

Literasi Digital dan Sosialisasi Hukum Pencegahan *Game Online* Menjadi Judi Online

¹Ivan Fauzani Raharja, ²Eko Nuriyatman, ³Syurpana Nofanda, ⁴Ratna Dewi, ⁵Melia Rizki Ruswandi

¹²³⁴⁵Fakultas Hukum, Universitas Jambi, Indonesia

email: ¹ivanfauzani_fh@unja.ac.id, ²syurpananofanda@unja.ac.id, ³ekonuriyatman@unja.ac.id,
⁴ratnadewi@unja.ac.id, ⁵meliarizki@unja.ac.id

ABSTRAK

Program pengabdian pada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan pemahaman hukum masyarakat Desa Jujun untuk mencegah penyalahgunaan *game online* menjadi judi *online* melalui sosialisasi, ceramah edukatif, dan pelatihan hukum. Permasalahan judi *online* di Indonesia mengalami peningkatan drastis dengan transaksi mencapai Rp327 triliun pada tahun 2023, meningkat 213% dari tahun sebelumnya. Provinsi Jambi menempati peringkat tertinggi pengguna judi *online* secara Nasional. Rendahnya literasi digital masyarakat Indonesia yang baru mencapai 41,48% menjadi faktor penting kerentanan terhadap penyalahgunaan *game online*. Metode kegiatan berupa ceramah hukum interaktif, sosialisasi identifikasi *game online* berpotensi judi, dan edukasi konsekuensi hukum berdasarkan UU ITE, KUHP, serta regulasi terkait. Program melibatkan 50 peserta (siswa SMP/SMA, orang tua, dan pemerintah desa) dengan target peningkatan pemahaman hukum 85%. Hasil menunjukkan peningkatan kesadaran hukum, pemahaman sanksi pidana judi *online*, dan komitmen untuk merekomendasikan pembentukan kebijakan desa anti-judi *online*. Luaran program meliputi publikasi artikel jurnal nasional terakreditasi, video dokumentasi, dan Hak Kekayaan Intelektual.

Kata Kunci :

Literasi Digital,
Literasi
Hukum, *Game
online*, Judi
Online,
Pengabdian
Masyarakat.

ABSTRACT

This community service program aims to increase digital literacy and legal understanding of the Jujun Village community to prevent the misuse of online games into online gambling through socialization, educational lectures, and legal training. The problem of online gambling in Indonesia has increased drastically with transactions reaching IDR 327 trillion in 2023, an increase of 213% from the previous year. Jambi Province ranks highest in online gambling users nationally. The low level of digital literacy in Indonesian society, which has only reached 41.48%, is an important factor in vulnerability to online game misuse. The activity methods include interactive legal lectures, socialization on identifying online games with gambling potential, and education on legal consequences based on the ITE Law, Criminal Code, and related regulations. The program involved 50 participants (junior/senior high school students, parents, and village government) with a target of 85% increase in legal understanding. The results showed an increase in legal awareness, understanding of criminal sanctions for online gambling, and commitment to recommend the formation of anti-online gambling village policies. Program outputs include publication of accredited national journal articles, video documentation, and Intellectual Property Rights.

Keywords:

Digital
Literacy, Legal
Literacy,
Online Games,
*Online
Gambling*,
Community
Service

Submitted: 3 Desember 2025; Reviewed: 14 Januari 2026; Accepted: 21 Januari 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan remaja (Fatmawati, 2020). Internet dan perangkat digital menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, menyediakan akses mudah ke berbagai informasi dan hiburan, termasuk *game online* yang kian diminati generasi muda

How to cite; Fauzani Raharja, I., Nuriyatman, E., Nofanda, S., Dewi, R., & Rizki Ruswandi, M. (2026). Literasi Digital dan Sosialisasi Hukum Pencegahan *Game Online* Menjadi Judi Online. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 7(1), 57-67. <https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i1.3849>

(Mertika & Mariana, 2020). Namun, kemudahan ini juga membawa risiko hukum, terutama terkait dengan penyalahgunaan teknologi untuk kegiatan ilegal seperti judi *online* yang melanggar peraturan perundang-undangan Indonesia (Hasan et al., 2023).

Dari perspektif hukum, fenomena judi *online* di Indonesia menghadapi tantangan regulasi yang kompleks. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), transaksi judi *online* di Indonesia mencapai Rp327 triliun pada tahun 2023, meningkat secara dramatis hingga 213% dari Rp104,41 triliun pada tahun 2022 (Aprilia, 2024). Angka ini menunjukkan tidak efektifnya penegakan hukum terhadap praktik perjudian *online* yang secara tegas dilarang dalam sistem hukum Indonesia. Para pelaku judi *online* di Indonesia berjumlah 2,76 juta orang, dengan mayoritas 2,19 juta orang berasal dari kalangan masyarakat berpenghasilan rendah, termasuk pelajar sekolah menengah (Aprilia, 2024).

