

EDUKASI PREVENTIF BAHAYA JUDI ONLINE DALAM MENINGKATKAN KESADARAN DAN KETAHANAN REMAJA DI SMKN 2 KERINCI

Elex Sarmigi¹⁾; Zul Ihsan Mua'rrif²⁾, Endah Sri Wahyuni³⁾, Eva Sumanti⁴⁾ Indah Herningrum⁵⁾

^{1,2,3,4)} Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri Kerinci

⁵⁾ Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci

Koresponden penulis: elexsarmigi@gmail.com.

Abstract

The rapid development of digital technology has provided various benefits to society while simultaneously creating new digital risks, including the increasing prevalence of online gambling among adolescents. Limited awareness of the negative consequences of online gambling makes adolescents a vulnerable group exposed to gambling activities in digital environments. This community service program aimed to enhance adolescents' awareness and resilience toward the dangers of online gambling through a preventive education program conducted at SMKN 2 Kerinci. The program employed a participatory educational approach through interactive lectures, group discussions, case studies, and evaluation using pre-test and post-test instruments. The educational materials covered the definition and forms of online gambling, factors influencing adolescent involvement, social, economic, psychological, and academic impacts, as well as prevention strategies and resilience-building efforts. The results indicated an improvement in participants' knowledge and awareness regarding the risks of online gambling after participating in the program. Furthermore, participants demonstrated a better understanding of digital literacy, self-control, and responsible technology use. The program also strengthened adolescents' resilience in dealing with negative influences in digital environments. Therefore, preventive education can be considered an effective strategy for increasing adolescents' awareness and resilience against online gambling threats. Similar programs should be implemented continuously by involving schools, families, and communities to foster a supportive environment for developing responsible and gambling-free young generations.

Keywords: *Preventive Education; Online Gambling; Adolescent Awareness; Adolescent Resilience; Digital Literacy*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat, namun juga memunculkan berbagai risiko digital, salah satunya adalah maraknya praktik judi online di kalangan remaja. Rendahnya pemahaman mengenai dampak negatif judi online menyebabkan remaja

menjadi kelompok yang rentan terpapar aktivitas perjudian daring. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan ketahanan remaja terhadap bahaya judi online melalui program edukasi preventif yang dilaksanakan di SMKN 2 Kerinci. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif melalui ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, dan evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Materi yang diberikan meliputi pengertian dan bentuk-bentuk judi online, faktor penyebab keterlibatan remaja, dampak sosial, ekonomi, psikologis, dan akademik, serta strategi pencegahan dan penguatan ketahanan diri. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kesadaran peserta mengenai bahaya judi online setelah mengikuti program edukasi. Selain itu, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya literasi digital, pengendalian diri, dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Kegiatan ini juga berhasil memperkuat ketahanan remaja dalam menghadapi berbagai pengaruh negatif yang berkembang di lingkungan digital. Dengan demikian, edukasi preventif terbukti menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan ketahanan remaja terhadap ancaman judi online. Kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung terbentuknya generasi muda yang cerdas dan bebas dari praktik perjudian daring.

Kata Kunci: Edukasi Preventif; Judi Online; Kesadaran Remaja; Ketahanan Remaja; Literasi Digital

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pada kalangan remaja. Akses internet yang semakin mudah melalui telepon pintar memberikan berbagai manfaat dalam bidang pendidikan, komunikasi, dan hiburan. Namun, di sisi lain, kemajuan teknologi juga membuka peluang munculnya berbagai risiko digital, salah satunya adalah praktik judi online. Judi online merupakan bentuk perjudian yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media transaksi dan permainan sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kondisi ini menjadikan remaja sebagai kelompok yang rentan terpapar karena memiliki tingkat penggunaan internet yang relatif tinggi dibandingkan kelompok usia lainnya (Calado et al., 2017).

