



## Penyuluhan Literasi Digital dalam Pemberantasan Praktik Judi *Online*

Ilfi Intansari<sup>1\*</sup>, Lulu Fatihatul Uyun<sup>1</sup>, Nurul Setiani<sup>1</sup>, Rita Suviyah<sup>1</sup>, Ahmad Sulton Ghozali<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Matagara, Tigaraksa, Kabupaten Tangerang, Banten, Indonesia 15720

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Matagara, Tigaraksa, Kabupaten Tangerang, Banten, Indonesia 15720

\*Email koresponden: [ilfiintansari@unimar.ac.id](mailto:ilfiintansari@unimar.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 07 Oct 2024

Accepted: 24 Oct 2024

Published: 31 Dec 2024

#### Kata kunci:

Judi *Online*;  
Literasi Digital;  
Penyuluhan.

#### Keywords:

Counseling;  
Digital Literacy;  
*Online* Gambling.

### ABSTRAK

**Background:** Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan dengan memberikan penyuluhan terkait praktik judi *online*. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya, ancaman, dan risiko dari praktik judi *online*. **Metode:** PkM ini dilakukan dengan metode pendidikan masyarakat, khususnya dalam bentuk penyuluhan dengan metode sosialisasi dan diskusi. Kegiatan ini bekerja sama dengan Liga Mahasiswa Nasional untuk Demokrasi (LMND) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Penyuluhan diikuti lebih dari 180 peserta dari *civitas academia* Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin dan umum. Persepsi peserta mengenai praktik judi *online* diambil sebagai data melalui pengisian formulir sebelum dan sesudah penyuluhan berlangsung. **Hasil:** Melalui pengambilan data yang telah dilakukan, terlihat hasil penyuluhan berupa peningkatan persepsi peserta terhadap bahaya judi *online*. **Kesimpulan:** Kegiatan PkM ini menjadi sikap tegas dan diharapkan dapat mendorong langkah berikutnya dalam pemberantasan praktik judi *online* yang merugikan masyarakat.

### ABSTRACT

**Background:** This community service (PkM) activity is carried out by providing education regarding *online* gambling practices. This activity aims to increase public awareness of the dangers, threats, and risks of *online* gambling practices. **Methods:** This PkM is carried out using community education methods, especially in the form of counseling using socialization and discussion methods. This activity is in collaboration with the National Student League for Democracy (LMND) and the Ministry of Communication and Information of the Republic of Indonesia. The counseling was attended by more than 180 participants from the academic community of Muhammadiyah University A.R. Fachruddin and general. Participants' perceptions regarding *online* gambling practices were taken by filling out forms before and after the counseling took place. **Results:** Through the data collection that has been carried out, the activity results can be seen in the form of an increase in participants' perceptions of the dangers of *online* gambling. **Conclusions:** This PkM activity is a firm stance and is expected to encourage the next step in eradicating *online* gambling practices that are detrimental to society.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, sosial, hingga hukum. Masyarakat Indonesia mendapatkan berbagai manfaat dari perkembangan teknologi, seperti cepat menerima pengetahuan dan tren baru secara global. Kendati demikian, dampak dari perkembangan teknologi tidak selalu positif. Setiap pihak harus memanfaatkan teknologi untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam kehidupannya dengan bertanggung jawab (Restianty, 2018). Jika tidak diimbangi dengan kemampuan literasi dan prinsip dalam pemanfaatan teknologi, masyarakat dapat terjerumus dalam berbagai praktik digital yang merugikan, baik secara personal maupun bagi lingkungan sekitarnya. Kegagalan masyarakat dalam pemanfaatan teknologi ini menjadi pengingat atas diperlukannya pengetahuan literasi digital yang baik oleh masyarakat.

Salah satu praktik dalam dunia digital yang meresahkan masyarakat akibat pesatnya perkembangan teknologi adalah maraknya praktik judi *online*. Praktik judi atau perjudian sendiri dinilai sebagai tindak pidana yang dilakukan oleh beberapa pihak dengan cara mempertaruhkan uang atau harta berharga lainnya dengan sistem pemenang mendapatkan seluruh hasil taruhan (Kusumo et al., 2023). Tindakan judi merugikan karena pelakunya tidak mempertimbangkan kondisi finansialnya. Pelaku judi bahkan cenderung menjadi adiktif karena terobsesi praktik tersebut. Judi *online* dilakukan melalui aplikasi atau situs web ilegal dalam prosesnya.

