praktik judi online serta dampak sosial dan psikologis yang ditimbulkannya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman siswa terhadap bahaya judi online, diikuti dengan kesadaran akan pentingnya peran mereka sebagai generasi emas yang memberi kontribusi positif bagi masyarakat. Selain itu, siswa menunjukkan komitmen kolektif untuk menjauhi judi online dan berperan sebagai agen perubahan di lingkungan sekitar. Edukasi hukum ini diharapkan menjadi model preventif dalam menghadapi permasalahan judi online sekaligus membentuk generasi sadar hukum, bertanggung jawab, serta bijak menghadapi tantangan era digital.

Submit:

10-02-2025

Review:

09, 12-08-2025

Direvisi:

21-08-2025

Diterbitkan:

30-08-2025

Keywords:

dangers of online gambling, golden generation, legal education, SMAN 2 Bambang, Students

Kata Kunci:

bahaya judi online, edukasi hukum, generasi emas, siswa, SMAN 2 Bambang

p: ISSN: 2723-7036

e-ISSN: 2723-7028

© 2025. The Authors.

License: Open Journals Publishing. This work is licensed under the Creative Commons Attribution License.

<https://jurnal.sttsetia.ac.id/index.php/pkm/index>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara individu, terutama generasi muda, mengakses informasi dan berinteraksi (Sagala, 2024). Kemajuan ini, meskipun memberikan dampak positif yang besar, juga menghadirkan tantangan serius berupa risiko-risiko baru yang dapat mengancam moralitas dan masa depan generasi muda. Salah satu fenomena negatif yang semakin marak di kalangan remaja adalah aktivitas judi online (Juliani, 2024). Judi online, yang sering kali dikemas secara menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital, telah menjadi ancaman yang nyata bagi pelajar, khususnya di tingkat sekolah menengah atas. Aktivitas ini tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga membawa dampak buruk terhadap perkembangan karakter, mental, dan sosial generasi muda.

Bahaya judi online mencakup berbagai dimensi yang merugikan, mulai dari aspek ekonomi sehingga dampak psikologis yang kompleks (Fauzan, 2015). Secara ekonomi, judi online sering kali menjebak individu dalam lingkaran kerugian finansial, di mana mereka terus-menerus mengeluarkan uang untuk mengejar kemenangan yang sulit dicapai. Hal ini tidak hanya memengaruhi stabilitas keuangan pribadi, tetapi juga dapat menciptakan tekanan ekonomi pada keluarga. Dari segi psikologis, judi online memicu kecanduan yang serius, menyebabkan individu kehilangan kendali atas kebiasaan mereka, yang sering kali berdampak pada kemunduran dalam kehidupan sosial dan akademik (Setyawan, 2021). Selain itu, tekanan sosial untuk mengikuti tren, keberhasilan secara finansial sering kali mendorong generasi muda untuk terlibat dalam aktivitas ini, yang akhirnya menimbulkan konflik dalam hubungan keluarga dan lingkungan sekolah. Dalam jangka panjang, aktivitas judi online dapat menjebak generasi muda dalam perilaku melanggar hukum, yang merusak reputasi mereka, menghambat pencapaian masa depan, dan memutus potensi mereka sebagai penerus bangsa yang produktif.

Dalam konteks ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menangkal pengaruh buruk dari judi online, terutama melalui upaya pemberian pemahaman yang komprehensif mengenai dampak negatif aktivitas tersebut. Edukasi hukum menjadi salah satu pendekatan utama yang diperlukan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap aturan hukum yang melarang judi online, termasuk ancaman pidana dan sanksi yang berlaku (Saputra A., 2019). Melalui pemahaman ini, siswa dapat memahami konsekuensi serius dari pelanggaran hukum dan termotivasi untuk menjauhi aktivitas ilegal tersebut. Selain itu, edukasi hukum juga berfungsi untuk membangun karakter generasi muda yang bertanggung jawab, bermoral tinggi, dan memiliki kemampuan untuk menilai secara kritis dampak buruk judi online dalam kehidupan mereka. Dengan membekali siswa dengan pengetahuan hukum yang kuat, diharapkan mereka dapat menjadi generasi emas yang tidak hanya sadar akan risiko judi online tetapi juga mampu berkontribusi dalam menciptakan lingkungan sosial yang sehat, aman, dan bermartabat (Saputra A. M., 2023).

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 2 Bambang, sebagai salah satu institusi pendidikan yang memiliki visi membentuk siswa berkarakter unggul, memiliki peran strategis dalam mendidik siswa agar menjadi generasi emas yang sadar hukum dan berintegritas. Namun, di tengah tantangan zaman, masih banyak siswa yang kurang memahami dampak serius judi online terhadap kehidupan mereka, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Terbukti ketika pada awal sesi seminar, pembicara menanyakan kepada para siswa apakah mereka mengetahui judi online dan dampaknya, sebagian besar dari 60an siswa yang hadir menjawab pernah dengar, tahu tetapi kurang paham. Terlebih pula ketika ditanyakan apakah ada dari para siswa pernah terlibat dan masih melakukan judi online sampai sekarang, tidak ada respons dari para siswa. Judi online harus dihindari. Sesuai ajakan BPJN Sulawesi Barat dalam instagramnya mengajak seluruh masyarakat untuk menjauhi praktik judi online, selain melanggar hukum merusak masa depan generasi muda.