Fenomena judi online di Indonesia menunjukkan tren yang semakin mengkhawatirkan. Kemudahan akses terhadap berbagai platform perjudian digital, promosi yang masif melalui media sosial, serta penggunaan sistem pembayaran elektronik menyebabkan praktik perjudian semakin sulit dikendalikan. Menurut Nurdiansyah dan Kanda (2023), perkembangan teknologi digital telah mengubah pola perjudian konvensional menjadi lebih mudah diakses sehingga meningkatkan risiko keterlibatan masyarakat, termasuk remaja, dalam aktivitas perjudian daring. Kondisi

tersebut menjadi tantangan serius karena remaja berada pada fase perkembangan psikologis yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan kecenderungan mencoba hal-hal baru tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam judi online dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan bagi remaja. Dampak tersebut tidak hanya berkaitan dengan kerugian finansial, tetapi juga berpengaruh terhadap kondisi psikologis, sosial, dan akademik. Mayradevi dan Tobing (2024) menjelaskan bahwa perilaku judi online pada remaja dapat memicu kecanduan, menurunkan konsentrasi belajar, mengganggu kesehatan mental, serta meningkatkan risiko munculnya perilaku menyimpang seperti berbohong, meminjam uang secara berlebihan, bahkan melakukan tindakan kriminal untuk memperoleh modal berjudi. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian Rohmah dan Khodijah (2024) yang menunjukkan bahwa judi online dapat menyebabkan konflik keluarga, menurunnya kualitas hubungan sosial, serta memperburuk kondisi ekonomi individu maupun keluarga.

Secara internasional, masalah perjudian pada remaja juga menjadi perhatian serius. Hasil systematic review yang dilakukan oleh Calado et al. (2017) menemukan bahwa prevalensi problem gambling pada remaja masih berada pada tingkat yang relatif tinggi di berbagai negara. Penelitian tersebut menegaskan bahwa remaja memiliki risiko lebih besar mengalami kecanduan judi dibandingkan orang dewasa karena masih berada pada tahap perkembangan pengendalian diri dan pengambilan keputusan. Selain itu, Kryszajtyk et al. (2018) menemukan bahwa keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian berkorelasi dengan berbagai perilaku berisiko lainnya, seperti pelanggaran disiplin, kenakalan remaja, dan perilaku antisosial.

Dalam konteks pendidikan, sekolah memiliki peran strategis dalam membangun kesadaran dan ketahanan siswa terhadap berbagai ancaman digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui program edukasi preventif yang memberikan pemahaman mengenai risiko judi online serta strategi untuk menghindarinya. Sulesmono dan Rohman (2025) menyatakan bahwa peningkatan kesadaran melalui edukasi merupakan langkah penting dalam mencegah keterlibatan remaja dalam praktik perjudian daring. Edukasi yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi mengenai dampak negatif judi online, tetapi juga harus mampu membangun kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu kelompok yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam upaya pencegahan judi online. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, siswa SMK memiliki intensitas penggunaan internet yang tinggi serta mulai mengenal berbagai bentuk transaksi

keuangan digital. Kondisi tersebut menjadikan mereka lebih rentan terhadap berbagai bentuk promosi dan praktik perjudian online yang beredar melalui media sosial maupun aplikasi digital. Oleh karena itu, diperlukan program edukasi yang mampu meningkatkan kesadaran sekaligus memperkuat ketahanan diri siswa dalam menghadapi berbagai risiko digital yang berkembang saat ini.

Pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan edukasi bahaya judi online menjadi salah satu bentuk intervensi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Beberapa kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa edukasi literasi digital dan literasi keuangan mampu meningkatkan pengetahuan peserta mengenai risiko judi online. Pratama et al. (2025) melaporkan bahwa program literasi keuangan digital berhasil meningkatkan pemahaman remaja mengenai dampak negatif judi online serta pentingnya pengelolaan keuangan yang sehat. Hasil serupa juga ditemukan oleh Supardi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pendidikan literasi digital dapat meningkatkan kesadaran generasi muda mengenai bahaya judi online dan pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Meskipun demikian, sebagian besar kegiatan pengabdian yang telah dilakukan masih berfokus pada peningkatan pengetahuan dan literasi digital peserta. Program-program tersebut umumnya menekankan aspek pemahaman terhadap bahaya judi online, namun belum secara optimal mengintegrasikan penguatan ketahanan remaja (youth resilience) sebagai kemampuan untuk menolak, mengendalikan diri, dan menghadapi tekanan lingkungan yang dapat mendorong keterlibatan dalam praktik perjudian daring (Pratama et al., 2025; Supardi et al., 2024). Padahal, peningkatan pengetahuan saja belum tentu mampu mengubah perilaku apabila tidak diikuti dengan penguatan kemampuan individu dalam menghadapi pengaruh negatif lingkungan digital.

