

Abdimas

Edukasi Bahaya Judi Online di Desa Jurang, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus

David Maulana Ardiansyah¹, Nakia Heydi Melvana², Naila Fitrotul Muthoharoh³, Muhammad Yusuf Zaqi Rohman⁴, Nur Imam Saifuloh^{5*}

¹Program Studi Teknik Industri, Universitas Muria Kudus, Indonesia

^{2,5*}Program Studi Manajemen, Universitas Muria Kudus, Indonesia

³Program Studi Akuntansi, Universitas Muria Kudus, Indonesia

⁴Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, Indonesia

*Email korespondensi: nur.saifuloh@umk.ac.id

Abstract

Online gambling has become an increasingly serious digital-era problem in Indonesia, exposing productive-age citizens and youth to financial and psychosocial harm through easily accessible betting platforms. This community service program was carried out by the UMK Thematic KKN team in Jurang Village, Gebog Sub-district, Kudus Regency, under the theme “Jurang Bebas Judi Online.” The program aimed to build digital literacy and critical awareness among youth and residents so they can recognize, resist, and avoid the trap of online gambling. A participatory approach was used, consisting of field observation, coordination with village officials, socialization on the forms and addiction cycle of online gambling, a fact-versus-myth discussion, and mentoring on prevention and recovery strategies. The program increased participants' understanding of online-gambling risks, strengthened their ability to identify manipulative advertisements, and encouraged safer digital media habits. This initiative is expected to support a sustainable culture of responsible internet use.

Keywords: Online Gambling, Digital Literacy, Addiction, Community Education.

Abstrak

Judi online telah menjadi persoalan era digital yang semakin serius di Indonesia, memaparkan warga usia produktif dan generasi muda pada kerugian finansial serta psikososial melalui platform taruhan yang mudah diakses. Program pengabdian ini dilaksanakan oleh tim KKN Tematik Universitas Muria Kudus di Desa Jurang, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, dengan mengusung tema “Jurang Bebas Judi Online.” Program ini bertujuan membangun literasi digital dan kesadaran kritis di kalangan pemuda dan masyarakat agar mampu mengenali, menolak, dan menghindari jerat judi online. Pendekatan partisipatif digunakan meliputi observasi lapangan, koordinasi dengan perangkat desa, sosialisasi bentuk dan siklus kecanduan judi online, diskusi fakta versus mitos, serta pendampingan strategi pencegahan dan pemulihan. Program ini meningkatkan pemahaman peserta terhadap risiko judi online, memperkuat kemampuan mereka mengenali iklan manipulatif, dan mendorong kebiasaan bermedia digital yang lebih aman. Inisiatif ini diharapkan dapat mendukung terbentuknya budaya penggunaan internet yang bertanggung jawab dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Judi Online, Literasi Digital, Kecanduan, Edukasi Masyarakat.

Diterima: 30 Mei 2026, Revisi: 19 Juni 2026, Diterima: 22 Juni 2026, Diterbitkan: 30 Juni 2026.

Sitasi: D. M. Ardiansyah, N. H. Melvana, N. F. Muthoharoh, and M. Y. Zaqi, “Edukasi Bahaya Judi Online di Desa Jurang, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus,” *J. ANDARA (Pengabdian Kpd. Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, pp. 27–31, 2026, doi: 10.70608/zvtazs23.



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Persoalan judi *online* di Indonesia sampai saat ini masih jauh dari kata selesai, meskipun berbagai upaya penindakan sudah dilakukan pemerintah. Judi *online* adalah salah satu wajah gelap dari pesatnya perkembangan teknologi digital yang kita nikmati saat ini. Internet yang makin mudah diakses, ditambah gencarnya promosi lewat media sosial, membuat persoalan ini terus membesar di Indonesia dari tahun ke tahun [1]. Data terbaru dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), sepanjang tahun 2025 tercatat sekitar 12,3 juta pemain judi *online* aktif di Indonesia [2]. Dengan perputaran dana mencapai ratusan triliun rupiah, yang menunjukkan bahwa persoalan ini bukan lagi sekadar pelanggaran hukum biasa, melainkan telah menjadi ancaman serius bagi stabilitas ekonomi dan sosial masyarakat [3].

