Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

# Judi *Online* dan Perilaku Sosial Remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang

**Author:**
Taufik Rivaldi[1]
Nuriza Dora[2]

**Afiliation:**
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara[1,2]

**Corresponding email**
taufik0309212089@uinsu.ac.id
nurizadora@uinsu.ac.id

**Histori Naskah:**
Submit: 2025-09-04
Accepted: 2025-09-16
Published: 2025-09-23

*This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*

**Abstrak**:
Penelitian ini mengkaji tentang maraknya fenomena judi *online* di kalangan remaja, termasuk di wilayah pedesaan, yang menimbulkan masalah sosial cukup kompleks. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat keterlibatan remaja dalam perjudian *online*, dampaknya terhadap perilaku sosial, serta upaya keluarga dan masyarakat dalam pencegahan di Desa Kotasan Kecamatan Galang. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan informan utama (perangkat desa dan tokoh masyarakat), informan kunci (remaja pelaku judi *online*), serta informan pendukung (teman sebaya dan masyarakat). Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja Desa Kotasan Kecamatan Galang dalam judi online cukup tinggi, terutama di kalangan yang sudah putus sekolah atau belum memiliki pekerjaan tetap. Mereka umumnya mengakses aplikasi slot dan togel daring melalui ponsel pintar, sering bermain di warung kopi atau area dengan Wi-Fi gratis, dengan pengaruh terbesar berasal dari ajakan teman sebaya dan kemudahan akses teknologi. Dampaknya tampak pada perubahan perilaku sosial (menjadi tertutup, berbohong, mengabaikan tanggung jawab), konflik keluarga akibat penyalahgunaan uang, penurunan prestasi sekolah atau motivasi kerja, hingga masalah psikologis seperti stres dan depresi ringan. Upaya pencegahan yang dilakukan keluarga, tokoh masyarakat, dan lembaga keagamaan masih terbatas pada nasihat, teguran, atau kegiatan rohani, namun belum menyentuh akar masalah dan tidak konsisten. Temuan ini menegaskan bahwa judi online merupakan ancaman serius bagi perkembangan remaja dan tatanan sosial, sehingga dibutuhkan strategi pencegahan yang lebih komprehensif melalui sinergi keluarga, masyarakat, tokoh agama, dan pemerintah desa dengan fokus pada pengawasan, literasi digital, serta penyediaan kegiatan produktif.

**Kata kunci**: Dampak Sosial; Judi *Online*; Keterlibatan Remaja; Pencegahan Keluarga; Perilaku Menyimpang.

## Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa berbagai dampak dalam kehidupan manusia. Pada era globalisasi saat ini, pola perilaku sosial masyarakat mengalami perubahan signifikan. Globalisasi

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
**Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan**
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

memberikan banyak manfaat, salah satunya kemudahan berkomunikasi jarak jauh melalui teknologi modern. Namun, kemajuan teknologi juga berpotensi disalahgunakan untuk kepentingan pribadi (Kanda, 2024). Salah satu bentuk penyalahgunaan tersebut adalah maraknya perjudian *online*, yang awalnya berupa permainan daring lalu berkembang menjadi aktivitas yang menjanjikan keuntungan instan (Ardhan, 2023). Fenomena ini kini tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga remaja, sehingga menjadi masalah sosial yang sulit diberantas.

Perjudian merupakan kondisi yang berisiko kehilangan sesuatu yang berharga, dan sejak lama menjadi fenomena sosial di masyarakat Indonesia. Rasulullah bersabda, "*Barang siapa bermain kartu, sesungguhnya ia telah berbuat durhaka kepada Alllah dan Rasulullah*". Dari keterangan tersebut jelas bahwa perjudian tergolong dosa besar yang menimbulkan berbagai perbuatan dosa lain, seperti pertengkaran, keretakan rumah tangga, hingga pencurian, pembegalan, dan perampokan. Karena itu, Islam melarang keras perbuatan judi.

Pada remaja, perjudian mengganggu prestasi akademik, menumbuhkan kebiasaan berbohong, meningkatkan emosi, serta menurunkan nilai kerohanian karena meninggalkan kewajiban beragama. Dampaknya juga terlihat pada anak-anak yang meniru lingkungan, sehingga berisiko terjerumus tindak pidana perjudian, mengalami kerugian materi, hingga terganggu secara psikologis (Mustaqilla, 2023). Selain berdampak pada individu, perjudian *online* juga berdampak pada keluarganya seperti terjadinya krisis keuangan keluarga hingga pada akhirnya akan menimbulkan hutang. Remaja yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa yang bisa memajukan suatu Negara dan sebagai *Agent of Change* yang diharapkan dapat melakukan perubahan kearah yang lebih baik lagi. Tetapi, dengan terlibatnya remaja sebagai calon intelektual pada perjudian *online* ini tentu saja merupakan suatu permasalahan yang akan mengganggu fungsi sosial mereka sebagai generasi penerus bangsa.

Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana aktivitas judi *online* memengaruhi kehidupan sosial para remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang. Fokus utamanya adalah mengkaji dampak dari keterlibatan remaja dalam judi *online* terhadap hubungan sosial mereka, seperti interaksi dengan keluarga, teman sebaya, lingkungan sekitar, serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar dan potensi munculnya perilaku menyimpang. Penelitian ini juga berupaya menggali faktor-faktor yang menyebabkan remaja tertarik peda judi *online* serta peran masyarakat, keluarga dan institusi pendidikan dalam mengawasi serta mengendalikan fenomena ini. Tujuan akhirnya yaitu untuk menemukan solusi yang relevan dan efektif agat dapat mengurangi atau mencegah perilaku tersebut di kalangan remaja di daerah tersebut.

