p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 5 No 2, Oktober-Desember 2026, pp 5363- 5368

Edukasi Pencegahan dan Peningkatan Kesadaran Hukum Terhadap Judi Online bagi Pelajar SMAN 8 Sarolangun

Windarto[1*], Wahyu Rohayati[2], Nyimas Dian Maisyarah[3], Firya Oktaviarni[4], Tri Imam Munandar[5], Herlina Manik[6], Rema Syelvita[7]
[1,2,4,5,6,7]Fakultas Hukum, Universitas Jambi
[3]Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jambi
Jalan Raya Jambi - Muara Bulian KM. 15, Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi
E-mail: mas_wiend@unja.ac.id
*Corresponding Author
https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.8049

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 20 Oct 2026
Revised: 28 Oct 2026
Accepted:17 Nov 2026

Kata Kunci: Edukasi, Kesadaran Hukum, Judi Online

Keywords: Education, Legal Awareness, Online Gambling

ABSTRACT

Judi online, salah satu faktor rendahnya literasi hukum digital masyarakat Indonesia. Capaian literasi digital masyarakat yang baru mencapai 41,48% menunjukkan mayoritas masyarakat belum memahami implikasi hukum dari aktivitas digital mereka. Rendahnya pemahaman hukum menyebabkan generasi muda, tidak menyadari bahwa keterlibatan dalam judi online berimplikasi pada sanksi pidana yang berat. Lebih mengkhawatirkan, rata-rata pelajar tidak mengetahui tindakan mengajak teman bermain judi *online* dapat dikategorikan sebagai turut serta melakukan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP. Tujuan edukasi bahaya judi online di kalangan siswa sekolah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai risiko serta dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik perjudian berbasis digital. Kegiatan ini, siswa diharapkan mampu mengenali bentuk-bentuk judi online, memahami konsekuensi hukum, ekonomi, dan psikologis yang dapat terjadi, serta memiliki izin untuk menolak/menghindari keterlibatan aktivitas tersebut. Metode pelaksanaan dilakukan dalam empat tahapan, Tahap pertama Persiapan Hukum Tim melakukan analisis regulasi terkait judi online dan mengidentifikasi kekosongan hukum di tingkat sekolah. Tahap kedua, Sosialisasi dan Ceramah Hukum Penyelenggaraan ceramah interaktif mengenai aspek hukum judi online, meliputi analisis Pasal 303 KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan implikasinya terhadap pelaku. Tahap ke tiga, Pelatihan Identifikasi Hukum. Pelatihan praktis kepada peserta untuk mengidentifikasi fitur game online. Tahap ke empat, Tahap Monitoring dan Evaluasi, Hasil kegiatan PPM, untuk memastikan bahwa yang telah disepakati berjalan sebagaimana mestinya dan mengukur tingkat keberhasilan pengabdian dalam mengubah kondisi pelajar sebagai mitra dari PPM. Melalui kegiatan PPM ada peningkatan pemahaman dna pengetahuan tentang judi online.

Online gambling is a contributing factor to the low level of digital legal literacy among the Indonesian public. With digital literacy reaching only 41.48%, the majority of the population remains unaware of the legal implications of their digital activities. This lack of legal understanding means young people often fail to realize that participating in online gambling can lead to severe criminal penalties. Even more concerning, many students are unaware that inviting friends to engage in online gambling can be classified as complicity in a gambling offense under Article 303 of the Criminal Code (KUHP). Educating students about the dangers of online gambling aims to enhance their understanding and awareness of the risks and negative impacts associated with digital gambling practices. Through this initiative, students are expected to recognize various forms of online gambling, understand the potential legal, economic, and psychological consequences, and gain the resolve to refuse or avoid involvement in such activities. The program is implemented in four stages: first, legal preparation, involving a regulatory analysis of online gambling and the identification of gaps in school-level policies; second, legal outreach and lectures, featuring interactive sessions on the legal aspects of online gambling—specifically analyzing Article 303 of the Criminal Code and Article 27 paragraph (2) of the ITE Law, along with the implications for offenders; third, legal identification training,

providing practical instruction on identifying specific features within online games; and fourth, monitoring and evaluation, to ensure the agreed-upon measures are properly implemented and to assess the program's success in changing the situation of the participating students. The program has resulted in increased understanding and knowledge regarding online gambling.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: Windarto et al. (2026), Edukasi Pencegahan dan Peningkatan Kesadaran Hukum Terhadap Judi Online bagi Pelajar SMAN 8 Sarolangun 5(2).https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i2.8049