Desa Jurang merupakan salah satu desa di Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus yang memiliki tingkat penggunaan media sosial dan internet cukup tinggi khususnya pada kalangan generasi mudanya. Kebiasaan ini membuka akses informasi yang luas. Namun di sisi lain, risiko terpapar iklan judi *online* juga makin terbuka. Iklan-iklan tersebut biasanya dikemas menarik. Modal kecil, cair cepat, dan bonus untuk pengguna baru jadi janji yang sering ditawarkan. Paparan iklan semacam ini terbukti memengaruhi cara masyarakat memandang ajakan berjudi [4]. Faktor lingkungan sosial dan kemudahan akses juga turut mendorong remaja untuk mencoba judi *online*. Diawali dari rasa penasaran, akhirnya berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan [5].

Tim KKN Tematik Universitas Muria Kudus tahun 2026 telah melakukan observasi awal di Desa Jurang. Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi *online* masih rendah, terutama di kalangan remaja dan pemuda. Banyak dari mereka belum memahami ciri-ciri iklan judi *online*. Modus yang digunakan untuk menjerat korban baru pun masih asing bagi mereka. Sebagian bahkan menganggap coba-coba peruntungan dalam jumlah kecil sebagai hal yang wajar. Padahal, kebiasaan ini berpotensi berkembang menjadi kecanduan. Dampaknya bisa merambat ke berbagai aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, kondisi psikologis, hingga relasi sosial pelakunya [5].

Permasalahan tersebut sejalan dengan berbagai kajian lain. Rendahnya literasi digital memang menjadi salah satu faktor utama tingginya keterpaparan masyarakat terhadap konten judi *online*. *Institute for Development of Economics and Finance* (INDEF) mencatat tingkat literasi digital Indonesia hanya berada di angka 62 persen. Angka ini justru paling rendah dibanding rata-rata negara ASEAN yang mencapai 70 persen pada tahun 2023 [6]. Selain faktor literasi, ada juga godaan bonus, kemudahan proses deposit, dan pengaruh lingkungan sosial yang memperbesar risiko keterpaparan. Oleh karena itu, penguatan kesadaran digital masyarakat perlu terus dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Universitas Muria Kudus menjadikan Desa Jurang sebagai lokasi pelaksanaan program bertajuk “Jurang Bebas Judi *Online*: Bijak Bermedia Digital, Waspada Bahaya Judi *Online*.” Penentuan lokasi ini bukan tanpa alasan. Tim

KKN melihat bahwa penggunaan internet di kalangan remaja dan pemuda desa sudah sangat tinggi, sementara program edukasi yang secara khusus membahas bahaya judi *online* belum pernah ada di desa tersebut. Kondisi inilah yang mendorong tim untuk merancang program edukatif yang langsung menasar akar permasalahan.

Program pengabdian ini mengusung strategi edukasi dan pembiasaan literasi digital yang dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif, meliputi sosialisasi, diskusi interaktif fakta versus mitos, serta pendampingan strategi pencegahan dan pemulihan. Strategi tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan mengenai bentuk dan dampak judi *online*, tetapi juga membentuk sikap kritis dan waspada dalam menggunakan media digital sehari-hari. Perubahan sosial yang ingin dicapai adalah meningkatnya kesadaran masyarakat Desa Jurang terhadap bahaya judi *online*, terbentuknya kebiasaan bermedia digital yang bijak, serta terciptanya lingkungan desa yang lebih tangguh terhadap ancaman judi *online*.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dijalankan dengan pendekatan partisipatif yang menitikberatkan pada proses edukasi dan penguatan literasi digital di tengah masyarakat [7]. Subjek pengabdian terdiri dari karang taruna yang terdiri dari 41 pemuda/pemudi dan pelajar anggota IPNU dan IPPNU sejumlah 60 orang di lingkungan Desa Jurang, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus sehingga total subjek pengabdian adalah 101 peserta. Tim kemudian membuat undangan kepada perwakilan organisasi pemuda dan tidak menetapkan jumlah pasti yang wajib hadir mengingat peserta juga memiliki kesibukan yang berbeda-beda. Penentuan subjek ini didasarkan pada tingginya intensitas penggunaan media digital di kalangan remaja dan pemuda, serta kebutuhan mendesak untuk memperkuat kesadaran kolektif masyarakat terhadap bahaya judi *online*.

