

## Pemberdayaan Komunitas Sekolah Dalam Pencegahan Penyalahgunaan *Game Online* Yang Mengandung Unsur Judi

Taufik Yahya<sup>1</sup>, Andi Najemi<sup>2</sup>, Retno Kusniati<sup>3</sup>, Yulia Monita<sup>4</sup>, Indriya Fathni<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Jambi, Indonesia

Received : 7 Oktober 2025, Revised : 9 Oktober 2025, Published : 24 Oktober 2025

### Corresponding Author

Nama Penulis: Andi Najemi

E-mail: [andi.najemi@unja.ac.id](mailto:andi.najemi@unja.ac.id)

### Abstrak

Penyalahgunaan game online yang mengandung unsur judi menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di kalangan pelajar. Banyak game daring yang mengandung fitur seperti loot box, gacha, atau sistem taruhan tersembunyi yang dapat memicu perilaku adiktif dan mendorong anak-anak dan remaja terlibat dalam praktik perjudian terselubung. Dampaknya tidak hanya pada aspek psikologis dan akademik siswa, tetapi juga dapat mengarah pada persoalan hukum dan sosial yang lebih serius. Fenomena ini menuntut respons strategis yang melibatkan seluruh elemen komunitas sekolah, mulai dari guru, orang tua, hingga peserta didik. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan komunitas sekolah, khususnya SMAN 4 Kota Jambi, agar memiliki pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan dalam mendeteksi, mencegah, dan menangani penyalahgunaan game online yang mengandung unsur judi. Kegiatan utama dalam program ini meliputi penyuluhan hukum terkait perjudian digital, pelatihan literasi digital bagi guru dan siswa, serta penguatan peran orang tua dalam pengawasan aktivitas daring anak. Luaran yang ditargetkan dari program ini antara lain: (1) meningkatnya pemahaman hukum dan digital di lingkungan sekolah terkait bahaya game online yang bersifat judi, (2) tersusunnya modul literasi digital dan panduan pengawasan aktivitas daring anak bagi guru dan orang tua, serta (3) terbentuknya forum komunikasi sekolah-orang tua dalam memantau penggunaan game online di kalangan siswa. Melalui pendekatan kolaboratif dan edukatif, program ini diharapkan dapat menciptakan ekosistem sekolah yang lebih aman, sehat, dan terlindungi dari ancaman digital yang merusak generasi muda.

**Kata kunci** - pelajar, game judi, online, penyalahgunaan

### Abstract

Online games that involve gambling are becoming a growing concern among students. Numerous online games have elements like loot boxes, gacha mechanics, or concealed betting systems, which can foster addictive tendencies and promote secret gambling behaviors among young people. This situation affects not only their mental health and educational performance but can also result in significant legal and social challenges. It requires a coordinated response from the entire school community, including educators, parents, and students. This community service initiative is designed to strengthen the SMAN 4 Kota Jambi community by enhancing their understanding, awareness, and capabilities to identify, prevent, and manage the misuse of online games with gambling aspects. Key activities of the program will involve providing legal guidance on digital gambling, offering training in digital literacy for both students and teachers, and empowering parents to supervise their children's online interactions effectively. The intended results of this initiative are: (1) to boost legal and digital awareness within the school about the risks associated with online gambling games, (2) to create educational resources and guidelines for parents and teachers on monitoring children's internet usage, and (3) to set up a communication platform between the school and parents to track students' gaming habits. By adopting

*a collaborative and educational strategy, this program aims to foster a school environment that is more secure, healthier, and shielded from digital risks that could harm younger individuals.*

**Keywords** - students, games gambling, online, abuse

**How To Cite** : Yahya, T., Najemi, A., Kusniati, R., Monita, Y., & Fathni, I. (2025). Pemberdayaan Komunitas Sekolah Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Game Online Yang Mengandung Unsur Judi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1192 - 1201. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.593>

**Copyright** ©2025 Taufik Yahya, Andi Najemi, Retno Kusniati, Yulia Monita, Indriya Fathni

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang paling menonjol saat ini adalah jaringan internet. Akses internet telah merambah ke hampir semua lapisan masyarakat tanpa memandang usia. Beragam faktor mendorong masyarakat untuk memanfaatkannya, di antaranya karena internet dianggap memudahkan berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, perekonomian, interaksi sosial, pencarian informasi, hingga komunikasi sehari-hari (Tobing SM, 2019). Walaupun menghadirkan banyak manfaat, seiring berjalannya waktu internet juga semakin rawan disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi keuntungan pribadi, misalnya dengan membuat situs yang menyediakan permainan judi daring (A. Zurrohman, 2019)

Perjudian online sendiri merupakan aktivitas taruhan yang dilakukan melalui jaringan internet, di mana para pemain wajib menyetujui aturan permainan serta nominal taruhan yang dipasang. Jika pilihan atau tim yang dijagokan menang, maka pemain berhak memperoleh hadiah sesuai nilai taruhan yang dipertaruhkan (Fanani AF, 2023).