Judi *online* tidak hanya menimbulkan masalah ekonomi, tetapi juga mengancam moralitas dan ketertiban masyarakat. Dalam konteks Indonesia, judi, termasuk judi *online*, merupakan aktivitas yang melanggar hukum sesuai dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Bakhtiar & Adilah (2024) menguraikan beberapa faktor pendorong judi *online*, yaitu faktor ekonomi pelaku yang sulit mendapatkan penghasilan, faktor persepsi yang keliru akan kesempatan menang, faktor kurangnya kesadaran hukum, faktor perkembangan teknologi yang mudah diakses, dan faktor lingkungan yang mewajarkan praktik tersebut. Judi *online* berdampak negatif, khususnya dari aspek material yang menimbulkan tindakan pencurian demi menutupi kerugiannya (Siringoringo et al., 2024). Dengan kata lain, praktik judi *online* berdampak dalam menyebabkan tindak kejahatan lainnya. Judi *online* juga berdampak secara kesehatan fisik dan psikologis, yaitu pasif berkegiatan, pemarah, dan malas (Hidayah, et al., 2024). Pelaku judi *online* menjadi berpikir pendek dan berusaha menggunakan segala cara untuk mendapatkan modal dalam melakukan judi tersebut, meskipun akan terus mengalami kerugian nantinya.

Sebagai institusi pendidikan, perguruan tinggi tidak hanya memiliki tanggung jawab dalam menghasilkan lulusan yang kompeten, tetapi juga harus berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sosial yang berkembang di masyarakat, termasuk pemberantasan judi *online*. Peran perguruan tinggi dalam pencegahan dan pemberantasan judi *online* bisa dilakukan melalui beberapa pendekatan tridarma, seperti pendidikan dan literasi digital, penelitian yang mendalam terkait dampak judi *online*, serta pengabdian kepada masyarakat melalui kampanye kesadaran tentang risiko judi *online*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) merupakan salah satu program tridarma dari perguruan tinggi dalam rangka memberikan kegiatan dan kontribusi secara langsung kepada masyarakat (Ghozali & Istiyono, 2024). Kegiatan PkM yang diinisiasi oleh

dosen, mahasiswa, atau *civitas academia* lain menjadi program yang dinilai lebih efektif dalam memberikan dampak signifikan untuk mengedukasi masyarakat.

Dalam menghadapi masalah judi *online*, peran aktif mahasiswa dan *civitas academia* sangatlah penting. Mahasiswa sebagai agen perubahan dapat menjadi motor penggerak dalam menyebarkan literasi digital dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya judi *online*. Oleh karena itu, partisipasi perguruan tinggi dalam memberantas judi *online* bukan hanya sebagai pengamat, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam mengedukasi masyarakat dan mendukung pemerintah dalam menciptakan regulasi yang lebih efektif. Diperlukan pelatihan program literasi digital yang berdampak positif dalam pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam memanfaatkannya (Silvana et. al, 2018). Dalam konteks ini, pelatihan yang diperlukan bertujuan untuk menyadarkan masyarakat tentang risiko dari praktik judi *online*. Upaya ini memerlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, keluarga, pemerintah dan masyarakat. Perguruan tinggi sebagai pusat para akademisi yang harapannya menjadi pembawa arus perubahan di tengah-tengah masyarakat.

Latar belakang di atas menjadi landasan dalam dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan penyuluhan literasi digital dalam pemberantasan praktik judi *online*. Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Provinsi Banten sendiri berada dalam urutan kelima dengan jumlah pelaku judi *online* terbanyak se-Indonesia, yaitu sebanyak 150.302 orang (Muhid, 2024). Sebagai bagian dari Provinsi Banten, Kabupaten Tangerang menjadi salah satu daerah yang memerlukan program pemberantasan praktik judi *online*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat mengurangi praktik judi *online* yang merugikan masyarakat Kabupaten Tangerang, khususnya di lingkungan Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin.