Hasil dari observasi pada penelitian ini di Desa Kotasan Kecamatan Galang banyak dari kalangan masyarakat yang melakukan perjudian ini baik itu dari kalangan dewasa, remaja dan peserta didik yang berfikir bahwa dengan tidak melakukan kerja keras dapat meraup keuntungan yang besar. Padahal, hal ini dapat merugikan masyarakat itu sendiri baik itu dari segi ekonomi, sosial dan pendidikan. Observasi ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya fenomena judi *online* yang merambah ke kalangan remaja, didukung oleh kemudahan akses internet dan kurangnya kontrol sosial di lingkungan mereka. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat menelusuri sejauh mana dampak judi *online* terhadap cara bergaul, kebiasaan dan nilai-nilai sosial yang dianut remaja di lingkungan Desa. Temuan dari studi ini dapat menjadi masukan penting bagi orang tua, sekolah, tokoh masyarakat, serta aparat desa untuk mengambil tindakan pencegahan dan pembinaan yang sesuai.

## Studi Literatur

Perjudian merupakan bentuk permainan dengan taruhan yang berisiko kehilangan sesuatu yang berharga.

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
**Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan**
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

Menurut KBBI, judi adalah permainan dengan uang atau barang berharga sebagai taruhan (Ramadhan, 2024). Dalam perkembangannya, judi *online* diatur secara hukum melalui UU ITE Pasal 27 ayat 2 yang melarang distribusi maupun akses terhadap informasi elektronik bermuatan perjudian (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008). Meski diatur secara tegas, praktik judi *online* tetap marak dan menimbulkan dampak negatif, mulai dari melemahnya nilai spiritual, menurunnya kepatuhan beribadah, hingga munculnya perilaku menyimpang seperti konsumsi minuman keras. Selain itu, judi *online* mendorong remaja terlibat karena keinginan memperoleh uang cepat, keamanan identitas, dan akses yang mudah (Anugrahi, 2023). Akibatnya, kualitas hidup dan rasa kesejahteraan pun menurun, serta berdampak buruk pada kondisi kesehatan mental mereka (Laras, 2024).

Hal ini relevan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa judi *online* menimbulkan berbagai dampak negatif dalam kehidupan sosial. Seperti penelitian oleh Qomariah dan Abdurraman yang menyoroti aspek moral dan perilaku individu remaja, di mana judi *online* membuat remaja sering berbohong kepada orang tua, bolos sekolah, bahkan melakukan tindakan kriminal. Fokusnya lebih pada kerusakan moral personal yang berimplikasi pada lingkungan sekitar (Qomariah & Abdurraman, 2024). Sementara itu, penelitian oleh Sahputra menguraikan dampak yang lebih luas dan terukur, mencakup dimensi sosial, keagamaan, prestasi belajar, psikologis, dan material. Artinya, judi *online* tidak hanya memengaruhi karakter remaja, tetapi juga melemahkan kinerja akademik, menurunkan kesehatan mental, serta menimbulkan kerugian finansial (Sahputra, 2022). Berbeda dengan keduanya, penelitian Febrianty menekankan judi *online* sebagai fenomena penyimpangan sosial. Fokusnya bukan hanya pada individu, melainkan pada pola pergaulan remaja yang berubah akibat normalisasi perilaku menyimpang di lingkungannya (Febrianty, 2024).

Ketiga penelitian tersebut telah menunjukkan bahwa judi *online* memberikan dampak negatif yang luas terhadap kehidupan remaja. Dampak yang ditemukan mencakup terganggunya moral remaja seperti meningkatnya kebiasaan berbohong, bolos sekolah, tindakan criminal, munculnya masalah sosial berupa melemahnya hubungan dengan keluarga maupun masyarakat serta gangguan dalam aspek keagamaan, prestasi akademik, kondisi psikologis, hingga kerugian material. Selain itu, ada pula penelitian yang menekankan bagaimana kecanduan judi *online* tumbuh karena lingkungan sosial yang permisif, lemahnya pengawasan, serta rendahnya kesadaran remaja akan bahaya yang ditimbulkan. Kesamaan dari temuan-temuan tersebut adalah sama-sama melihat judi *online* sebagai bentuk perilaku menyimpang yang mampu merusak perkembangan remaja dan menimbulkan masalah serius bagi lingkungannya.

Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus menyoroti fenomena ini dari perspektif kehidupan sosial remaja di pedesaan dengan menekankan tidak hanya pada dampak yang ditimbulkan, tetapi juga keterlibatan remaja dalam aktivitas tersebut serta bagaimana keluarga dan masyarakat berperan dalam pencegahan. Penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut dengan memberikan gambaran kontekstual tentang dinamika sosial remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang. Fokus penelitian ini bukan hanya pada perubahan perilaku akibat judi *online*, tetapi juga pada faktor keterlibatan remaja serta sejauh mana lingkungan sosial terdekat berupaya membatasi atau justru gagal membendung perilaku tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai judi *online* di kalangan remaja dengan sudut pandang yang lebih komprehensif dan berbasis pada realitas sosial masyarakat pedesaan.

## Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini ingin mengeksplorasi makna, pandangan, serta pengalaman subjektif para remaja dalam menghadapi atau terlibat dalam praktik judi *online*. Menurut

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
**Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan**
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami oleh orang lain (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran, menguraikan dan menafsirkan permasalahan Judi *Online* dan Perilaku Sosial Remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang.

Subjek dalam penelitian ini adalah para remaja di Desa Kotasan yang diketahui pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi *online*. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, yakni berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu informan kunci yakni remaja pelaku judi *online* yang terdiri dari 10 informan. Penelitian ini juga melibatkan informan utama yaitu tokoh masyarakat yang berjumlah 2 informan yakni perangkat desa atau orang tua yang memiliki pemahaman luas tentang perubahan perilaku remaja di desa tersebut, serta informan pendukung yang berjumlah 3 informan, yaitu teman sebaya dari pelaku judi *online* yang dapat mengamati perubahan perilaku sosial dan pola pergaulan pelaku judi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data digunakan pendekatan kualitatif dengan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Zulfirman, 2022).