Permainan judi berbasis daring seringkali dikemas sebagai game online, yakni permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan koneksi internet namun memiliki unsur taruhan di dalamnya. Di kalangan pelajar, game online yang mengandung elemen perjudian bukanlah hal asing karena aksesnya yang sangat mudah. Bahkan, sebagian siswa menganggap judi online sekadar hiburan digital, atau bahkan sebagai sarana untuk mendapatkan keuntungan finansial.

Fenomena maraknya game online dengan unsur judi tidak bisa dilepaskan dari semakin luasnya penggunaan internet di kalangan peserta didik. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 215 juta orang, dengan lebih dari 30% di antaranya berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Hal ini menandakan bahwa penetrasi internet di usia sekolah dan usia produktif sangat tinggi. Dalam konteks ini, game online bukan sekadar sarana hiburan, melainkan juga menjadi ruang digital yang sering disusupi praktik perjudian terselubung, misalnya melalui sistem loot box, gacha, hingga taruhan dalam permainan battle. Para pemain yang terlibat biasanya memiliki ekspektasi untuk memperoleh keuntungan yang besar (Nasution S, 2023).

UNESCO dan UNODC (2022) telah memberi peringatan bahwa game dengan sistem monetisasi yang tidak transparan dapat menimbulkan perilaku mirip kecanduan judi pada anak-anak dan remaja. Sayangnya, masih banyak orang tua, guru, dan bahkan sekolah yang belum memahami betapa seriusnya dampak dari game-game tersebut. Komunitas sekolah yang terdiri dari siswa, guru, orang tua, dan tenaga kependidikan menjadi garda terdepan dalam mencegah dan mengedukasi dampak buruk penyalahgunaan game online yang mengandung unsur judi ini (Kompasiana, 2025)

Studi yang dilakukan oleh Pusat Kajian Perlindungan Anak UI (2023) menyebutkan bahwa 17% siswa SMP dan SMA di kawasan urban pernah melakukan pembelian dalam game yang mengandung unsur taruhan atau *chance-based reward system*. Hal ini diperparah dengan minimnya regulasi yang membatasi jenis game yang boleh diakses oleh anak-anak. Dari sisi psikologis, keterlibatan siswa dalam game judi online berdampak pada meningkatnya kasus depresi, kecemasan, agresivitas, dan isolasi sosial, sebagaimana dijelaskan dalam laporan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) tahun 2022. Gangguan ini turut berdampak pada performa akademik dan sosial siswa di sekolah (Khairul dkk, 2024). Lebih jauh, ketika anak-anak telah terjebak dalam praktik perjudian digital, mereka tidak hanya merugikan diri sendiri tetapi juga berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang tidak sehat. Hal ini berdampak pada iklim sekolah secara keseluruhan, di mana nilai-nilai etika, integritas, dan kedisiplinan menjadi tergerus oleh praktik yang merusak mentalitas.

Maka dari itu, perlunya pemberdayaan komunitas sekolah menjadi sangat mendesak. Sekolah bukan hanya tempat belajar kognitif, tetapi juga institusi sosial dan moral yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai positif peserta didik. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

ini, dirancang sebuah intervensi edukatif dan preventif dalam bentuk pelatihan, penyuluhan, dan pembentukan satgas pencegahan penyalahgunaan game online yang mengandung unsur judi.

