



Langkah Bersama Intelektua  
Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat (JIPM)  
Homepage: <https://langkahbersama.id/index.php/jipm>  
ISSN: 3123 - 3058 (Media Online)  
Volume 2, No 3 Mei 2026 (Halaman 218-224)

## SOSIALISASI BAHAYA JUDI ONLINE SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN TINDAK PIDANA DI MASYARAKAT PADA SISWA SMKN 6 KOTA SERANG

Putra Satria<sup>1</sup>, Siska Mawita Bancin<sup>2</sup>, Lusy Febriyani Pramesti<sup>3</sup>, Siti Nur Hidayah<sup>4</sup>, Abet Nego Situmorang<sup>5</sup>

Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pamulang  
Kota Serang, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email : [putrasatria0322@gmail.com](mailto:putrasatria0322@gmail.com)<sup>1</sup>, [siskamawita1@gmail.com](mailto:siskamawita1@gmail.com)<sup>2</sup>, [lusynugroho18@gmail.com](mailto:lusynugroho18@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[dyyahh22@gmail.com](mailto:dyyahh22@gmail.com)<sup>4</sup>, [aldositumorang33@gmail.com](mailto:aldositumorang33@gmail.com)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

*Dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu pilar utama Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa dalam menuntaskan pendidikan Strata-1 (S1). Program ini dirancang sebagai bentuk kolaborasi antara dosen dan mahasiswa untuk memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan masyarakat yang aman dan kondusif. Proposal ini secara khusus menyoroti fenomena judi online yang telah bergeser dari sekadar hiburan marginal menjadi isu nasional yang merusak kualitas hidup masyarakat, khususnya pada siswa di SMKN 6 Kota Serang. Lokasi ini dipilih karena karakteristik siswa yang dimana mereka adalah kaum remaja yang mudah termakan keuntungan instan sehingga memiliki kerentanan ekonomi yang sering kali dimanfaatkan oleh platform judi daring dengan iming-iming keuntungan instan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran hukum para siswa terhadap jerat pidana perjudian serta membedah mekanisme manipulatif algoritma sistem judi online yang merugikan pemain. Secara yuridis, sosialisasi ini akan memaparkan sanksi pidana yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (Perubahan kedua UU ITE) serta UU Nomor 1 Tahun 2023 (KUHP Nasional). Urgensi kegiatan ini juga didasari oleh meningkatnya tindak pidana derivatif atau turunan di wilayah hukum Kota Serang, seperti pencurian, penipuan, hingga kekerasan dalam rumah tangga yang dipicu oleh ketergantungan pada judi slot. Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi tahap persiapan berupa pemetaan kerawanan sosial dan tahap pelaksanaan melalui penyuluhan hukum partisipatif serta Focus Group Discussion (FGD). Kelompok sasaran difokuskan pada 20-50 siswa guna memutus rantai kecanduan sejak dini. Hasil yang diharapkan dari pengabdian ini adalah terciptanya sinergi antara mahasiswa, perangkat sekolah, dan tokoh masyarakat untuk membangun daya tangkal kolektif terhadap kejahatan siber, sehingga stabilitas ekonomi dan tatanan sosial di Kelurahan Pageragung dapat terjaga dengan baik.*

**Kata kunci :** Hukum, Judi Online, Siswa.

### Article History

Received: 19 Mei 2026  
Reviewed: 26 Mei 2026  
Published: 31 Mei 2026

Copyright : Author  
Publish by : JIPM



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**ABSTRACT**

*Community Service Activities (PKM) are one of the main pillars of the Tri Dharma of Higher Education that must be carried out by undergraduate (S1) students as part of completing their studies. This program is designed as a form of collaboration between lecturers and students to provide a tangible contribution in creating a safe and conducive community environment. This proposal specifically highlights the phenomenon of online gambling, which has shifted from merely a marginal form of entertainment into a national issue that damages the quality of life of society, especially students at SMKN 6 Kota Serang. This location was chosen because the students, as adolescents, are easily tempted by instant profits and possess economic vulnerabilities that are often exploited by online gambling platforms through promises of quick financial gain. The primary objective of this activity is to increase students' legal awareness regarding the criminal consequences of gambling and to examine the manipulative mechanisms of online gambling algorithms that disadvantage players. From a juridical perspective, this socialization program will explain the criminal sanctions regulated under Law Number 1 of 2024 (the Second Amendment to the Electronic Information and Transactions Law/ITE Law) as well as Law Number 1 of 2023 (the National Criminal Code/KUHP). The urgency of this activity is also based on the increasing number of derivative crimes within the jurisdiction of Kota Serang, such as theft, fraud, and domestic violence triggered by addiction to slot gambling. The implementation method consists of a preparation stage involving the mapping of social vulnerabilities and an execution stage through participatory legal counseling and Focus Group Discussions (FGD). The target group is focused on 20-50 students in order to break the chain of addiction from an early age. The expected outcome of this community service activity is the creation of synergy among students, school authorities, and community leaders to build collective resilience against cybercrime, thereby maintaining economic stability and social order in Kelurahan Pageragung.*

**Keywords:** Law, Online Gambling, Student.

**PENDAHULUAN**

**1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan internet di era digital memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi dan melakukan komunikasi. Namun, kemajuan teknologi tersebut juga menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah maraknya praktik judi online yang semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk pelajar. Judi online saat ini menjadi permasalahan sosial yang cukup serius karena dapat menimbulkan kerugian ekonomi, menurunkan moral generasi muda, serta memicu terjadinya tindak pidana lainnya.