Beberapa kegiatan penyuluhan terkait pemberantasan praktik judi *online* pernah dilakukan sebelumnya. Iskandar et al. (2022) melakukan penyuluhan seputar ancaman judi *online* dari perspektif hukum bagi generasi milenial di Kota Banda Aceh. Alwi & Fakhriansyah (2022) melakukan edukasi secara daring melalui Zoom tentang bahaya judi *online* kepada remaja. Martias (2023) menyusun strategi penyuluhan dalam perspektif agama Islam untuk mengatasi praktik judi *online* di kalangan masyarakat. Sari et al. (2024) melakukan sosialisasi literasi tentang bahaya pinjaman *online* ilegal dan judi *online* di Cilegon, Banten. Rossa et al. (2024) memberikan sosialisasi literasi digital tentang bahasa pinjaman *online* ilegal dan judi *online* di Desa Boto, Wonogiri.

Melalui tinjauan di atas, beberapa kegiatan penyuluhan atau sosialisasi telah dilakukan dari berbagai perspektif, baik dari aspek hukum, agama, sosial, ekonomi, hingga dalam bentuk literasi digital. Sebagai kebaruan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melakukan penyuluhan dari aspek literasi digital, tetapi berfokus dalam isu judi *online*. Isu yang dipilih ini mempertimbangkan urgensi masalah judi *online* yang sudah marak terjadi di Provinsi Banten, khususnya Kabupaten Tangerang.

## METODE

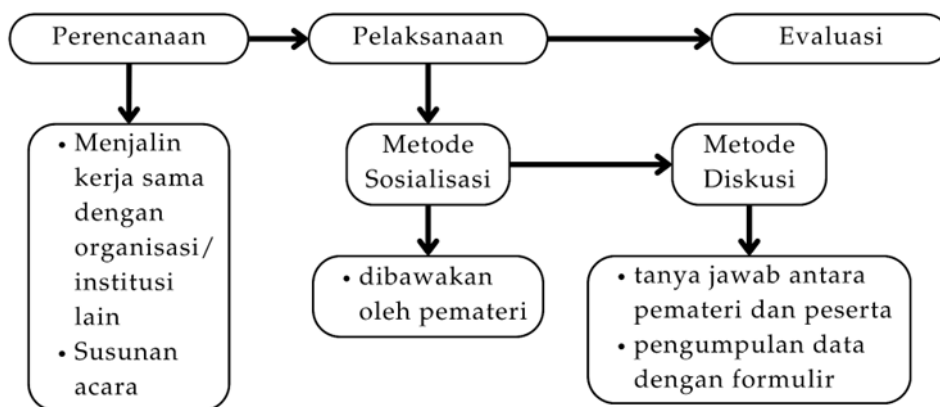
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode pendidikan masyarakat, khususnya dalam bentuk kegiatan penyuluhan. Sosialisasi seputar ancaman judi *online* melalui penyuluhan, seminar, atau kampanye di kampus dapat meningkatkan kesadaran

mahasiswa tentang risiko judi *online* (Hatimatunnisani et al., 2023). Hal ini sesuai dengan jenis kegiatan berupa penyuluhan dan bidang keahlian yang dimiliki oleh tim pengabdian, yaitu dalam bidang keguruan dan ilmu pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin. Secara lebih lanjut, kegiatan PkM ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap perencanaan, tim PkM melakukan penyusunan rangkaian acara dalam bentuk seminar penyuluhan. Perencanaan PkM ini juga dilakukan dengan menggandeng mitra kerja sama, yaitu Liga Mahasiswa Nasional untuk Demokrasi (LMND) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan PkM menerapkan dua metode, yaitu metode sosialisasi dan metode diskusi. Dengan metode sosialisasi, pemateri memaparkan materi sesuai dengan keahliannya. Terdapat tiga materi yang diberikan. Materi pertama menjelaskan tentang peran perguruan tinggi dalam membangun sumber daya manusia yang kritis dalam kemajuan teknologi. Materi kedua membahas peran mahasiswa sebagai pionir dalam memberantas judi *online*. Materi ketiga membicarakan transformasi dunia pendidikan di era kemajuan teknologi digital. Dengan metode diskusi, dilakukan pengumpulan data melalui pengisian formulir oleh peserta dan sesi tanya jawab. Data yang dikumpulkan seputar literasi digital terhadap pemberantasan praktik judi *online*, khususnya persepsi peserta seputar praktik judi *online*. Sesi tanya jawab juga dibuka sebagai bentuk interaksi timbal balik (feedback) antara pemateri dan peserta.

