

Penyuluhan Hukum Terkait Dampak Sosial dan Sanksi Pidana Perjudian *Online* di SMK Dharma Analitika Medan

Albert Sihombing¹, Rivan Arianda Harahap², Muhammad Hafiz Akbar Nasution³, Debi Masri⁴, Junaidi Lubis^{5*}

^{1,2,3,4,5} Prodi Hukum Universitas Battuta

Abstrak

Fenomena perjudian online telah meluas ke banyak kalangan dalam masyarakat, termasuk anak sekolah yang rentan akibat pengaruh teknologi. Kegiatan penyuluhan hukum ini dirancang untuk memberikan wawasan menyeluruh kepada siswa-siswi SMK Dharma Analitika Medan tentang dampak sosial yang merugikan dan konsekuensi hukum dari perjudian online. Metode yang diterapkan mencakup ceramah interaktif, diskusi kasus, dan evaluasi melalui kuesioner. Materi penyuluhan difokuskan pada sanksi pidana yang tercantum dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan risiko terjatuh pinjaman online. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman hukum siswa, terlihat dari peningkatan skor sebesar 80 % berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran kritis siswa untuk menolak segala bentuk promosi perjudian online. Sebagai kesimpulan, penyuluhan hukum dengan pendekatan preventif di sekolah adalah langkah strategis untuk memutus keterlibatan siswa sekoah dalam perjudian online.

Kata Kunci: Penyuluhan Hukum, Judi Online, Sanksi Pidana, Dampak Sosial, SMK Dharma Analitika Medan.

Submitted: 27 February 2026; Reviewed: 02 May 2026; Accepted: 17 May 2026
DOI: 10.46368/dpkm.v6i2.4971

Legal Counseling on the Social Impacts and Criminal Sanctions of Online Gambling at SMK Dharma Analitika Medan

Abstract

The phenomenon of online gambling has spread to many circles in society, including school children who are vulnerable due to the influence of technology. This legal counseling activity is designed to provide comprehensive insight to the students of SMK Dharma Analitika Medan about the adverse social impacts and legal consequences of online gambling. The methods applied include interactive lectures, case discussions, and evaluation through questionnaires. The counseling material focused on criminal sanctions listed in Article 27 (2) of the ITE Law and the risk of being entangled in online loans. The results of this activity showed a significant increase in students' legal understanding, as seen from an 80% increase in scores based on the results of the pre-test and post-test. This activity succeeded in increasing students' critical awareness to reject any form of online gambling promotion. In conclusion, legal counseling with a preventive approach in schools is a strategic step to cut off the involvement of high school students in online gambling.

Keywords: Legal Counseling, Online Gambling, Criminal Sanctions, Social Impact, SMK Dharma Analitika Medan.

Pendahuluan

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah salah satu program yang penting dalam kurikulum pendidikan tinggi, yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang mereka pelajari di perguruan tinggi ke dalam masyarakat. Dalam hal ini, diharapkan KKN tidak sekedar menjadi cara untuk memenuhi syarat nilai perkuliahan, Di era digital -

*Corresponding Author: Junaidi Lubis, junaidilubis67@yahoo.co.id, Universitas Battuta, Medan, Indonesia

saat ini, fenomena perjudian online semakin meluas dan menargetkan berbagai lapisan masyarakat, termasuk kalangan remaja. Menyikapi pentingnya isu ini, kami, mahasiswa prodi hukum Universitas Battuta, mengadakan penyuluhan hukum. Kegiatan ini bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan yang kami peroleh di bidang hukum, terutama tentang risiko dan efek negatif perjudian online yang sering kali tidak disadari oleh remaja khususnya anak sekolah (Putri, 2024).

Fenomena perjudian sudah menjadi sesuatu yang biasa ditemukan. Aktivitas berjudi adalah sebuah isu yang membawa dampak pada konflik baik dalam diri sendiri maupun dengan orang-orang di sekitar. Sekarang, bentuk perjudian yang banyak terjadi di masyarakat adalah perjudian online, dimana seseorang tidak perlu bertemu langsung untuk bermain. Selain itu, ada juga jenis perjudian yang menyamar sebagai permainan, yang dikenal dengan nama judi slot online (Ramadhan, 2024). Melalui penyuluhan ini, kami berharap mampu mendukung para siswa-siswi agar memiliki pola pikir yang lebih jauh ke depan dan lebih siap dalam menghadapi masa depan dengan lebih pintar dan arif. Dengan memiliki pemahaman yang mendalam tentang pengaruh dan akibat hukum dari perjudian online, diharapkan mereka bisa menghindari kegiatan yang merugikan itu dan lebih berkonsentrasi pada hal-hal positif yang dapat membantu pertumbuhan diri dan masa depan mereka (Aprilia, 2023).