Dalam media online “Pikiran Rakyat Sulbar” tanggal 12 Juni 2024, penulis Wahyuandi mengutip himbauan Kapolres Mamasa, bahwa seluruh masyarakat agar menjauhi praktik judi online, sebab berpotensi merusak keuangan diri dan keluarga. Perjudian adalah sebuah kegiatan permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan, itu kegiatan yang benar-benar merusak moral dan bertentangan dengan hukum. Judi online, umumnya kemungkinan mendapatkan untuk bergantung pada keberuntungan belaka, namun tak sedikit pelaku judi online yang merasakan dampak kerugian yang cukup besar, namun demikian jika pelaku kecanduan judi online maka berpotensi meningkatkan resiko bunuh diri, dan melakukan tindakan kejahatan lainnya yang membahayakan orang lain. Demi kecanduan judi yang menggiurkan, dapat menyebabkan berbagai kerugian seperti kerugian finansial, kesehatan mental yang terganggu, serta data pribadi dapat dicuri demi kepentingan yang tidak semestinya. Disebutkan pula terdapat tujuh kerugian akibat judi online yakni: 1. Kecanduan hingga meningkatkan risiko bunuh diri, 2. Terpuruknya keuangan diri dan keluarga, 3. Memicu tindak kriminal dan membahayakan orang lain, 4. Pelanggaran privasi dan tersebar luasnya data pribadi, 4. Rusaknya hubungan baik dengan keluarga dan pihak lain, 6. Anak terancam putus sekolah dan kehilangan masa depan, dan 7. Terjebak lingkaran setan dengan pinjaman online. Itulah sebabnya praktik judi online harus dijaui demi keamanan diri dan keluarga.

Hal ini mendorong perlunya sebuah inisiatif melakukan pengabdian masyarakat di SMAN 2 Bambang dengan tujuan memberikan edukasi hukum kepada siswa, agar mereka tidak hanya memahami bahaya judi online secara mendalam, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan Dosen dan salah satu Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Agama Kristen STT SETIA Jakarta pada hari Jumat tanggal 30 Agustus 2024 dirancang untuk memberikan edukasi hukum tentang bahaya judi online kepada siswa SMAN 2 Bambang melalui pendekatan yang interaktif dan partisipatif. Dengan mengedepankan metode sosialisasi, diskusi kelompok, dan simulasi kasus, diharapkan siswa tidak hanya menjadi lebih paham

tentang bahaya judi online, tetapi juga tergerak untuk menjadi agen perubahan yang mampu mencegah praktik judi online di lingkungannya. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat tercipta generasi emas yang tidak hanya unggul dalam akademik, tetapi juga memiliki kesadaran hukum yang tinggi serta mampu membawa perubahan positif bagi masyarakat di masa depan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM di SMAN 2 Bambang merupakan elaborasi dari beberapa metode dalam pengumpulan materi, pelaksanaan PKM, dan penyusunan artikel PKM, sebagai berikut: *Pertama*, metode analisis kajian literatur (*library research*). Pengumpulan teori terkait dengan edukasi hukum bahaya judi online bagi generasi emas di kalangan Siswa SMAN 2 Bambang dilakukan dengan studi dan analisis literatur. Menurut Wekke, studi kepustakaan atau studi dokumen adalah teknik pengumpulan data sekunder yang melibatkan pengutipan dan analisis data, teori, dan informasi dari berbagai buku, dokumen, internet, dan media cetak (Wekke, 2019).

Kedua, survei. Metode survei adalah metode sistematis untuk pengumpulan data dan informasi dengan mendatangi suatu tempat yang dimaksudkan dalam penelitian atau pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan untuk mengetahui kondisi, pemahaman, dan tingkat kepuasan suatu kelompok terhadap program atau layanan yang diberikan melalui angket dan wawancara. Seperti yang diungkapkan Fraenkel dan Walen yang dikutip Maidiana bahwa penelitian survei merupakan penelitian dengan mengumpulkan informasi dari suatu sampel dengan bertanya disekitar apa yang diteliti melalui angket dan wawancara untuk menggambarkan berbagai aspek dalam suatu populasi (Maidiana, 2021). Penelitian survei dilakukan dengan dengan mengumpulkan data yang terkait dengan pemahaman, pendapat, sikap, nilai, prinsip, keinginan, cita-cita dan perilaku.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, survei sering digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman suatu kelompok masyarakat terhadap topik pelaksanaan program pengabdian. Survei ini bertujuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas layanan atau program yang akan datang. Menurut Soehartono, penelitian survei dikategorikan dengan dua tujuan yaitu untuk memberikan gambaran atau penjelasan tentang masalah dan untuk melakukan analisis (Soehartono, 2000).

Ketiga, edukasi. Kegiatan edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan secara formal, non formal, dan informal (Finthariasari et al., 2020). Dengan tujuan mendidik, mengajar, memberi pengetahuan dan pemahaman dan meningkatkan kapasitas diri para peserta edukasi. Edukasi tidak hanya terkait dengan penambahan pengetahuan tetapi paling terpenting adalah meningkatkan karakter, rohani, sikap, dan keterampilan hidup. *Keempat*, menulis laporan pelaksanaan PKM. Dalam tahap terakhir dari PKM ini adalah peneliti menyusun laporan hasil pelaksanaan PKM secara tertulis. Hal ini berguna untuk dapat mengkomunikasikan hasil pelaksanaan

PKM kepada para civitas akademik, para pembaca dan penyandang dan sebagai dokumen pribadi peneliti (Wekke, 2019).