Sebagai tahap terakhir, evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan kembali data yang diperoleh, dan menyusun laporan kegiatan. Data digunakan untuk melihat tingkat pemahaman peserta dan dampak yang dihasilkan dari pelaksanaan kegiatan PkM ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara hybrid. Sebagian besar peserta hadir secara tatap muka di Aula Lantai 4 Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin. Sebagian lain peserta hadir secara daring. Kegiatan penyuluhan diadakan pada hari Selasa, 24 September 2024, mulai pukul 13.00 – 16.00 WIB. Peserta penyuluhan berasal dari mahasiswa dan *civitas academia* Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, baik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Farmasi dan Fakultas Teknik. Penyuluhan ini diikuti oleh 180 mahasiswa dengan didampingi jajaran Kaprodi dan Dekan dari

awal kegiatan sampai akhir kegiatan. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah laptop, LCD, pengeras suara, dan Zoom untuk peserta yang hadir secara daring. Selain itu, media permainan pembelajaran Mentimeter digunakan untuk kebutuhan visual dalam penyampaian materi.

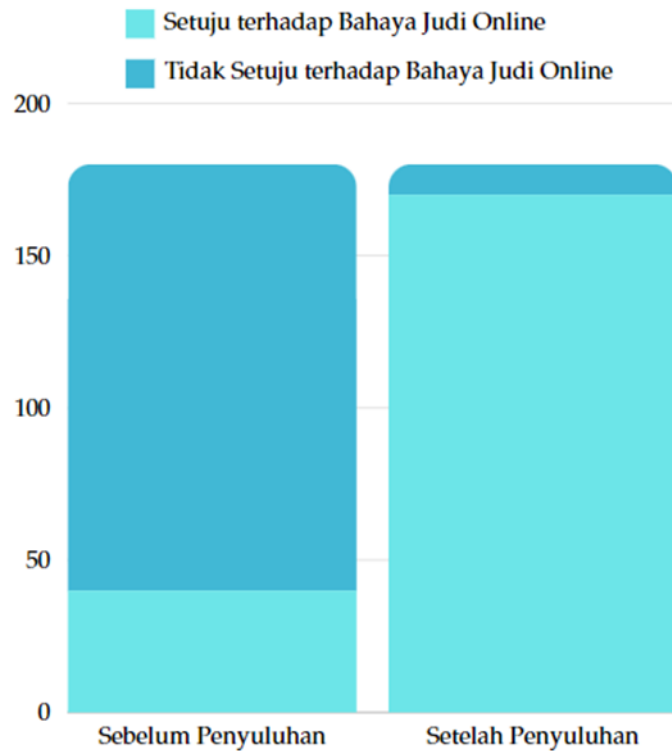
Susunan acara dimulai dengan pembukaan oleh moderator, yaitu Naufal Dzaki dari Liga Mahasiswa Nasional untuk Demokrasi (LMND). Acara dilanjutkan dengan sambutan dari Sekretaris Jenderal Liga Mahasiswa Nasional untuk Demokrasi (LMND), Goldy Herdiansyah Doelah. Sambutan berikutnya diberikan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Sisca Wulandari, M.Pd. Sesi pemaparan materi dilakukan oleh dua pemateri. Pemateri pertama adalah Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Ilfi Intansari, M.Pd. Sesi pemaparan materi yang pertama tersebut dilakukan sembari mengumpulkan data. Peserta diminta mengisi formulir yang disiapkan melalui Mentimeter dan ditampilkan sebagai bagian dari pemaparan materi untuk melihat persepsi peserta terkait praktik judi *online*. Pemateri kedua adalah Roy Septa Abimanyu yang berprofesi sebagai pelaku bisnis digital berpengalaman dalam mengatasi praktik judi *online*.