## Hasil

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan utama (tokoh masyarakat), informan kunci (pelaku judi *online*), dan informan pendukung (teman pelaku), diperoleh gambaran yang jelas mengenai keterlibatan remaja dalam judi *online* di Desa Kotasan Kecamatan Galang. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa keterlibatan remaja tergolong tinggi dan dampak yang ditimbulkan meluas ke ranah sosial, keluarga, pendidikan, ekonomi, dan psikologis. Sementara itu peran keluarga dan masyarakat dalam pencegahan masih terbatas pada upaya sederhana yang belum menyentuh akar permasalahan.

### Tingkat Keterlibatan Remaja dalam Judi *Online* di Desa Kotasan Kecamatan Galang

#### Prevalensi Tinggi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan utama, keterlibatan remaja di Desa Kotasan dalam praktik judi *online* cukup tinggi, terutama pada kalangan remaja yang sudah tidak bersekolah maupun belum memiliki pekerjaan tetap. Mereka kerap menghabiskan waktu di warung kopi atau di pinggir jalan sambil bermain melalui telepon genggam. Aktivitas yang sepintas terlihat seperti bermain game ternyata merupakan praktik judi *online*, seperti permainan slot dan taruhan bola. Fenomena ini semakin nyata ketika sore hari, saat remaja berkumpul dan sebagian besar terlihat sibuk dengan gawai masing-masing. Dari kondisi tersebut, terlihat bahwa judi *online* sudah menjadi aktivitas umum di kalangan remaja, bahkan intensitas bermain cukup tinggi karena sebagian dari mereka mengaku dapat bermain hampir setiap hari, terutama pada malam hari setelah selesai beraktivitas.

Sebagaimana yang dijelaskan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan utama NK, informan NK menyatakan bahwa "*keterlibatan remaja dalam judi online di Desa Kotasan cukup banyak, terutama di kalangan anak-anak muda yang tidak bersekolah dan belum memiliki pekerjaan tetap. Menurutnya, aktivitas ini biasanya terlihat ketika mereka nongkrong di warung kopi atau di pinggir jalan sambil bermain handphone. Aktivitas tersebut sepintas terlihat seperti bermain game biasa, namun pada kenyataannya mereka sedang bermain judi online, baik dalam bentuk slot maupun taruhan bola*".

#### *High Engagement*

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

Informan kunci juga menguatkan hal ini, dengan menceritakan bahwa sebagian besar dari mereka mulai mengenal judi *online* sejak usia 17–20 tahun. Proses keterlibatan itu umumnya berawal dari ajakan teman sebaya, rasa penasaran setelah melihat orang lain menang besar, atau karena paparan iklan di media sosial. Hampir semua informan kunci mengakui bahwa mereka terjerumus karena faktor lingkungan pertemanan dan kemudahan akses. Intensitas bermain pun cukup tinggi, bahkan sebagian di antaranya mengaku bisa bermain hampir setiap hari, terutama pada malam hari setelah selesai bekerja, kuliah, atau aktivitas lainnya. Sementara itu, dari perspektif informan pendukung, judi *online* di kalangan remaja desa bukan lagi hal asing. Mereka menyebutkan bahwa dalam lingkaran pertemanan, terdapat lima hingga delapan orang yang aktif bermain. Bahkan, judi *online* sudah menjadi topik umum dalam obrolan sehari-hari. Nongkrong di warung kopi sering kali dimanfaatkan bukan hanya untuk berbincang, tetapi juga bermain judi bersama-sama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan remaja Desa Kotasan dalam judi *online* cukup tinggi, baik dari sisi jumlah pelaku maupun intensitas bermainnya, serta telah mengakar menjadi budaya di lingkaran pertemanan.

Hal ini ditegaskan oleh informan kunci AG yang menyatakan bahwa "*ia mulai bermain judi online sejak masih bersekolah. Ketertarikan tersebut muncul karena rasa penasaran setelah melihat temannya meraih kemenangan dalam jumlah besar. Pada awalnya, ia hanya mencoba-coba, namun seiring waktu kegiatan itu berubah menjadi kebiasaan yang sulit ditinggalkan. Jenis permainan yang sering dimainkan adalah slot dan taruhan bola, terutama ketika sedang berkumpul bersama teman-temannya di warung kopi*".

Dari keterangan kedua informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* di Desa Kotasan memang cukup tinggi, terutama di kalangan remaja yang belum bekerja atau tidak melanjutkan sekolah. Aktivitas ini tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi juga sudah menjadi bagian dari kebiasaan dalam lingkaran pertemanan mereka ketika berkumpul.

**Tabel 1. Tingkat Keterlibatan Remaja dalam Judi *Online***

| Aspek | Deskripsi Masalah |
|---|---|
| Prevalensi Tinggi | Keterlibatan remaja di Desa Kotasan dalam judi *online* tergolong tinggi, terutama pada mereka yang sudah tidak bersekolah atau belum memiliki pekerjaan tetap. Aktivitas berjudi dilakukan hampir setiap hari, baik secara individu maupun bersama teman sebaya, terutama saat nongkrong di warung kopi atau di pinggir jalan. Fenomena ini menunjukkan bahwa judi *online* telah menjadi kebiasaan yang mengakar di kalangan remaja dan bukan lagi aktivitas yang bersifat insidental. |
| *High Engagement* | Intensitas keterlibatan remaja dalam judi *online* tergolong tinggi, dengan sebagian besar dari mereka bermain hampir setiap hari, terutama pada malam hari setelah sekolah, kuliah, atau bekerja. Keterlibatan ini dipicu oleh ajakan teman sebaya, rasa penasaran setelah melihat kemenangan orang lain, paparan iklan media sosial, serta kemudahan akses teknologi digital. Lingkungan pertemanan menjadi faktor paling dominan, sehingga remaja cenderung terus terikat dalam aktivitas judi *online*. |