Pemberdayaan komunitas sekolah juga sejalan dengan program Pemerintah bernama Kampus Berdampak, yang secara resmi diluncurkan pada 2 Mei 2025. Kebijakan Fokus pada kontribusi langsung perguruan tinggi dalam menyelesaikan masalah nyata di masyarakat dan mendukung pencapaian SDGs. yang mendorong perguruan tinggi dan dosen untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan persoalan riil di masyarakat. Kegiatan ini turut mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) 2 dan IKU 5 perguruan tinggi, yakni keterlibatan dosen di luar kampus dan pengabdian masyarakat berbasis hasil riset yang berdampak nyata. Selain itu, fokus kegiatan ini relevan dengan program strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang sehat, aman, dan mendukung pengembangan karakter siswa.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan penyuluhan hukum ini memiliki nilai penting dalam mendukung upaya pencegahan serta peningkatan pemahaman pelajar mengenai bahaya dan konsekuensi dari keterlibatan dalam game online yang mengandung unsur perjudian. Melalui kegiatan ini, akan dilakukan diskusi dan pemberian masukan secara langsung kepada mitra sasaran, yakni para pelajar SMA Negeri 4 Kota Jambi, yang dikenal sebagai salah satu sekolah berprestasi, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik, mulai dari tingkat kota hingga internasional. Dengan jumlah siswa yang cukup besar, potensi terpaparnya sebagian pelajar pada game online yang bernuansa judi menjadi hal yang patut diantisipasi. Oleh karena itu, para siswa perlu diberikan pemahaman yang memadai mengenai substansi dan isi dari ketentuan hukum yang mengatur tentang game online bermuatan judi, serta dampak negatifnya terhadap masa depan mereka.

## METODE

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, pelaksanaan dilakukan melalui beberapa metode yang dirancang agar penyampaian materi dapat lebih efektif, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta, yaitu:

a. Metode Ceramah.

Metode ceramah digunakan sebagai langkah awal dalam penyampaian materi. Pemateri akan menyampaikan informasi secara langsung kepada peserta, dalam hal ini para pelajar, berdasarkan materi yang telah disusun dan disepakati. Melalui ceramah, peserta akan memperoleh pemahaman dasar yang bersifat konseptual dan teoritis mengenai topik yang dibahas, Ceramah ini disusun secara sistematis dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh para pelajar, sehingga mereka dapat memperoleh gambaran menyeluruh sebelum masuk ke tahap diskusi.

b. Metode Diskusi dan Tanya Jawab.

Setelah penyampaian materi melalui ceramah, kegiatan dilanjutkan dengan metode diskusi dan tanya jawab. Metode ini bersifat partisipatif, di mana para pelajar diberikan ruang untuk menyampaikan pendapat, bertukar pengalaman, serta memberikan tanggapan atas materi yang sudah dipaparkan. Pemateri juga memberikan kesempatan kepada pelajar untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum dipahami, sehingga tercipta suasana interaktif antara pemateri dengan peserta. Dengan metode ini, pemateri dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta, sekaligus membantu pelajar mengasah kemampuan berpikir kritis dan membangun kesadaran hukum yang lebih mendalam.

Metode kombinasi antara ceramah dan diskusi ini diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga mendorong pelajar untuk lebih aktif, kritis, serta memiliki kesadaran praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat tercapai secara optimal.

**Tabel 1.** Materi Kegiatan

No	Judul Materi	Pemateri	Pendamping
1	Penjelasan UU No.19 Tahun 2016 tentang ITE	Tim pengusul	Kepala Sekolah
2	Jenis-jenis Game online	Tim Pengusul	Kepala Sekolah
3	Bahaya dan dampak permainan game online yang mengandung unsur judi	Tim pengusul	Kepala Sekolah
4	Solusi agar terhindar dari permainan judi online	Tim Pengusul	Kepala sekolah

Adapun lokasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu Aula SMAN 4 Kota Jambi yang berlokasi di Jalan Ir. H. Juanda, Kota Jambi. Sedangkan narasumber pada kegiatan pengabdian ini adalah dosen Fakultas hukum yang mempunyai keahlian di bidang hukum pidana, perdata maupun hukum tata negara dan sudah sering menjadi nara sumber dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat serta dibantu dengan 5 (lima) orang Mahasiswa Fakultas hukum.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan memiliki posisi strategis sebagai instrumen utama dalam mencegah sekaligus menanggulangi persoalan perjudian melalui game online di kalangan pelajar. Sekolah, selaku institusi pendidikan formal, memegang peranan penting dalam memberikan pengetahuan serta pemahaman mengenai aspek hukum dan konsekuensi yuridis dari keterlibatan dalam permainan digital yang mengandung unsur perjudian. Kehadiran game online kini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan generasi muda di era digital. Dari satu sisi, permainan tersebut mampu mengasah keterampilan kognitif, motorik, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Lilis Andriyani, 2015). Namun, pada sisi lain, adanya elemen perjudian dalam sejumlah game online menimbulkan dampak negatif yang signifikan.

