

Peningkatan Pemahaman Hukum Pemuda dan Masyarakat melalui Edukasi Pencegahan Judi *Online* di Desa Matesih, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah

Maradona*¹, Sapta Aprilianto², Brahma Astagiri³, Putri Riska Answendy⁴, Erni Agustin⁵

^{1,2,3,4,5} Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Airlangga, Indonesia
*e-mail: maradona@fh.unair.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital meningkatkan paparan pemuda terhadap judi online dan risiko sosial, ekonomi, serta hukum. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman hukum peserta mengenai karakteristik, dampak, konsekuensi hukum, pencegahan, dan pelaporan judi online di Desa Matesih, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Kegiatan dilaksanakan pada 26 Juli 2025 selama lima jam dan diikuti oleh 60 peserta yang terdiri atas pemuda Karang Taruna, guru sekolah dasar, perangkat desa, dan tokoh masyarakat. Pelaksanaan mencakup tes awal, edukasi hukum interaktif, diskusi, tanya jawab, konsultasi hukum secara kolektif, pengenalan kanal pelaporan pemerintah, dan tes akhir. Instrumen terdiri atas 10 pertanyaan berskor 0–10. Rata-rata skor meningkat dari 5,07 menjadi 8,27 atau bertambah 3,20 poin; sebanyak 57 peserta mengalami peningkatan, dua memperoleh skor tetap, dan satu mengalami penurunan. Selama diskusi, peserta aktif membahas perbedaan permainan daring dan judi online, bentuk promosi digital, serta langkah pencegahan dan pelaporan. Karena tes akhir dilakukan segera setelah kegiatan tanpa kelompok pembandingan, hasil hanya menunjukkan peningkatan pemahaman jangka pendek dan belum membuktikan perubahan perilaku atau retensi pengetahuan. Edukasi hukum interaktif dapat menjadi langkah preventif awal apabila disertai penguatan materi dan evaluasi berkala.

Kata kunci: edukasi hukum; judi online; masyarakat desa; pemuda

Abstract

Digital technology has increased young people's exposure to online gambling and its social, economic, and legal risks. This community service program aimed to improve participants' legal understanding of the characteristics, impacts, legal consequences, prevention, and reporting of online gambling in Matesih Village, Matesih District, Karanganyar Regency, Central Java. The five-hour program was conducted on July 26, 2025, and involved 60 participants comprising youth organization members, primary school teachers, village officials, and community leaders. Activities included a pre-test, interactive legal education, discussions, question-and-answer sessions, collective legal consultation, an introduction to government reporting channels, and a post-test using a 10-item instrument scored from 0 to 10. The mean score increased from 5.07 to 8.27, a gain of 3.20 points; 57 participants improved, two obtained unchanged scores, and one recorded a lower score. During the discussion, participants actively addressed the differences between online games and online gambling, digital promotional practices, and preventive and reporting measures. Because the post-test was administered immediately without a comparison group, the results indicate only a short-term improvement in understanding and do not establish behavioral change or knowledge retention. Interactive legal education can serve as an initial preventive measure when supported by reinforcement and periodic evaluation.

Keywords: legal education; online gambling; rural community; youth

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses berbagai layanan digital, termasuk konten negatif yang berkaitan dengan judi *online*. Aktivitas tersebut dapat diakses dengan mudah melalui telepon seluler, situs, aplikasi, maupun berbagai kanal media sosial tanpa mengharuskan pelaku berada di lokasi perjudian secara langsung. Sebagai aktivitas yang berlangsung melalui internet, judi *online* memiliki karakteristik tanpa batas, anonim, dan interaktif sehingga mempunyai daya tarik sekaligus risiko yang berbeda dari perjudian konvensional. Kepemilikan telepon seluler (HP) oleh mayoritas masyarakat

semakin memudahkan akses terhadap perjudian *online*. Aktivitas tersebut bahkan dapat disamarkan dalam bentuk permainan atau *game online* sehingga tidak selalu disadari sebagai bagian dari judi *online* (Fahrudin et al., 2024).