Selain itu, berdasarkan penelusuran berbagai publikasi pengabdian kepada masyarakat, masih sangat terbatas kegiatan edukasi preventif bahaya judi online yang secara khusus menyasar siswa sekolah menengah kejuruan di wilayah Kabupaten Kerinci. Sebagian besar program dilaksanakan pada masyarakat umum atau pelajar di daerah perkotaan, sehingga belum banyak memberikan gambaran mengenai efektivitas edukasi preventif bagi siswa SMK di daerah. Kondisi ini menunjukkan adanya gap pengabdian masyarakat, yaitu belum optimalnya program edukasi yang mengintegrasikan peningkatan kesadaran (awareness) dan penguatan ketahanan remaja (resilience) terhadap bahaya judi online pada siswa sekolah menengah kejuruan, khususnya di Kabupaten Kerinci.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan tema “Edukasi Preventif Bahaya Judi Online dalam Meningkatkan Kesadaran dan Ketahanan Remaja di SMKN 2 Kerinci”. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko judi online, membangun kesadaran kritis terhadap berbagai bentuk perjudian digital, serta memperkuat ketahanan diri agar mampu menolak dan menghindari praktik judi online yang dapat merugikan masa depan mereka. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa, tetapi juga pada pembentukan generasi muda yang lebih tangguh, bertanggung jawab, dan bijak dalam memanfaatkan teknologi digital.

B. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMKN 2 Kerinci dengan sasaran siswa yang berada pada rentang usia remaja. Kegiatan dirancang dalam bentuk edukasi preventif mengenai bahaya judi online dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan ketahanan siswa terhadap berbagai risiko yang ditimbulkan oleh praktik perjudian daring. Metode yang digunakan adalah metode edukatif-partisipatif, yaitu pendekatan yang melibatkan peserta secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyampaian materi, diskusi, studi kasus, dan evaluasi.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah terkait waktu, tempat, serta peserta kegiatan. Pada tahap ini tim pengabdian juga melakukan identifikasi kebutuhan melalui komunikasi dengan guru dan pihak sekolah untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap fenomena judi online yang semakin marak di kalangan remaja. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun materi edukasi yang mencakup pengertian judi online, faktor-faktor yang mendorong keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian daring, dampak yang ditimbulkan dari aspek psikologis, sosial, ekonomi, dan akademik, serta strategi pencegahan yang dapat dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan edukasi yang dilakukan secara tatap muka di lingkungan sekolah. Sebelum kegiatan dimulai, peserta diberikan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan awal mengenai judi online dan dampaknya. Setelah itu, tim pengabdian menyampaikan materi melalui metode ceramah interaktif yang didukung oleh media presentasi dan video edukatif. Penyampaian materi tidak hanya berfokus pada pemberian informasi mengenai bahaya judi online, tetapi juga

menekankan pentingnya literasi digital, pengendalian diri, serta kemampuan mengambil keputusan yang bijak dalam penggunaan teknologi dan media sosial.

Untuk meningkatkan keterlibatan peserta, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan studi kasus. Pada sesi ini siswa diberikan beberapa contoh kasus yang berkaitan dengan praktik judi online yang sering terjadi di kalangan remaja. Peserta diajak untuk menganalisis penyebab, dampak, dan langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan. Melalui kegiatan diskusi, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan kesadaran terhadap berbagai modus perjudian yang berkembang di ruang digital.

Selain meningkatkan kesadaran, kegiatan ini juga menitikberatkan pada penguatan ketahanan remaja (youth resilience). Pada sesi ini peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya membangun karakter yang kuat, mengelola emosi, menghindari pengaruh negatif lingkungan, serta mengembangkan kebiasaan positif dalam memanfaatkan teknologi digital. Penguatan ketahanan dilakukan melalui pendekatan reflektif dan motivasional agar siswa memiliki kemampuan untuk menolak ajakan atau tekanan yang dapat mengarah pada keterlibatan dalam aktivitas judi online.