Kondisi ini semakin berbahaya ketika pelajar terlibat aktif dalam permainan tersebut tanpa kontrol dari pihak sekolah maupun keluarga. Akibatnya, banyak siswa mengalami penurunan prestasi akademik, gangguan mental, bahkan terjerat masalah hukum (R. Hidayat, 2020). Oleh karena itu, sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki tanggung jawab moral dan hukum untuk melindungi peserta didik dari bahaya tersebut. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pemberdayaan komunitas sekolah sebagai garda terdepan dalam pencegahan penyalahgunaan game online yang bermuatan judi.

Dengan demikian, penyelenggaraan sosialisasi hukum mengenai bahaya serta langkah-langkah pencegahan permainan game online yang bermuatan judi menjadi sangat urgen untuk dilaksanakan di lingkungan sekolah, khususnya di SMAN 4 Kota Jambi. Sebagai institusi pendidikan, SMAN 4 Kota Jambi memegang peranan strategis dalam memberikan perlindungan sekaligus edukasi kepada peserta didik terkait risiko yang ditimbulkan dari keterlibatan dalam praktik judi online. Melalui kegiatan sosialisasi hukum ini, diharapkan para siswa memperoleh pemahaman yang jelas mengenai konsekuensi yuridis apabila terlibat dalam aktivitas perjudian berbasis digital, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjauhi dan mencegah keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Program ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa SMAN 4 Kota Jambi dalam upaya menekan dan mengurangi praktik bermain game online yang mengandung unsur perjudian. Lebih jauh, pelaksanaan sosialisasi juga diarahkan untuk menggali persepsi siswa mengenai bahaya judi online beserta dampak yang ditimbulkannya, serta merumuskan langkah-langkah preventif yang dapat diterapkan.

Kegiatan sosialisasi hukum kepada para siswa/siswi dilaksanakan di SMAN 4 pada 10 Agustus 2025, mulai pukul 08.00 WIB hingga 12.00 WIB. Acara ini dihadiri oleh Kepala Sekolah serta siswa-siswi kelas XI dan XII yang berjumlah sekitar 40 orang.

Tim pelaksana pengabdian terdiri dari Dr. Taufik Yahya, SH., MH selaku ketua, dengan anggota Dr. Retno Kusniati, Andi Najemi, SH., MH, Yulia Monita, SH., MH, serta Dr. Indriya Fathni, SH., MH. Sebelum kegiatan berlangsung, tim terlebih dahulu melakukan observasi di SMAN 4 kota Jambi serta melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah untuk menggali informasi mengenai tingkat pemahaman siswa terkait bahaya game online yang mengandung unsur perjudian.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi serta pemutaran video edukatif yang membahas bahaya, dampak negatif, dan konsekuensi hukum yang dapat timbul apabila seseorang terlibat dalam praktik game online yang bermuatan perjudian.

Dari hasil pelaksanaan sosialisasi, diperoleh gambaran bahwa pengetahuan siswa tentang ciri-ciri game yang mengandung unsur judi, cara pencegahan, serta penanggulangannya masih tergolong rendah. Kepala Sekolah dalam sambutannya menegaskan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat sebagai langkah preventif, agar siswa lebih memahami risiko dan bahaya judi online serta menjauhi keterlibatan di dalamnya. Beliau juga menyampaikan bahwa kegiatan sosialisasi semacam ini merupakan yang pertama kali dilakukan di sekolah tersebut.

Lebih lanjut, Kepala Sekolah berharap kegiatan serupa dapat terus dilakukan karena mampu menambah wawasan para siswa mengenai cara mencegah keterlibatan dalam perjudian online yang

kian marak. Dengan demikian, diharapkan akan tercipta generasi remaja yang lebih sadar hukum, aman, serta nyaman di lingkungan sekitarnya.

Pada saat kegiatan dilakukan para siswa yang mengikuti kegiatan cukup antusias menerima materi dan aktif melakukan pertanyaan. Terdapat beberapa peserta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema materi yang sudah disampaikan. Yaitu bahaya, dampak, upaya pencegahan dan akibat hukumnya terhadap pelajar yang melakukan permainan game online yang mengandung unsur judi.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peserta dalam kegiatan sosialisasi, pemateri memberikan uraian yang lebih mendalam mengenai jenis-jenis permainan yang dinilai mengandung unsur perjudian, khususnya dalam bentuk digital yang banyak diakses oleh pelajar.

Pertama, permainan berbasis gacha yang banyak ditemukan dalam aplikasi *mobile game*, salah satunya *Mobile Legends*. Walaupun tidak serta merta dikategorikan sebagai perjudian konvensional, mekanisme gacha melalui fitur *skin* maupun *loot box* memiliki kesamaan dengan praktik taruhan. Hal ini terjadi karena pemain mengeluarkan sejumlah uang atau mata uang virtual untuk memperoleh item tertentu, namun hasilnya ditentukan secara acak. Dengan demikian, terdapat unsur spekulasi dan ketidakpastian yang menyerupai perjudian.