Setelah sesi pemaparan materi, dibuka sesi tanya jawab kepada para peserta. Terdapat dua penanya dari peserta seputar pemaparan materi. Mahasiswa tertarik dengan penyuluhan seputar peran dan partisipasi perguruan tinggi dalam pemberantasan judi *online* karena topik ini relevan dengan perkembangan teknologi dan masalah sosial yang sedang dihadapi saat ini. Selain itu, mereka ingin berkontribusi secara nyata dalam memberikan solusi terhadap masalah judi *online* melalui literasi digital dan aksi nyata di lingkungan kampus maupun masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang berfokus pada penyuluhan literasi digital dalam pemberantasan praktik judi *online* berhasil meningkatkan kesadaran mahasiswa dan masyarakat kampus mengenai bahaya judi *online*. Berdasarkan survei yang dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan program, terdapat peningkatan pemahaman sekitar 75% di kalangan peserta tentang dampak negatif judi *online*, baik dari segi hukum, sosial, maupun ekonomi. Kegiatan penyuluhan yang dilakukan melalui seminar, diskusi, dan kampanye di media sosial ini menjangkau lebih dari 180 peserta dari berbagai fakultas di Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, bahkan sebagian peserta juga berasal dari kalangan umum. Selain itu, beberapa kolaborasi dengan lembaga kampus dan pihak eksternal juga berhasil mendukung pelaksanaan kampanye anti-judi *online* ini.





**Gambar 2.** Persentase Kenaikan Persepsi Peserta terhadap Bahaya Judi *Online*

Materi pertama dalam kegiatan penyuluhan ini bertajuk “Strategi Penguatan Literasi Digital dalam Mengatasi Maraknya Judi *Online*.”. Materi yang dibawakan oleh Ibu Ilfi Intansari, M.Pd. ini berfokus dalam dua bahasan. Pertama, peran perguruan tinggi dalam membangun sumber daya manusia yang kritis dalam kemajuan teknologi. Kedua, peran mahasiswa sebagai pionir dalam memberantas judi *online*. Keduanya dapat berkolaborasi dengan memadukan antara kemajuan teknologi yang pesat dan sumber daya manusia yang kompeten dan kritis. Sebagai salah satu garda terdepan pendidikan, perguruan tinggi tidak hanya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang memenuhi kompetensi secara akademik maupun kualifikasi untuk kebutuhan industri, tetapi juga mampu menghadapi perubahan teknologi dengan kritis dan adaptif.



**Gambar 3.** Foto Bersama Peserta dan Narasumber

Beberapa aspek dapat diusahakan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi arus deras perkembangan teknologi, yaitu melatih keterampilan teknologi, membangun pemikiran kritis, dan mengintegrasikan kemampuan non-teknis (soft skills). Pelatihan keterampilan teknologi dapat diberikan melalui kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini, seperti coding, analisis data, dan pengembangan perangkat lunak. Pemikiran kritis bagi mahasiswa dapat dibangun melalui kurikulum yang berfokus dalam melatih analisis hingga melihat studi kasus dari fenomena yang terjadi di masyarakat, termasuk seputar praktik judi *online* dari berbagai perspektif sesuai dengan bidang keilmuan setiap program studi. Kemampuan non-teknis seperti kepemimpinan, komunikasi, dan kemampuan kerja sama tetap tetap diperlukan melalui integrasi dengan aktivitas mahasiswa, baik secara akademik maupun non-akademik melalui berbagai kegiatan mahasiswa, organisasi mahasiswa, atau kegiatan magang.

Materi kedua dalam kegiatan penyuluhan ini bertajuk “Judi *Online* dan Dampak Negatifnya secara Berantai”. Materi yang dibawakan oleh Roy Septa Abimanyu ini berfokus terhadap sistem judi *online* yang sebenarnya. Dengan jumlah pelaku yang telah mencapai 4 juta orang di Indonesia, perputaran uang untuk praktik judi *online* telah mencapai Rp600 triliun pada kuartal pertama tahun 2024. Kesenjangan yang luas antara akses teknologi yang semakin mudah dengan sikap kritis masyarakat menjadi faktor utama yang mendorong praktik judi *online*. Pelaku judi *online* sendiri didominasi oleh masyarakat kelas bawah/miskin dengan tingkat penghasilan di bawah rata-rata.