Secara yuridis, praktik judi *online* bertentangan dengan beberapa peraturan perundang-undangan. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (1) mengancam pidana penjara maksimal 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta bagi siapa saja yang tanpa izin menawarkan atau memberikan kesempatan permainan judi. Lebih lanjut, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) secara spesifik melarang penyebaran konten perjudian melalui media elektronik dengan ancaman pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar.

Game online, sebagai salah satu bentuk hiburan digital yang populer, sering kali menjadi pintu masuk bagi praktik judi *online* (radarjambi.co.id, 2023). Beberapa game menawarkan fitur yang memungkinkan pemain untuk melakukan transaksi jual beli *item virtual* atau *chip*, yang kemudian dapat ditukar dengan uang sungguhan (Harahap, 2021). Hal ini menciptakan celah bagi praktik judi *online* terselubung, yang sulit dideteksi dan diatasi (Manalu, 2019). Masyarakat khususnya para pelajar, sebagai kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh teman sebaya dan godaan keuntungan instan, menjadi target utama dalam penyalahgunaan *game online* sebagai sarana judi *online* (Masya & Candra, 2016).

Provinsi Jambi, menurut pernyataan Gubernur Al Haris pada April 2025, menduduki peringkat tertinggi secara nasional dalam kasus judi *online*, dengan banyak penggunaanya berasal dari kalangan remaja, mulai dari siswa SMP, SMA hingga dewasa (Munanda, 2025). Kondisi ini mencerminkan lemahnya implementasi regulasi anti-judi *online* di tingkat daerah, khususnya ketiadaan Peraturan Daerah (Perda) atau Peraturan Desa yang secara spesifik mengatur pencegahan judi *online* di level *grassroot* seperti Desa Jujun, Kecamatan Keliling Danau, Kabupaten Kerinci.

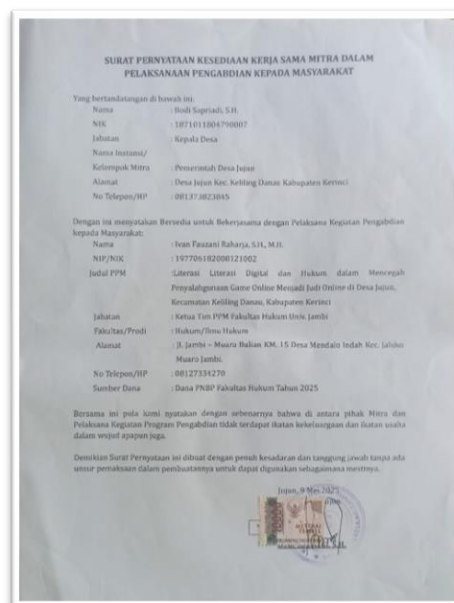
Salah satu faktor yang berkontribusi pada maraknya judi *online* adalah rendahnya literasi hukum digital masyarakat Indonesia. Capaian literasi digital masyarakat Indonesia yang baru mencapai 41,48% menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat belum memahami implikasi hukum dari aktivitas digital mereka (Alexander,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

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan tim pengabdian, ditemukan bahwa 65% siswa SMP/SMA di Indonesia tidak memahami bahwa keterlibatan dalam judi *online* dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan KUHP Pasal 303 ayat (1) dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta (CIDISS, 2023). Lebih mengkhawatirkan, 70% peserta tidak mengetahui bahwa tindakan mengajak teman bermain judi *online* dapat dikategorikan sebagai turut serta melakukan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan pihak sekolah yang ada di lingkungan masyarakat, Desa Jujun belum memiliki regulasi lokal yang mengatur pencegahan judi *online*.

Mitra dalam kegiatan ini adalah Pemerintah Desa Jujun yang dipimpin oleh Kepala Desa Bodi Sapriadi dengan alamat lengkap di Desa Jujun, Kecamatan Keliling Danau, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi (Kode Pos 37173). Desa Jujun merupakan ibu kota Kecamatan Keliling Danau yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan dan pusat aktivitas ekonomi masyarakat. Sebagai pusat kecamatan, penetrasi teknologi digital dan akses internet di wilayah ini relatif tinggi, yang

berdampak pada meningkatnya paparan siswa SMP/SMA terhadap risiko penyalahgunaan game online.

