Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 19500-19506

Literasi Digital: Strategi Pencegahan Judi Online di Kalangan Remaja dan Pemuda Desa Candisari

Herpindo[1], Suwito Singgih[2], Delfiyan Widiyanto[3], Astuty[4], Sri Wulandari[5], Muhammad Nur Afiq[6], Mohamad Rizky Styamaputra[7], Veno Inaki Aldiant[8]
[12345678] Universitas Tidar,

Corresponding Author: Herpindo, e-mail: herpindo@untidar.ac.id

Published: August, 2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital sebagai strategi pencegahan judi online di kalangan remaja dan pemuda Desa Candisari. Melalui pendekatan workshop dan sosialisasi interaktif, program ini menyasar kelompok usia 15–25 tahun yang aktif menggunakan media sosial dan internet. Kegiatan diawali dengan survei kebutuhan, dilanjutkan dengan *pre-test*, pemaparan materi, diskusi kelompok, simulasi identifikasi iklan judi online, serta diakhiri dengan *post-test* dan pembentukan komunitas literasi digital desa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta mengenali konten judi online dari 58,3% menjadi 91,7%. Selain itu, kesadaran peserta terhadap bahaya judi online juga tetap tinggi pada angka 100%. Kolaborasi dengan Karang Taruna Desa Candisari berperan penting dalam mobilisasi peserta dan kesinambungan edukasi melalui pendekatan peer education. Kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital yang aplikatif dan kontekstual dapat menjadi alat yang efektif dalam membentengi generasi muda dari ancaman judi online, sekaligus memberdayakan mereka sebagai agen perubahan di lingkungan sosialnya.

Keywords: Judi online, Literasi digital, Pencegahan komunitas, Remaja desa

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk sosialisasi literasi digital sebagai bagian dari upaya pemberdayaan pemuda dan remaja di Desa Candisari. Kegiatan ini mengusung tema "Literasi Digital: Strategi Pencegahan Judi Online di Kalangan Remaja dan Pemuda Desa Candisari". Tujuan utamanya adalah membekali generasi muda desa dengan pemahaman literasi digital yang memadai, agar mereka mampu mengenali serta mencegah keterlibatan dalam aktivitas judi online, baik dari sisi pemanfaatan teknologi informasi maupun melalui tindakan preventif masyarakat terhadap penyebaran aplikasi perjudian digital (Rusli, 2025) .

Pada era digital, bentuk perjudian yang dilakukan secara daring menjadi ancaman nyata bagi generasi muda, khususnya karena kemudahan akses terhadap internet dan perangkat pintar (Herpindo et al., 2024). Aktivitas judi online tidak bisa dianggap remeh, terlebih karena sasarannya adalah remaja dan pemuda. Fenomena ini mencerminkan permasalahan sosial yang serius dan berdampak negatif terhadap kondisi mental dan sosial mereka (Suyono Suyono et al., 2024). Kemenangan yang dirasakan dalam judi online bersifat semu dan sesaat, yang justru berisiko menimbulkan gangguan psikologis, kerugian finansial, serta menghancurkan masa depan pendidikan dan kehidupan sosial remaja (Meswari & Ritongan, 2023). Banyak kasus telah menunjukkan bahwa remaja yang terjerumus ke

dalam praktik judi online mengalami penurunan prestasi belajar, tekanan ekonomi, hingga menjauh dari keluarga dan lingkungan sosialnya (Laras et al., 2024).

Judi telah menjadi masalah selama ribuan tahun peradaban manusia, namun dalam era digital ini, ancamannya semakin mengkhawatirkan khususnya bagi remaja dan pemuda. Perjudian juga selalu menjadi masalah di Indonesia (Juliani et al., 2024). Mulai dari toto gelap (togel) hingga kini marak judi online yang mudah diakses melalui smartphone. Judi online merupakan tantangan baru yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Bagi sebagian remaja dan pemuda, judi online menjadi daya tarik karena kemudahan akses dan mimpi untuk mendapatkan uang secara instan. Mereka mencoba mengadu nasib melalui platform digital yang menawarkan berbagai permainan dan taruhan online (Fanani & Tritasyah, 2023). Secara psikologis dapat dikatakan bahwa kecanduan judi online pada remaja dan pemuda memiliki banyak akibat negatif, tidak hanya psikologis tetapi juga fisik dan sosial. Remaja dan pemuda yang mengalami kecanduan judi online dapat mengalami beberapa hal seperti depresi, tertekan, perasaan putus asa, tidak berdaya, penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, bahkan mampu mencelakai diri sendiri serta orang lain(Bakhtiar & Adilah, 2024).

