



PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 7 PEKANBARU

Indra Afrita¹, Cisilia Maiyori², Wismar Harianto³

Fakultas Hukum, Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

Email: ¹indraafrita@unilak.ac.id*, ²cisilia@unilak.ac.id, ³wismarharianto@unilak.ac.id

Article History:

Diajukan: 11 Mei 2026; Direvisi: 24 Juni 2026; Accepted: 10 Juli 2026

ABSTRAK

Maraknya judi online di Indonesia menimbulkan dampak hukum dan sosial yang kompleks, meliputi pelanggaran hukum, kerugian finansial, dan degradasi nilai-nilai moral di masyarakat. Artikel ini bertujuan menganalisis tantangan penegakan hukum terhadap praktik judi online serta dampaknya terhadap stabilitas sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka, wawancara, dan analisis data sekunder yang melibatkan peraturan hukum yang relevan, kasus-kasus hukum, serta perspektif sosial dari berbagai kelompok masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan utama penegakan hukum mencakup keterbatasan kemampuan teknologi aparat penegak hukum, rendahnya literasi digital masyarakat, serta lemahnya koordinasi antarlembaga. Dampak sosial judi online meliputi peningkatan angka kriminalitas, ketergantungan finansial, serta konflik dalam keluarga dan masyarakat. Di sisi lain, peraturan hukum yang ada belum sepenuhnya mampu mengatasi fenomena ini akibat minimnya pembaruan hukum yang responsif terhadap perkembangan teknologi. Kesimpulan penelitian ini menekankan pentingnya pembaruan regulasi yang adaptif, penguatan kapasitas aparat penegak hukum melalui pelatihan teknologi, serta edukasi publik untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya judi online. Rekomendasi strategis mencakup pengembangan kerangka hukum berbasis digital, kolaborasi antarlembaga, dan kampanye edukasi publik.

Kata kunci: *Hukum, Judi, Online*

ABSTRACT

The rise of online gambling in Indonesia has resulted in complex legal and social impacts, including violations of the law, financial losses, and the degradation of moral values in society. This article aims to analyze the challenges in law enforcement against online gambling practices and their impact on social stability. This research uses a qualitative approach using literature review, interviews, and secondary data analysis methods involving relevant legal regulations, legal cases, and social perspectives from various community groups. The results indicate that the main obstacles to law enforcement include limited technological capabilities of law enforcement officers, minimal digital literacy among the public, and weak coordination between institutions. The social impacts of online gambling include increased crime rates, financial dependency, and conflict within families and communities. On the other hand, existing legal regulations have not been fully able to address this phenomenon due to the lack of legal updates responsive to technological developments. The conclusions of this study emphasize the importance of adaptive regulatory updates, strengthening the capacity of law enforcement through technology training, and public education to raise awareness of the dangers of online gambling. Strategic recommendations include the development of a digital-based legal framework, inter-agency collaboration, and public education campaigns.

Keywords: *Law, Gambling, Online*

1. PENDAHULUAN

Provinsi Riau merupakan provinsi yang cukup terbuka bagi kedatangan pendatang baru, karena provinsi ini diapit oleh dua provinsi besar dan menjadi jalur penghubung transportasi dua provinsi, yaitu Provinsi Sumatera Barat dan Provinsi Sumatera Utara. Hal ini menyebabkan perkembangan Provinsi Riau cukup cepat. Mata pencarian masyarakat Provinsi Riau rata-rata bekerja di berbagai sektor, seperti pegawai negeri sipil, guru, pedagang, dan sektor perkebunan karena wilayah Provinsi Riau dinaungi oleh kebun sawit yang sangat luas, sehingga pergerakan ekonomi di daerah Riau cukup baik dan banyak mall didirikan di pusat kota Pekanbaru.