Janji dari judi *online* yang menawarkan keuntungan secara cepat membuat para pelaku dengan mudah mempertaruhkan harta bendanya dalam judi *online*. Ketika sudah terjerumus hingga terdampak secara adiktif, pelaku judi *online* akan terjebak dengan memenuhi modal baru untuk perjudian selanjutnya. Di sisi lain, kerugian akibat praktik judi sebelumnya belum ditutupi, bahkan mengorbankan harta untuk memenuhi kehidupan sehari-hari. Hal ini menimbulkan dampak negatif secara berantai, seperti merusak keharmonisan keluarga dan rumah tangga hingga terpaksa melakukan tindakan kejahatan dengan mencuri harta benda orang lain.

Di sisi lain, bandar judi *online* dapat mengatur sistem judi tersebut melalui aplikasi yang dipakai, yaitu dengan mengatur pemenang untuk setiap permainan judi. Setiap pelaku yang baru bermain judi akan mendapatkan kemenangan terlebih dahulu dalam permainan perdannya. Hal ini yang memberikan sugesti palsu di pikiran para pemain untuk mendapatkan kemenangan di permainan berikutnya. Padahal, di permainan seterusnya, permainan sudah diatur sedemikian rupa sehingga para pemain lebih banyak mengalami kerugian daripada mendapatkan keuntungan. Modal yang digunakannya untuk berjudi akan semakin habis sehingga para pemain terdesak ketika harta bendanya sudah habis, bahkan tidak segan melakukan tindak kejahatan untuk memenuhi keinginannya.

Pemaparan materi dari kedua pemateri tersebut memberikan pemahaman baru kepada para peserta. Ketika dibuka sesi diskusi, tidak sedikit para peserta yang mengajukan pertanyaan. Akan tetapi, narasumber memilih dua pertanyaan agar kegiatan penyuluhan tidak melebihi durasi waktu kegiatan yang telah disepakati. Pertanyaan pertama membahas cara praktik judi *online* menimbulkan pemikiran yang adiktif bagi para pelakunya, yaitu melalui penawaran kemenangan di awal permainan. Pertanyaan kedua membahas cara-cara yang dapat diterapkan ketika

menghadapi anggota keluarga atau masyarakat yang merugikan lingkungan sekitarnya akibat ketergantungan dengan praktik judi *online*, yaitu dengan memutus akses terhadap perangkat teknologi dan akses keuangan yang dimilikinya hingga melaporkan kepada pihak berwajib jika telah melakukan tindak kejahatan lainnya. Opsi rehabilitasi juga dapat dipilih untuk para pelaku judi *online* agar tidak ketergantungan dan merugikan lingkungan sekitarnya.