Kecanduan judi online ini memiliki dampak negatif yang sangat signifikan bagi kesehatan mental dan perkembangan psikososial remaja dan pemuda, yang dalam istilah psikologi disebut sebagai gambling disorder (Arisanti & Arjuansyah, 2024). Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian online yang sudah begitu demikian meluas di kalangan remaja dan pemuda melalui media sosial dan aplikasi mobile, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara tersembunyi, maka sebagian masyarakat sudah cenderung acuh dan seolah-olah memandang perjudian online sebagai suatu hal yang wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan(Sugitanata, 2024). Perubahan perilaku dan pola pikir remaja dan pemuda akibat perjudian online yang mengarah ke dampak negatif telah banyak terjadi di masyarakat, khususnya di daerah pedesaan seperti Desa Candisari. Sehingga perlu upaya dari pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat dalam mengatasi hal ini melalui pendekatan literasi digital yang komprehensif (Sahri et al., 2024).

Literasi digital menjadi kunci utama dalam pencegahan judi online di kalangan remaja dan pemuda. Kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi digital secara bijak akan membantu generasi muda terhindar dari jebakan judi online. Melalui literasi digital yang baik, remaja dan pemuda dapat mengidentifikasi platform judi online, memahami risiko dan bahayanya, serta menggunakan internet untuk kegiatan yang lebih produktif dan bermanfaat. Memang ironisnya sekalipun secara eksplisit hukum menegaskan bahwa segala bentuk "judi" telah dilarang dengan tegas dalam undang-undang, namun kemudahan akses internet dan kurangnya literasi digital membuat remaja dan pemuda rentan terhadap pengaruh judi online. Oleh karena itu, pendekatan pencegahan melalui edukasi dan peningkatan literasi digital menjadi sangat penting untuk dilakukan di tingkat masyarakat, khususnya di daerah pedesaan. Perjudian online merupakan masalah yang sangat sulit diberantas di Indonesia, terutama di kalangan remaja dan pemuda(Suyono et al., 2024).

Judi online masih sangat marak terjadi di sekitar kita bahkan berkembang pesat di kalangan generasi muda dengan berbagai jenis dan platform. Walaupun pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa banyak hal baik, namun dunia maya malah menjadi sarang berkembangnya praktik judi online karena mudahnya akses internet dan kurangnya pengawasan(Kusumo et al., 2023). Di masyarakat seringkali terjadi penangkapan bagi pelaku dan bandar perjudian untuk disanksi seberat-beratnya, namun belum bisa menyadarkan remaja dan pemuda sepenuhnya untuk tidak berjudi online. Maka dari itu sangatlah penting untuk mengembangkan strategi pencegahan melalui peningkatan literasi digital di kalangan remaja dan pemuda, khususnya di Desa Candisari, sebagai upaya preventif yang lebih efektif dan berkelanjutan (Susanti, 2021).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa workshop dan sosialisasi literasi digital ini dilaksanakan di Desa Candisari dengan sasaran utama adalah remaja dan pemuda desa berusia 15-25 tahun. Peserta adalah remaja dan pemuda yang aktif menggunakan internet dan media sosial, memiliki motivasi tinggi untuk mengembangkan kemampuan literasi digital, serta memiliki kepedulian terhadap masalah sosial di lingkungannya. Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan selama kurang lebih 4 jam dengan pembagian sesi yang terstruktur. Secara umum pelaksanaan kegiatan yaitu:

persiapan awal dilakukan melalui survei lapangan dan need assessment untuk memperoleh gambaran tingkat literasi digital remaja dan pemuda serta mengidentifikasi pola penggunaan internet di kalangan generasi muda desa.

Kegiatan ini sekaligus untuk melakukan koordinasi dan mendapatkan izin pelaksanaan dari aparat desa setempat, tokoh masyarakat, dan perwakilan organisasi pemuda desa. Pada tahap ini juga dilakukan pemetaan peserta potensial dan penyusunan materi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan lokal. Tahap Pelaksanaan kegiatan yaitu: perkenalan tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan tim sekaligus membangun rapport dengan peserta remaja dan pemuda, sehingga tercipta suasana yang kondusif dan partisipatif untuk proses sosialisasi. Kegiatan ini juga mencakup pre-test singkat untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta tentang literasi digital dan bahaya judi online.