**Dampak Judi *Online* terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang**

Keterlibatan remaja dalam judi *online* membawa dampak serius terhadap perilaku sosial mereka, baik dalam lingkup keluarga, pertemanan, maupun kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan hasil wawancara

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
**Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan**
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

yang dilakukan dengan informan utama, kunci, dan pendukung, diperoleh gambaran yang jelas bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* menimbulkan dampak yang sangat signifikan terhadap perilaku sosial mereka. Dampak ini terlihat pada tiga ranah besar, yaitu hubungan dalam keluarga, interaksi dengan teman sebaya, serta keterlibatan mereka dalam kehidupan bermasyarakat di Desa Kotasan.

Informan utama menjelaskan bahwa remaja yang terlibat dalam praktik judi *online* umumnya menunjukkan perubahan perilaku yang cukup mencolok. Mereka menjadi pribadi yang lebih tertutup, jarang berinteraksi, dan lebih banyak menghabiskan waktu sendirian dengan *handphone*. Saat sedang kalah bermain, ekspresi murung dan sikap emosional sering kali terlihat, sehingga membuat mereka sulit diajak berkomunikasi oleh orang-orang di sekitarnya. Tidak sedikit dari mereka yang dulunya aktif mengikuti kegiatan desa, seperti gotong royong atau acara kepemudaan, namun kini memilih absen karena sudah lebih sibuk dengan judi *online*. Hal ini secara nyata menunjukkan adanya penurunan keterlibatan remaja dalam aktivitas sosial yang sebelumnya menjadi bagian dari kehidupan bermasyarakat.

Perubahan tersebut tergambar jelas dari pernyataan informan kunci yaitu AG, informan AG menjelaskan bahwa "*keterlibatan remaja dalam judi online menimbulkan perubahan perilaku yang cukup mencolok. Remaja yang sebelumnya aktif dalam kegiatan sosial seperti gotong royong atau kegiatan kepemudaan kini lebih banyak menghabiskan waktunya bermain judi online. Mereka menjadi lebih tertutup, jarang berinteraksi, dan cenderung sibuk dengan handphone masing-masing. Menurut AG, hal ini menyebabkan remaja semakin jauh dari kegiatan positif di lingkungannya".*

**Dampak Judi *Online* dalam Lingkup Keluarga dan Pendidikan**

Informan utama juga menyoroti dampak dalam lingkup keluarga. Sebagian remaja yang kecanduan judi *online* diketahui mulai berani meminjam uang kepada tetangga atau kerabat, bahkan sampai menjual barang-barang milik keluarga untuk menambah modal permainan. Perilaku ini menimbulkan konflik internal, seperti pertengkaran dengan orang tua dan ketidakpercayaan dari anggota keluarga lainnya. Ada pula kasus di mana remaja lebih memilih tidak membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan orang tua, melainkan sibuk dengan ponselnya. Hal ini menimbulkan keluhan warga lain yang merasa resah karena anak-anak muda seolah kehilangan tanggung jawab sosial dan kekeluargaan.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh informan kunci, yakni para pelaku judi *online* itu sendiri. Hampir seluruh informan kunci mengakui bahwa setelah terlibat judi *online*, terjadi perubahan besar dalam pola interaksi mereka dengan keluarga maupun teman. Sebagian besar mengaku menjadi lebih pendiam, jarang berbicara dengan orang tua, bahkan ada yang sengaja mengurung diri di kamar untuk bermain judi tanpa gangguan. Ketika kalah, mereka merasa stres, mudah marah, dan kadang melampiaskan kekesalan kepada orang terdekat. Ada pula yang sampai terlibat pertengkaran dengan pacar karena ketahuan menggunakan uang untuk berjudi atau berbohong terkait masalah keuangan.

Selain itu, dampak judi *online* juga meluas pada aktivitas penting sehari-hari. Beberapa informan kunci yang masih berstatus pelajar atau mahasiswa mengaku sering bolos kuliah, menunda mengerjakan tugas, hingga begadang sepanjang malam hanya untuk bermain judi *online*. Akibatnya, konsentrasi belajar menurun drastis, nilai akademik merosot, dan hubungan dengan dosen atau guru menjadi renggang. Sementara bagi yang sudah bekerja, banyak yang mengaku sulit fokus saat bekerja, sering terlambat karena begadang, dan mengalami penurunan produktivitas. Bahkan, ada yang sampai kehilangan motivasi bekerja karena lebih sering memikirkan modal bermain dan strategi judi dibandingkan tanggung jawab profesional mereka.

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
**Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan**
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

Dampak negatif tersebut tergambar jelas dari pernyataan oleh informan kunci AG yang menyatakan bahwa, "*keterlibatannya dalam judi online menimbulkan dampak negatif terhadap hubungan sosial, baik di dalam keluarga maupun dengan teman sebaya. Ia mengaku sering terlibat pertengkaran dengan anggota keluarga, lebih banyak mengurung diri di kamar, serta merasa enggan untuk berkomunikasi dengan orang rumah. Dalam lingkup pertemanan, ia juga menjadi lebih selektif, hanya dekat dengan teman-teman yang sama-sama bermain judi online, sehingga interaksi sosialnya semakin terbatas".*

**Dampak Judi *Online* terhadap Kondisi Psikologi dan Ekonomi**

Dampak lain yang diungkapkan oleh informan kunci adalah masalah keuangan dan kesehatan mental. Banyak dari mereka yang mengalami kerugian besar sehingga harus berutang kepada teman atau keluarga. Beberapa bahkan sampai menggadaikan barang berharga demi bisa terus bermain. Hal ini menimbulkan stres berat, perasaan putus asa, hingga keinginan untuk mencari jalan pintas lain agar bisa menutup kerugian. Mereka juga sering mengalami gangguan tidur karena terbiasa begadang, bahkan ada yang mengaku baru bisa tidur menjelang subuh setelah bermain. Kondisi ini menyebabkan pola hidup yang tidak sehat, menurunkan stamina, dan meningkatkan intensitas emosi negatif seperti amarah, kecemasan, serta depresi.