Dalam pelaksanaan kegiatan Edukasi Hukum Bahaya Judi Online bagi Generasi Emas di Kalangan Siswa SMAN 2 Bambang menggunakan metode sosialisasi, penyajian materi, diskusi kelompok, dan tanya jawab. Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru, instruktur, fasilitator, penceramah untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Djumingin, 2022). Materi pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Dengan bantuan materi, guru, instruktur, fasilitator, penceramah dapat melakukan pembelajaran dengan lebih mudah, sehingga peserta didik akan memperoleh hasil yang lebih baik. Adanya materi pembelajaran lebih membantu dan lebih memudahkan siswa untuk belajar. Untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik para siswa, maka materi yang akan disajikan, materi dapat dibuat dalam berbagai bentuk seperti makalah, presentasi melalui power point (PPT).

Kegiatan Edukasi Hukum Bahaya Judi Online bagi Generasi Emas di Kalangan Siswa SMAN 2 Bambang dilakukan secara terstruktur dan partisipatif berupa tanya jawab dan tanggapan dari peserta, yang dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam serta membangun kesadaran hukum siswa secara efektif. Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan, yang melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, target peserta, dan kebutuhan logistik. Tahap ini juga mencakup penyusunan modul edukasi yang berisi materi tentang hukum terkait judi online, dampak sosial dan psikologis dari aktivitas tersebut, serta contoh kasus nyata sebagai ilustrasi.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan terdiri dari tiga sesi utama, yaitu sosialisasi dalam bentuk penyajian materi, diskusi kelompok, tanya jawab, dan simulasi kasus hukum. Sesi sosialisasi dimulai dengan penyampaian materi menggunakan presentasi interaktif yang didukung media visual seperti video dan infografis untuk menarik perhatian siswa. Materi yang disampaikan mencakup penjelasan mengenai dasar hukum yang melarang judi online sesuai dengan Undang-Undang di Indonesia, sanksi hukum bagi pelaku, serta pengaruh judi online terhadap moralitas dan kehidupan sosial. Setelah itu, sesi diskusi kelompok dilakukan untuk memberikan ruang bagi siswa menyampaikan pandangan, pengalaman, dan tantangan yang mereka hadapi terkait bahaya judi online. Dalam sesi ini, fasilitator berperan aktif untuk memoderasi diskusi dan mendorong munculnya solusi kreatif yang relevan dengan konteks kehidupan siswa.

Sebagai bagian dari metode pembelajaran yang aplikatif, simulasi kasus hukum dilakukan dengan menghadirkan skenario fiktif yang menggambarkan situasi nyata terkait judi online. Siswa diminta untuk menganalisis kasus tersebut, mengidentifikasi pelanggaran hukum yang terjadi, serta memberikan rekomendasi solusi berdasarkan perspektif hukum yang telah dipelajari. Simulasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami penerapan hukum secara praktis sekaligus menanamkan nilai-nilai moral dan tanggung jawab sosial. Setelah seluruh sesi selesai, kegiatan diakhiri dengan evaluasi yang mencakup *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, dilakukan

refleksi bersama untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas kegiatan. Metode ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan kesadaran hukum, tetapi juga mampu mendorong siswa menjadi individu yang berperan aktif dalam pencegahan judi online di lingkungan sekolah dan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak positif dan negatif bagi masyarakat terkhususnya bagi para siswa. Teknologi memiliki dampak positif, yaitu memberikan kemudahan akses informasi, memperlancar komunikasi, memajukan dunia pendidikan, meningkatkan inovasi baru dan produktivitas masyarakat dalam dunia industri dan lain-lainnya. Namun, teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki berbagai dampak negatif, yakni di antaranya menimbulkan kecanduan dan gangguan mental bagi berbagai kalangan usia, hilangnya lapangan kerja dan meningkatkan jumlah pengangguran, mendatangkan jenis kejahatan baru seperti pinjaman online dan judi online (Zulfikar et al., 2024). Bahkan menurut Raodia bahwa ada dua fenomena yang menonjol di Indonesia dengan adanya perkembangan teknologi adalah pinjaman online dan judi online (Raodia, 2019).

Dari data suatu situs online menuliskan ada empat juta orang di Indonesia yang bermain judi online, yang memiliki banyak konsekuensi buruk, termasuk kemiskinan, kejahatan, dan hukuman penjara (Wildan, 2024). Penelitian Rusti Dian di tahun 2023 bahwa Indonesia adalah negara yang menduduki peringkat pertama dari 201.122 pemain judi slot di dunia. Menurut Kepala Biro Humas Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yaitu Natsir Kongah bahwa pelaku judi online didominasi oleh anak-anak dan ibu rumah tangga (Harefa et al., 2023).

Pemerintah Indonesia terus berusaha memberantas judi online sehingga dari tahun ke tahun mengalami penurunan. Sesuai data dari Divisi Humas Polri, terjadi penurunan drastic kasus judi online di Indonesia, misalnya di tahun 2024 dengan tahun sebelumnya, tercatat sebanyak 792 kasus judi online di tahun 2024 yang menunjukkan penurunan 404 kasus di Bandung 1.196 kasus di tahun 2023. Penurunan ini juga diikuti dengan jumlah tersangka kasus judi online yang diamankan. Pada tahun 2023 ada 1.987 tersangka judi online diamankan, sedangkan pada April 2024 terdapat 1.158 tersangka telah diamankan (Zulfikar et al., 2024). Dari para tersangka tersebut sebagian besar sedang menjalani persidangan dan bahkan sudah vonis dipenjara.