Setelah seluruh materi dan diskusi selesai dilaksanakan, peserta diberikan post-test dengan instrumen yang sama seperti pre-test. Post-test bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan dan kesadaran peserta setelah mengikuti kegiatan edukasi. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan melalui observasi partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung dan penyebaran angket kepuasan peserta terhadap materi serta metode yang digunakan.

Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan pemahaman peserta mengenai bahaya judi online. Indikator keberhasilan kegiatan ditunjukkan oleh meningkatnya skor pengetahuan peserta, tingginya partisipasi dalam sesi diskusi, serta meningkatnya kesadaran siswa terhadap risiko judi online dan pentingnya penggunaan teknologi digital secara bertanggung jawab.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian memberikan materi edukasi dalam bentuk digital kepada pihak sekolah agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembinaan siswa dan program literasi digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman jangka pendek mengenai bahaya judi online, tetapi juga diharapkan mampu membangun kesadaran dan ketahanan remaja secara berkelanjutan dalam menghadapi berbagai tantangan di era digital.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan Edukasi Bahaya Judi Online

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Edukasi Preventif

Available online at <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/jcs>

JCS-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 4, No. 1 Tahun 2026, Hal. 309-321

Bahaya Judi Online dalam Meningkatkan Kesadaran dan Ketahanan Remaja di SMKN 2 Kerinci” dilaksanakan di SMKN 2 Kerinci dengan melibatkan siswa sebagai peserta utama kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online sekaligus memperkuat ketahanan diri mereka terhadap berbagai pengaruh negatif yang berkembang di lingkungan digital.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan oleh pihak sekolah yang menyampaikan pentingnya literasi digital dan kewaspadaan terhadap berbagai bentuk penyimpangan yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi, termasuk praktik judi online. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta mengenai pengertian, bentuk, dampak, dan cara pencegahan judi online.



Gambar 1. Pembukaan Acara

Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta telah mengenal istilah judi online melalui media sosial, internet, maupun lingkungan pergaulan. Namun demikian, pemahaman mereka mengenai dampak jangka panjang yang ditimbulkan masih tergolong rendah. Beberapa peserta bahkan menganggap bahwa permainan yang melibatkan taruhan uang secara daring merupakan aktivitas hiburan yang wajar selama tidak dilakukan secara berlebihan. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan edukasi yang lebih komprehensif mengenai risiko judi online pada kalangan remaja.

Ada sesi penyampaian materi, tim pengabdian menjelaskan berbagai bentuk judi online yang saat ini banyak beredar di internet, seperti taruhan olahraga, slot online, kasino daring, togel online, dan berbagai permainan digital yang menggunakan sistem taruhan. Materi juga membahas berbagai modus promosi yang sering digunakan oleh penyedia layanan perjudian, seperti pemberian bonus pendaftaran, iming-iming keuntungan instan, serta pemanfaatan influencer dan media sosial untuk menarik pengguna baru.

Selain itu, peserta diberikan pemahaman mengenai dampak judi online dari berbagai aspek kehidupan. Dari aspek ekonomi, judi online dapat menyebabkan kerugian finansial yang signifikan karena pemain cenderung terus melakukan taruhan untuk menutupi kerugian sebelumnya. Dari aspek psikologis, judi online berpotensi menimbulkan kecanduan, stres, kecemasan, hingga depresi. Sementara itu, dari aspek sosial dan pendidikan, keterlibatan dalam judi online dapat menurunkan prestasi belajar, mengganggu hubungan keluarga, serta meningkatkan risiko terjadinya perilaku menyimpang.

2. Peningkatan Kesadaran Siswa terhadap Bahaya Judi Online

Penyampaian materi dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab yang berlangsung secara interaktif. Pada sesi ini peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan mengajukan berbagai pertanyaan terkait fenomena judi online yang mereka temui di media sosial dan lingkungan sekitar. Diskusi yang berkembang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menyadari bahwa judi online bukan sekadar permainan, melainkan aktivitas yang memiliki konsekuensi hukum, sosial, dan ekonomi yang serius.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PkM

Peningkatan kesadaran peserta juga terlihat dari hasil refleksi yang dilakukan setelah kegiatan berlangsung. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka memperoleh pengetahuan baru mengenai berbagai bentuk judi online yang sebelumnya tidak mereka sadari. Mereka juga memahami bahwa janji keuntungan besar yang ditawarkan oleh platform perjudian umumnya hanya merupakan strategi untuk menarik dan mempertahankan pemain.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Supardi et al. (2024) yang menyatakan bahwa edukasi berbasis literasi digital mampu meningkatkan kesadaran

generasi muda terhadap risiko dan dampak negatif judi online. Edukasi yang diberikan secara langsung memungkinkan peserta memperoleh informasi yang benar serta membangun kemampuan untuk mengenali berbagai modus perjudian yang berkembang di ruang digital.