Tahap perencanaan kegiatan dilakukan bersama perangkat Desa Jurang melalui diskusi awal, dengan tujuan mengidentifikasi sejauh mana pemahaman masyarakat terhadap judi *online* sekaligus menyusun materi edukasi yang sesuai kebutuhan lapangan. Subjek dampingan dilibatkan sejak tahap identifikasi masalah, penyusunan materi sosialisasi, pelaksanaan program, hingga evaluasi sederhana pasca kegiatan. Pelibatan ini dimaksudkan agar masyarakat memiliki rasa kepemilikan terhadap program, sehingga kesadaran yang terbentuk dapat bertahan secara berkelanjutan [8], [9].

Tahap berikutnya berupa sosialisasi mengenai bentuk-bentuk judi *online*, faktor penyebab kecanduan, dan siklus kecanduan yang terjadi. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan diskusi interaktif fakta versus mitos untuk meluruskan anggapan keliru yang berkembang di masyarakat. Beberapa anggapan yang berkembang antara lain: (1) kekalahan bisa dibalas dengan terus bermain atau (2) berhenti berjudi bisa dilakukan kapan saja tanpa kesulitan berarti.

Setelah pemahaman terbentuk, barulah diberikan pendampingan mengenai strategi pencegahan bagi masyarakat

yang belum terpapar serta strategi pemulihan bagi mereka yang sudah terlanjur terlibat. Tahap ini menjadi penting mengingat kecanduan judi *online* tidak cukup diatasi hanya dengan pemberian informasi, melainkan memerlukan pendampingan konkret agar masyarakat memiliki bekal nyata untuk keluar dari jerat kecanduan. Tahap akhir berupa monitoring dan evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat partisipasi peserta serta perubahan pemahaman yang muncul setelah program dilaksanakan. Evaluasi ini sekaligus menjadi indikator keberhasilan program dan dasar bagi keberlanjutan edukasi di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan program “Jurang Bebas Judi *Online*” diawali dengan observasi untuk melihat sejauh mana masyarakat Desa Jurang sudah terpapar dan memahami judi *online*. Observasi dilakukan melalui survei kepada 101 orang. Dari observasi ini, ditemukan fakta yang cukup mengejutkan. Sebagian besar remaja dan warga (76 persen) ternyata sudah akrab dengan iklan-iklan yang menjanjikan keuntungan cepat lewat modal kecil, tapi banyak dari mereka belum sadar kalau itu sebenarnya judi *online*, lengkap dengan risiko jangka panjang yang mengintai. Bahkan ada yang menganggap aktivitas itu sekadar cara mencari penghasilan tambahan, bukan bentuk perjudian yang berbahaya. Temuan ini menjadi dasar penyusunan materi sosialisasi terkait judi *online*.

Tahap berikutnya adalah sosialisasi tentang pengertian, bentuk-bentuk, dan hal-hal yang membuat orang mudah tergoda judi *online*. Sosialisasi hanya diikuti oleh 24 peserta yang terdiri dari 11 peserta laki-laki dan 13 peserta perempuan. Materi ini juga membahas bagaimana kecanduan biasanya dimulai dari rasa penasaran, mencoba sekali, sempat menang di awal, lalu terus mencoba lagi demi menang lebih besar, sampai akhirnya terjebak utang saat tabungan pribadi habis. Pola semacam ini konsisten dengan temuan penelitian terbaru soal kecanduan judi *online* pada remaja, di mana faktor psikologis, sosial, dan kemudahan akses saling berkelindan membentuk siklus risiko yang sulit diputus tanpa intervensi yang tepat [9]. Selama sosialisasi berlangsung, peserta cukup aktif berbagi cerita dan pengalaman yang mereka temui soal judi *online* di lingkungan sekitar, jadi materi terasa lebih relevan karena langsung dikaitkan dengan kondisi nyata sehari-hari.