Kemajuan pada sektor ekonomi mau tidak mau menjadi penunjang kekuatan daya beli masyarakat. Banyak masyarakat yang membeli keperluan pribadinya secara langsung ke toko, pasar tradisional, dan mall, maupun melalui marketplace atau pembelian secara online melalui Shopee, TikTok, Tokopedia, Lazada, dan lain-lain, dengan sistem pembayaran di tempat (COD) atau melalui kartu kredit, barcode, DANA, OVO, dan mekanisme pembayaran lainnya. Orang tua dan anak muda menyukai sistem pembelian online karena mudah dan banyak bonus. Namun, proses jual beli online ini juga tidak lepas dari berbagai persoalan, seperti pengiriman barang tidak tepat waktu, barang atau uang tidak bisa dikembalikan, hingga barang rusak. Persoalan ini semakin marak jika penggunaannya adalah anak muda atau pelajar yang membeli sesuatu dengan uang jajan dari orang tua, sementara akses jual beli di marketplace tidak memiliki batasan umur.

Penggunaan media sosial yang luar biasa membuka peluang bagi segelintir orang untuk mengambil manfaat melakukan kejahatan, salah satunya melalui situs permainan anak-anak yang disalahgunakan sebagai sarana judi online, seperti main kartu, susun balok, tebak warna, dan judi berbayar lainnya. Inilah yang menjadi pemikiran Tim Fakultas Hukum untuk memberikan sosialisasi tentang judi online. Adapun yang menjadi mitra dalam kegiatan ini adalah SMK Negeri 7 Pekanbaru, karena dianggap mewakili kalangan anak muda yang menggunakan gim sebagai sarana untuk judi online.

Lokasi yang menjadi objek pengabdian masyarakat berada di Jalan Yos Sudarso Km 8, merupakan sekolah dengan peringkat akreditasi A yang dipimpin oleh Kepala Sekolah, Ibu Padmi. Sekolah ini membawa iklim keterbukaan dengan banyak berkolaborasi dengan perguruan tinggi, antara lain dalam kegiatan baris-berbaris dan kunjungan ke Fakultas Pertanian Universitas Lancang Kuning, sebagai bagian dari upaya mengembangkan peserta didik.

Pemahaman dan sosialisasi hukum ini sangat diperlukan untuk mencegah terjadinya kerugian bagi pihak yang menggunakan media elektronik untuk melakukan kejahatan judi online. Efek dari judi online sudah luar biasa, di samping menimbulkan problem kejahatan dan rusaknya tatanan ekonomi, anak-anak dapat berbohong untuk mendapatkan uang guna berjudi, bahkan berpotensi memunculkan tindak kriminal yang lebih berat akibat perjudian. Mitra dalam pengabdian ini adalah SMK Negeri 7 Pekanbaru, salah satu SMK terbaik di Pekanbaru dengan peringkat akreditasi A.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah atau penyuluhan. Pada pelaksanaannya, penyaji membagikan pre-test berupa berbagai pertanyaan berkaitan dengan judi online. Selanjutnya dilakukan simulasi, yaitu peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan persoalan-persoalan yang diakibatkan oleh judi online. Tahap pemahaman dilakukan

dengan memberikan pre-test dan menarik kesimpulan berupa post-test berkaitan dengan judi online serta penyelesaian masalah judi online jika sudah terjadi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat Tim Fakultas Hukum yang diketuai oleh Dr. Indra Afrita, S.H., M.H. dengan anggota Cisilia Maiyori, S.H., M.H. dan Wismar Harianto, S.H., M.H. merupakan kegiatan yang wajib dilakukan para dosen untuk memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi setiap semester. Kegiatan kali ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Pekanbaru, Jalan Yos Sudarso Km 8, di depan Kampus Unilak. Pemilihan SMK Negeri 7, terutama siswa kelas akhir, didasari harapan agar sosialisasi tentang judi online, bahaya, dan sanksi hukumnya lebih mengena pada siswa yang rata-rata sudah mengenal media sosial, mengingat judi online menggunakan media sosial berupa gim sebagai sarana bermain. Materi sosialisasi juga berkaitan dengan bahaya judi online dan Undang-Undang ITE.

Kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 29 Juni 2026 pukul 13.00 WIB. Kedatangan tim pengabdian untuk kegiatan sosialisasi disambut baik oleh pihak sekolah yang diwakili oleh guru-guru dan Bapak Sukri selaku Kepala Bagian Kesiswaan. Kegiatan ini bertepatan dengan berakhirnya ujian akhir kenaikan kelas siswa SMK Negeri 7 Pekanbaru dan bertepatan dengan kegiatan ekstrakurikuler.