Pengertian Judi Online

Dalam KBBI judi artinya permainan dengan memakai uang sebagai taruhannya (Penyusun, 2016). Judi online adalah penggunaan teknologi digital sebagai sarana permainan judi untuk menghamburkan uang dan keuntungan sesaat. Penelitian Tondi dkk., di tahun 2023 menjelaskan bahwa munculnya judi online merupakan bentuk perkembangan dari judi konservatif menjadi judi online. Pada zaman dulu aktivitas judi

konvensional seperti poker, casino, mahjong, sabung ayam, sport betting, permainan dadu, lotre, domino, togel (toto gelap) sangat digemari pada saat itu (Andri, 2023).

Judi online merupakan evolusi dari judi konvensional yang memiliki beragam jenis, antara lain *taruhan olahraga online*, dimana orang bertaruh pada hasil akhir pertandingan olahraga, *casino online* yakni menawarkan permainan casino tradisional yang sudah dimainkan secara virtual seperti poker, blackjack, roulette dan mesin slot, *poker online* yaitu permainan kartu yang dimainkan melalui internet dimana pemain bisa bermain melawan satu sama lain dalam turnamen dan permainan regular, *lotere online* yaitu suatu tawaran lotre diakses secara online, *bingo online* yakni permainan angka yang populer dimana pemain mencocokkan angka yang diacak dengan angka yang dimiliki di kartu mereka, *taruhan eSport* atau olahraga elektronik yaitu taruhan pada pertandingan melalui video game profesional yang sudah populer, dan *trading opsi biner* yaitu suatu bentuk investasi yang lebih mirip perjudian karena investor bertaruh pada apakah harga aset tertentu naik atau turun dalam jangka waktu tertentu (Zulfikar et al., 2024).

Judi online adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai alat taruhan dengan jumlah tertentu melalui perantara internet di berbagai situs web dan aplikasi (Zulfikar et al., 2024).

Pandangan Alkitab tentang Judi Online

Alkitab tidak secara eksplisit melarang perjudian, tetapi Alkitab memperingatkan tentang bahaya cinta uang, keserakahan, menghambur-hamburkan uang secara salah demi keuntungan, keinginan untuk kaya dengan cara yang cepat dan mudah, mendapatkan keuntungan dengan cara menipu dan bertaruh semuanya itu terkait dengan perjudian.

Amsal 13:11 berbunyi “harta yang cepat diperoleh akan berkurang, tetapi siapa mengumpulkan sedikit demi sedikit, menjadi kaya”. Kalimat pertama oleh Versi *King James Version* (KJV) menerjemahkan “harta yang diperoleh dengan kesia-siaan”. Menurut Saragih ada pesan moral dari ayat ini yakni pentingnya memperoleh kekayaan secara jujur, bekerja keras, dan menghindari cara-cara yang tidak etis, seperti perjudian (Saragih, 2024).

Hendry menjelaskan apa yang didapat dengan cara yang jahat tidak pernah memberikan manfaat, sebab kutuk yang menyertainya akan memboroskannya, dan kecenderungan-kecenderungan jahat yang sama akan mencondongkan manusia memakai jalan-jalan dosa untuk memperoleh yang nyaman dan hidup boros. Tetapi apa yang diperoleh dengan cara cepat akan habis dalam kesia-siaan, kemudian akan berkurang dan habis lenyap. Apa yang diperoleh dengan pekerjaan-pekerjaan yang tidak halal seperti berjudi atau bermain sandiwara, bisa benar dikatakan sebagai harta yang diperoleh dengan kesia-siaan, juga sama seperti harta yang diperoleh dengan menipu dan berbohong, itu akan berkurang. *De male quaesitis vix gaudet tertius haeres* artinya harta yang diperoleh dengan cara jahat hampir tidak bisa lagi dinikmati sesudah tiga turunan (Henry, 2013).

Amsal 13:11 mengisyaratkan bahwa uang dan harta yang diperoleh dengan cepat dan tidak benar akan habis dengan sendirinya. Dikaitkan dengan fenomena judi online sangat relevan ayat ini, sebab dalam berjudi seseorang dapat menghasilkan uang dan harta dengan waktu yang sangat cepat, tetapi risikonya uang dan harta akan cepat habis secara instan jika mengalami kekalahan, dibelanjakan untuk kebutuhan bahan pokok atau untuk hiburan tanpa perhitungan. Cepat habis karena bergantung pada taruhan, keberuntungan, permainan dan pengaturan sang Bandar. Hasil dari judi online tidak menentu, tidak menghasilkan, dan lebih banyak mengalami kerugian (Saragih, 2024).

Sangat berbeda jika bekerja sesuai profesi atau bidang pekerjaan, dimana ada jaminan penghasilan menetap setiap bulan, ada bonus dari prestasi kerja, tidak berdasarkan keberuntungan dan taruhan tetapi tergantung pada kerja kerasnya. Judi online tidak mengenal “mengumpulkan sedikit demi sedikit, menjadi kaya”, namun yang nyata adalah membuang banyak uang dalam sekejap melalui pertaruhan dan permainan tetapi mengalami kekalahan dan kerugian, akibatnya menjadi miskin.