PENDAHULUAN

Teknologi digital yang berkembang pesat telah membawa berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat, namun di sisi lain juga memunculkan tantangan baru, salah satunya adalah maraknya praktik judi online. Fenomena ini tidak hanya menjangkau kalangan dewasa, tetapi juga telah merambah ke usia remaja, termasuk pelajar, yang semakin rentan terpapar melalui perangkat digital dan media sosial (Rahman et al., 2025). Judi online menjadi permasalahan serius karena dampaknya yang luas, mulai dari kerugian finansial, gangguan psikologis, hingga penurunan kualitas kehidupan sosial dan akademik. Oleh karena itu, isu ini perlu mendapat perhatian yang lebih komprehensif dari berbagai pihak guna mencegah dampak yang lebih besar di masa mendatang.

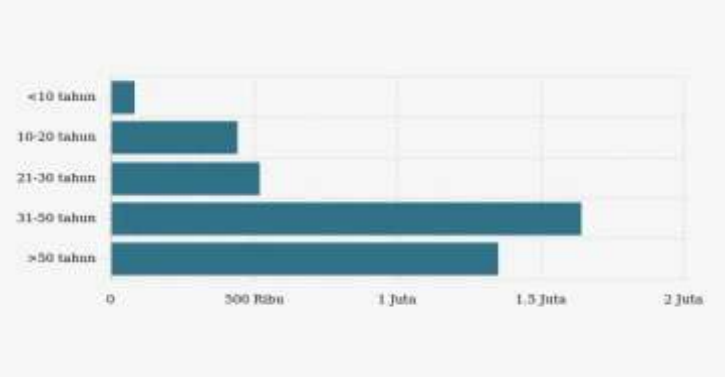
Faktor internal seperti rasa penasaran dan dorongan kuat untuk bermain serta faktor eksternal berupa pengaruh lingkungan sebaya dan kurangnya kontrol keluarga menjadi pemicu utama masalah ini (Asriadi, 2020). Kondisi ini semakin mengkhawatirkan karena Provinsi Jambi pada tahun 2025 menjadi sorotan nasional setelah data dari Kepolisian Republik Indonesia menunjukkan bahwa wilayah ini mencatat jumlah pengguna judi online tertinggi di Indonesia (Jambikini, 2025). Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) di provinsi Jambi sepanjang tahun 2024 transaksi judi online mencapai Rp 342,1 miliar dengan 210.616 pemain aktif (Kumar, 2025).

Gubernur Jambi Al Haris mengungkapkan bahwa berdasarkan data resmi dari Kapolri yang disampaikan dalam agenda Retreat di Magelang, Provinsi Jambi menempati posisi teratas sebagai daerah dengan jumlah pemain judi online terbanyak di Indonesia. Ia menyampaikan keterkejutannya atas temuan tersebut serta keprihatinan mendalam karena pelaku didominasi oleh kelompok usia 10 hingga 20 tahun, yang mencakup pelajar tingkat SMP, SMA, hingga aparatur sipil negara (Jambi1, 2025). Kondisi ini mencerminkan lemahnya implementasi regulasi anti-judi *online* di tingkat daerah, khususnya ketiadaan Peraturan Daerah (Perda) atau Peraturan Desa yang secara spesifik mengatur pencegahan judi *online.*

Maraknya judi *online*, salah satu faktornya adalah rendahnya literasi hukum digital masyarakat Indonesia. Capaian literasi digital masyarakat Indonesia yang baru mencapai 41,48% menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat belum memahami implikasi hukum dari aktivitas digital mereka (Alexander, 2024). Rendahnya pemahaman hukum ini menyebabkan masyarakat, terutama generasi muda, tidak menyadari bahwa keterlibatan dalam judi *online* dapat berimplikasi pada sanksi pidana yang berat. Judi *online* memiliki dampak negatif yang signifikan, terutama bagi generasi muda, termasuk kerugian finansial, kecanduan, peningkatan kejahatan, dan masalah kesehatan mental (Musa et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan tim pengabdian, ditemukan bahwa 65% siswa SMP/SMA di Indonesia tidak memahami bahwa keterlibatan dalam judi *online* dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan KUHP Pasal 303 ayat (1) dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta (CIDISS, 2023). Berdasarkan diskusi dengan mitra, di sekolah belum memiliki regulasi lokal yang mengatur pencegahan judi online dan pihak sekolah merasa khawatir dengan belum ada langkah hukum yang berlaku di lingkungan sekolah. Lebih mengkhawatirkan, rata-rata pelajar tidak mengetahui bahwa tindakan mengajak teman bermain judi *online* dapat dikategorikan sebagai turut serta melakukan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP.