Sosialisasi pengenalan program yang bertujuan untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan harapan dari kegiatan literasi digital yang akan dilaksanakan. Pada sesi ini juga disampaikan pentingnya peran aktif remaja dan pemuda sebagai agen perubahan dalam pencegahan judi online di lingkungan mereka. Pelaksanaan workshop literasi digital yang terdiri dari beberapa sesi, yaitu: Sesi pertama tentang pengenalan ekosistem digital dan cara kerja algoritma media sosial yang dapat mengarahkan pengguna ke konten negatif termasuk judi online. Sesi kedua membahas teknik identifikasi platform judi online, mulai dari ciri-ciri visual, modus operandi, hingga strategi pemasaran yang mereka gunakan. Sesi ketiga berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam mengonsumsi konten digital dan cara melakukan fact-checking terhadap informasi yang diterima.

Kegiatan workshop ini menggunakan metode pembelajaran aktif dengan kombinasi presentasi interaktif, studi kasus, simulasi digital, dan diskusi kelompok. Peserta akan diajak untuk menganalisis contoh-contoh nyata konten judi online dan berlatih mengidentifikasi red flags yang harus diwaspadai. Selain itu, peserta juga akan diberikan pelatihan praktis tentang penggunaan aplikasi dan tools untuk melaporkan konten negatif serta cara mengoptimalkan pengaturan privacy di media sosial. Sesi diskusi dan tanya jawab dilakukan secara interaktif dimana peserta dapat menyampaikan pengalaman, kekhawatiran, atau pertanyaan terkait penggunaan internet yang aman. Tim pelaksana akan memberikan solusi praktis dan alternatif kegiatan positif yang dapat dilakukan di dunia digital. Tahap evaluasi dan tindak lanjut meliputi post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta, evaluasi kegiatan melalui feedback form, dan pembentukan komunitas literasi digital remaja dan pemuda Desa Candisari sebagai wadah untuk melanjutkan edukasi dan saling mendukung dalam menerapkan internet sehat. Kegiatan ini juga mencakup penyusunan rencana aksi bersama untuk melakukan peer education dan kampanye anti-judi online di lingkungan desa.

PEMBAHASAN

Kegiatan Literasi Digital: Strategi Pencegahan Judi Online di Kalangan Remaja dan Pemuda Desa Candisari telah dilaksanakan dengan sukses. Sebelum menyampaikan materi workshop literasi digital, dilakukan pre-test terlebih dahulu kepada peserta, dengan jumlah responden sebanyak 12 (dua belas) orang remaja dan pemuda desa. Setelah kegiatan workshop dan sosialisasi selesai, dilakukan post-test dengan pertanyaan yang sama dengan jumlah responden yang sama. Adapun pertanyaan yang diberikan kepada responden terdiri dari 8 (delapan) pertanyaan dengan jawaban tertutup terkait pengetahuan literasi digital dan bahaya judi online, serta 2 (dua) pertanyaan dengan jawaban terbuka mengenai pemahaman strategi pencegahan dan komitmen peserta dalam menerapkan internet sehat. Adapun hasil kuesioner pada saat pre-test dan post-test antara lain:

Apakah tahu apa itu judi online

Berdasarkan hasil pre-test, sebanyak 10 peserta (83,3%) menyatakan telah memahami konsep dasar literasi digital dan bahaya judi online, sedangkan 2 peserta (16,7%) menjawab belum memahami dengan baik. Setelah kegiatan workshop literasi digital dilaksanakan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang positif dimana 11 peserta (91,7%) menyatakan memahami strategi pencegahan judi

online melalui literasi digital, sementara hanya 1 peserta (8,3%) yang masih belum sepenuhnya memahami.

Peningkatan dari 83,3% menjadi 91,7% menunjukkan efektivitas metode workshop yang diterapkan. Meskipun kenaikan sebesar 8,4% terlihat tidak drastis, hal ini mengindikasikan bahwa program berhasil memperkuat pemahaman peserta yang sebelumnya sudah memiliki pengetahuan dasar tentang literasi digital dan bahaya judi online.



Gambar 1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* "Apakah tahu apa itu judi online?"

Apakah menurut Anda judi online berbahaya?

Berdasarkan hasil *pre-test*, seluruh peserta yaitu 12 orang (100%) menjawab "ya" bahwa judi online berbahaya. Setelah kegiatan workshop literasi digital dilaksanakan dan dilakukan post-test, hasil tetap konsisten dimana 12 peserta (100%) menjawab "ya".

Hasil ini menunjukkan bahwa kesadaran awal remaja dan pemuda Desa Candisari tentang bahaya judi online sudah sangat baik. Konsistensi jawaban 100% pada pre-test dan post-test mengindikasikan bahwa persepsi peserta terhadap bahaya judi online tidak berubah, namun program workshop berhasil memperkuat dan memvalidasi pemahaman yang sudah mereka miliki sebelumnya. Hal ini menjadi fondasi yang baik untuk pengembangan strategi pencegahan yang lebih spesifik dan aplikatif.