Penulis Amsal menasihati orang percaya untuk berjuang sedikit demi sedikit, bekerja keras, bertekun dan dengan sabar menanti hasil dari perjuangannya sambil berdoa kepada Tuhan. Harta yang dikumpulkan secara perlahan, sedikit demi sedikit dengan konsisten, penuh kesabaran dan ketekunan, lama-lama akan banyak dan memuaskan, menyenangkan tanpa rasa takut, was-was, dan kuatir. Seperti pepatah menyatakan “sedikit demi sedikit lama-lama akan menjadi bukit”. Henry menyatakan apa yang didapat dengan ketekunan dan kejujuran akan semakin bertambah, bukannya berkurang. Harta itu akan melangsungkan kehidupan, akan diwariskan, dan akan berkelimpahan. Siapa bekerja keras, akan bertambah kaya, sehingga ia dapat membagikan sesuatu kepada orang berkekurangan (Ef. 4:28) dan sekalipun ia membagikannya, malah hartanya kian hari kian bertambah (Henry, 2013).

Dalam Pengkhotbah 5:9 dikatakan “siapa mencintai uang tidak akan puas dengan uang dan siapa mencintai kekayaan tidak akan puas dengan penghasilannya. Ini pun sia-sia. Walaupun pernah menang dan mungkin banyak hasil judinya, para penjudi tidak akan pernah merasa cukup dan puas, karena bukan lagi fokus pada hasilnya tetapi sudah dikuasai oleh keinginan dan hawa nafsunya itulah yang membuatnya tidak akan pernah puas (Hendry, 2018). Sekiranya berorientasi pada hasil, para penjudi sering mengalami kerugian, tentunya dengan sendirinya akan sadar dan berhenti, tapi kenyataannya tidak, justru semakin kuat keinginannya untuk berjudi lagi. Itulah cinta uang, itulah hidup yang digerakkan oleh nafsu uang.

1 Timotius 6:10 tertulis “karena akar segala dosa adalah cinta uang. Uang bisa diposisikan sebagai benda netral, bisa digunakan untuk maksud baik atau maksud jahat. Dengan uang seseorang dapat memuaskan keinginannya sendiri, dengan uang pula ia dapat membantu kebutuhan orang lain. Dengan uang dapat melicinkan jalan bagi perbuatan yang salah, dengan uang dapat mempermudah kehidupan orang lain seperti yang dikehendaki Allah. Tetapi rasa cinta terhadap uang dan menggunakan berbagai cara yang tidak halal bisa membawa orang kepada kejahatan. Demotrius berkata “cinta uang” merupakan metropolis (kota besar) bagi semua kejahatan. Phocylides, “cinta uang” adalah “ibu dari segala kejahatan”. Philo berkata “cinta uang merupakan asal-

muasal pelanggaran hukum yang paling besar” (Barclay, 2012a). Para penjudi online melakukan perjudian ujung-ujungnya adalah karena cinta uang, keserakahan, dan ketamakan akan uang atau harta. Cinta dan tamak uang merupakan akar segala kejahatan dan pelanggaran hukum.

Yesus menasihati agar berjaga-jaga dan mewaspadaikan segala ketamakan, sebab walaupun berlimpah-limpah hartanya, hidupnya tidaklah tergantung dari pada kekayaannya itu (Luk.12:15). Hidup itu berasal dari Allah dan diberikan kepada manusia. Memiliki kelimpahan harta tidak memberi kuasa apa pun atas hidup dan tidak menjamin sama sekali amannya hidup seseorang (Boland, 2003). Pelaku judi online tidak memperhitungkan hidupnya sendiri, mereka hanya terobsesi ingin memiliki uang dan harta yang banyak untuk memenuhi keinginannya tanpa memikirkan risiko dan bahayanya. Dalam Ibrani 13:5 mengatakan “janganlah kamu menjadi hamba uang dan cukupkanlah dirimu dengan apa yang ada padamu. Karena Allah telah berfirman: “Aku sekali-kali tidak akan membiarkan engkau dan Aku sekali-kali tidak akan meninggalkan engkau”.

Orang percaya harus merasa cukup dengan apa yang dimilikinya untuk menghindarkan dirinya dari ketamakan dan keserakahan. Mengapa demikian? Karena ia memiliki penyertaan dan pertolongan Allah yang terus menerus akan menyediakan dan memenuhi segala kebutuhannya (Barclay, 2012b). Nasihat firman Tuhan ini, mengingatkan tidak perlu melakukan perjudian online hanya demi memenuhi kebutuhan, hasrat dan keinginan, karena pada akhirnya akan merugikan, menghancurkan, dan terlibat tindakan pidana. Jauh lebih baik memiliki bekerja sesuai profesi atau bidang keahlian.

Dengan berjudi online seseorang tidak mengandalkan Tuhan lebih mengandalkan manusia, mesin, taruhan, permainan dan keberuntungan. Tidak bekerja keras tetapi malah bertaruh dan bermain, memang memperoleh harta secara cepat tetapi tidak halal, ilegal, dan hati dan pikiran pemenangnya diliputi kekhawatiran, ketakutan, dan kegelisahan, terutama kepada Tuhan, penegak hukum, dan masa depannya.