Pandangan yang sama juga disampaikan oleh informan pendukung. Mereka melihat secara langsung perubahan sikap rekan-rekan sebaya yang terjerumus dalam judi *online*. Teman yang sebelumnya ramah dan aktif kini menjadi lebih temperamental, mudah tersinggung, dan bahkan menunjukkan sikap sombong ketika sedang menang. Namun sebaliknya, ketika mengalami kekalahan, mereka bisa diam seharian, murung, bahkan enggan untuk berkumpul bersama. Beberapa remaja yang terjerat utang karena judi juga memilih menjauh dari lingkaran pertemanan karena merasa malu belum bisa melunasi utang. Hal ini membuat hubungan sosial mereka menjadi renggang, bahkan ada yang akhirnya benar-benar dijauhi oleh teman-temannya.

Informan pendukung juga menyoroti bagaimana dampak judi *online* menjadikan hidup remaja semakin berantakan. Mereka menyaksikan ada teman yang sampai kehilangan motor karena digadai untuk judi, ada pula yang terus-menerus berselisih dengan keluarga akibat uang belanja digunakan untuk bermain. Selain itu, remaja yang kecanduan judi *online* juga menjadi kurang memiliki arah hidup. Fokus utama mereka bukan lagi sekolah, kuliah, atau pekerjaan, melainkan hanya mencari modal dan memikirkan hasil judi. Kebiasaan buruk ini membuat kualitas hidup mereka menurun drastis, mulai dari pola tidur yang kacau, uang yang cepat habis, hingga kehilangan motivasi untuk mengembangkan diri ke arah yang lebih positif.

Kondisi ini diperkuat oleh pengakuan informan kunci AGS yang mengungkapkan bahwa "*dampak yang paling terlihat dari keterlibatan remaja dalam judi online adalah perubahan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Banyak dari mereka yang menjadi mudah marah, temperamental, bahkan sulit diajak berkomunikasi ketika sedang mengalami kekalahan. AGS juga menambahkan bahwa kondisi ini sering memicu pertengkaran, baik dengan teman sebaya maupun dengan keluarga, karena emosi remaja tidak stabil dan lebih sensitif setelah bermain judi*".

Berdasarkan keterangan ketiga informan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial. Remaja menjadi lebih tertutup, emosional, dan individualis, sehingga menurunkan kualitas interaksi sosial baik dalam keluarga, pertemanan, maupun kehidupan bermasyarakat. Kerugian besar juga menjadi salah satu dampak yang sangat berisiko. Seseorang yang telah kecanduan judi *online* cenderung akan menghalalkan segala cara untuk dapat bermain judi, tidak peduli bahwa uangnya telah habis sekalipun. Tidak cukup sampai disitu,

ketika uang mereka telah habis, pinjaman *online* seakan-akan menjadi solusi agar bermain judi tetap berlanjut. Akibatnya, kehilangan harta benda pun tidak dapat terelakkan dikarenakan utang pada pinjaman *online* yang membengkak (Hatimatunnisani, 2023). Oleh karena itu, judi *online* dapat dikatakan sebagai ancaman nyata bagi perkembangan sosial remaja dan stabilitas kehidupan masyarakat di Desa Kotasan secara keseluruhan.

**Tabel 2. Dampak Judi *Online* terhadap Perilaku Sosial Remaja**

| Aspek | Deskripsi Masalah |
|---|---|
| Dampak Judi *Online* terhadap Perilaku Sosial Remaja | Remaja menjadi lebih tertutup, emosional, jarang berinteraksi, dan meninggalkan kegiatan sosial di masyarakat. |
| Dampak Judi *Online* dalam Lingkup Keluarga dan Pendidikan | Timbul konflik keluarga akibat utang dan penjualan barang, turunnya prestasi akademik, serta berkurangnya produktivitas kerja. |
| Dampak Judi *Online* terhadap Kondisi Psikologis dan Ekonomi Remaja | Mengalami kerugian finansial, stres, depresi, gangguan tidur, stamina menurun, dan pola hidup tidak sehat. |

## Peran Keluarga dan Masyarakat dalam Mencegah Keterlibatan Remaja pada Judi *Online*

### Peran Keluarga dalam Pencegahan Judi Online

Fenomena judi *online* semakin marak di kalangan remaja Desa Kotasan, baik keluarga maupun masyarakat telah menyadari urgensi masalah ini dan berusaha melakukan berbagai upaya untuk mencegah keterlibatan lebih lanjut. Berdasarkan wawancara dengan informan utama, diketahui bahwa keluarga memiliki peran sentral dalam pencegahan, karena lingkungan pertama yang membentuk perilaku remaja adalah rumah tangga. Informan utama menegaskan bahwa orang tua tidak boleh bersikap pasif meskipun anak mereka sudah beranjak dewasa atau tidak lagi menempuh pendidikan formal. Sebaliknya, orang tua harus tetap melakukan pengawasan ketat, terutama terkait penggunaan gawai dan akses internet yang menjadi pintu masuk utama judi *online*. Mereka juga dituntut untuk menjaga komunikasi terbuka dengan anak, tidak hanya sekadar menegur ketika ketahuan bermain judi, tetapi juga menyediakan ruang diskusi yang sehat agar anak merasa didengar dan diperhatikan.