Kemudahan akses melalui telepon genggam dan media sosial membuat praktik judi online semakin sulit dikendalikan. Banyak situs maupun aplikasi perjudian yang menawarkan

keuntungan instan sehingga menarik minat masyarakat, khususnya remaja yang masih memiliki tingkat pengawasan dan pemahaman hukum yang rendah. Kondisi tersebut menyebabkan pelajar menjadi kelompok yang rentan terpengaruh untuk mencoba perjudian online tanpa memahami dampak hukum maupun dampak sosial yang ditimbulkan.

Judi online tidak hanya berdampak pada kerugian materi, tetapi juga dapat menyebabkan kecanduan, menurunnya prestasi belajar, gangguan psikologis, serta mendorong seseorang melakukan tindakan kriminal demi memperoleh uang untuk berjudi. Dalam hukum Indonesia, perjudian termasuk perbuatan yang dilarang sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya pencegahan melalui edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat, khususnya kepada siswa SMKN 6 Kota Serang sebagai generasi muda yang aktif menggunakan teknologi digital. Kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online, dampak hukumnya, serta pentingnya penggunaan internet secara bijak dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Sosialisasi Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Pencegahan Tindak Pidana di Dalam Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang”.

#### **METODE KEGIATAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) antara lain sebagai berikut :

1. Tahap persiapan awal dalam Peangabdian Kepada Masyarakat meliputi:
  - a. Survei awal, pada tahap ini dilakukan ingkra ke lokasi SMK 6 Kota Serang Provinsi Banten untuk mengidentifikasi permasalahan terkait pemahaman siswa tentang Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Tindak Pidana di Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang.
  - b. Setelah ingkra maka ditetapkan lokasi pelaksanaan di SMKN 6 Kota Serang dan sasaran peserta kegiatan adalahsiswa- siswi kelas XII
  - c. Penyusunan ingkra penelitian berupa kuesioner post-test untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa tentang Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Tindak Pidana di Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang.
  - d. Penyusunan bahan dan materi pelatihan yang meliputi slide presentasi, video edukasi untuk peserta kegiatan tentang Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Tindak Pidana di Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang.
2. Tahap pelaksanaan, pada tahap ini akan dijelaskan tentang Edukasi pada Siswa/siswi melalui pemahaman Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Tindak Pidana di Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang.
3. Tahap pelatihan, dalam melaksanakan Pengabdian KepadaMasyarakat ini digunakan beberapa metode penyuluhan, yaitu
  - a. Metode penyuluhan, Metode ini dipilih untuk memberikan penjelasan tentang Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Tindak Pidana di Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang
  - b. Metode diskusi Tanya jawab mengenai Materi yang telah disampaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Sosialisasi Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Pencegahan Tindak Pidana di Dalam Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang” telah dilaksanakan dengan tujuan memberikan pemahaman serta meningkatkan kesadaran hukum kepada siswa mengenai dampak negatif judi online.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode sosialisasi, penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab bersama para siswa SMKN 6 Kota Serang. Materi yang disampaikan meliputi pengertian judi online, faktor penyebab maraknya judi online di kalangan remaja, dampak negatif judi online, serta sanksi hukum terhadap pelaku perjudian online berdasarkan peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi, para siswa menunjukkan antusiasme dan perhatian yang cukup baik selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti materi serta partisipasi mereka dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Sebagian besar siswa mulai memahami bahwa judi online bukan sekadar permainan hiburan, melainkan perbuatan yang dapat merugikan diri sendiri dan melanggar hukum.

Dalam pembahasan kegiatan, diketahui bahwa perkembangan teknologi dan penggunaan media sosial menjadi salah satu faktor utama mudahnya akses judi online di kalangan pelajar. Banyaknya iklan judi online yang tersebar di internet membuat remaja rentan untuk mencoba tanpa mengetahui dampak yang ditimbulkan. Selain itu, kurangnya pengawasan penggunaan teknologi digital juga menjadi penyebab meningkatnya risiko keterlibatan pelajar dalam aktivitas perjudian online.

Judi online memiliki dampak negatif yang cukup besar, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun psikologis. Dari segi ekonomi, pelaku dapat mengalami kerugian finansial akibat ketergantungan dalam bermain judi. Dari segi sosial, judi online dapat menyebabkan menurunnya hubungan sosial dan prestasi belajar siswa. Sedangkan dari segi psikologis, perjudian online dapat menimbulkan kecanduan, stres, serta gangguan emosional.