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)



Gambar 1. Data Penggunaan Judionline berdasarkan usia (Databox,2024)

Edukasi bahaya judi online di kalangan pelajar SMA menjadi langkah penting dalam upaya pencegahan perilaku menyimpang di era digital yang semakin berkembang. Melalui kegiatan edukasi yang melibatkan pihak sekolah, orang tua, serta instansi terkait, siswa diberikan pemahaman mengenai dampak negatif judi online, seperti kecanduan, kerugian finansial, hingga gangguan psikologis dan penurunan prestasi akademik (Adline et al., 2024). Selain itu, edukasi ini juga menekankan pentingnya literasi digital agar siswa mampu memilah informasi serta tidak mudah terpengaruh oleh promosi judi yang marak di media sosial.

Kondisi eksisting menunjukkan bahwa, masih rendahnya pemahaman dan kurangya edukasi berkaitan bahaya judi online di lingkungan sekolah, dampak negatif yang di timbulkan dari judi online. Di lingkungan sekolah adalah salah satu penetrasi teknologi digital dan akses internet di wilayah ini relatif tinggi, yang berdampak pada meningkatnya paparan pelajar SMA terhadap risiko penyalahgunaan judi online.

Permasalahan inilah yang mendorong perlunya intervensi dengan memberikan edukasi bahaya judi online di kalangan siswa sekolah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai risiko serta dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik perjudian berbasis digital. Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam bentuk, Sosialisasi dan Ceramah Hukum Penyelenggaraan ceramah interaktif mengenai aspek hukum judi *online*, meliputi analisis Pasal 303 KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan implikasinya terhadap pelaku. Selain itu juga ada Pelatihan Identifikasi Hukum. Pelatihan praktis kepada peserta untuk mengidentifikasi fitur *game online*. Pendekatan partisipatif akan digunakan untuk memastikan materi pelatihan sesuai kebutuhan dan dapat langsung diterapkan.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini disusun secara sistematis dan terintegrasi untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh Mitra SMAN 8 Sarolangun. Metode yang digunakan berupa ceramah hukum interaktif, diskusi kasus hukum, dan pelatihan penyusunan rekomendasi kebijakan atau program sekolah.

Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilalui:

1. Tahap Persiapan Hukum
   Tim melakukan analisis regulasi terkait judi *online* dan mengidentifikasi kekosongan hukum di tingkat sekolah. Berdasarkan kajian yuridis, ditemukan bahwa pihak mitra belum memiliki regulasi lokal yang mengatur pencegahan judi *online*. Pada tahap ini, tim juga melakukan survei awal untuk mengukur tingkat pemahaman pelajar terhadap aspek hukum judi *online*.
2. Tahap Sosialisasi dan Ceramah Hukum
   Penyelenggaraan ceramah interaktif mengenai aspek hukum judi *online*, meliputi analisis Pasal 303 KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan implikasinya terhadap pelaku. Materi ceramah juga mencakup mekanisme pelaporan, proses penegakan hukum, dan studi kasus putusan pengadilan terkait judi *online* (Manalu, 2019). Tim memberikan edukasi kepada pelajar, guru, dan orang tua mengenai cara mengidentifikasi fitur *game online* yang berpotensi mengarah pada perjudian, seperti *loot boxes*, *microtransactions*, dan *betting systems*. Edukasi dilakukan dengan bantuan media visual berupa video edukatif tentang bahaya judi *online* dan dampak hukumnya.
3. Tahap Pelatihan Identifikasi Hukum
   Pelatihan praktis kepada peserta untuk mengidentifikasi fitur *game online* yang berpotensi

melanggar hukum, memahami definisi yuridis perjudian menurut KUHP, dan mengenali modus operandi judi *online* yang menyamar sebagai game (Anam et al., 2024). Peserta diajarkan untuk membedakan antara game legal yang tidak melanggar hukum dengan game yang mengandung unsur perjudian berdasarkan kriteria yuridis yang berlaku.