Sebagai tindak lanjut, tim KKN mengadakan sesi diskusi interaktif “fakta atau mitos” untuk meluruskan anggapan keliru yang beredar di masyarakat, seperti anggapan “coba sekali nggak apa-apa” atau “bisa berhenti kapan saja.” Lewat diskusi ini, peserta diajak memahami bahwa kebiasaan kecil yang terus diulang bisa berkembang jadi kecanduan yang serius. Selanjutnya, peserta didampingi mengenai cara menghindari judi *online*, seperti tidak mudah percaya iming-iming untung cepat dan tidak sembarangan membuka tautan mencurigakan, sekaligus langkah bagi yang sudah terlanjur terlibat, seperti menghapus aplikasi atau memblokir situs terkait dan mulai terbuka bercerita kepada keluarga atau orang terdekat.



Gambar 1. Sesi Presentasi Materi oleh Tim KKN Desa Jurang.

Selama proses pendampingan, mulai terlihat pergeseran cara pandang peserta terhadap judi *online*. Mereka yang sebelumnya menganggap iklan judi *online* sebagai peluang biasa, perlahan mulai bisa mengenali ciri-cirinya dan menunjukkan sikap yang lebih waspada. Perangkat desa juga menyampaikan dukungan agar edukasi semacam ini terus dilanjutkan supaya bisa menjangkau lebih banyak warga, terutama generasi muda Desa Jurang.



Gambar 2. Pemberian Tali Asih.

Hasil pengabdian ini juga menunjukkan adanya perubahan sosial berupa meningkatnya kesadaran kolektif masyarakat soal pentingnya bijak bermedia digital. Keterlibatan aktif perangkat desa dan karang taruna dalam ikut menyebarkan pesan program ini sejalan dengan temuan bahwa sinergi antara karang taruna dan masyarakat menjadi kunci penting dalam mendorong keberlanjutan program pemberdayaan di tingkat desa. Dengan begitu, program ini tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan, tapi juga mendorong tumbuhnya sikap kritis dan waspada masyarakat Desa Jurang terhadap ancaman judi *online*.

Tabel 1. Indikator Perubahan Setelah Program.

Indikator	Sebelum	Sesudah
Pemahaman tentang bahaya judi <i>online</i>	Rendah	Meningkat
Kemampuan mengenali ciri iklan judi <i>online</i>	Belum mampu	Mulai mampu
Kesadaran bijak bermedia digital	Cukup	Meningkat
Partisipasi perangkat desa dan karang taruna	Terbatas	Aktif mendukung

Pembahasan

Program edukasi bahaya judi *online* yang dijalankan di Desa Jurang memberi gambaran yang cukup jelas mengenai bagaimana pendekatan partisipatif mampu mengubah cara pandang masyarakat terhadap ancaman yang sebelumnya dianggap sepele. Tahap observasi awal menjadi titik tolak penting, karena dari sinilah tim menemukan bahwa sebagian remaja Desa Jurang sudah terpapar iklan judi *online* tanpa menyadari bahayanya. Temuan ini menegaskan bahwa persoalan judi *online* di tingkat desa bukan sekadar minimnya informasi, melainkan lebih pada ketidakmampuan mengenali bentuk penayaman judi *online* di balik tawaran yang tampak menguntungkan.

Pada tahap sosialisasi, penyampaian materi mengenai bentuk dan siklus kecanduan judi *online* terbukti membuka wawasan baru bagi peserta. Antusiasme peserta yang aktif berbagi cerita dan pengalaman pribadi menunjukkan bahwa pendekatan yang mengaitkan materi dengan kondisi nyata sehari-hari jauh lebih efektif dibanding penyampaian informasi yang bersifat satu arah [10], [11]. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Habsy et al. (2023), yang menyebutkan bahwa edukasi yang dibarengi diskusi dan studi kasus nyata lebih berhasil membentuk sikap kritis dibanding sekadar transfer informasi searah [12]. Pola ini juga sesuai dengan teori belajar sosial yang menekankan bahwa sikap dan perilaku seseorang banyak terbentuk lewat proses mengamati, berdiskusi, dan merefleksikan pengalaman secara berulang.