Dari aspek hukum, para siswa juga diberikan pemahaman bahwa praktik perjudian online merupakan tindakan yang dilarang berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Dengan adanya pemahaman tersebut, siswa diharapkan dapat lebih sadar hukum dan mampu menghindari segala bentuk aktivitas perjudian online.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, diharapkan siswa SMKN 6 Kota Serang dapat menjadi generasi muda yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi digital serta turut berperan dalam mencegah penyebaran praktik judi online di lingkungan masyarakat. Kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan ini menggunakan model pencegahan berbasis edukasi dimana dengan menggunakan model pencegahan (Preventif) Pencegahan dilakukan untuk meminimalisir terjadinya Penggunaan Judi Online sejak awal antara lain :

1. Edukasi dan Sosialisasi  
Memberikan pemahaman tentang Bahaya Judi Online kepada siswa dan warga sekolah.
2. Kebijakan dan Aturan Sekolah  
Menyusun kode etik dan peraturan yang tegas terkait larangan Penggunaan Judi Online.
3. Menciptakan Lingkungan Aman  
Pengawasan area rawan, pemasangan CCTV, serta budaya saling membantu dan mengingatkan apabila ada teman yang menggunakan Judi Online.

Foto Kegiatan PKM :





## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul “Sosialisasi Bahaya Judi Online Sebagai Upaya Pencegahan Tindak Pidana di Dalam Masyarakat Pada Siswa SMKN 6 Kota Serang”, dapat disimpulkan bahwa judi online merupakan salah satu bentuk penyalahgunaan teknologi digital yang memberikan dampak negatif bagi masyarakat, khususnya kalangan pelajar. Judi online tidak hanya menyebabkan kerugian ekonomi, tetapi juga dapat menimbulkan kecanduan, menurunkan prestasi belajar, merusak moral, serta berpotensi mendorong terjadinya tindak pidana lainnya.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, siswa diharapkan mampu memahami bahaya judi online dari aspek hukum, sosial, dan psikologis sehingga dapat meningkatkan kesadaran hukum serta lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan media sosial. Kegiatan ini juga menjadi salah satu upaya preventif dalam menciptakan lingkungan sekolah dan masyarakat yang aman, tertib, serta terbebas dari praktik perjudian online.

### B. Saran

1. Bagi pihak sekolah  
Pihak sekolah diharapkan dapat terus memberikan edukasi dan pengawasan kepada siswa mengenai dampak negatif judi online dan pentingnya kesadaran hukum di lingkungan sekolah.
2. Bagi siswa  
Siswa-siswi SMKN 6 Kota Serang diharapkan lebih bijak dalam menggunakan internet dan media sosial serta menjahui segala bentuk aktivitas perjudian online.
3. Bagi Pemerintah dan Lembaga Terkait  
Pemerintah dan aparat penegak hukum diharapkan meningkatkan pengawasan serta penindakan terhadap situs perjudian online yang masih mudah di akses masyarakat.
4. Bagi Tim Pengabdian Selanjutnya  
Kegiatan sosialisasi dan edukasi bahaya judi online diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan agar kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, semakin meningkat
5. Bagi Orang Tua  
Orang tua diharapkan lebih memperhatikan aktivitas digital anak agar tidak terpengaruh oleh praktik perjudian online maupun penyalahgunaan teknologi lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2024). , Kriminologi dalam masyarakat modern: Dampak Ekonomi Perjudian terhadap Angka Kriminalitas Mikro. Bandung Alumni.
- Ali, M. (2024). Dampak Paparan Konten Negatif GAWAI terhadap Perubahan Prilaku Antisocial pada Remaja. *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 12(3), 215.
- Nasition, S. H. (2023). Hukum informasi dan Transaksi Elektronik: Tinjauan Yuridis Terhadap Perjudian Online di Indonesia. Jakarta: Sinar Grafika.
- Santoso, H. (2025) Implementasi UU NO. 1 Tahun 2024 dalam Menanggulangi kejahatan Siber di lingkungan Masyarakat Kelurahan. *Jurnal Hukum Teknologi dan Informasi*, 7(4), 91.
- Santoso, R. (2025). Analisis Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Siber di Wilaya Pedesaan. *Jurnal Ilmu Hukum dan Kebijakan Publik* Vol. 4 NO.2., 88.
- Saputra, R. (2014). Analisis Kriminalitas Derivatif Akibat Fenomena Judi Slot pada Masyarakat Pinggiran kota. *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan*, 5(1), 22-30.
- Waluyo, K. (2023) Implementasi Pasal 27 UU ITE dalam Mamberantas konten Negatif di Media Sosial. *Jurnal Hukum Nasionql* Vol. 12 No 1, \15