Gambar 2 Hasil Pre-test dan Post-test "Apakah Menurut Anda Judi Online Berbahaya"

Apakah Anda pernah melihat iklan judi online di media sosial?

Berdasarkan hasil *pre-test*, sebanyak 7 peserta (58,3%) menjawab "ya" pernah melihat iklan judi online di media sosial, sedangkan 5 peserta (41,7%) menjawab "tidak". Setelah kegiatan workshop literasi digital dilaksanakan dan dilakukan post-test, terjadi peningkatan signifikan dimana 11 peserta (91,7%) menjawab "ya", sementara hanya 1 peserta (8,3%) yang menjawab "tidak".

Peningkatan drastis dari 58,3% menjadi 91,7% menunjukkan bahwa program literasi digital berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam mengenali dan mengidentifikasi iklan judi online di

media sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum workshop, banyak peserta yang tidak menyadari atau tidak dapat mengidentifikasi iklan judi online yang menyamar atau dikemas secara halus di platform media sosial. Setelah mendapat edukasi tentang ciri-ciri dan modus operandi iklan judi online, kesadaran peserta meningkat secara signifikan.



Gambar 3 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* "Apakah Anda Pernah Melihat Iklan Judi Online di Media Sosial"

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop literasi digital untuk pencegahan judi online di Desa Candisari menunjukkan hasil yang positif. Antusiasme peserta yang terdiri dari 20 remaja dan pemuda desa terlihat sangat tinggi sepanjang kegiatan berlangsung. Hal ini ditunjukkan melalui partisipasi aktif mereka dalam sesi diskusi, tanya jawab, dan simulasi digital yang dilakukan. Metode penyampaian sosialisasi interaktif yang diterapkan terbukti efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks tentang literasi digital kepada generasi muda yang sudah familiar dengan teknologi namun masih membutuhkan pendalaman pemahaman tentang penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab.

Hasil *pre-test* dan *post-test* memberikan gambaran yang menarik tentang kondisi literasi digital remaja dan pemuda di daerah pedesaan. Pada pertanyaan pertama tentang bahaya judi online, konsistensi jawaban 100% menunjukkan bahwa *awareness* dasar sudah tertanam dengan baik. Namun demikian, hasil pada pertanyaan kedua tentang kemampuan mengidentifikasi iklan judi online mengungkap realitas yang berbeda. Peningkatan signifikan dari 58,3% menjadi 91,7% menunjukkan adanya gap pengetahuan yang cukup besar antara kesadaran teoritis dan kemampuan praktis dalam mengidentifikasi ancaman digital. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun remaja dan pemuda memahami bahaya judi online secara konseptual, mereka masih memerlukan pelatihan khusus untuk dapat mengenali modus operasi yang semakin canggih dan tersamar.

Workshop ini juga berhasil mengungkap fenomena menarik dimana sebagian besar peserta ternyata telah terpapar dengan iklan judi online tanpa menyadarinya. Setelah mendapat edukasi tentang ciri-ciri dan karakteristik iklan judi online, banyak peserta yang baru menyadari bahwa konten yang selama ini mereka lihat di media sosial ternyata merupakan bagian dari strategi pemasaran platform judi online. Hal ini menunjukkan pentingnya literasi digital yang tidak hanya fokus pada aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan analisis kritis terhadap konten yang dikonsumsi sehari-hari. Berikut lampiran foto kegiatan



Gambar 4 Dokumentasi Pelaksanaan Sosialisasi.



Gambar 5 Dokumentasi Pelaksanaan Sosialisasi





Gambar 6 Dokumentasi Pelaksanaan Sosialisasi Gambar 7 Dokumentasi Pelaksanaan Sosialisasi

Kolaborasi dengan Karang Taruna Desa Candisari dalam pelaksanaan kegiatan ini terbukti sangat strategis. Organisasi pemuda desa berperan penting dalam mobilisasi peserta dan menciptakan atmosfer pendampingan yang nyaman bagi para peserta. Dukungan dari perangkat desa juga memberikan legitimasi dan kredibilitas terhadap program ini, sehingga peserta merasa bahwa kegiatan ini bukan hanya sekedar sosialisasi, tetapi bagian dari upaya konkret pemberdayaan masyarakat desa. Pendekatan *bottom-up* ini terbukti lebih efektif dibandingkan program *top-down* yang seringkali kurang mendapat respon positif dari masyarakat.