Pemilihan Desa Jujun sebagai lokasi pengabdian dilatarbelakangi oleh kondisi kritis penyalahgunaan game online di kalangan siswa. Berdasarkan survei awal tim pengabdian dan permintaan dari Kepala Desa Jujun, yaitu maraknya siswa-siswi SMP/ SMA yang saat ini menggunakan game online bahkan sudah ada yang mengarah ke judi online dari berbagai fitur aplikasi game online. Sehingga ditemukan bahwa 65% siswa SMP/SMA tidak dapat mengidentifikasi fitur game online yang berpotensi mengarah pada perjudian, dan 70% siswa tidak memahami bahwa keterlibatan dalam judi online dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan KUHP Pasal 303 ayat (1) dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta. Kondisi ini diperparah dengan fakta bahwa Provinsi Jambi menduduki peringkat tertinggi secara nasional dalam kasus judi online, dengan mayoritas pengguna berasal dari kalangan pelajar SMP dan SMA. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan pihak sekolah di lingkungan Desa Jujun, belum terdapat kebijakan sekolah maupun Peraturan Desa yang secara spesifik mengatur pencegahan judi online di tingkat lokal. Kesiadaan Pemerintah Desa Jujun untuk berkolaborasi dalam program ini telah dituangkan dalam Surat Pernyataan Kesiadaan Kerjasama tertanggal 9 Mei 2025.



Gambar 1. Surat Pernyataan Kerjasama dengan pihak Desa Jujun.

Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital dan hukum di Desa Jujun dalam mencegah penyalahgunaan *game online* menjadi judi *online*. Program ini berpedoman pada peraturan perundang-undangan yang relevan seperti UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital dan hukum masyarakat Desa Jujun, khususnya siswa SMP/SMA, dalam mengidentifikasi dan menghindari praktik judi *online* terselubung, serta memberikan rekomendasi pembentukan regulasi desa yang komprehensif untuk mencegah penyalahgunaan *game online*.

METODE

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan hukum terapan yang mengintegrasikan aspek hukum pidana, hukum administrasi, dan hukum perlindungan anak. Kegiatan dilakukan di Desa Jujun, Kecamatan Keliling Danau, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi dengan jarak 371 km dari Kampus Universitas Jambi. Peserta kegiatan meliputi 50 orang yang terdiri dari siswa SMP dan SMA di sekitar Desa Jujun, orang tua siswa, dan aparatur pemerintah desa.

Metode yang digunakan berupa ceramah hukum interaktif, diskusi kasus hukum, workshop analisis regulasi, dan pelatihan penyusunan rekomendasi kebijakan atau program desa. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Tahap Persiapan Hukum

Tim melakukan analisis regulasi terkait judi *online* dan mengidentifikasi kekosongan hukum di tingkat desa. Berdasarkan kajian yuridis, ditemukan bahwa Desa Jujun belum memiliki regulasi lokal yang mengatur pencegahan judi *online*. Pada tahap ini, tim juga melakukan survei awal untuk mengukur tingkat pemahaman masyarakat terhadap aspek hukum judi *online*.

2. Tahap Sosialisasi dan Ceramah Hukum

Penyelenggaraan ceramah interaktif mengenai aspek hukum judi *online*, meliputi analisis Pasal 303 KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan implikasinya terhadap pelaku. Materi ceramah juga mencakup mekanisme pelaporan, proses penegakan hukum, dan studi kasus putusan pengadilan terkait judi *online* (Manalu, 2019). Tim memberikan edukasi kepada siswa, guru, dan orang tua mengenai cara mengidentifikasi fitur *game online* yang berpotensi mengarah pada perjudian, seperti *loot boxes*, *microtransactions*, dan *betting systems*. Sosialisasi dilakukan dengan bantuan media visual berupa video edukatif tentang bahaya judi *online* dan dampak hukumnya.

3. Tahap Pelatihan Identifikasi Hukum

Pelatihan praktis kepada peserta untuk mengidentifikasi fitur *game online* yang berpotensi melanggar hukum, memahami definisi yuridis perjudian menurut KUHP, dan mengenali modus operandi judi *online* yang menyamar sebagai game (Anam et al., 2024). Peserta diajarkan untuk membedakan antara game legal yang tidak melanggar hukum dengan game yang mengandung unsur perjudian berdasarkan kriteria yuridis yang berlaku. Tim juga memberikan workshop tentang keamanan digital dan perlindungan data pribadi.