Informan utama juga mengungkapkan bahwa keluarga perlu memberikan tanggung jawab rumah tangga kepada anak, agar mereka tidak larut dalam waktu luang yang berlebihan. Dengan adanya aktivitas sehari-hari yang positif, seperti membantu pekerjaan orang tua, mengurus usaha kecil, atau bahkan terlibat dalam kegiatan keagamaan, diharapkan anak dapat teralihkan dari godaan judi *online*. Namun, kenyataannya tidak semua keluarga mampu melakukan pengawasan secara konsisten. Beberapa orang tua yang terlalu sibuk bekerja sering kali kurang peka terhadap perubahan perilaku anak. Hal ini membuka celah bagi remaja untuk kembali terjerumus dalam judi online meskipun sudah sering ditegur.

Berdasarkan hasil wawancara, informan utama NK mengungkapkan bahwa *"orang tua seharusnya lebih peka terhadap perubahan perilaku anak-anak mereka. Menurutnya, banyak orang tua yang kurang memperhatikan aktivitas keseharian remaja sehingga tidak menyadari sejak awal keterlibatan mereka*

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
**Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan**
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

*dalam judi online. NK menekankan bahwa kepedulian dan kepekaan orang tua menjadi hal penting dalam mencegah remaja semakin jauh terjerumus dalam judi online".*

**Upaya Langsung Keluarga terhadap Anak Remaja**

Hasil wawancara dengan informan kunci juga menunjukkan bahwa sebenarnya keluarga telah melakukan berbagai upaya. Sebagian besar pelaku mengakui bahwa mereka pernah ditegur, dinasihati, atau bahkan dipaksa berhenti oleh orang tua maupun saudara. Ada yang dibawa ke ustadz untuk mendapatkan bimbingan agama, ada pula yang diajak lebih aktif mengikuti pengajian atau kegiatan masjid. Beberapa orang tua bahkan berusaha membatasi akses teknologi anaknya dengan memberikan ponsel sederhana (HP jadul) agar tidak bisa lagi mengunduh aplikasi judi. Namun, meskipun upaya ini cukup efektif pada awalnya, sebagian besar pelaku mengaku tetap mencari cara lain untuk bisa bermain, misalnya dengan meminjam ponsel teman atau membuat akun baru secara diam-diam. Fakta ini memperlihatkan bahwa pengawasan keluarga yang bersifat sepihak tanpa diiringi pendekatan emosional yang lebih mendalam belum cukup kuat untuk menghentikan kebiasaan judi *online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan pendukung AF, dijelaskan bahwa "*peran keluarga dalam mencegah keterlibatan remaja pada judi online umumnya dilakukan melalui nasihat dan teguran langsung dari orang tua. Namun, upaya tersebut sering kali tidak konsisten, karena sebagian orang tua terlalu sibuk bekerja sehingga kurang melakukan pengawasan secara menyeluruh. Akibatnya, meskipun remaja sudah sering dinasihati, mereka tetap mencari kesempatan untuk bermain judi online, baik secara diam-diam maupun bersama teman sebaya".*

**Peran Masyarakat dalam Pencegahan Judi *Online***

Di sisi lain, masyarakat juga memiliki peran dalam pencegahan, namun upaya yang dilakukan masih sangat minim. Informan utama menuturkan bahwa isu judi *online* memang pernah menjadi bahan diskusi dalam rapat dusun ketika ada kasus remaja yang berutang besar akibat kecanduan judi. Akan tetapi, tindak lanjut dari diskusi tersebut belum maksimal, sehingga belum ada program nyata yang dijalankan untuk mengatasi masalah tersebut. Sosialisasi atau penyuluhan khusus mengenai bahaya judi *online* juga belum pernah dilakukan secara langsung kepada para remaja. Upaya masyarakat baru sebatas teguran lisan, keluhan di warung kopi, atau pembahasan dalam obrolan sehari-hari antarwarga.

Temuan dari informan kunci memperkuat gambaran ini. Hampir semua pelaku mengaku belum pernah mendapatkan perhatian serius dari tokoh masyarakat, guru, atau perangkat desa terkait kebiasaan judi *online*. Beberapa memang pernah ditegur oleh dosen atau guru ketika prestasi menurun, namun di tingkat desa, tidak ada tokoh yang benar-benar turun tangan untuk memberikan pendampingan khusus. Sebagian pelaku merasa bahwa masyarakat lebih banyak mengkritik atau membicarakan mereka di belakang, alih-alih memberikan solusi nyata. Hal ini membuat mereka merasa kurang mendapatkan dukungan sosial untuk keluar dari kebiasaan judi *online*.

Pandangan serupa juga datang dari informan pendukung. Mereka menilai bahwa masyarakat, termasuk orang tua, guru, dan tokoh desa, belum menunjukkan langkah konkret dalam mencegah remaja bermain judi *online*. Usaha yang ada baru sebatas teguran lisan atau omongan antarwarga, tetapi belum sampai pada bentuk program pemberdayaan yang benar-benar mampu mengalihkan perhatian remaja dari judi. Menurut mereka, seharusnya ada kegiatan produktif yang bisa menjadi alternatif bagi remaja, seperti pelatihan keterampilan, wirausaha kecil, pembinaan olahraga, atau seni budaya. Dengan adanya kegiatan positif yang berkesinambungan, remaja tidak akan memiliki terlalu banyak waktu luang yang bisa dimanfaatkan untuk bermain judi *online*.