4. Tahap Monitoring dan Evaluasi
   Hasil kegiatan PPM, untuk memastikan bahwa apa yang telah disepakati berjalan sebagaimana mestinya dan mengukur tingkat keberhasilan pengabdian dalam mengubah kondisi pelajar sebagai mitra dari PPM. Maka dari itu diperlukan pedoman penilaian yang bersifat kualitatif dan kuantitatif dengan mengacu pada instrumen sebagai berikut:

No	Instrumen
1	Peningkatan pengetahuan dan pemahaman terhadap literasi kesadaran hukum mengenai bahaya dan sanksi pernggunaan tekhnologi untuk judi online
2	Peningkatan pengetahuan menggunakan tekhnologi dan media sosial dengan baik, sehingga dsapat menimbulkan dampak positif
3	Peningkatan keterampilan pelajar dengan menciptakan kreasi yang kreatif hingga bernilai positif dari penggunaan gedget
4	Peningkatan kerjasama/kolaborasi mitra (Pihak sekolah, Akademisi dan Pelajar)
5	Peningkatan program kesadaran hukum dalam kegaiatan penggunaan tekhnolagi digital tepat guna

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *"Edukasi Pencegahan dan Peningkatan Kesadaran Hukum Terhadap Judi Online bagi Pelajar SMAN 8 Sarolangun"* telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan ini difokuskan pada pencegahan dan pemahaman hukum terdapat judi online, khususnya di lingkingan SMAN 8 Sarolangun.

Persiapan Kegiatan

Tahap awal pelaksanaan kegiatan dimulai dengan koordinasi internal tim pengabdian dan pihak mitra. Koordinasi ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian jadwal, kebutuhan mitra, serta kesiapan sarana pendukung. Tim pengabdian juga melakukan survey lapangan untuk mengidentifikasi kondisi eksisting mitra. Berdasarkan hasil survey tersebut, diperoleh gambaran bahwa mitra membutuhkan edukasi berkaitan bahaya judi online dan regulasi terkait, serta pelatihan praktis kepada peserta untuk mengidentifikasi fitur *game online*

Pelaksanaan Edukasi dan Ceramah Hukum

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di salah satu aula pertemuan di SMAN 8 Sarolangun. Metode edukasi yang digunakan adalah ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, dan praktik langsung. Materi utama yang disampaikan meliputi:

1. Edukasi tentang Bahaya Judi Online : peserta diperkenalkan pada pengertian judi online. Jenis-jenisnya dan berbagai resiko terkait dengan judi online.
2. Sosialisasi dan Ceramah Hukum terkait Judi Online: peserta diberikan pemahaman hukum mengenai aspek hukum judi *online*, meliputi analisis Pasal 303 KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan implikasinya terhadap pelaku. Materi ceramah juga mencakup mekanisme pelaporan, proses penegakan hukum, dan studi kasus putusan pengadilan terkait judi *online* (Manalu, 2019). Tim memberikan edukasi kepada pelajar, guru, dan orang tua mengenai cara mengidentifikasi fitur *game online* yang berpotensi mengarah pada perjudian, seperti *loot boxes*, *microtransactions*, dan *betting systems*. Edukasi dilakukan dengan bantuan media visual berupa video edukatif tentang bahaya judi *online* dan dampak hukumnya.

Pelatihan Identifikasi Game Online

Pelatihan praktis kepada peserta untuk mengidentifikasi fitur *game online* yang berpotensi melanggar hukum, memahami definisi yuridis perjudian menurut KUHP, dan mengenali modus operandi judi *online* yang menyamar sebagai game (Anam et al., 2024). Peserta diajarkan untuk

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

membedakan antara game legal yang tidak melanggar hukum dengan game yang mengandung unsur perjudian berdasarkan kriteria yuridis yang berlaku.

Tahap Monitoring dan Evaluasi

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, dilakukan evaluasi. Evaluasi pelaksanaan program melalui :

1. evaluasi pemahaman melalui kuesioner *post-test* setelah edukasi, berdasarkan hasil post-test, pemahaman pelajar mengenai bahaya dan aspek hukum judi online mengalami peningkatan,sebelum dilaksanakannya kegiatan edukasi rata-rata pemahaman pelajar terkait bahaya dan aspek hukum judi online hanya 30-40%. Setelah edukasi, tingkat pemahaman meningkat hingga mencapai rata-rata 80–85%.
2. evaluasi pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa selama satu bulan, Dalam pendampingan ini, masing-masing peserta/pelajar diminta memperlihatkan telepon genggam (*gadget*/Gawai) yang mereka miliki,untuk dicheck apakah terdapat aplikasi game yang merujuk ke judi online,dan
3. evaluasi jangka panjang satu bulan setelah program untuk mengukur perubahan perilaku dan merekomendasikan pembentukan Peraturan Sekolah tentang Pencegahan Judi *Online*.