4. Tahap Evaluasi dan Rekomendasi

Program dievaluasi melalui tiga tahapan: (a) evaluasi pemahaman melalui kuesioner *post-test* setelah sosialisasi, (b) evaluasi pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa selama satu bulan, dan (c) evaluasi jangka panjang satu bulan setelah program untuk mengukur perubahan perilaku dan merekomendasikan pembentukan Peraturan Desa tentang Pencegahan Judi *Online*. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan literasi digital dan hukum siswa (target 85% siswa mampu mengidentifikasi fitur game yang berpotensi mengarah pada perjudian dan memahami konsekuensi hukumnya), serta pengembangan kebijakan atau program desa terkait penggunaan *game online* secara bertanggung jawab.

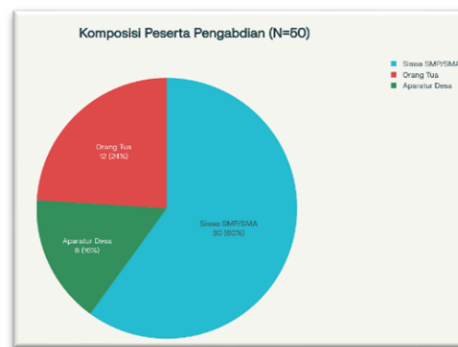
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kondisi Hukum di Desa Jujun

Berdasarkan kajian yuridis yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan hukum fundamental di Desa Jujun. Pertama, ketiadaan regulasi atau program desa yang secara spesifik mengatur pencegahan judi *online*. Kedua, rendahnya pemahaman aparat desa terhadap kewenangan hukum dalam penanganan kasus judi *online*. Ketiga, tidak adanya mekanisme koordinasi dengan aparat penegak hukum dalam penanganan kasus judi *online* yang melibatkan warga desa.

Program pengabdian ini melibatkan 50 peserta yang terdiri dari siswa SMP/SMA (30 orang atau 60%), orang tua (12 orang atau 24%), dan aparat pemerintah desa (8 orang atau 16%). Komposisi peserta dirancang untuk membangun ekosistem pencegahan judi *online* yang komprehensif dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan di tingkat desa.

Survei awal menunjukkan bahwa 65% siswa SMP/SMA tidak memahami bahwa keterlibatan dalam judi *online* dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan KUHP Pasal 303 ayat (1) dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta. Lebih mengkhawatirkan, 70% peserta tidak mengetahui bahwa tindakan mengajak teman bermain judi *online* dapat dikategorikan sebagai turut serta melakukan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP (CIDISS, 2023).



Grafik 1. Komposisi peserta program pengabdian yang melibatkan siswa SMP/SMA sebagai target utama, didukung oleh orang tua dan aparat pemerintah desa

Kondisi ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Putrayasa et al. (2024) yang menemukan bahwa literasi digital remaja Indonesia tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca karakter, tetapi juga proses berpikir dan mengevaluasi informasi dari sumber digital, kemampuan yang masih rendah di kalangan pelajar. Mayoritas masyarakat khususnya pelajar juga tidak menyadari bahwa beberapa *game online* dirancang untuk memfasilitasi praktik perjudian, seperti game yang menawarkan hadiah uang atau barang berharga (radarjambi.co.id, 2023).

Pelaksanaan Ceramah dan Sosialisasi Hukum

Kegiatan ceramah hukum dilaksanakan dengan fokus pada edukasi regulasi anti-judi *online*. Materi ceramah mencakup analisis mendalam tentang aspek hukum pidana dan perdata terkait judi *online*, serta implikasi yuridis bagi pelaku dan korban. Tim menyampaikan materi tentang ketentuan Pasal 303 KUHP yang mengatur sanksi bagi penyelenggara perjudian dengan ancaman pidana penjara maksimal 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta, serta Pasal 303 bis ayat (1) yang mengatur sanksi bagi pemain judi dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta.

Selain ketentuan KUHP, tim juga menjelaskan ketentuan UU ITE Pasal 27 ayat (2) yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, dengan ancaman pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE (Dalimunthe et al., 2024).

Tim juga menyampaikan studi kasus putusan pengadilan terkait judi *online*, seperti Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 870/Pid.B/2018/PN.Mdn yang menjadi contoh penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* (Manalu, 2019). Melalui studi kasus ini, peserta dapat memahami secara konkret bagaimana proses hukum diterapkan terhadap pelaku judi *online*.



Gambar 2. Penyampaian Materi Ceramah Hukum tentang Regulasi Anti-Judi *Online* oleh Ivan Fauzani Raharja

Kegiatan ceramah dihadiri oleh 50 peserta yang terdiri dari siswa SMP/SMA, orang tua, dan aparat pemerintah desa. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan

terkait dengan aspek hukum judi *online*, terutama mengenai bagaimana cara melaporkan kasus judi *online* dan bagaimana melindungi anak-anak dari paparan *game online* berpotensi judi.