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
**Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan**
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6923

Selain itu, informan pendukung menekankan pentingnya keterlibatan tokoh agama dan tokoh masyarakat. Mereka percaya bahwa peran tokoh yang memiliki pengaruh besar dapat memberikan arahan moral sekaligus menumbuhkan kesadaran remaja akan bahaya judi *online*. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa peran tokoh tersebut masih belum tampak jelas. Sosialisasi maupun penyuluhan yang sifatnya formal belum pernah dilakukan, sehingga kesadaran kolektif masyarakat dalam mencegah fenomena ini masih sangat rendah.

Hal ini juga ditegaskan oleh informan pendukung YP yang menegaskan bahwa "*keterlibatan masyarakat, terutama tokoh agama dan tokoh desa, masih sangat terbatas. Ia menilai bahwa seharusnya peran tokoh agama dapat lebih dominan dalam memberikan bimbingan moral serta penyuluhan keagamaan yang intensif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa upaya tersebut belum berjalan optimal. Selain itu, masyarakat juga dinilai perlu menciptakan kegiatan produktif, seperti olahraga atau pelatihan keterampilan, agar remaja memiliki alternatif aktivitas yang positif sehingga tidak mudah terjerumus dalam judi online".*

Dari keterangan ketiga informan tersebut dapat disimpulkan bahwa peran keluarga dan masyarakat dalam pencegahan judi *online* di Desa Kotasan masih berjalan secara sederhana, terbatas pada teguran, nasihat, dan kegiatan keagamaan. Belum ada upaya yang sistematis dan berkelanjutan yang benar-benar menyentuh akar masalah. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan perlunya langkah strategis dan kolaboratif antara keluarga, masyarakat, perangkat desa, dan tokoh agama dalam mencegah keterlibatan remaja pada judi *online*. Upaya yang dapat dilakukan antara lain: (1) memperkuat pengawasan orang tua dengan pendekatan komunikasi yang hangat, (2) menciptakan kegiatan produktif bagi remaja, seperti pelatihan kerja, olahraga, dan seni, (3) melibatkan tokoh agama dalam penyuluhan moral dan spiritual, serta (4) menghadirkan program resmi dari pemerintah desa yang berorientasi pada pencegahan. Tanpa adanya sinergi lintas pihak, fenomena judi *online* akan terus berkembang dan membawa dampak negatif yang lebih luas bagi perkembangan remaja maupun kehidupan sosial masyarakat Desa Kotasan.

**Tabel 3. Peran Keluarga dan Masyarakat dalam Mencegah Keterlibatan Remaja**

| Aspek | Deskripsi Masalah |
|---|---|
| Peran Keluarga | Memberikan nasihat, teguran, dan arahan ke kegiatan keagamaan, namun pengawasan kurang konsisten. |
| Upaya Langsung Keluarga | Membatasi penggunaan HP dan melibatkan anak dalam aktivitas rumah, tetapi belum maksimal. |
| Peran Masyarakat | Hanya sebatas teguran lisan, belum ada program khusus; peran tokoh agama dan desa masih minim. |

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* di Desa Kotasan Kecamatan Galang cukup tinggi, terutama di kalangan remaja yang tidak bersekolah atau belum memiliki pekerjaan tetap. Fenomena ini selaras dengan pendapat Sahputra yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi digital, khususnya media sosial, memberikan ruang bagi remaja untuk lebih banyak menghabiskan waktu dalam aktivitas daring dibandingkan interaksi sosial secara langsung (Sahputra, 2022). Tingginya tingkat keterlibatan remaja dalam judi *online* erat kaitannya dengan faktor lingkungan pertemanan, rasa penasaran,

serta kemudahan akses internet. Hal ini sejalan dengan temuan Febrianty yang menegaskan bahwa perilaku menyimpang, termasuk judi, sering muncul karena dorongan lingkungan sosial dan lemahnya kontrol diri remaja (Febrianty, 2024).

Selain itu, dampak dari keterlibatan remaja terlihat pada perubahan perilaku sosial, di mana remaja menjadi lebih tertutup, individualis, dan emosional. Kondisi ini sesuai dengan teori penyimpangan sosial Merton bahwa individu sering memilih cara instan (*illegitimate means*) untuk mencapai tujuan ekonomi meski harus melanggar norma. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa judi *online* memicu masalah dalam keluarga berupa konflik keuangan, kebohongan, hingga hilangnya kepercayaan. Dalam konteks ini, masyarakat khawatir bahwa penetrasi perjudian *online* ke dalam kelompok remaja dapat berakibat pada terbentuknya kebiasaan buruk yang berpotensi tumbuh menjadi masalah yang lebih serius di kalangan remaja (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

Di bidang pendidikan, keterlibatan remaja dalam judi *online* berdampak pada menurunnya motivasi belajar, prestasi akademik, dan kedisiplinan. Hal ini mendukung hasil penelitian Sahputra yang menjelaskan bahwa remaja yang terlibat dalam judi *online* cenderung mengabaikan kewajiban akademik dan lebih banyak mengalokasikan waktu pada aktivitas tidak produktif. Bagi remaja yang bekerja, fenomena serupa terjadi melalui penurunan produktivitas, keterlambatan, dan hilangnya motivasi. Dengan demikian, judi *online* bukan hanya berdampak pada hubungan sosial, tetapi juga mengancam masa depan remaja sebagai generasi penerus bangsa.

Peran keluarga dan masyarakat dalam pencegahan terbukti masih lemah. Upaya yang dilakukan, seperti nasihat, teguran, dan pelibatan anak dalam kegiatan keagamaan, sering kali tidak konsisten dan belum menyentuh akar persoalan. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Natavia yang menemukan bahwa banyak orang tua kurang terlibat dalam mengawasi aktivitas daring anak. Jika dikaitkan dengan teori kontrol sosial Hirschi, lemahnya ikatan remaja dengan keluarga, sekolah, dan masyarakat memperbesar peluang mereka untuk terjerumus dalam perilaku menyimpang, termasuk judi *online* (Natavia, 2025).