Kedua, PUBG Mobile yang juga populer di kalangan remaja, memiliki fitur *crate*. Kotak virtual ini bisa dibeli dengan menggunakan mata uang dalam game maupun uang asli. Sama seperti gacha, isi dari *crate* tidak dapat diprediksi, sehingga mendorong pemain untuk terus mencoba keberuntungan mereka. Mekanisme ini mengandung potensi bahaya karena mendorong perilaku konsumtif dan ketergantungan.

Ketiga, Free Fire yang hampir serupa dengan dua game sebelumnya, mengadopsi sistem *loot box*. Pemain berkesempatan memperoleh item langka melalui pembelian kotak hadiah, tetapi hasilnya tetap ditentukan secara acak. Sistem ini memicu rasa penasaran sekaligus dorongan untuk terus mengeluarkan uang agar mendapatkan hadiah yang diinginkan.

Keempat, FIFA Ultimate Team (FUT), salah satu permainan olahraga yang sangat digemari, memiliki fitur *packs*. Pemain membeli paket berisi kartu pemain maupun item lainnya, tetapi isi dari paket tersebut tidak dapat dipastikan sebelumnya. Mekanisme *random reward* ini telah banyak diperdebatkan karena dianggap memiliki kemiripan dengan perjudian, terutama ketika pemain mengeluarkan uang dalam jumlah besar demi memperoleh kartu pemain bintang.

Kelima, terdapat pula kategori gacha games murni seperti *Genshin Impact* maupun *Fate/Grand Order*. Permainan jenis ini menjadikan mekanisme gacha sebagai inti permainan, di mana setiap karakter atau item diperoleh secara acak melalui pembelian menggunakan mata uang dalam game atau uang asli. Unsur ketidakpastian yang dominan membuat pemain seakan-akan berjudi demi mendapatkan karakter atau item yang diinginkan.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa sejumlah game populer, meskipun dikemas dalam bentuk hiburan, pada kenyataannya mengandung elemen taruhan atau mekanisme acak berbayar. Oleh

karena itu, permainan semacam ini dapat digolongkan memiliki unsur perjudian, terutama bila pemain terus-menerus menghabiskan uang untuk memperoleh hasil yang belum tentu sesuai harapan.

### Dampak Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan fenomena serius yang dapat menimbulkan berbagai konsekuensi negatif bagi pelajar, baik dari sisi akademik, sosial, psikologis, maupun kesehatan fisik. Berikut penjelasan lebih rinci:

#### 1. Dampak Akademik

Pelajar yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online cenderung mengalami penurunan konsentrasi, menunda pengerjaan tugas, dan kurang fokus saat belajar. Hal ini berimplikasi langsung pada menurunnya prestasi akademik. Penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan bahwa salah satu penyebab turunnya hasil belajar peserta didik adalah meningkatnya intensitas penggunaan gawai untuk aktivitas non-pembelajaran, termasuk bermain game online (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020).

#### 2. Dampak Sosial

Ketergantungan pada game online dapat mengurangi interaksi sosial pelajar dengan keluarga maupun lingkungan sekolah. Kondisi ini dapat memunculkan perilaku menyendiri, sulit berkomunikasi, dan berkurangnya empati. Menurut kajian Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), banyak remaja Indonesia yang mengalami perubahan perilaku sosial akibat kecanduan gawai, termasuk kecenderungan menarik diri dari kehidupan sosial (Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2021).

#### 3. Dampak Psikologis

Secara psikologis, pelajar yang kecanduan game online dapat mengalami stres, emosi tidak stabil, bahkan depresi ringan hingga berat (Dwi Hastuti, 2020). Kecanduan ini juga mendorong perilaku impulsif dan menurunkan kemampuan mengontrol diri. Laporan dari Ikatan Psikologi Klinis (IPK) Indonesia menunjukkan bahwa semakin lama durasi bermain game online, semakin tinggi pula risiko gangguan psikologis yang dialami pelajar (Ikatan Psikologi Klinis Indonesia, 2021).