Sesi diskusi interaktif “fakta versus mitos” menjadi bagian yang paling terasa dampaknya. Sebelum sesi ini, sebagian peserta masih memegang anggapan keliru seperti kekalahan bisa “dibalas” dengan terus bermain atau berhenti berjudi bisa dilakukan kapan saja tanpa kesulitan berarti. Setelah anggapan ini diluruskan lewat diskusi langsung, peserta mulai bisa membaca pola manipulatif di balik iklan judi *online*, mulai dari janji menang mudah sampai bonus anggota baru yang sebenarnya dirancang untuk menjerat, bukan menguntungkan. Perubahan cara pandang semacam ini menunjukkan bahwa metode diskusi dua arah lebih efektif membentuk kesadaran kritis dibanding penyuluhan konvensional, karena peserta tidak hanya menerima informasi tapi juga aktif menguji ulang keyakinan yang selama ini mereka pegang.

Tahap pendampingan strategi pencegahan dan pemulihan juga menjadi bagian penting yang tidak bisa dilewatkan begitu saja. Pemberian bekal konkret seperti tidak mudah percaya iming-iming untung cepat, tidak sembarangan mengklik tautan mencurigakan, hingga langkah menghapus aplikasi dan mulai terbuka kepada keluarga, menunjukkan bahwa program ini tidak berhenti pada tahap pemberian pengetahuan saja. Hal ini penting mengingat kecanduan judi *online* sering kali sulit diatasi hanya dengan informasi, karena dibutuhkan dukungan konkret dan sosial yang bisa diandalkan saat individu berusaha keluar dari kebiasaan tersebut.

Faktor lain yang turut menopang keberhasilan program ini adalah keterlibatan perangkat desa dan karang taruna dalam menyebarkan pesan-pesan program. Dukungan dari tokoh dan komunitas lokal ini penting karena penanganan judi *online* memang tidak bisa hanya mengandalkan pemblokiran situs.

Maka dibutuhkan penguatan literasi digital yang berjalan beriringan dengan kolaborasi berbagai pihak, mulai dari pemerintah hingga masyarakat akar rumput [12]. Keterlibatan organisasi IPNU & IPPNU serta karang taruna sebagai penggerak di tingkat pemuda juga sejalan dengan prinsip bahwa program pemberdayaan masyarakat akan lebih berkelanjutan apabila subjek dampingan dilibatkan sejak awal dan diberi rasa kepemilikan terhadap program [12].

4. KESIMPULAN

Program “Jurang Bebas Judi Online” yang dijalankan tim KKN Tematik Universitas Muria Kudus di Desa Jurang, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan kewaspadaan warga, khususnya remaja dan pemuda terhadap bahaya judi *online*. Lewat pendekatan partisipatif berupa observasi, sosialisasi, diskusi fakta versus mitos, serta pendampingan strategi pencegahan dan pemulihan, warga jadi lebih peka mengenali ciri-ciri iklan judi *online* sekaligus memahami risiko ekonomi, psikologis, dan sosial yang mengikutinya. Ke depan, model edukasi digital berbasis masyarakat seperti ini diharapkan bisa direplikasi secara berkelanjutan, baik di Desa Jurang sendiri maupun di desa-desa lain yang menghadapi persoalan serupa.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Jurang, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, atas dukungan dan kerja sama selama pelaksanaan program dan juga Dosen Pembimbing Lapangan atas bimbingan, saran, dan masukannya dari prapelaksanaan hingga pascapelaksanaan program. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada karang taruna dan masyarakat Desa Jurang yang telah berpartisipasi aktif mengikuti program yang kami usulkan, serta kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muria Kudus atas dukungan pelaksanaan program KKN Tematik Tahun 2026. Semoga ilmu yang disampaikan dapat bermanfaat kepada semua peserta maupun masyarakat secara umumnya.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan. Para pemberi dana tidak memiliki peran dalam perancangan program kerja atau kegiatan pengabdian; dalam pengumpulan, analisis, atau interpretasi data; dalam penulisan naskah, atau dalam keputusan untuk menerbitkan hasil pengabdian.