Kegiatan ini bertujuan untuk menilai bagaimana perjudian online memengaruhi kesehatan mental sekelompok siswa di SMK Dharma Analitika Medan. Penyuluhan hukum dilaksanakan untuk memahami efek dari aktivitas perjudian online pada kesejahteraan mental para remaja, dengan fokus pada faktor seperti stres, kecemasan, depresi, dan perilaku impulsif. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya hubungan positif antara perjudian online dan perilaku impulsif. Remaja yang terlibat dalam perjudian online cenderung memiliki perilaku impulsif yang lebih tinggi, yang bisa berdampak pada keputusan mereka sehari-hari. Temuan ini menekankan pentingnya kesadaran akan dampak buruk perjudian online bagi kesehatan mental remaja. Langkah pencegahan dan intervensi perlu diterapkan untuk meminimalkan risiko dampak negatif tersebut (Suhaimi, 2024).

Adapun tujuan dari kegiatan penyuluhan hukum ini dilaksanakan untuk mengamalkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam kehidupan masyarakat, khususnya kepada siswa sekolah yang sedang menimba ilmu pengetahuan. Selain itu, kegiatan ini bertujuan memberikan pengetahuan baru di bidang hukum kepada para siswa agar tercipta kehidupan yang taat hukum serta mampu menjauhi perbuatan yang dapat merugikan diri sendiri, keluarga, lingkungan sosial, sekolah, dan pihak lainnya, seperti praktik judi online. Penyuluhan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih memahami pentingnya ketaatan terhadap hukum demi masa depan yang lebih baik serta terhindar dari bahaya judi online. Di samping itu, kegiatan ini dilaksanakan melalui diskusi dan tanya jawab mengenai dampak buruk yang ditimbulkan dari permainan judi online (Lubis, 2024).

Fenomena judi online kini semakin sering dibahas seiring dengan semakin canggihnya teknologi, yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Hal ini berkaitan dengan kemajuan teknologi yang luar biasa pesat, yang membuat akses ke dunia digital menjadi sangat mudah. Banyak orang saat ini terlibat dalam perjudian online karena berbagai alasan, seperti sekadar mencoba, mengikuti tren, untuk menghilangkan stres, sebagai bentuk hiburan, untuk memperoleh keuntungan cepat, bahkan ada yang

menganggap judi online sebagai sumber penghasilan utama (Suhariyanto, 2012). Namun, mayoritas orang terlibat dalam perjudian daring demi memperoleh pendapatan tambahan dengan cepat (Elsera, 2022).

Akibat yang ditimbulkan bagi para penggemarnya adalah kemungkinan untuk menjadi kaya dalam waktu singkat dan sering kali harta yang dimiliki habis tanpa sisa. Oleh karena itu, aktivitas perjudian mengajarkan individu untuk memperoleh dan mencari penghasilan dengan metode yang tidak wajar serta membentuk karakter yang malas, mereka bergantung pada faktor kebetulan, nasib, dan keberuntungan yang tidak bisa diprediksi atau dihitung (Hidayat, 2025). Indonesia merupakan negara yang menduduki posisi teratas di dunia dalam hal pemain judi slot dan gacor (Dian, 2023). Dengan posisi sebagai yang teratas di dunia, hal ini menarik perhatian tim penyuluh hukum untuk memahami pengaruh judi online bagi para pemainnya. Di samping itu, ada fakta lain yang mengungkapkan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama dalam jumlah postingan judi online di facebook (Pratama, 2023).

Metode

Saat ini, permainan judi online menjadi salah satu fenomena yang banyak terjadi, terutama di kalangan pelajar. Hal ini dianggap sebagai cara untuk mendapatkan uang dengan cepat melalui aktivitas judi. Beberapa di antara mereka bahkan menjadikan judi online sebagai sumber penghasilan utama untuk memenuhi kebutuhan harian mereka. Aktivitas judi online di kalangan pelajar adalah kebiasaan yang kurang baik bagi generasi masa depan bangsa Indonesia, karena mengajarkan orang untuk mencari nafkah dengan cara yang tidak wajar dan dapat menciptakan sikap malas (Suharsono, 2025). Dalam beberapa kasus, banyak siswa yang menghabiskan uang jajan bahkan mengambil uang sekolah mereka untuk bermain judi tanpa mempertimbangkan dampak negatif dari tindakan ini, meskipun dapat mengakibatkan mereka berisiko tidak mampu membayar biaya sekolah. Penyuluhan hukum ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong siswa terlibat dalam perjudian online (Anderson, 2024).