Kemudahan akses tersebut meningkatkan kerentanan remaja dan orang dewasa muda sebagai kelompok yang mudah terpengaruh dan berisiko terlibat dalam judi *online* (Riley et al., 2021). Kerentanan ini tidak hanya disebabkan oleh ketersediaan situs dan aplikasi, tetapi juga oleh masifnya pemasaran perjudian melalui media sosial. Pengemasan konten yang menonjolkan kesan aman dan menyenangkan, tetapi tidak disertai edukasi risiko yang memadai, mengakibatkan pengikut akun atau merek perjudian didominasi oleh individu berusia di bawah 25 tahun (Rossi & Nairn, 2022). Operator judi *online* juga menggunakan berbagai strategi, seperti konten digital, sponsor, insentif, dan platform siaran langsung untuk meningkatkan kedekatan dengan pengguna (Singer et al., 2024). Penggunaan selebritas dan *influencer* dalam promosi perjudian dapat meningkatkan daya tarik, kepercayaan, dan penerimaan sosial sekaligus menurunkan persepsi risiko di kalangan kelompok muda (Pitt et al., 2024).

Kemudahan akses melalui telepon seluler dan internet telah memperluas jangkauan judi *online* hingga ke wilayah pedesaan. Perkembangan teknologi memudahkan remaja Indonesia mengakses judi *online* dan meningkatkan risiko munculnya perilaku adiktif (Budiman et al., 2022). Risiko tersebut perlu diwaspadai karena telepon seluler telah menjadi bagian dari aktivitas dan hiburan sehari-hari generasi muda di pedesaan sehingga meningkatkan kemungkinan mereka terpapar permainan digital yang mengandung unsur perjudian. Di Kabupaten Karanganyar, Kasatreskrim Polres Karanganyar menyampaikan bahwa jajaran kepolisian berhasil mengungkap beberapa kasus judi *online* selama November hingga Desember 2024. Salah satu kasus tersebut bahkan melibatkan seorang selebgram asal Kabupaten Karanganyar yang mempromosikan judi *online* melalui akun media sosialnya (Tribun Solo, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemuda perlu dibekali kemampuan untuk mengenali pesan dan pola promosi perjudian, bukan sekadar diberi pengetahuan bahwa perjudian merupakan perbuatan yang dilarang.

Dampak dari judi *online* bersifat multidimensional. Berdasarkan catatan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), perputaran uang dalam judi *online* telah mencapai Rp283 triliun (Feisal, 2024). Besarnya nilai finansial tersebut menunjukkan bahwa kerugian akibat judi *online* dapat memberikan dampak yang serius, khususnya bagi kelompok masyarakat rentan dan masyarakat miskin (Paramitha, 2024). Kerugian finansial dapat berkembang menjadi utang dan tekanan ekonomi, sedangkan keterlibatan yang bermasalah dapat berkaitan dengan gangguan psikologis, hubungan sosial, pekerjaan atau pendidikan, dan tindakan yang melanggar hukum. Hal ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa bahaya perjudian tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi dapat meluas kepada keluarga dan masyarakat (Fisher et al., 2025).

Lebih jauh, aliran dana perjudian *online* dapat berkaitan dengan transaksi keuangan mencurigakan dan pencucian uang (Satrya et al., 2022). Faktor risiko dan faktor pelindung terhadap judi *online* juga terbentuk pada tingkat individu, relasional, dan kontekstual. Oleh karena itu, pencegahan tidak cukup apabila hanya berlandaskan pada kemampuan individu untuk mengendalikan diri (Ghelfi et al., 2024). Materi pencegahan perlu menjelaskan risiko judi *online* secara seimbang dan berdasarkan bukti agar masyarakat memperoleh pemahaman yang tepat tanpa membesar-besarkan hasil yang belum dapat dibuktikan.

Pada saat kegiatan dirancang dan dilaksanakan, larangan perjudian, baik secara *offline* maupun *online*, telah diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Perjudian melalui media elektronik juga diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ancaman pidana dalam kasus perjudian tergolong berat dan dapat mencapai 10 tahun penjara. Mengingat seriusnya tindak pidana perjudian dan berbagai akibat sosial yang ditimbulkannya, pemerintah melakukan percepatan pemberantasan judi *online* melalui langkah pencegahan dan penegakan hukum secara tegas dan terpadu.