Gambar 1. Pemaparan materi oleh Cisilia Maiyori, S.H., M.H.

Selanjutnya acara dilanjutkan dengan pemaparan oleh tim, dalam hal ini ketua kelompok Cisilia Maiyori, yang terlebih dahulu menyebarkan pre-test melalui dua orang mahasiswa. Pre-test dan post-test tersebut berisi beberapa pertanyaan, antara lain:

1. Apakah siswa tahu tentang judi online? (a) Mengetahui; (b) Tidak mengetahui; (c) Ragu-ragu.
2. Apakah siswa mengetahui aturan tentang larangan judi online? (a) Mengetahui; (b) Tidak mengetahui; (c) Ragu-ragu.

3. Apakah siswa mengetahui akibat judi online? (a) Mengetahui; (b) Tidak mengetahui; (c) Ragu-ragu.
4. Apakah siswa mengetahui tentang bentuk-bentuk judi online? (a) Mengetahui; (b) Tidak mengetahui; (c) Ragu-ragu.
5. Apakah siswa tahu sanksi pidana judi online? (a) Mengetahui; (b) Tidak mengetahui; (c) Ragu-ragu.

Pre-test dan post-test ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang pengaturan penggunaan media sosial, sehingga diharapkan mampu mengatasi persoalan yang berkaitan dengan media sosial. Respons audiens terhadap pertanyaan pre-test bervariasi, mulai dari ragu-ragu, tidak mengetahui, hingga mengetahui, yang kemudian disajikan dalam bentuk persentase. Evaluasi ini bertujuan mengetahui persentase pemahaman peserta didik kelas akhir SMK Negeri 7 Pekanbaru, sehingga dapat ditarik kesimpulan melalui beberapa tabel pernyataan berikut.

Tabel 1. Apakah siswa tahu tentang judi online?

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	%
A	Mengetahui	100	100
B	Tidak mengetahui	-	-
C	Ragu-ragu	-	-
Jumlah		100	100

Tabel 2. Apakah siswa mengetahui aturan tentang larangan judi online?

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	%
A	Mengetahui	50	50
B	Tidak mengetahui	5	25
C	Ragu-ragu	15	35
Jumlah		20	100

Tabel 3. Apakah siswa mengetahui akibat judi online?

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	%
A	Mengetahui	5	25
B	Tidak mengetahui	5	25
C	Ragu-ragu	10	50
Jumlah		20	100

Tabel 4. Apakah siswa mengetahui tentang bentuk-bentuk judi online?

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	%
A	Mengetahui	20	100
B	Tidak mengetahui	-	-
C	Ragu-ragu	-	-
Jumlah		20	100

Tabel 5. Apakah siswa tahu sanksi pidana judi online?

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	%
A	Mengetahui	20	100
B	Tidak mengetahui	-	-
C	Ragu-ragu	-	-
Jumlah		20	100



Gambar 2. Cisilia Maiyori, S.H., M.H. bersama para siswa

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan. Berdasarkan berbagai jawaban yang diperoleh melalui pre-test dan post-test, dapat diketahui bahwa sosialisasi tentang judi online memang sangat diperlukan karena judi online telah menimbulkan efek domino yang hampir menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Judi dapat berakar di Indonesia berawal dari budaya berupa permainan, tetapi permainan tersebut menggunakan taruhan terhadap menang dan kalah sehingga menimbulkan efek ketagihan bagi pemainnya.

Saran. Ke depannya diperlukan pemantauan dari seluruh pihak, baik pemerintah, pihak sekolah, maupun orang tua, untuk terus mengawasi anak agar memahami bahaya judi serta sanksi dari judi online tersebut.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora. (2024, 13 Juni). Hindari judi. Diakses dari <https://blorakab.bps.go.id/id/news/2024/06/13/374/hindari-judi.html>
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A cognitive-behavioral model of problem gambling. *Clinical Psychology Review*, 22(4), 551–581.
- BPS (Badan Pusat Statistik). (2023). Laporan statistik perjudian online di Indonesia tahun 2023. Diakses dari <https://www.bps.go.id>
- Budianto, M., & Setiawan, A. (2022). *Perjudian online: Dampak sosial dan ekonomi di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Sosial.
- Dowling, N. A., & Blaszczynski, A. (2015). The impact of online gambling on problem gamblers: A