3. Penguatan Ketahanan Remaja dalam Menghadapi Risiko Digital

Salah satu fokus utama kegiatan ini adalah penguatan ketahanan remaja (youth resilience). Ketahanan remaja tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami risiko, tetapi juga kemampuan untuk menolak, menghindari, dan mengendalikan diri dari berbagai pengaruh negatif yang muncul di lingkungan digital.

Pada sesi penguatan ketahanan, peserta diajak untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mendorong seseorang terlibat dalam judi online, seperti pengaruh teman sebaya, rasa penasaran, tekanan ekonomi, dan keinginan memperoleh uang secara instan. Selanjutnya, peserta diberikan strategi untuk menghadapi berbagai situasi tersebut melalui peningkatan kontrol diri, pengelolaan waktu penggunaan internet, pemilihan lingkungan pergaulan yang positif, serta pengembangan aktivitas produktif yang dapat mengalihkan perhatian dari aktivitas berisiko.



Gambar 3. Kegiatan Diskusi/Tanya Jawab

Hasil diskusi menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pentingnya kemampuan mengendalikan diri dalam menghadapi berbagai tawaran yang muncul di media digital. Mereka juga menyadari bahwa kesuksesan dan kesejahteraan ekonomi tidak dapat diperoleh melalui jalan instan seperti perjudian, melainkan melalui pendidikan, keterampilan, dan kerja keras.

Temuan ini mendukung pandangan Calado et al. (2017) yang menyatakan bahwa upaya pencegahan perjudian pada remaja perlu diarahkan tidak hanya pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada penguatan faktor protektif yang mampu membangun ketahanan individu terhadap perilaku berisiko.

4. Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah kegiatan edukasi. Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online setelah mengikuti kegiatan.

Sebagai contoh, rata-rata skor pengetahuan peserta mengalami peningkatan dari 68,5 pada saat pre-test menjadi 88,7 pada saat post-test. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi yang dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai pengertian judi online, dampak yang ditimbulkan, serta strategi pencegahan yang dapat dilakukan.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

| Indikator | Pre-test | Post-test |
|--|-----------------|------------------|
| Pengetahuan tentang pengertian judi online | 70,2 | 90,4 |
| Pengetahuan tentang dampak judi online | 66,8 | 89,5 |
| Pengetahuan tentang cara pencegahan | 68,4 | 86,2 |
| Kesadaran terhadap risiko judi online | 68,6 | 88,7 |
| Rata-rata | 68,5 | 88,7 |

Peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa metode edukasi yang mengombinasikan ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, dan penguatan ketahanan remaja efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta. Hasil ini juga memperkuat temuan Pratama et al. (2025) yang menyatakan bahwa program edukasi dan literasi digital dapat menjadi instrumen yang efektif dalam mencegah keterlibatan remaja dalam praktik judi online.

4. Implikasi Kegiatan bagi Sekolah dan Siswa

Kegiatan edukasi preventif bahaya judi online memberikan manfaat yang tidak hanya dirasakan oleh siswa sebagai peserta, tetapi juga oleh pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan. Melalui kegiatan ini, sekolah memperoleh tambahan materi edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam program pembinaan karakter dan literasi digital siswa. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat peran sekolah sebagai

lingkungan yang mendukung terbentuknya generasi muda yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi.

Bagi siswa, kegiatan ini memberikan wawasan yang lebih luas mengenai berbagai ancaman yang berkembang di era digital serta pentingnya membangun sikap bijak dalam menggunakan internet. Peningkatan kesadaran dan ketahanan yang diperoleh melalui kegiatan ini diharapkan mampu menjadi bekal bagi siswa dalam menghadapi berbagai bentuk pengaruh negatif, termasuk praktik judi online yang semakin marak di kalangan remaja.