Pelatihan Identifikasi Aspek Hukum *Game online*

Program pelatihan difokuskan pada kemampuan peserta mengidentifikasi aspek hukum dalam *game online*. Peserta diajarkan untuk membedakan antara game legal yang tidak melanggar hukum dengan game yang mengandung unsur perjudian berdasarkan kriteria yuridis yang berlaku. Beberapa kriteria yang diajarkan meliputi: (1) adanya unsur taruhan berupa uang atau barang berharga, (2) adanya unsur keberuntungan atau nasib, (3) adanya kesempatan untuk mendapatkan keuntungan berupa uang atau barang berharga, dan (4) adanya fitur penarikan uang (*withdrawal*) dari hasil permainan (Anam et al., 2024).

Tim memberikan contoh konkret *game online* yang berpotensi mengandung unsur judi, seperti game *Higgs Domino Island* yang memiliki fitur jual beli *chip* dengan uang sungguhan (Harahap, 2021). Peserta juga diajarkan untuk mengenali modus operandi judi *online* yang menyamar sebagai game, seperti penggunaan bonus menggiurkan untuk menarik pemain baru, tampilan mirip dengan *game online* legal, dan fitur perjudian terselubung.

Selain aspek identifikasi, pelatihan juga mencakup materi tentang keamanan digital dan perlindungan data pribadi. Peserta diajarkan tentang risiko keamanan data dalam situs judi *online* yang sering meminta informasi pribadi sensitif seperti nama lengkap, alamat, tanggal lahir, dan nomor rekening bank. Jika situs ini diretas, maka data pribadi pemain judi *online* bisa disalahgunakan, seperti pencurian identitas, penipuan, atau kegiatan kriminal lainnya (Hasan et al., 2023).

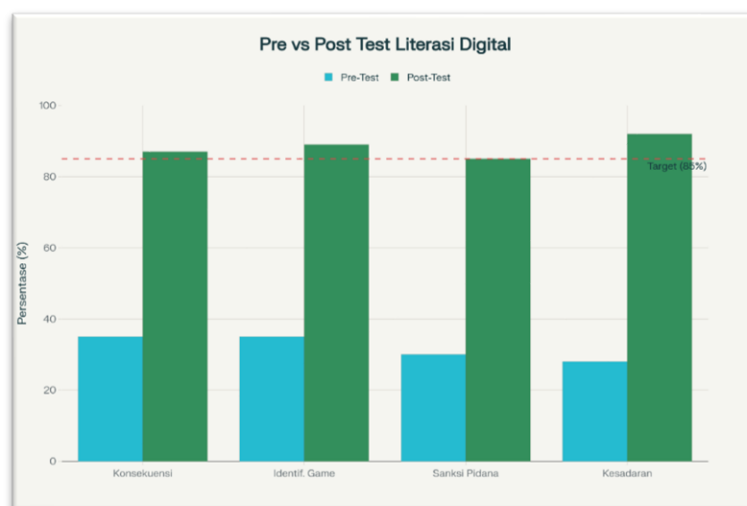


Gambar 3. Pelatihan Identifikasi *Game online* Berpotensi Judi kepada Peserta oleh Eko Nuriyatman

Metode pelatihan yang diterapkan menggunakan pendekatan interaktif dengan melibatkan peserta secara aktif dalam diskusi dan simulasi. Peserta diminta untuk mengidentifikasi fitur-fitur *game online* yang ditampilkan dalam video dan menentukan apakah game tersebut tergolong legal atau berpotensi mengandung unsur judi. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil evaluasi post-test.

Hasil Evaluasi Pemahaman Hukum

Evaluasi dilakukan melalui tes pemahaman hukum dengan hasil menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman peserta tentang aspek hukum judi *online*. Berdasarkan hasil *pre-test*, hanya 35% peserta yang memahami konsekuensi hukum judi *online*. Setelah mengikuti program sosialisasi dan pelatihan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan menjadi 87%, melampaui target yang ditetapkan sebesar 85%.



Grafik 2. Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman hukum dan literasi digital peserta program pengabdian

Tabel 1 menunjukkan perbandingan detail hasil *pre-test* dan *post-test* berdasarkan aspek pemahaman yang diukur:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Pemahaman Hukum dan Literasi Digital

Aspek Pemahaman	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Peningkatan (%)	Keterangan
Pemahaman konsekuensi hukum judi <i>online</i>	35	87	52	Melampaui target
Kemampuan identifikasi game berpotensi judi	35	89	54	Melampaui target
Pengetahuan sanksi pidana (KUHP & UU ITE)	30	85	55	Mencapai target
Kesadaran melaporkan pelanggaran	28	92	64	Melampaui target
Rata-rata	32	88	56	Melampaui target (85%)