#### 4. Dampak Kesehatan Fisik

Kecanduan game online tidak hanya berpengaruh pada aspek akademik dan sosial, tetapi juga fisik. Kurangnya waktu tidur, pola makan tidak teratur, hingga nyeri otot dan mata sering dialami oleh pelajar yang terlalu lama bermain. Kementerian Kesehatan RI menyebutkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan meningkatkan risiko gangguan kesehatan, terutama insomnia, obesitas, dan gangguan penglihatan (Kementerian Kesehatan RI).



Gambar 2. Tanya Jawab dalam Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

### Aspek Hukum Perjudian Online

Lebih lanjut, pemateri juga menegaskan bahwa keterlibatan dalam perjudian, khususnya yang dilakukan secara online, bukan hanya membawa dampak sosial dan psikologis, tetapi juga memiliki konsekuensi hukum yang serius. Dalam kerangka hukum Indonesia, aktivitas perjudian online diatur melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Ketentuan yang secara khusus menyinggung perjudian online dapat ditemukan dalam Pasal 27 ayat (1) UU ITE, yang menyatakan bahwa: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenai sanksi pidana." Artinya, siapa pun yang berperan dalam menyebarluaskan, mengirimkan, atau menyediakan akses terhadap konten perjudian melalui media digital—baik berupa situs web, aplikasi, maupun platform media sosial—dapat dijerat dengan tindak pidana. "Muatan perjudian" yang dimaksud mencakup seluruh aktivitas yang melibatkan taruhan, baik dalam bentuk permainan tradisional yang dialihkan ke ranah digital maupun dalam bentuk permainan modern yang memanfaatkan teknologi internet.

Dengan demikian, keterlibatan dalam perjudian online tidak hanya berisiko bagi pelajar dari sisi pribadi dan sosial, tetapi juga berpotensi menjerumuskan mereka ke dalam jerat hukum pidana Pasal 45 ayat (1) UU ITE.

Lebih lanjut, ketentuan mengenai sanksi pidana atas pelanggaran yang diatur dalam Pasal 27 ayat (1) UU ITE dijelaskan dalam Pasal 45 ayat (1). Pasal ini menyebutkan bahwa setiap orang yang terbukti melakukan pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dapat dikenai hukuman pidana berupa penjara dengan jangka waktu paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah.

Dengan demikian, siapa pun yang terlibat dalam penyebaran, distribusi, maupun penyediaan akses terhadap konten perjudian berbasis elektronik, dapat dikenakan ancaman pidana yang berat, baik dalam bentuk hukuman penjara maupun denda. Pemberlakuan sanksi ini memiliki tujuan preventif, yakni memberikan efek jera kepada para pelaku agar tidak lagi memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk menyelenggarakan atau memfasilitasi aktivitas perjudian online.

### **Upaya yang Dapat Dilakukan Pelajar untuk Mencegah Kecanduan Game Online**

Terdapat sejumlah langkah yang bisa ditempuh oleh pelajar agar terhindar dari dampak negatif game online, khususnya yang berpotensi menimbulkan kecanduan, antara lain:

1. Mengatur Durasi Bermain.

Pelajar perlu menetapkan batasan waktu yang jelas ketika bermain game online. Hal ini penting karena permainan digital sering kali membuat pemain tidak menyadari lamanya waktu yang dihabiskan. Penggunaan *timer* atau aplikasi pengingat dapat membantu mengontrol lamanya waktu bermain.

2. Mendahulukan Kewajiban Akademik.

Kegiatan belajar dan tugas sekolah harus ditempatkan sebagai prioritas utama. Penyusunan jadwal belajar harian yang terstruktur dapat membantu pelajar agar lebih disiplin dan tidak mudah tergoda untuk bermain game sebelum menyelesaikan kewajibannya.

3. Mengembangkan Minat dan Hobi Positif.

Pelajar dianjurkan untuk mencari kegiatan alternatif yang bermanfaat, seperti berolahraga, membaca, menulis, atau mempelajari keterampilan baru. Aktivitas ini tidak hanya mengalihkan perhatian dari game, tetapi juga memperkaya pengalaman pribadi.

4. Meningkatkan Aktivitas Sosial.

Interaksi langsung dengan keluarga, teman, maupun lingkungan sekitar sangat penting. Mengikuti kegiatan sosial atau organisasi sekolah dapat mengurangi kecenderungan isolasi sosial akibat terlalu sering bermain game.

5. Membatasi Penggunaan Gawai.

Orang tua dan pelajar dapat menggunakan fitur kontrol digital untuk mengurangi akses terhadap game online, terutama di luar jam belajar atau menjelang waktu tidur.