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan yang edukatif dan interaktif yang dilaksanakan pada hari Jumat, 28 November 2025, di SMA Dharma Analitika Medan. Kegiatan ini menargetkan partisipasi dari 35 siswa sebagai peserta utama dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang hukum yang berhubungan dengan sanksi hukum pidana dari meningkatnya praktik judi online. Untuk memastikan bahwa materi hukum yang rumit dapat diterima secara baik oleh siswa, tim pelaksana menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran yang dimulai dengan sesi *ice breaking*. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang lebih hangat dan menjalin hubungan yang baik antara narasumber dengan peserta, sehingga sebuah lingkungan belajar yang santai tetapi tetap fokus dapat terbentuk. Selain itu, pemaparan materi utama didukung oleh penggunaan teknologi media visual seperti presentasi *PowerPoint* dan proyektor. Strategi visualisasi ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep hukum yang biasanya abstrak, seperti sanksi pidana dan peraturan digital, dengan menghadirkannya dalam bentuk diagram dan ilustrasi yang lebih mudah dicerna dan dipahami oleh siswa secara efektif (Nitipradja, 2025).

Inti dari aktivitas penyuluhan ini menggunakan metode pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan siswa secara mendalam melalui tiga strategi utama, yaitu studi kasus, berpikir kritis, dan diskusi terarah. Dalam metode Studi Kasus, fasilitator

memperkenalkan contoh kasus nyata mengenai jerat hukum judi online yang relevan dengan kehidupan pelajar, lalu menganalisis situasi tersebut berdasarkan ketentuan Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lubis et al., 2024). Pendekatan ini menghubungkan antara teori hukum yang ada dengan realita sosial yang dialami oleh siswa. Selanjutnya, metode Berpikir Kritis diterapkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memicu siswa untuk menganalisis dampak sosial dan merencanakan langkah pencegahan secara mandiri. Proses pendidikan ini diakhiri dengan metode diskusi terarah, di mana fasilitator memimpin dialog interaktif untuk menyatukan pemahaman semua peserta. Tujuannya adalah menanamkan rasa tanggung jawab baik secara kolektif maupun pribadi dalam menolak semua bentuk praktik perjudian online di lingkungan sekolah dan masyarakat luas.

Tahap terakhir dari metode pelaksanaan ini adalah proses evaluasi menyeluruh untuk menilai seberapa efektif kegiatan penyuluhan yang telah dilakukan. Alat evaluasi yang digunakan mencakup pendekatan baik kuantitatif maupun kualitatif untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan program. Dari segi kuantitatif, tim pelaksana mengedarkan kuesioner pretest sebelum penyampaian materi dan post-test setelah kegiatan selesai. Hasil dibandingkan dari kedua tes ini digunakan untuk menilai secara objektif perubahan pemahaman hukum dan kesadaran moral siswa. Di samping itu, evaluasi proses dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, untuk menilai sejauh mana mereka terlibat secara aktif dalam diskusi dan analisis kasus. Sesi tanya jawab yang bersifat interaktif juga berfungsi sebagai indikator kualitatif untuk memastikan bahwa tidak ada salah paham mengenai materi hukum yang disampaikan. Hasil dari semua instrumen evaluasi ini kemudian dianalisis untuk merumuskan efektivitas metode yang digunakan dan menjadi dasar rekomendasi untuk kegiatan penyuluhan hukum yang serupa di masa depan.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Penyuluhan Hukum

Tahapan	Aktivitas Utama	Instrumen/Media
Persiapan	Koordinasi dengan Kepala Sekolah Dharma Analitika Medan.	Surat Tugas
Evaluasi Awal	Mengukur pemahaman dasar siswa mengenai delik judi online dalam UU ITE.	Kuesioner <i>Pre-test</i>
Pelaksanaan	Ceramah interaktif & diskusi kasus mengenai jeratan "pinjol" akibat judi online.	PPT & Video Edukasi
Evaluasi Akhir	Menilai perubahan persepsi dan pengetahuan hukum pasca-penyuluhan.	Kuesioner <i>Post-test</i>
Pelaporan	Analisis data kuantitatif dan penyusunan artikel ilmiah.	Excel Data