Bahaya Judi Online

Perjudian sudah disetting oleh operator dan pemilik atau bandarnya, sehingga para penjudi pasti akan mengalami kekalahan. Dari kompas.com tanggal 6 November 2024 menuliskan bahwa seorang tersangka judi online sebagai operator di hadapan wartawan dan polisi mengatakan “judi online itu sudah diatur dari panelnya. Di panel itu, ID (user) bisa diatur setting untuk menang berkali-kali atau kalah berkali-kali. Pengaturannya berbanding 1:10 yaitu satu kali menang dan sepuluh kali kalah. Jadi, jangan mudah percaya pada judi online.”

Judi online membius seseorang untuk tidak bekerja keras, bekerja yang lainnya selain terus berjudi agar mendapatkan keuntungan yang disangkanya akan besar pada hal hasil akhirnya adalah kerugian besar, uang terbuang sia-sia, kehilangan barang-barang berharga karena sudah dijual atau digadaikan, pribadi, keluarga dan karir hancur. Keuntungan besar yang didambakan itu hanyalah impian, yang tinggal adalah

hutang piutang, penderitaan, pertengkaran, dan tidak sedikit orang terlibat tindak pidana (Saragih, 2024).

Kenikmatan yang ditimbulkan judi online karena mungkin menang sesekali hanya sesaat tetapi setelah itu kecanduan dan kehancuran. Nyaris tidak ada dampak positif dari melakukan perjudian. Dampak negatif dari perjudian online tidak hanya dirasakan oleh individu saja, tetapi juga oleh keluarga, komunitas, dan seluruh masyarakat. Perjudian yang eksekutif dapat berujung pada masalah keuangan, kesehatan mental, serta keruntuhan hubungan sosial (Senna Enzovani et al., 2025). Judi online bukan hanya berurusan dan melanggar hukum, tetapi dalam banyak kasus pelaku judi juga menjadi pelaku kriminal seperti penipuan, perampokan, pemerasan, pencurian, dan penggelapan hanya demi membiayai kebiasaan berjudi.

Secara ekonomi judi online menghancurkan keuangan rumah tangga, sehingga banyak rumah tangga hancur dan terlilit hutang serta dilanda kemiskinan yang sangat ekstrim. Gara-gara judi online sering menjadi pemicu terjadi perkelahian antar pribadi dan kelompok di dalam masyarakat. Individu yang keseringan berjudi seringkali mengabaikan tanggung jawab mereka terhadap teman dan keluarga, menyebabkan ketegangan dan konflik dalam hubungan dan sangat berpotensi negatif secara sosial, dimana terjadi kerenggangan, keretakan, dan bahkan putus komunikasi dan relasi dengan keluarga inti dan teman dan rekan kerja karena sering menggunakan uang keluarga yang bukan untuk peruntukannya dan juga sering meminjam uang tanpa mengembalikan kepada teman atau rekannya. Berjudi dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan mengabaikan tanggung jawab keluarga, yang dapat menyebabkan kerusakan pada struktur keluarga dan hubungan interpersonal. Judi online sering kali menyebabkan perpecahan dalam hubungan dan ketegangan, yang dapat membahayakan kesejahteraan sosial dan emosional keluarga (Pebruani & Albajuri, 2024).

Selain itu, judi online juga menimbulkan gangguan psikologi dan mental. Pelaku judi online sering merasa kecanduan, walaupun rugi tetapi tetap melakukan judi lagi. Kecanduan judi online seperti zat adiktif yang merangsang otak seperti narkoba. Kecanduan judi online sulit berhenti. Apabila berhenti, maka sering mengalami kecemasan, depresi, stress, dan merasa bersalah karena kerugian yang diderita. Perasaannya semakin buruk dengan munculnya harapan palsu untuk menang judi online pada hal itu hanya ilusi, tetapi kenyataan sesungguhnya hanyalah kerugian semata-mata, sehingga mengakibatkan berlaku kasar dalam kata dan tindak kepada orang lain dan menjadi susah tidur (Pebruani & Albajuri, 2024). Pelaku judi online sering juga merasa malu, minder, tekanan batin, penyesalan palsu yang bisa membuat seseorang menarik diri dari keluarga, tidak masuk kerja, dan lingkungan sosialnya.

Sikap Tegas Pemerintah terhadap Judi Online

Menurut Mirach Wijaya, judi merupakan penyakit sosial yang harus segera ditangani secara serius oleh aparat penegak hukum dan masyarakat (Wijaya & Usman, 2023). Berdasarkan Pasal 303 KUHP, perjudian secara umum, termasuk judi online, dianggap sebagai tindakan ilegal dengan sanksi pidana (Fatimah, 2023).

Pemerintah melalui perangkat hukum yaitu KUHP khusus pada Pasal 303 BIS KUHP telah menegaskan khusus tentang perjudian, mengancam para pemain judi dengan pidana paling lama 4 tahun atau denda 10 juta rupiah. Hukum Indonesia tentang perjudian terus berubah sesuai dengan kemajuan teknologi dan modus operandi perjudian, maka di dalam Undang- Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Nomor 11 Tahun 2008 pada Bab VII menyangkut perbuatan yang dilarang lebih spesifik pada pasal 27 ayat 2 mengatakan bahwa “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian” dengan ketentuan pidana terdapat dalam pasal 45 ayat 1 menegaskan “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000,00 (satu miliar rupiah) (Widiyantoro, 2015).