6. Memahami Dampak Negatif Game Online.

Edukasi tentang risiko yang ditimbulkan, baik dari segi akademik, kesehatan mental, maupun fisik, perlu diberikan kepada pelajar. Pemahaman ini akan meningkatkan kesadaran untuk lebih bijak dalam bermain.

7. Berorientasi pada Prestasi Akademik.

Menetapkan target jangka pendek dan jangka panjang dalam bidang pendidikan dapat memotivasi pelajar untuk fokus pada pengembangan diri ketimbang bermain game berlebihan.

8. Membangun Komunikasi dengan Orang Tua atau Guru.

Jika pelajar merasa sulit mengendalikan kebiasaan bermain, penting untuk berbagi

- dengan orang tua, guru, atau konselor sekolah agar mendapat dukungan dan solusi yang tepat.
9. Mengurangi Waktu Bermain secara Bertahap.  
Bagi pelajar yang terbiasa bermain dalam durasi panjang, pengurangan waktu sebaiknya dilakukan secara perlahan agar lebih mudah beradaptasi dengan perubahan kebiasaan.
  10. Dukungan dari Orang Tua dan Teman.  
Lingkungan terdekat berperan penting dalam pengawasan dan pengendalian perilaku. Orang tua maupun teman sebaya dapat membantu menjaga konsistensi pelajar dalam mengurangi intensitas bermain game.

Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi orang tua dan pendidik, masyarakat untuk memantau aktivitas bermain game pelajar dan memberikan edukasi tentang bahaya perjudian, serta menyediakan dukungan dan bantuan jika diperlukan. Dengan dilakukannya sosialisasi di SMAN.4 Kota Jambi, maka diharapkan kepada siswa untuk:

- a) Meningkatkan Kesadaran: Sosialisasi membantu meningkatkan kesadaran pelajar tentang risiko dan konsekuensi negatif dari game online yang mengandung unsur judi, termasuk dampak finansial, sosial, dan psikologis.
- b) Mencegah Kecanduan: Dengan memberikan informasi yang tepat, pelajar dapat lebih memahami bahaya kecanduan judi online dan bagaimana menghindarinya.
- c) Melindungi Kesehatan Mental: Sosialisasi dapat menyoroti dampak negatif judi online terhadap kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, dan depresi, sehingga pelajar lebih waspada dan dapat menjaga kesehatan mental mereka.
- d) Menanamkan Nilai-Nilai Positif: Edukasi tentang judi online dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai positif, seperti pengelolaan keuangan yang bijak dan pentingnya fokus pada pendidikan dan pengembangan diri.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi mengenai bahaya dan dampak negatif permainan game online yang mengandung unsur perjudian di SMAN.4 Kota Jambi, dapat disimpulkan sebagai salah satu langkah strategis dalam upaya pencegahan perilaku menyimpang di kalangan pelajar. Sosialisasi ini tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai risiko yang ditimbulkan dari praktik perjudian online yang terselubung dalam permainan digital, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis untuk lebih selektif dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam aktivitas bermain game.

Antusiasme dan respon aktif yang ditunjukkan oleh siswa selama sesi berlangsung mencerminkan keberhasilan metode penyampaian materi yang interaktif. Adanya komunikasi dua arah antara narasumber dan peserta membuktikan bahwa pelajar tidak sekadar menjadi penerima informasi, tetapi juga turut serta dalam proses diskusi, bertanya, serta berbagi pengalaman. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif yang pada gilirannya memperkuat internalisasi nilai-nilai positif dalam diri siswa.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat dikatakan efektif sebagai salah satu bentuk pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan dan pencegahan perilaku menyimpang, serta dapat dijadikan model untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "*Pemberdayaan Komunitas Sekolah dalam Pencegahan Penyalahgunaan Game Online yang Mengandung Unsur Judi.*" Kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi yang telah memberikan dukungan administratif dan pendanaan, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada pihak sekolah mitra, khususnya kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan pemberdayaan. Tidak lupa, penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada orang tua siswa, komunitas pendidikan, serta pihak-pihak terkait lainnya yang turut berperan dalam

membangun kesadaran bersama mengenai bahaya penyalahgunaan game online yang mengandung unsur judi.