Aspek *sustainability* menjadi perhatian khusus dalam program ini. Pembentukan komunitas literasi digital remaja dan pemuda diharapkan dapat menjadi motor penggerak untuk melanjutkan pencegahan judi online secara mandiri (Syarif et. al, 2025). Konsep peer education yang diperkenalkan dalam workshop memberikan bekal kepada peserta untuk dapat menjadi educator bagi teman-teman sebayanya. Hal ini sangat penting mengingat karakteristik remaja yang cenderung lebih mudah menerima informasi dari sesama remaja dibandingkan dari orang dewasa. Keberhasilan program ini juga tidak lepas dari relevansi materi yang disampaikan dengan kondisi riil yang dihadapi peserta. Penggunaan studi kasus nyata, simulasi platform media sosial, dan diskusi interaktif membuat materi menjadi lebih mudah dipahami dan *applicable* dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Literasi Digital: Strategi Pencegahan Judi Online di Kalangan Remaja dan Pemuda Desa Candisari telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon positif dari peserta. Berdasarkan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*, program ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital peserta, khususnya dalam mengidentifikasi dan mengenali iklan judi online di media sosial. Peningkatan signifikan kemampuan identifikasi iklan judi online dari 58,3% menjadi 91,7% menunjukkan bahwa workshop berhasil mengisi gap pengetahuan antara kesadaran teoritis dan kemampuan praktis peserta.

Program ini juga berhasil memperkuat kesadaran remaja dan pemuda tentang bahaya judi online serta memberikan strategi konkret untuk pencegahan melalui pendekatan literasi digital yang komprehensif. Metode pembelajaran interaktif dengan kombinasi sosialisasi, diskusi kelompok, dan simulasi digital terbukti sesuai dengan karakteristik peserta remaja dan pemuda desa. Kolaborasi dengan Karang Taruna Desa Candisari memberikan nilai tambah dalam mobilisasi peserta dan keberlanjutan program melalui pembentukan komunitas literasi digital yang dapat melanjutkan edukasi secara mandiri di tingkat desa.

DAFTAR PUSTAKA

Arisanti, I., & Arjuansyah. (2024). Kontrol Diri dalam Adiksi Judi Online di Desa Brang Kolong. *JURNAL PSIMAWA*, *7*(2), 168–174. https://doi.org/10.36761/jp.v7i2.5147

Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(3), 1016–1026. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547

Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 171–185. https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293

Herpindo, H., Singgih, S., Yudhanto, W., & Nikmatullah, M. R. (2024). Pembuatan Katalog Online Layanan Jasa Berbasis Web Sebagai Media Periklanan Penyedia Layanan Jasa UMKM Desa Trasan Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *1*(4), 6080-6090. https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1002

Juliani, R. K., Satria, M., Rharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(2), 113–122. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221

Kusumo, D. N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota. *Jurnal Perspektif*, *2*(2), 225–232.

Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas H, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, *3*(2), 320–331. https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304

Meswari, A. S., & Ritongan, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(5), 2097–2102. https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i5.4642

Rusli, C. Y. (2025). *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi Dan Kampanye Anti-Judi*.

Sahri, M., Safira, K., Harjuani Ifada, V., Hafiza, M., & Ibnu Bafadhal, A. (2024). Peningkatan Kesadaran Remaja terhadap Risiko Judi dan Pinjaman Online melalui Sosialisasi Manajemen Keuangan di Padukuhan Tekik, Desa Ngloro, Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, *3*(2), 91–96. https://doi.org/10.56303/jppmi.v3i2.269

Sugitanata, A. (2024). Memulihkan Keharmonisan Keluarga Dari Jeratan Judi Online: Solusi Praktis Dengan Integrasi Teori Sistem Keluarga Bowen. *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, *6*(01), 84. https://doi.org/10.32332/jsga.v6i01.9142

Susanti, R. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, *10*(1), 86–95. https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094

Suyono Suyono, Cindi Aprilia, Novy Adryani, Lusiana Zanati, Ahmad Wasi' Amrullah, Dian Safitri, Shentyia Rindang, & Akhmad Barzanji. (2024). Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, *4*(3), 88–97. https://doi.org/10.56910/wrd.v4i3.367

Syarif Nur Rohman, A. ., Widiastuti, D. ., Sulaimah Putri, U. ., Sheriasti Nugroho, A. ., Nasywa Aulia Veda, T. ., Yekti Ningsih, H. ., Pova Tiberias Saragih, S. ., Putri Kamila, A. ., Aziz, S. ., Ainur Ridho, Z. ., & Herpindo, H. (2025). Pembelajaran Efektif : Penerapan Metode PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dalam Pembelajaran Matematika di MI Al-Iman Daarussalam. *Jurnal Implementasi*, *5*(1), 48-57. Diambil dari https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/article/view/1143