Gambar 1. Pada Saat Penyampaian Materi

Hasil dan Pembahasan

Analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa kegiatan penyuluhan hukum yang diadakan di SMK Dharma Analitika Medan memberikan dampak yang baik bagi pemahaman siswa mengenai hukum dan sanksi pidana judi online. Peningkatan rata-rata kesadaran hukum dari 35% menjadi 85% menunjukkan bahwa pendekatan yang interaktif dan melibatkan partisipasi terbukti efektif dalam mengatasi kesenjangan pemahaman hukum digital di kalangan siswa. Hasil ini menegaskan bahwa pendidikan hukum yang menyentuh aspek kognitif dan afektif mampu merubah cara pandang siswa, dari yang sebelumnya melihat judi online sebagai permainan biasa menjadi sebuah tindakan pidana yang serius. Tingkat kesiapan siswa yang mencapai 90% untuk menolak ajakan berjudi menggambarkan terbentuknya pertahanan preventif internal yang penting di tengah gencarnya promosi judi online di sosial media (Husni, 2025).

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Qusioner

No	Indikator Kesadaran Hukum	Pra Penyuluhan (%)	Pasca Penyuluhan (%)	Kenaikan (%)
1	Mengetahui bahwa judi online merupakan tindak pidana	30	90	60
2	Mengetahui dasar hukum (Pasal 303 KUHP & UU ITE)	25	85	60
3	Memahami dampak sosial dan ekonomi dari judi online	40	90	50
4	Menyadari konsekuensi pidana bagi pelaku/pemain	30	80	50
5	Dapat membedakan permainan daring legal dan ilegal	37	80	43
6	Memiliki sikap menolak ajakan bermain judi daring	50	93	43
7	Mengetahui tanggung jawab hukum penyebar konten judi	23	87	64

8	Menyadari pentingnya melapor praktik judi daring	33	77	44
9	Berkomitmen mengedukasi teman sebaya tentang bahaya judi online	27	73	46
10	Mengetahui lembaga yang berwenang menangani pelanggaran ITE	30	83	53
Rata-rata total		33 %	85 %	52 %

Ditinjau dari sudut pandang hukum pidana, pemahaman yang mendalam tentang elemen-elemen delik dalam Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik (ITE) merupakan hal penting dalam pencegahan. Penelitian menunjukkan bahwa perjudian daring memenuhi kriteria permainan yang dilarang oleh negara, di mana Pasal 303 KUHP secara jelas menetapkan sanksi bagi siapa pun yang terlibat tanpa izin (M., 2025). Selain itu, pemahaman tentang UU ITE sangat penting karena cara-cara perjudian kini telah beralih ke dunia digital yang melampaui batas yurisdiksi. Analisis terhadap peraturan menunjukkan bahwa elemen utama dari tindak pidana ini mencakup ilegalitas, pelaku, objek, dan konsekuensi hukum yang muncul, semuanya terintegrasi dalam kerangka hukum nasional (Amalia, 2025).

Kesadaran pelajar mengenai risiko hukuman penjara dan denda yang tinggi diharapkan dapat berfungsi sebagai penghalang yang efektif untuk mengurangi partisipasi mereka dalam dunia perjudian digital. Meskipun ada perangkat hukum yang mengatur pidana, penegakan hukum terhadap perjudian daring mengalami kesulitan yang rumit berkaitan dengan yurisdiksi dan teknologi. Secara keseluruhan, peraturan seperti KUHP dan ITE memang telah melarang kegiatan ini dengan hukuman yang ketat (Timomor, 2025). Implikasi sosial dan ekonomi dari fenomena ini sangat merugikan bagi ketahanan keluarga dan komunitas. Aktivitas perjudian daring tidak hanya memengaruhi individu yang terlibat, tetapi juga menciptakan efek berantai yang merusak tatanan sosial. Dalam aspek ekonomi, sering kali keluarga menjadi pihak yang paling terpuak akibat kehancuran rumah tangga, perceraian, dan kekerasan dalam rumah tangga yang disebabkan oleh masalah keuangan yang muncul dari ketergantungan terhadap perjudian (D. Y., 2025).