Selain itu, refleksi bersama peserta juga mengungkapkan bahwa mereka merasa edukasi ini sangat relevan dengan kebutuhan sehari-hari. Banyak peserta yang menyatakan bahwa sebelumnya mereka tidak pernah memikirkan bahaya yang akan terjadi ketika mencoba bermain game online yang akhirnya terjerumus judi online, namun setelah pelatihan identidfikasi hukum mereka menyadari manfaatnya dalam menentukan permainan game yang bisa digunakan dengan tidak melanggar hukum.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai edukasi pencegahan judi online di SMAN 8 Sarolangun berhasil meningkatkan kesadaran hukum, literasi digital, dan pemahaman psikologis pelajar, guru, serta orang tua terhadap bahaya taruhan digital. Sinergi antara perguruan tinggi dan mitra menghasilkan produk teknologi serta inovasi solutif, salah satunya modul edukasi interaktif, yang secara efektif memitigasi risiko hukum pidana UU ITE sekaligus melindungi stabilitas finansial dan mental generasi muda.Secara umum, kegiatan ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan hukum bagi pelajar SMAN 8 Sarolangun.

REFERENSI

Adline, F., Dewi, M., Nur, P., & Sariman, A. (2024). *Judi Online Dan Watak Kriminal Perspektif Psikologi Kriminal*. *2*(3).

Alexander, H. B. (2024). Judi online merajalela, literasi digital dan keuangan perlu digenjot. In *KOMPAS.com*. https://lestari.kompas.com/read/2024/06/27/110000586/judi-online-merajalela-literasi-digital-dan-keuangan-perlu-digenjot

Annisa, N., Rozikin, A. Z., Raya, P., City, P. R., Kalimantan, C., Kunci, K., Online, J., Ilegal,

P. O., Dini, K. S., Gambling, O., Loans, I. O., & Awareness, E. (2025). *Sosialisasi Bahaya Judi Online dan Pinjaman Online Ilegal di Sekolah Menengah Atas : Pentingnya Kesadaran Sejak Dini*. *10*(2), 482–487.

Asriadi. (2020). *Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa SMAK NAS MANDAI MAROS Kabupaten Maros)*.

CIDISS. (2023). *The importance of strengthening digital literacy in combating online gambling*. https://cidiss.co.id/indonesia/law-and-security/the-importance-of-strengthening-digital-literacy-in-combating-online-gambling

Databox.(2024). 4 juta orang indonesia judi online,dari anak sampai orangtua, https://databoks.katadata.co.id/layanan-konsumen-kesehatan/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua

Jambi1. (2025). *Jambi Tertinggi Judi Online, Gubernur Al Haris Siapkan Sapu Bersih ASN dan Remaja Terlibat*. Jambi1. https://jambisatu.id/daerah/3515/jambi-tertinggi-judi-online-gubernur-al-haris-siapkan-sapu-bersih-asn-dan-remaja

Jambikini. (2025). *Jambi Catat Angka Tertinggi Pengguna Judi Online di Indonesia, Pemerintah dan Aparat Bertindak Tegas*. Jambikini. https://www.jambikini.id/jambi-catat-angka-tertinggi-pengguna-judi-online-di-indonesia-pemerintah-dan-aparat-bertindak-tegas-1#:~:text=Provinsi

Jambi kini menjadi sorotan nasional setelah,jumlah pengguna judi online tertinggi di Indonesia.

Kumar, P. (2025). *Transaksi Deposit Judol di Jambi Capai Rp 342 M, Segini Jumlah Pemain Aktif Menurut Data PPATK*. https://www.jambione.com/news/1366789940/transaksi-deposit-judol-di-jambi-capai-rp-342-m-segini-jumlah-pemain-aktif-menurut-data-ppatk?utm_source=chatgpt.com

Naldi, A., Rusdi, M., & Aziz, A. (2024). *Sosialisasi pencegahan judi online di lembaga pendidikan: Strategi efektif di pondok pesantren modern Darul Hikmah Taman Pendidikan Islam Kota Medan*. *1*(9), 637–653.

Musa, M., Taridi, M., Kholil, A., Wahyudi, F., & Kiswanto, H. (2024). The role of islamic education in raising legal awareness about online gambling in jambi province. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, *9*(1), 1–13. https://doi.org/10.30983/educative.v9i1.8462

Rahman, K. A., Ramadhoni, S. R., & Hai, K. A. (2025). *Pendekatan Manajemen Kesiswaan dalam Mengantisipasi Perilaku Kecanduan Judi Online Pada Siswa SMK Negeri 9 Muaro Jambi*. *5*(3), 403–413.

Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., & Amalia, A. (2024). *Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) Ilegal Dan Judi Online (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten*. *1*(11), 2090–2096.

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)