Dengan demikian pemerintah dan masyarakat harus berpartisipasi aktif dan tegas memberantas judi online. Masyarakat terutama keluarga-keluarga di kota dan di desa yang sudah terakses internet turut serta mendidik dan melarang anggota keluarganya untuk terlibat judi online. Perlunya pengendalian diri dan kesadaran sangat penting untuk menghindari situasi yang memiliki risiko tinggi akibat judi online. Dengan memperhatikan bahwa dampak dari perjudian online tidak hanya bersifat pribadi bagi pelaku. Namun, individu di sekitar pelaku juga bisa menjadi korban, termasuk teman, lingkungan sosial, dan bahkan anggota keluarga. Itulah sebabnya seyogianya para penegak hukum lebih serius dan agresif lagi menangani para pelaku judi online agar cepat sadar dan tidak mengulangi lagi

Kegiatan pengabdian masyarakat tentang Edukasi Hukum Bahaya Judi Online bagi Generasi Emas di Kalangan Siswa SMAN 2 Bambang telah menghasilkan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak hukum, sosial, dan moral dari aktivitas judi online. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan melalui pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman siswa sebesar 80% terhadap materi yang disampaikan, khususnya mengenai aturan hukum yang melarang judi online di Indonesia. Dan lebih dari itu, yang sangat menggembirakan dari hasil pertemuan (percakapan dan tanya jawab) dengan para siswa, mereka berjanji dan bertekad untuk tidak mau mengetahui dan terlibat judi online.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum edukasi, mayoritas siswa tidak memahami bahwa judi online merupakan tindakan yang melanggar hukum. Melalui sesi sosialisasi, siswa diberikan penjelasan rinci mengenai ketentuan hukum tersebut, termasuk bahaya finansial dan sosial yang ditimbulkan dari judi online, seperti kecanduan, hutang, dan rusaknya hubungan sosial. Diskusi kelompok yang dilakukan selama kegiatan memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pandangan dan pengalaman mereka terkait judi online. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa kemudahan akses melalui media digital, seperti aplikasi dan situs web, menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan judi online sulit dikendalikan.

Simulasi kasus hukum memberikan dampak positif yang signifikan dalam membantu siswa memahami penerapan hukum secara praktis. Dalam simulasi ini, siswa diminta untuk menganalisis sebuah kasus fiktif di mana seorang remaja terlibat dalam aktivitas judi online, mulai dari proses hukum yang harus dihadapi hingga dampak yang ditimbulkan terhadap pelaku dan keluarganya. Siswa mampu mengidentifikasi pelanggaran hukum berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dan memahami langkah-langkah preventif yang dapat diambil untuk mencegah keterlibatan remaja dalam aktivitas ilegal ini.

Pembahasan lebih lanjut mengungkapkan bahwa judi online tidak hanya melanggar norma hukum, tetapi juga berdampak buruk terhadap moral generasi muda, yang seharusnya menjadi aset utama pembangunan bangsa. Kegiatan ini menekankan pentingnya peran siswa sebagai generasi emas dalam menciptakan lingkungan yang sehat dan bebas dari aktivitas melanggar hukum. Komitmen siswa untuk menjauhi judi online tercermin dalam diskusi akhir, di mana mereka sepakat untuk membentuk komunitas anti-judi di sekolah sebagai langkah preventif yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya judi online dan urgensi mematuhi aturan hukum yang mengatur aktivitas tersebut. Edukasi hukum ini tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran kritis siswa untuk bertindak sebagai agen perubahan di lingkungan mereka, sehingga menciptakan generasi muda yang berintegritas, sadar hukum, dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Kegiatan ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam memberantas judi online, sebagaimana diamanatkan oleh UU ITE dan regulasi terkait lainnya.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk seminar dengan tema *Edukasi Hukum Bahaya Judi Online bagi Generasi Emas di Kalangan Siswa SMAN 2 Bambang* dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2024 di aula utama Sekolah. Kegiatan ini dapat dilaksanakan berkat komunikasi lisan salah satu Dosen Tetap dan Pengampu Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum PAK dan Sejarah Filsafat Kristen di Program Studi Magister Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta, yaitu Dr. Dyulius Thomas Bilo, M.Th., M.Pd., dengan salah satu mahasiswa atas nama Anarasian A. Rapa, S.Pd.K., yang juga sebagai Guru ASN dan Wali Kelas di SMAN 2 Bambang, membangun kerja sama dan telah berkomunikasi intens dengan pihak Sekolah dengan dilengkapi surat permohonan melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dari Wakil Ketua 4 Bidang Penelitian dan PkM STT SETIA Jakarta tertanggal 21 Agustus 2024, olehnya mendapat sambutan dan persetujuan dari Ibu Dra. Hj. Nurmiaty, sebagai Kepala Sekolah SMAN 2 Bambang.

Adapun tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat terdiri dari tiga orang pembicara yakni: Dr. Dyulius Thomas Bilo, M.Th., M.Pd., (Dosen Tetap Prodi S2 PAK STT SETIA Jakarta), Anarasian A. Rapa, S.Pd.K., (Mahasiswa Prodi S2 PAK STT SETIA Jakarta) dan Dr. Aris Rimbe, M.Th., M.Pd., sebagai Ketua dan Dosen Sekolah Tinggi Teologi Arastamar Mamasa.

Acara ini dihadiri oleh sekitar 60 siswa kelas XI dan XII, didampingi oleh guru dan perwakilan kepala sekolah. Kegiatan seminar ini bertujuan memberikan pemahaman hukum terkait larangan judi online serta dampaknya terhadap moralitas, ekonomi, dan masa depan generasi muda.