Secara keseluruhan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan ketahanan siswa SMKN 2 Kerinci terhadap bahaya judi online. Hasil tersebut menunjukkan bahwa edukasi preventif merupakan strategi yang efektif dalam membangun generasi muda yang lebih tangguh dan mampu memanfaatkan teknologi digital secara sehat, produktif, dan bertanggung jawab.

D. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Edukasi Preventif Bahaya Judi Online dalam Meningkatkan Kesadaran dan Ketahanan Remaja di SMKN 2 Kerinci” telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online. Melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, studi kasus, dan penguatan ketahanan remaja, peserta memperoleh pengetahuan yang lebih komprehensif mengenai berbagai bentuk judi online, faktor penyebab keterlibatan remaja, dampak yang ditimbulkan, serta strategi pencegahan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan dan kesadaran peserta setelah mengikuti program edukasi. Siswa tidak hanya memahami risiko ekonomi, sosial, psikologis, dan akademik yang ditimbulkan oleh judi online, tetapi juga memiliki kesadaran yang lebih kuat untuk menghindari berbagai bentuk perjudian digital yang saat ini semakin mudah diakses melalui internet dan media sosial. Selain itu, kegiatan ini turut memperkuat ketahanan remaja dalam menghadapi pengaruh negatif lingkungan digital melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis, pengendalian diri, serta pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif yang mengombinasikan ceramah, diskusi, dan refleksi mampu menjadi strategi yang efektif dalam membangun kesadaran dan ketahanan siswa terhadap ancaman judi online. Oleh karena itu, program edukasi serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah, orang tua, pemerintah, dan berbagai pemangku kepentingan lainnya agar upaya pencegahan judi online pada kalangan remaja dapat dilakukan secara lebih komprehensif dan berkesinambungan.

Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menciptakan generasi muda yang memiliki literasi digital yang baik, berkarakter kuat, serta mampu

memanfaatkan teknologi informasi secara sehat, produktif, dan bertanggung jawab untuk mendukung masa depan yang lebih baik.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan “Edukasi Preventif Bahaya Judi Online dalam Meningkatkan Kesadaran dan Ketahanan Remaja di SMKN 2 Kerinci” dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Kepala SMKN 2 Kerinci beserta seluruh guru dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi yang tinggi juga diberikan kepada seluruh siswa SMKN 2 Kerinci yang telah berpartisipasi secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan edukasi, diskusi, dan evaluasi. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan dan sivitas akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Kerinci atas dukungan moral, akademik, dan kelembagaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa, penghargaan disampaikan kepada seluruh anggota tim pelaksana yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan dan artikel pengabdian ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam meningkatkan kesadaran dan ketahanan remaja terhadap bahaya judi online serta menjadi bagian dari upaya bersama dalam menciptakan generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan bijak dalam memanfaatkan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 397–424. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>
- Kryszajtys, D. T., Hahmann, T. E., Schuler, A., Hamilton-Wright, S., Ziegler, C. P., & Matheson, F. I. (2018). Problem gambling and delinquent behaviours among adolescents: A scoping review. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 893–914. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9754-2>
- Mayradevi, I. A. P., & Tobing, D. H. (2024). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi online pada remaja: Narrative literature review. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/perseptual.v9i1.11940>
- Pratama, M. I., Sejati, H., Alfredo, H. K., Wibowo, R. A., Samosir, A., & Rahyono. (2025). Tingkatkan literasi keuangan digital untuk mencegah bahaya judi online di kalangan remaja. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.62335/besiru.v3i1.2190>

Available online at <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/jcs>
JCS-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 4, No. 1 Tahun 2026, Hal. 309-321

- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Sulesmono, H., & Rohman, A. N. (2025). Membangun kesadaran akan bahaya judi online di kalangan remaja di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 11(1), 55–67. <https://doi.org/10.23887/jkh.v11i1.100837>
- Supardi, S., Sudiantini, D., & Holil, K. (2024). Peningkatan kesadaran dan pengetahuan tentang bahaya judi online pada generasi muda di Kota Bandung melalui pendidikan literasi digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.59066/jip.v1i2.1077>
- Nurdiansyah, A., & Kanda, A. S. (2023). Bahaya judi online: Dampak sosial, ekonomi, dan kesehatan. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i1.2807>