Di antara para pelajar, kehilangan uang seringkali menjadi pemicu tindakan kriminal kecil seperti pencurian atau penipuan untuk memperoleh dana taruhan. Ini menunjukkan bahwa perjudian online menjadi pemicu bagi masalah sosial yang lebih besar, merusak nilai-nilai kejujuran dan kerja keras, serta menggantinya dengan pola pikir instan yang dapat merugikan pengembangan karakter bangsa dalam waktu yang panjang (Mulyono, 2024). Dampak buruk ini semakin diperburuk oleh efek psikologis dan akademik yang signifikan terhadap siswa. Partisipasi remaja dalam judi online memiliki hubungan positif dengan penurunan hasil belajar dan peningkatan perilaku sosial yang menyimpang (Wibowo, 2025). Siswa yang terlibat dalam lingkaran perjudian sering kali mengalami masalah dalam fokus, penurunan semangat untuk belajar, dan absen dari sekolah. Selain itu, siswa yang sering berjudi menunjukkan tanda-tanda kecanduan teknologi yang serius, seperti kehilangan kendali atas waktu dan berkurangnya rasa empati terhadap orang lain (Nadha, 2025).

Mekanisme imbalan dan hukuman dalam aktivitas perjudian mengubah sistem dopamin di otak, menghasilkan ketergantungan mental yang sulit untuk dihentikan tanpa bantuan dari profesional. Situasi ini sering kali mengarah pada keterasingan sosial, perasaan putus asa, dan masalah kecemasan yang menghalangi pertumbuhan emosional pada anak muda.



Gambar 2. Pada Saat Sesi Foto Bersama Selesai Kegiatan Penyuluhan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penyuluhan hukum berbasis edukasi partisipatif mampu meningkatkan kesadaran hukum siswa secara signifikan, khususnya terkait bahaya dan konsekuensi pidana judi online. Keterbaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan hukum pidana dan literasi digital dalam kegiatan penyuluhan yang tidak hanya berfokus pada pemahaman normatif Pasal 303 KUHP dan UU ITE, tetapi juga menanamkan sikap preventif serta kemampuan siswa dalam mengenali bentuk perjudian daring ilegal di media sosial. Hasil peningkatan kesadaran hukum sebesar 52% menunjukkan bahwa model penyuluhan yang melibatkan diskusi interaktif, studi kasus, dan refleksi sosial efektif membangun pemahaman yang lebih komprehensif di kalangan pelajar. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa penguatan kesadaran siswa sebagai agen edukasi sebaya dalam mencegah penyebaran praktik judi online di lingkungan sekolah, sehingga penyuluhan hukum tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga berpotensi membentuk budaya sekolah yang lebih sadar hukum dan responsif terhadap perkembangan kejahatan digital.

Simpulan

Berdasarkan aktivitas sosialisasi hukum yang telah dilaksanakan di SMK Dharma Analitika Medan, diperoleh beberapa temuan penting. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai aspek hukum perjudian online. Siswa mulai memahami bahwa perjudian online tidak hanya dipandang sebagai bentuk hiburan semata, tetapi juga merupakan perbuatan yang melanggar hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Selain itu, metode edukasi preventif melalui ceramah interaktif dan diskusi studi kasus menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam mengubah perspektif siswa terhadap perjudian online. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor pemahaman sebesar 85% antara hasil pre-test dan post-test. Tidak hanya dari aspek kognitif, kegiatan sosialisasi ini juga meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak psikososial perjudian online, seperti risiko kecanduan, keterlibatan dalam utang pinjaman online, penurunan nilai-nilai sosial, serta berkurangnya konsentrasi dalam proses belajar. Kesadaran tersebut mendorong siswa untuk menunjukkan sikap aktif

dan komitmen dalam mendukung upaya pencegahan penyebaran konten perjudian online di lingkungan sekolah.