Gambar 1. Sambutan dari perwakilan Kepala Sekolah SMAN 2 BAMBANG



Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh perwakilan kepala sekolah yang menekankan pentingnya kesadaran hukum bagi siswa sebagai generasi penerus bangsa.

Gambar 2. Penyampaian Materi Sesi 1



Sesi 1 penyampaian materi yang dibawakan oleh tim pengabdian masyarakat, yang menjelaskan dasar hukum mengenai larangan judi online sesuai Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, serta berbagai dampak negatifnya. Metode yang digunakan meliputi presentasi interaktif menggunakan media visual seperti video dan infografis, diskusi kelompok untuk menggali pemahaman siswa, dan simulasi kasus hukum untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang aplikatif.

Gambar 3. Penyampaian Materi Sesi 2



Sesi ke 2 dilakukan simulasi kasus, siswa diminta untuk menganalisis sebuah skenario yang menggambarkan pelanggaran hukum terkait judi online, termasuk dampak hukumnya.

Gambar 4. Sesi Diskusi dengan siswa



Kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama dan pengisian post-test untuk mengukur efektivitas program. Dari hasil evaluasi, terlihat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Gambar 5. Dokumentasi seluruh peserta, fasilitator, dan guru pendamping di akhir acara.



KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan langkah strategis untuk melindungi generasi emas Indonesia dari ancaman yang ditimbulkan oleh judi online. Para siswa di SMAN 2 Bambang memahami apa itu judi online dan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang diakibatkannya, juga dikenalkan pada aspek hukum yang mengatur sanksi bagi pelaku dan penyelenggara aktivitas ini, sehingga para siswa diharapkan dapat menghindari godaan untuk terlibat dalam aktivitas judi online. Sinergitas antara institusi pendidikan, masyarakat, dan penegak hukum dapat memperkuat komitmen bersama dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembangnya generasi emas di SMAN 2 Bambang yang cerdas, berkompeten, berakarakter, berintegritas, beriman, mampu bersaing secara global, dan bebas dari perilaku destruktif seperti judi online sehingga memiliki masa depan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, S. S. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05), 1–7. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248/239>
- Barclay, W. (2012a). *Pemahaman Alkitab Setiap Hari: Surat 1 dan 2 Timotius, Titus dan Filemon* (B. Gea (ed.); Keenam). BPK Gunung Mulia.
- Barclay, W. (2012b). *Pemahaman Alkitab Setiap Hari: Surat Ibrani* (S. BPK (ed.); Ketiga). BPK Gunung Mulia.
- Boland, B. J. (2003). *Tafsiran Alkitab: Injil Lukas* (Kedelapan). BPK Gunung Mulia.
- Djumingin, S. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Azis (ed.); Pertama). Badan Penerbit UNM.
- Finthariasari, M., Febriansyah, E., & Pramadeka, K. (2020). Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 3(1), 291–298. www.jurnalumb.ac.id
- Harefa, B., Bakhtiar, H. S., Kholiq, A., Yuli, Y., Agustina, S., Fitriyani, J. A., & Yohana, M. (2023). Edukasi Sadar Hukum mengenai Judi Online kepada Siswa SMA Negeri 66 Jakarta. *KALANDRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 232–242.
- Hendry, M. (2018). *Tafsiran Matthew Henry: Kitab Pengkhotbah dan Kidung Agung* (J. Tjia (ed.); Pertama). Momentum.
- Henry, M. (2013). *Tafsiran Matthew Hendry: Kitab Amsal* (J. Tjia (ed.); Pertama). Momentum.
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Pebruani, E. C., & Albajuri, A. (2024). Sosialisasi Bahaya Judi Online terhadap Kehidupan Masyarakat di Desa Kubang Jaya, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar. *Dinamika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.70437/cerama69>

- Penyusun, T. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia. In *Kamus* (2nd ed., p. 735). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Raodia, R. (2019). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Terjadinya Kejahatan Mayantara (Cybercrime). *Jurisprudentie : Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Syariah Dan Hukum*, 6(2), 39. <https://doi.org/10.24252/jurisprudentie.v6i2.11399>
- Saragih, G. A. P. (2024). Stop Judi Online: Bekerja Dengan Jujur dan Tekun berdasarkan Amsal 13: 11. *Vox Divina*, 17–33.
- Senna Enzovani, Nurohmaini Putri, Intan Oktaria, Yudhinanto CN, & Dian Herlambang. (2025). Sosialisasi Hukum untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa Sekolah Menengah terhadap Bahaya Judi Online. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1089–1093. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.529>
- Soehartono, I. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial* (Pertama). Penerbit Gawe Buku.
- Wijaya, A. M., & Usman, U. (2023). Penegakan Hukum Perjudian Online (Slot) di Wilayah Hukum Kota Jambi. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, 4(3), 332–340. <https://doi.org/10.22437/pampas.v4i3.28663>
- Wildan, Hassanal (penulis) dalam <https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/pwmuco/mahasiswa-hukum-umm-edukasi-bahaya-judi-online.html> diakses 6 November 2024 pukul 22:00 WIB
- Zulfikar, R., Adinda, C., Katim, G., Rinjani, D. M., Sonny, S., & Nurul, K. (2024). *Edukasi Menghadapi Era Digital dan Risiko Teknologi terhadap Kasus Judi Online dan Pinjaman Online dalam Upaya Penegakan dan Perlindungan Hukum bagi Masyarakat Desa Banyusari*. 2(2).