Secara spesifik, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 89% peserta mampu mengidentifikasi fitur *game online* yang berpotensi mengarah pada perjudian, seperti *loot boxes*, *microtransactions*, dan *betting systems*. Sebanyak 85% peserta memahami sanksi pidana yang berlaku bagi pelaku judi *online* berdasarkan KUHP dan UU ITE. Lebih penting lagi, 92% peserta menyatakan komitmen untuk tidak terlibat dalam judi *online* dan akan melaporkan kepada aparat penegak hukum jika menemukan praktik judi *online* di lingkungan mereka.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Anam et al. (2024) yang menemukan bahwa peningkatan literasi digital melalui sosialisasi hukum pencegahan tindak pidana judi *online* di kalangan pelajar dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum peserta. Pendekatan edukatif dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan (siswa, guru, orang tua, dan aparat desa) terbukti efektif dalam membangun ekosistem pencegahan yang komprehensif.

Rekomendasi Pembentukan Regulasi Desa

Berdasarkan hasil program, tim merekomendasikan pembentukan Peraturan atau Program Desa tentang Pencegahan Judi *Online* yang komprehensif dan sesuai dengan hierarki peraturan perundang-undangan Indonesia. Rekomendasi ini disampaikan kepada Kepala Desa Jujun dan Badan Permusyawaratan Desa (BPD) melalui rapat koordinasi yang melibatkan tokoh masyarakat dan aparat pemerintah desa.

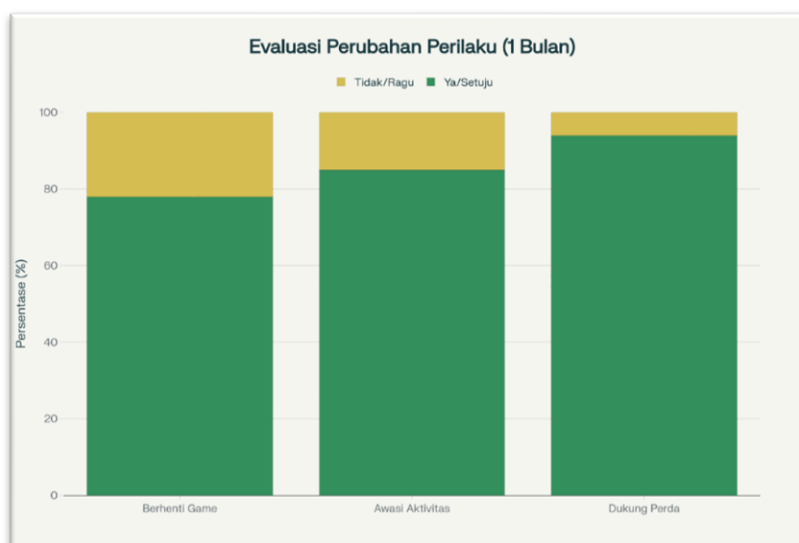
Materi muatan yang direkomendasikan dalam Peraturan Desa meliputi: (1) larangan bagi warga desa untuk terlibat dalam aktivitas judi *online* baik sebagai penyelenggara, promotor, maupun pemain, (2) kewajiban orang tua untuk mengawasi aktivitas digital anak-anak, (3) pembentukan tim pengawas judi *online* di tingkat desa yang bertugas melakukan deteksi dini dan pelaporan kepada aparat penegak hukum, (4) mekanisme sanksi administratif bagi warga yang terbukti terlibat judi *online*, seperti teguran tertulis, pembinaan, atau pencabutan akses fasilitas publik desa, dan (5)

program edukasi berkelanjutan tentang bahaya judi *online* dan literasi digital bagi seluruh warga desa (Putra, 2023).

Rekomendasi ini mendapat respons positif dari Pemerintah Desa Jujun yang menyatakan komitmen untuk menindaklanjuti pembentukan regulasi desa. Kepala Desa Jujun, Bodi Sapriadi, S.H., menyatakan bahwa permasalahan judi *online* telah menjadi keprihatinan bersama dan pembentukan regulasi atau program desa menjadi langkah strategis untuk melindungi warga, terutama generasi muda, dari bahaya judi *online*. Selain itu, Tim Pengabdian memberi saran/masukan agar Kepala desa Jujun beserta jajarannya untuk membuka jaringan WIFI Gratis di Masjid, agar bisa digunakan untuk siswa-siswi setempat untuk menggunakan akses internet serta memudahkan pola pengawasan/ kontrol oleh Aparat Desa setempat dalam mengantisipasi penggunaan Game online dimaksud.