- systematic review. *Clinical Psychology Review*, 37, 12–30.
- Hartono, A., & Sulisty, D. (2021). Literasi digital sebagai upaya pencegahan judi online di kalangan remaja Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 19(1), 100–114.
- Hendrik, S., & Pramudya, R. (2020). Pengawasan terhadap perjudian online di Indonesia: Tantangan dan rekomendasi kebijakan. Bandung: Pustaka Hukum.
- Indonesia.go.id. (2024, 25 Januari). Generasi Z dan judi online, tantangan di era bonus demografi 2045. Diakses dari <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8462/>
- Indriani, H. (Ed.). (2019). Pendidikan dan kebijakan penanggulangan judi online di Indonesia. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- King, D. L., Delfabbro, P., & Griffiths, M. D. (2016). Online gambling: A review of epidemiological research. *International Gambling Studies*, 16(1), 1–26.
- Kuo, M., & Tsai, M. J. (2012). Internet gambling and its impact on college students: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 493–504.
- Kusnadi, S. (2020). Lemahnya pengawasan terhadap situs judi online di Indonesia: Sebuah kajian hukum. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 16(2), 45–58.
- Mulyani, S., & Prabowo, A. (2022). Dampak adiksi perjudian online di Indonesia: Analisis sosial dan psikologis. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 45–60.
- Nugroho, R., & Kurniawan, D. (2021). Dampak adiksi judi online terhadap kesehatan mental dan kehidupan sosial di Indonesia. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan*, 22(3), 204–220.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1981 tentang Perjudian. (1981). Jakarta.
- Potenza, M. N. (2008). The neurobiology of addictive disorders. *Science*, 321(5894), 1304–1308.
- Prasetyo, S. (2023). Keahlian aparat penegak hukum dalam menangani judi online di Indonesia. Jakarta: Penerbit Kejahatan Dunia Maya.
- Pratama, Y., & Yuliani, L. (2022). Ketidakjelasan aturan hukum dalam menangani perjudian online di Indonesia: Tinjauan dari perspektif hukum positif. *Jurnal Hukum Indonesia*, 24(1), 12–25.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024, 15 Januari). Gawat! Jumlah fantastis usia anak main judi online. Diakses dari <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/>
- Putra, D. (2023). Dampak sosial perjudian online dan upaya pencegahannya di Indonesia. Yogyakarta: Penerbit Kesejahteraan Sosial.
- Raharjo, R., & Fitriani, T. (2023). Peran aparat penegak hukum dalam menangani perjudian online: Perspektif penegakan hukum di era digital. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 14(2), 111–126.
- Saputra, M. (2021). Perjudian online dan kriminalitas: Pengaruh perjudian pada tingkat kriminalitas di Indonesia. Surabaya: Penerbit Kriminalitas.
- Setyawan, H., & Santosa, R. (2020). Kajian putusan pengadilan terkait perjudian online di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Peradilan*, 8(2), 82–97.
- Setyawan, R., & Santosa, W. (2020). Penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia. *Jurnal Hukum & Perundang-undangan*, 22(3), 102–115.
- Susanto, T., & Darmawan, M. (2022). Perkembangan perjudian online dan dampaknya terhadap tindak kriminal: Perspektif hukum dan sosial. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 11(4), 321–335.
- Wahyu, P., & Nurbaiti, S. (2021). Penyalahgunaan internet dalam judi online: Studi mengenai kejahatan siber di Indonesia. *Jurnal Hukum & Keamanan*, 9(1), 75–88.
- Widiastuti, N. (2021). Pengaruh iklan judi online terhadap peningkatan jumlah pemain: Perspektif hukum dan media massa. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 20(3), 175–189.
- Wood, R. T., & Griffiths, M. D. (2001). Factors associated with problem gambling among young adults: A systematic review of the literature. *Addiction*, 96(7), 1079–1102.
- Yuliana, S., & Hidayat, F. (2020). Tantangan penegakan hukum dalam kasus kejahatan siber: Studi kasus judi online. *Jurnal Kejahatan Siber*, 8(1), 32–47.