Program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa peran perguruan tinggi dalam memberantas judi *online* dapat diwujudkan melalui literasi digital dan pembentukan agen perubahan di kalangan mahasiswa. Mahasiswa, sebagai bagian dari komunitas kampus, berperan penting dalam menyebarkan informasi yang benar terkait bahaya judi *online*. Mahasiswa juga dapat menjadi teladan dalam penggunaan internet secara bijak. Melalui partisipasi aktif dalam seminar, diskusi, serta aksi kampanye, sasaran program tidak hanya meningkatkan kesadaran mahasiswa, tetapi juga menumbuhkan kegiatan-kegiatan berikutnya dalam mengedukasi masyarakat luas. Dukungan dari perguruan tinggi, baik dalam bentuk kebijakan maupun fasilitas, sangat membantu mahasiswa dalam menyukseskan program ini, sehingga peran perguruan tinggi menjadi sangat strategis dalam mengatasi permasalahan sosial, seperti judi *online*.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melakukan penyuluhan dari bidang literasi digital terhadap pemberantasan praktik judi *online* yang merugikan masyarakat. Dampak negatif yang ditimbulkan tidak hanya dari segi ekonomi yang merugi maupun secara hukum, tetapi juga berpotensi menumbuhkan tindak kejahatan lainnya demi menutupi kerugian akibat judi *online* tersebut. Penyuluhan yang dilakukan kepada peserta yang berasal dari kalangan mahasiswa dan umum ini mencapai sasaran kegiatan dengan diikuti oleh lebih dari 180 peserta yang berusia produktif. Keberhasilan kegiatan penyuluhan ini juga terlihat dari peningkatan persepsi peserta terkait bahaya dan risiko praktik judi *online*, yaitu sekitar 75% berdasarkan pengumpulan data sebelum dan sesudah dilaksanakannya penyuluhan. Kendati demikian, kegiatan PkM ini diharapkan menumbuhkan kesadaran secara nyata di Kabupaten Tangerang terkait bahaya judi *online*. Sosialisasi maupun kegiatan berikutnya perlu tetap berfokus terhadap praktik judi *online* sebagai bentuk keberlanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada organisasi Liga Mahasiswa Nasional untuk Demokrasi (LMND) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia atas kerja sama dan dukungan yang diberikan dalam mewujudkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada *civitas academia* Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin dalam membantu pelaksanaan PkM ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi *Online*: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016-1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi Bahaya Judi *Online* Kepada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1-4.
- Ghozali, A. S., & Istiyono, Y. P. (2024). Pemanfaatan Slogan Persuasif untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat dalam Pemeriksaan Kesehatan Gratis Rakerda Muhammadiyah Kabupaten Tangerang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 410-416. <https://doi.org/10.62411/ja.v7i1.1928>
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). Maraknya Judi *Online* dan Dampaknya terhadap Pengelolaan Keuangan di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta di Bandung). *Jurnal Sosio dan Humaniora (SOMA)*, 2(1), 130-136. <https://doi.org/10.59820/soma.v2i1.124>
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). Menelaah Fenomena Judi *Online* (Slot) di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Hukum Islam di Indonesia. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 3(1), 56-66. <https://doi.org/10.4236/tashdiq.v3i1.2701>
- Iskandar, H., Bahreisy, B., Saputra, F., Asmara, R., Yusrizal, Y., & Hidayat, H. (2022). Penyuluhan Hukum Terkait Judi *Online* Bagi Generasi Milenial (Studi di Kota Banda Aceh). *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 4(1), 75-87. <https://doi.org/10.35308/baktiku.v4i1.4488>
- Kusumo, D. N., & Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi *Online* di Kalangan Masyarakat Kota maupun Desa. *Perspektif*, 2(3). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i3.391>
- Martias. (2023). Strategi Penyuluh Agama dalam Menghadapi Judi *Online* di Kalangan Masyarakat. *Masyarakat Madani*, 8(1), 43-62. <http://dx.doi.org/10.24014/jmm.v8i1.20309>
- Muhid, H. K. Inilah Daftar Provinsi, Kota, dan Kecamatan dengan Pelaku dan Transaksi Judi *Online* Terbanyak di Indonesia. *Tempo.co*. Diakses pada tanggal 28 September 2024 melalui <https://metro.tempo.co/read/1884829/inilah-daftar-provinsi-kota-dan-kecamatan-dengan-jumlah-pelaku-dan-transaksi-judi-online-terbanyak-di-indonesia>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media". *Gunahumas*, 1(1), 72-87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Rossa, F. F., Rahmaningsih, A., Dzulqarnain, A., Nanda, D. A., Hasna, F., Oktaviano, K., Khumayro, Melati, L., Dewi, R. S., & Apriliyani, R. (2024). Peningkatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Bahaya Pinjaman *Online* Ilegal dan Judi *Online* di Desa Boto Kabupaten Wonogiri. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(4), 5994-6002. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/979>
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., Amalia, A., Afifah, L., Hamsanah, S., Masitoh, M. M., Uthafiyah, Maulana, Y. H., Maulana, F. & Umam, H. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman *Online* (Pinjol) Ilegal Dan Judi *Online* (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 2090-2096. <https://doi.org/10.59837/0tq0j211>
- Silvana, H. & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146-156. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948-10956. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4883>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.