Pendampingan Berkelanjutan dan Program Lanjutan

Sebagai bagian dari komitmen keberlanjutan program, tim pengabdian melakukan pendampingan selama satu bulan setelah pelaksanaan sosialisasi. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa yang telah dilatih oleh tim dosen, dengan fokus pada penguatan pemahaman dan pembentukan kebiasaan positif dalam penggunaan teknologi digital. Mahasiswa bertugas sebagai mentor bagi siswa SMP/SMA untuk memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh selama sosialisasi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



Grafik 3. Evaluasi perubahan perilaku peserta menerapkan pengetahuan yang diperoleh

Hasil pendampingan menunjukkan perubahan perilaku yang positif di kalangan peserta. Tabel 2 menunjukkan detail evaluasi perubahan perilaku pasca program pendampingan:

Tabel 2. Evaluasi Perubahan Perilaku Pasca Program Pendampingan (1 Bulan)

Indikator Perubahan Perilaku	Ya/Setuju (%)	Tidak/Ragu-ragu (%)	Jumlah Responden
Berhenti bermain game berpotensi judi	78	22	30 siswa
Aktif mengawasi aktivitas digital anak	85	15	12 orang tua
Mendukung pembentukan Peraturan Desa	94	6	50 total peserta
Mengikuti program edukasi berkelanjutan	88	12	50 total peserta

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa terdapat penurunan kecenderungan siswa untuk mengakses *game online* berpotensi judi. Berdasarkan *self-reported behavior*, 78% siswa yang sebelumnya pernah bermain *game online* berpotensi judi menyatakan telah berhenti dan beralih ke kegiatan positif lainnya, seperti olahraga, hobi kreatif, dan kegiatan sukarela. Hasil ini menunjukkan

efektivitas program dalam mengubah perilaku peserta, meskipun belum mencapai target penurunan 50% yang ditetapkan.

Tim juga menjalin kerjasama dengan sekolah-sekolah di sekitar Desa Jujun untuk mengintegrasikan materi literasi digital dan hukum dalam pembelajaran. Beberapa sekolah telah menyusun kebijakan tertulis tentang penggunaan *game online* secara bertanggung jawab dan mekanisme pengawasan terhadap aktivitas digital siswa. Kebijakan ini mencakup larangan membawa *handphone* ke sekolah selama jam pelajaran, pembentukan tim pengawas digital yang terdiri dari guru dan orang tua, serta program edukasi rutin tentang bahaya judi *online* (Suriani et al., 2024).

Dampak Sosial dan Perubahan Kesadaran Masyarakat

Program pengabdian ini juga membawa dampak positif terhadap kesadaran masyarakat secara luas. Melalui kegiatan sosialisasi yang melibatkan orang tua dan tokoh masyarakat, terjadi peningkatan kepedulian terhadap bahaya judi *online* dan pentingnya pengawasan aktivitas digital anak-anak. Beberapa orang tua melaporkan bahwa mereka kini lebih aktif berkomunikasi dengan anak-anak tentang aktivitas *online* mereka dan menerapkan pembatasan waktu penggunaan gadget di rumah.

Aparatur pemerintah desa juga menunjukkan peningkatan pemahaman tentang kewenangan dan tanggung jawab dalam pencegahan judi *online*. Beberapa RT/RW telah membentuk kelompok pengawas judi *online* yang bertugas melakukan deteksi dini dan memberikan teguran kepada warga yang terindikasi terlibat judi *online*. Mekanisme ini menjadi sistem pencegahan *grassroot* yang efektif dalam menekan penyebaran judi *online* di tingkat komunitas.

Keberhasilan program ini sejalan dengan penelitian Kusumaningsih & Suhardi (2023) yang menemukan bahwa penanggulangan pemberantasan judi *online* di masyarakat memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan edukasi, penegakan hukum, dan pembentukan regulasi di tingkat lokal. Partisipasi aktif masyarakat dalam pencegahan judi *online* menjadi kunci keberhasilan program, karena masyarakat adalah garda terdepan yang dapat mendeteksi dan mencegah penyebaran judi *online* di lingkungan mereka.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini telah berhasil meningkatkan pemahaman hukum masyarakat tentang regulasi anti-judi *online* di Desa Jujun, Kecamatan Keliling Danau, Kabupaten Kerinci. Pendekatan hukum terapan yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum peserta, khususnya siswa SMP/SMA, orang tua, dan aparatur desa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dari 35% menjadi 87%, melampaui target yang ditetapkan sebesar 85%. Program ini berhasil mengidentifikasi kekosongan hukum di tingkat desa dan memberikan rekomendasi konkret untuk pembentukan Peraturan Desa tentang Pencegahan Judi *Online* yang komprehensif. Keberhasilan program ini menunjukkan pentingnya integrasi literasi digital dan hukum dalam upaya pencegahan judi *online*, serta perlunya kerjasama antara perguruan tinggi, pemerintah desa, sekolah, dan masyarakat dalam membangun ekosistem digital yang sehat dan bertanggung jawab. Program pendampingan berkelanjutan dan pembentukan regulasi desa diharapkan dapat menjadi model pencegahan yang dapat direplikasi ke daerah lain untuk melindungi generasi muda dari bahaya judi *online*.