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa judi *online* merupakan ancaman serius bagi perkembangan sosial remaja. Tingginya keterlibatan, besarnya dampak, serta lemahnya peran keluarga dan masyarakat menunjukkan perlunya strategi pencegahan yang lebih komprehensif. Upaya tidak cukup sebatas teguran lisan, tetapi harus melibatkan program pemberdayaan remaja, sosialisasi bahaya judi *online*, penguatan peran tokoh agama dan masyarakat, serta peningkatan literasi digital agar remaja mampu menggunakan teknologi secara bijak.

## Kesimpulan

Penelitian ini mengungkap bahwa fenomena judi online di kalangan remaja Desa Kotasan Kecamatan Galang telah menjadi persoalan sosial yang serius dengan keterlibatan yang cukup tinggi. Remaja yang terjerumus umumnya didorong oleh faktor lingkungan pertemanan, rasa penasaran, dan kemudahan akses teknologi digital yang memungkinkan mereka bermain kapan saja dan di mana saja. Hal ini menunjukkan bahwa judi online bukan lagi fenomena yang hanya terjadi di perkotaan, tetapi juga telah merambah ke tingkat pedesaan.

Dampak keterlibatan remaja dalam judi online terlihat jelas pada perubahan perilaku sosial, baik dalam lingkup keluarga, pertemanan, maupun masyarakat. Remaja menjadi lebih tertutup, individualis, mudah tersulut emosi, dan mengabaikan tanggung jawab sosial. Dalam keluarga, judi online memicu pertengkaran, hilangnya kepercayaan, dan masalah keuangan. Sementara dalam pendidikan dan pekerjaan, kebiasaan berjudi menurunkan motivasi belajar, prestasi akademik, serta produktivitas kerja. Secara psikologis,

remaja yang kecanduan judi online rentan mengalami stres, kecemasan, dan depresi, yang berpengaruh besar terhadap kualitas hidup mereka.

Upaya keluarga dan masyarakat dalam mencegah keterlibatan remaja pada judi online sebenarnya sudah ada, seperti pengawasan orang tua, nasihat, pembatasan penggunaan gawai, hingga ajakan pada kegiatan keagamaan. Namun, upaya ini masih bersifat parsial, tidak konsisten, dan belum menyentuh akar persoalan. Peran masyarakat juga masih terbatas pada teguran lisan atau diskusi dalam rapat dusun, tanpa adanya program khusus yang terstruktur. Lemahnya kontrol sosial ini menjadikan remaja tetap rentan terhadap godaan judi online.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa judi online telah memberikan dampak signifikan terhadap perilaku sosial remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang. Untuk menanggulangi keterlibatan remaja dalam judi online, diperlukan program nyata seperti literasi digital di sekolah dan masyarakat, penyediaan kegiatan alternatif yang positif seperti olahraga, seni, dan kewirausahaan, serta penguatan peran keluarga melalui pendampingan dan pengawasan konsisten. Tokoh agama dan masyarakat juga perlu dilibatkan dalam sosialisasi bahaya judi online, sementara pemerintah desa dapat membentuk forum atau satgas remaja sebagai wadah advokasi dan pencegahan.

Selain itu, implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan pentingnya kolaborasi lintas sektor antara keluarga, sekolah, aparat desa, serta lembaga keagamaan dalam menyusun strategi yang lebih komprehensif dan berkelanjutan. Penelitian ini juga merekomendasikan agar kajian selanjutnya mengarah pada evaluasi efektivitas program pencegahan dan intervensi, analisis psikologis terhadap perilaku adiktif remaja, serta peran media sosial dalam membentuk pola konsumsi judi online. Studi komparatif antarwilayah pedesaan dapat dilakukan untuk memahami variasi faktor risiko dan menentukan pendekatan pencegahan yang sesuai dengan konteks lokal. Dengan langkah-langkah tersebut, hasil penelitian dapat menjadi dasar pengambilan kebijakan dan inovasi program yang lebih tepat sasaran dalam mengatasi masalah judi online pada remaja.

## Referensi

Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa. *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, *1*(1), 13–22.

Anugrahi, A. P. dkk. (2023). Fenomena Trend Judi Online pada Remaja. *Sinopsi*, *2*(November), 116–126.

Ardhan, M. U. dkk. (2023). Maraknya Judi Online di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *3*(8), 3209–3216.

Febrianty, L. (2024). *Tindakan Sosial Dalam Judi Online di Kalangan Remaja Kota Tanggerang Selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Hatimatunnisani, H. dkk. (2023). Maraknya Judi Online dan Dampaknya terhadap Pengelolaan Keuangan di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Sosio Dan Humaniora (SOMA)*, *2*(1), 130–136.

Kanda, A. S. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, *1*(3), 829–836.

Laras, A. dkk. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, *3*(2), 320–331.

Mustaqilla, S. dkk. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary : Jurnal Ekonomi Syariah*, *1*(2), 121–136.

Natavia, D. S. dkk. (2025). Keterkaitan Judi Online dengan Lingkungan Keluarga di Kalangan Remaja Balikpapan. *AL-AMIYAH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(01), 115–128.

Qomariah, L., & Abdurraman, Z. (2024). Analisis Kondisi Moral Remaja yang Bermain Judi Online di Desa Dolok Sagala. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, *7*(3), 104–113.

Ramadhan, M. Z. (2024). *Dampak Judi Online terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare [Skripsi]*. Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Sahputra, D. dkk. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, *6*(2), 139.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Pub. L. No. 11 (2008).

Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *JPPP: Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, *3*(2), 147–153.