Daftar Pustaka

- [1] Z. Taufik, S. P. Mulyana, P. Raodah, N. Rahmania, A. Z. Nirmala, and S. Ashady, “Teknologi diujung Jari, Bahaya dibaliknya: Sosialisasi Hukum tentang Judi Online bagi Masyarakat Desa,” *J. Pengabd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 415–424, 2026.
- [2] D. T. Bilo, A. Rimbe, and A. A. Rapa, “Edukasi Hukum Bahaya Judi Online bagi Generasi Emas di Kalangan Siswa SMAN 2 Bambang Kabupaten

- Mamasa Provinsi Sulawesi Barat,” *J. PKM Setiadharm*, vol. 6, no. 2, pp. 111–126, 2025, doi: 10.47457/jps.v6i2.584.
- [3] D. A. Herawati, A. Risdhianto, and E. Saptono, “Indonesia Darurat Judi Online: Judi Online sebagai Ancaman Nirmiliter terhadap Ketahanan Nasional,” *Citiz. J. Ilm. Multidisiplin Indones.*, vol. 5, no. 5, pp. 1251–1261, 2025, doi: 10.53866/jimi.v5i5.991.
- [4] Parwito et al., “Dampak Paparan Iklan dan Konten Promosi Judi Online terhadap Perilaku dan Persepsi Masyarakat Indonesia: Analisis Mekanisme Persuasi Digital, Targeting Audiens, dan Implikasinya terhadap Perlindungan Konsumen di Platform Media Sosial,” *J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 4, no. 2, pp. 43–52, 2025, doi: 10.58222/jossh.v4i2.1752.
- [5] A. Laras, N. Salvabillah, C. Caroline, J. D. H, F. Dinda, and M. Finanto, “Analisis Dampak Judi Online di Indonesia,” *Concept J. Soc. Humanit. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 140–151, 2025, doi: 10.55606/concept.v3i2.1304.
- [6] K. K. Astria et al., “Membangun Literasi Digital dan Pencegahan Judi Online di SMA Negeri 1 Karangmojo Gunungkidul,” *Arch. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 289–307, 2026, doi: 10.55506/arch.v5i2.252.
- [7] R. L. Putro, A. L. Maghfiroh, G. I. Zatadini, and W. D. Warsitasari, “Pemberdayaan Masyarakat melalui Literasi Digital di Desa Sukerojo,” *Kerigan J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 120–130, 2023, doi: 10.21274/kjpm.2023.1.2.120-130.
- [8] M. F. Anggarda and M. Z. Rizqita, “SDG’s UPI 2023 thematic KKN journey in Garawangi village: Devotion, collaboration, and Memories,” *Dedic. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 1, pp. 139–150, 2024, doi: 10.17509/dedicated.v2i1.62241.
- [9] M. I. Rhamadiano and N. M. Shalihah, “Room of Civil Society Development Edukasi Kesehatan Permasalahan Remaja Reproduksi sebagai Upaya Preventif,” *Room Civ. Soc. Dev.*, vol. 4, no. 5, pp. 769–778, 2025, doi: 10.59110/rcsd.750.
- [10] C. J. Hisyam et al., “Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Muda,” *J. Ilm. Res. Student*, vol. 2, no. 2, pp. 293–307, 2025, doi: 10.61722/jirs.v2i2.5577.
- [11] D. S. Natavia, U. Haryaka, and Sillakhudin, “Keterkaitan Judi Online dengan Lingkungan Keluarga di Kalangan Remaja Balikpapan,” *Al Amiyah J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 115–128, 2025, doi: 10.71382/AA.V2I01.232.
- [12] B. A. Habsy et al., “Menelaah Profil Pelajar Pancasila dan Perwujudannya dalam Pendidikan yang Berpihak pada Peserta Didik,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, 2023.