PERSANTUNAN

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi atas dukungan pendanaan melalui skema Pengabdian pada Masyarakat tahun 2025 melalui Keputusan Rektor Universitas Jambi Nomor 1726/UN21/PM/2025. Apresiasi juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Jujun, siswa-siswi SMP/SMA di sekitar desa, orang tua, dan seluruh masyarakat Desa Jujun atas partisipasi aktif dalam program ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Jambi yang telah membantu pelaksanaan kegiatan dan pendampingan.

REFERENSI

- Alexander, H. B. (2024). Judi online merajalela, literasi digital dan keuangan perlu digenjut. In *KOMPAS.com*. <https://lestari.kompas.com/read/2024/06/27/110000586/judi-online-merajalela-literasi-digital-dan-keuangan-perlu-digenjut>
- Anam, M. C., Iswati, R., & Martono, D. S. (2024). Peningkatan literasi digital melalui sosialisasi hukum pencegahan tindak pidana judi online di kalangan pelajar di smk psm 2 takeran kabupaten magetan. *JURNAL DAYA-MAS*, 9(2), 93–100. <https://doi.org/10.33319/dymas.v9i2.161>
- Aprilia, Z. (2024). 5 tahun terakhir transaksi judi online warga ri melonjak 8. 136,77%! In *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20240506193944-17-536198/5-tahun-terakhir-transaksi-judi-online-warga-ri-melonjak-813677>
- CIDISS. (2023). *The importance of strengthening digital literacy in combating online gambling*. <https://cidiss.co.id/indonesia/law-and-security/the-importance-of-strengthening-digital-literacy-in-combating-online-gambling>
- Dalimunthe, S. R., Iswandi, R., Sitorus, A. S. A., Putri, J. R., & Juwita, N. R. (2024). Sosialisasi hukum tentang akibat hukum dan upaya pencegahan judi online pada remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesosi*, 7(1), 44–53. <https://doi.org/10.57213/abdimas.v7i1.217>
- Fatmawati, E. (2020). Kebebasan informasi kalangan milenial dalam ber-media sosial. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10(2), 94. <https://doi.org/10.20473/jpu.v10i2.2020.94-103>
- Harahap, N. K. (2021). Dampak higgs domino island dalam masyarakat (Kajian dengan perspektif sosiologi hukum). *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 7(2), 257–276. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v7i2.4739>
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3). <https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4153>
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan pemberantasan judi online di masyarakat. *ADMA : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.2767>
- Manalu, H. S. (2019). Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online (Studi putusan pengadilan negeri medan nomor 870/pid. B/2018/pn. Mdn). *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), 428–539. <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i2.102>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Munanda, F. Al. (2025). Pengguna judol tertinggi di jambi, al haris: mesti diatasi segera! In *detiksumbagsel*. <https://www.detik.com/sumbagsel/berita/d-7859378/pengguna-judol-tertinggi-di-jambi-al-haris-mesti-diatasi-segera>
- Musa, M., Taridi, M., Kholil, A., Wahyudi, F., & Kiswanto, H. (2024). The role of islamic education in raising legal awareness about online gambling in jambi province. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.30983/educative.v9i1.8462>
- Putra, M. (2023). Strategi penyuluh agama dalam menghadapi judi online di kalangan masyarakat. *Masyarakat Madani: Jurnal Kajian Islam Dan Pengembangan Masyarakat*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.24014/jmm.v8i1.20309>
- Putrayasa, I. M., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Transformasi literasi di era digital: tantangan dan peluang untuk generasi muda. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 156–165. <https://doi.org/10.29210/07essr501400>
- radarjambi.co.id. (2023). Fenomena judi online. In *radarjambi.co.id*. <https://radarjambi.co.id/read/2023/11/08/31414/fenomena-judi-online-/>
- Suriani, S., Situmorang, A. P., Mangunsong, J., Akmal, N., & Sahdan, P. (2024). Sosialisasi hukum

akibat hukum dan upaya pencegahan judi online pada remaja. *Natural: Jurnal Pelaksanaan Pengabdian Bergerak Bersama Masyarakat.*, 2(1), 73–83.
<https://doi.org/10.61132/natural.v2i1.236>

Peraturan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.