Akhirnya, penulis berharap kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi komunitas sekolah dalam menciptakan lingkungan digital yang sehat, aman, dan produktif bagi anak-anak dan remaja. Semoga hasil dari kegiatan ini menjadi inspirasi bagi program pemberdayaan serupa di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, L. (2015). Fenomena perjudian dalam game online di kalangan remaja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada*, 19(2).
- Dwi, H. (2020). Pengaruh game online terhadap perilaku remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 6(2), 120.
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya judi online di kalangan anak muda dalam perspektif hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 4(2), 171–185. Retrieved from <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/fundamental>
- Hidayat, R., & Susanto, A. (2020). Peran sekolah dalam mencegah dampak negatif game online pada remaja. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2).
- Ikatan Psikologi Klinis Indonesia. (2021). Laporan konseling remaja terkait game online (hlm. 14). Jakarta: IPK.
- Kementerian Kesehatan RI. (2021). Pedoman penggunaan gawai secara sehat bagi anak dan remaja. Jakarta: Kemenkes.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2021). Laporan survei perilaku digital anak dan remaja Indonesia (hlm. 32). Jakarta: Kominfo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). Laporan nasional asesmen kompetensi siswa Indonesia (AKSI) (hlm. 45). Jakarta: Kemendikbud.
- Khaerul, U. N., Sipin, P., Ahmad, G., Ni Loh, G. M., & Turisih, W. (2024). Analisis efektivitas program pencegahan dan penanganan kekerasan di sekolah dan madrasah. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*.
- Nasution, S. (2023). Jurnal pendidikan dan konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3820–3828.
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan internet sebagai media informasi dalam kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah pendidikan Pancasila. *Jurnal PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64–73.
- Zurohman, A., & Astuti, T. M. P. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 2(1), 156–162.\* Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Mengungkap bahaya judi online bagi pendidikan Indonesia. Kompasiana. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/hnfkhrdn/63982babd5af0327ff0942f2/mengungkap-bahaya-judi-online-bagi-pendidikan-indonesia>
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *Jurnal Madaniyah*, 8(2), 1–13.
- Rahardjo, S. (2009). *Hukum Progresif: Sebuah Sintesa Hukum Indonesia*. Jakarta: Kompas.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024, Mei 12). *Wujudkan sekolah berintegritas, PPATK sosialisasikan bahaya pencucian uang dan judi online ke 500 guru di Jakarta*. PPATK. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1482/wujudkan-sekolah-berintegritas-ppatk-sosialisasikan-bahaya-pencucian-uang-dan-judi-online-ke-500-guru-di-jakarta.html>
- Koroh, R., & Ndoen, N. (2023). *Upaya guru pendidikan agama Kristen dalam pencegahan kecanduan game online terhadap peserta didik*. Didaskein: *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 45–58. <https://ejournal.iaknkupang.ac.id/ojs/index.php/dis/article/view/276>
- ProKalteng. (2025, Juli 11). *Pelajar SMAN 3 Bulik diedukasi bahaya kekerasan dan judi online oleh polisi*. ProKalteng. <https://prokalteng.jawapos.com/pemerintahan/pemkab-lamandau/11/07/2025/pelajar-sman-3-bulik-diedukasi-bahaya-kekerasan-dan-judi-online-oleh-polisi/>

- Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM DKI Jakarta. (2024, Agustus 9). *Sosialisasikan pencegahan penyalahgunaan narkoba dan pencegahan judi online di MPLS SMKN 10 Jakarta*. Kemenkumham DKI Jakarta. <https://jakarta.kemenkum.go.id/berita-utama/sosialisasikan-pencegahan-penyalahgunaan-narkoba-dan-pencegahan-judi-online-di-mpls-smkn-10-jakarta>
- Antara News. (2024, Oktober 1). *Pemprov DKI dukung program literasi digital untuk mencegah judi online*. Antara News. <https://www.antaraneews.com/berita/4460033/pemprov-dki-dukung-program-literasi-digital-untuk-mencegah-judi-online>
- Yuliani, D., & Pratama, R. (2023). *Sosialisasi keamanan cyber dan bahaya judi online*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(2), 112–120. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/3188>
- Siregar, H., & Nasution, A. (2023). *Komunikasi-edukasi pencegahan narkoba dan judi online di kalangan siswa-siswi Madrasah Aliyah Al Maksum*. *Jurnal Citra Dedikasi*, 2(1), 65–74. <https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/jcdd/article/view/2198>
- Wulandari, S., & Firmansyah, A. (2024). *Sosialisasi kecanduan judi online di kalangan remaja Desa Tanjung Pinang 1*. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (JIPPM)*, 2(3), 87–93. <https://journal.unram.ac.id/index.php/jippm/article/view/6355>
- Tandi, D., & Ranteallo, M. (2023). *The role of Christian education in preventing and addressing the crisis caused by online gambling*. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(2), 33–44. <https://peada.iakn-toraja.ac.id/index.php/ojsdatapeada/article/view/243>