Daftar Pustaka

- Adinda Alvita Putri, et al. (2024). Penyuluhan Dampak dan Konsekuensi Hukum Judi Online dalam Kalangan Remaja di SMK Taruna Bhakti Depok. *Jurnal Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)*, 3(3), 39–48.
- Amalia, M., et al. (2025). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tahun 2023*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amina Qotrotun Nadha, H. S. (2025). Impact of Online Gambling on Domestic Violence from the Perspective of Islamic Criminal Law. *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum*, 6(1), 23–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/mal.v7i1.426>
- Apolos Igomu, Andi Mulyono, A. A. B. (2024). Online Gambling: A Tantalizing Game with Risks that Drain Fortunes and Futures. *Sinergi International Journal of Law*, 2(3), 261–273. <https://journal.sinergi.or.id/index.php/law/article/view/199/166>
- Aprilia. (2023). Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Penjudi Online: Bagaimana Peran Self-Control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 88–95.
- Devi Purnamasari, Moh.Ari Wibowo, M. F. (2025). PERAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS VII MTs NURUL HUDA MASARAN BANYUATES SAMPANG. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1194–1203. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/social.v5i3.7034>
- Dian, R. (2023). *Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot Dan Gacor Di Dunia Kalahkan Rusia*. Narasi.
- Haswar Widjanarto dan Aldy Subianto Nitipradja. (2025). PENYULUHAN HUKUM: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DALAM KESADARAN HUKUM SISWA SMA NEGERI 1 BALEENDAH TENTANG AKIBAT HUKUM JUDI ONLINE. *COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 753–761. [file:///D:/Jurnal dan Buku/jurnal PKM Dedikasi/7838-Article Text-61988-1-10-20251128.pdf](file:///D:/Jurnal%20dan%20Buku/jurnal%20PKM%20Dedikasi/7838-Article%20Text-61988-1-10-20251128.pdf)
- Junaidi Lubis, Agus Suharsono, dkk. (2025). *Pengantar Ilmu Hukum* (Syarifuddin (ed.)). CENDEKIA PUBLISHER.
- Junaidi Lubis, Eka Faizin Hidayat, D. (2025). *Pengantar Hukum Pidana* (A. S. S. I. Yasmirah Mandasari Saragih (ed.); Cetakan Pe). PT Adikara Cipta Aksa.
- Junaidi Lubis. (2024). *Kriminologi dan Penanggulangan Judi* (Abdillah Huzz (ed.); I). Lumintu Jaya Nagara.
- Kristo Korneles Joroh, Adensi Timomor, S. J. R. S. (2025). Tinjauan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Promosi Situs Judi Online melalui Media Sosial. *Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(1), 418–430. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i1.6020>
- Lubis, J., Harahap, M. H. B., Pd, S., & Kom, M. (2024). *HUKUM DIGITAL ANTARA TANTANGAN DAN PELUANG*.
- Musthofa Rizal, Irzal Anderson, M. melisa. (2024). Dampak fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis. *Academy of Education Journal*, 15(1), 590–598. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2261>
- Nasisca Fitria Juhara, Mia Amalia, A. M. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis. *Journal of Contemporary Law*

- Studies*, 2(2), 153–164.
<https://journal.pubmedia.id/index.php/lawstudies/article/view/3353/3466>
- Permana, D. Y., et al. (2025). Rocking the boat: Loot boxes in online digital games, the regulatory challenge, and the EU's unfair commercial practices directive. *Journal of Contemporary Law Studies*, 28(1), 561–592.
- Resky Supratama, Marisa Elsera, E. S. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Selvi Marsela, Awalia Syifa, Febrian Duta Pratama, R. A. M. (2023). Teori Etika Utilitarianisme dan Penjudi Dalam Persoalan Judi Online di Indonesia. *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat diterbitkan oleh FORIKAMI (Forum Riset Ilmiah Kajian Masyarakat Indonesia)*., 1(2), 1–25.
<https://journal.forikami.com/index.php/dassollen/article/view/395>
- Sidiq, F., & Suhaimi, Nurnisaa Binti Abdullah Suhaimi, N. B. A. (2024). The Effect of Online Gambling on Mental Health: Study on Teenagers in Panimbang District, Banten. *Research Collaboration Community (RCC) in International Journal of Health, Medicine, and Sports*, 2(1), 11–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.46336/ijhms.v2i1.69>.
- Suhariyanto, B. (2012). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime) Urgensi Dan Pengaturan Celah Hukumnya*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Taufiq Ramadhan, et al. (2024). Impact of Online Gambling Practices on Family Harmony: A Case Study in South Meruya, Kembangan Sub-District, West Jakarta. *Qanun Jurnal Hukum Keluarga Islam*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/10.51825/qanun.v2i1.24769>
- Zulfan, Muhammad Hatta, Johari, Husni, J. S. (2025). Penyuluhan Hukum Tindak Pidana Judi Online Terhadap Siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Matang Kuli, Aceh Utara. *Academica: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 356–367.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15259110>