Selain penegakan hukum, pemerintah menempatkan edukasi sebagai salah satu strategi pemberantasan judi *online*. Efektivitas pendekatan edukatif sebagai instrumen pencegahan sangat bergantung pada materi, metode penyampaian, partisipasi peserta, dan sistem evaluasi. Giménez Lozano dan Morales Rodríguez (2022) menjelaskan bahwa program pencegahan pada remaja dapat meningkatkan pengetahuan dan mengubah sikap, meskipun dampaknya dalam jangka panjang masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Temuan tersebut diperkuat oleh Monreal-Bartolomé et al. (2023), yang menekankan pentingnya meluruskan miskonsepsi, membenahi kesalahan berpikir, dan mengasah keterampilan pengambilan keputusan daripada sekadar mentransfer informasi. Selain itu, intervensi aktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan lingkungan sosial peserta dinilai lebih menjanjikan daripada pendekatan satu arah (Davis et al., 2025). Oleh karena itu, edukasi hukum perlu diintegrasikan ke dalam sistem pencegahan multisektor yang melibatkan keluarga, kelompok sebaya, lembaga pendidikan, komunitas pemuda, dan pemerintah daerah.

Urgensi pelaksanaan edukasi tersebut terlihat dari tingginya angka keterlibatan masyarakat dalam judi *online* di Jawa Tengah. PPATK mencatat bahwa Provinsi Jawa Tengah merupakan provinsi dengan jumlah pelaku judi *online* terbanyak ketiga, yaitu sebanyak 201.963 orang dengan nilai perputaran uang mencapai Rp1,3 triliun. Posisi tersebut berada setelah Jawa Barat dan DKI Jakarta (Ameliya, 2024). Di Kabupaten Karanganyar, sebagaimana terjadi di berbagai daerah lainnya, judi *online* semakin menjadi perhatian seiring dengan berkembangnya teknologi dan semakin luasnya akses internet. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk mendukung program pemerintah dalam mencegah dan memberantas judi *online* yang secara nyata telah memberikan dampak negatif, khususnya bagi masyarakat desa.

Berdasarkan kondisi tersebut, Desa Matesih, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah dipilih sebagai mitra sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam dua tahun terakhir, Kabupaten Karanganyar telah menjadi wilayah sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam skema Kemitraan Masyarakat. Sebagai kabupaten yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Timur, Karanganyar merupakan wilayah yang penting bagi Universitas Airlangga untuk hadir, dikenal, dan berkontribusi dalam pengembangan kapasitas masyarakat. Sebelumnya, tim pengabdian kepada masyarakat telah melaksanakan kegiatan di dua desa di Kabupaten Karanganyar dengan tema permasalahan pinjaman *online* dan penanganan perkara menggunakan pendekatan *restorative justice*.

Pemilihan tema judi *online* didasarkan pada keluhan masyarakat yang disampaikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian sebelumnya. Masyarakat menyampaikan kekhawatiran mengenai adanya pemuda yang diduga terlibat dalam judi *online*, yang dapat menimbulkan kerugian ekonomi serta konflik dalam keluarga dan lingkungan sosial. Karena dilakukan melalui telepon seluler pribadi, aktivitas tersebut tidak selalu mudah dikenali oleh keluarga dan masyarakat.

Pelaksanaan edukasi di Desa Matesih diperlukan untuk mendukung terwujudnya lingkungan desa yang sehat dan aman serta membantu masyarakat, khususnya kelompok pemuda, agar dapat berfokus pada kegiatan produktif yang membangun komunitas dan desa. Pemuda perlu memahami bahwa keterlibatan dalam judi *online* dapat menimbulkan konsekuensi hukum yang serius serta memengaruhi masa depan mereka dan keluarganya. Kegiatan ini sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) ke-16 mengenai *Peace, Justice, and Strong Institutions*. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada penguatan kemampuan peserta dalam mengenali karakteristik judi *online*, memahami dampak dan konsekuensi hukumnya, serta mengetahui langkah pencegahan dan pelaporan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kemudahan akses dan promosi judi *online* meningkatkan risiko keterlibatan pemuda, sementara pemahaman masyarakat mengenai karakteristik, dampak, konsekuensi hukum, pencegahan, dan pelaporannya masih terbatas. Kondisi ini juga ditemukan di Desa Matesih sehingga diperlukan edukasi hukum yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah kegiatan ini adalah:

- I. Bagaimana edukasi hukum interaktif dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam mengenali karakteristik judi *online* dan membedakannya dari permainan daring?
- II. Bagaimana kegiatan edukasi dapat meningkatkan pemahaman peserta mengenai dampak sosial-ekonomi, konsekuensi hukum, serta langkah pencegahan dan pelaporan judi *online*?
- III. Bagaimana diskusi, tanya jawab, dan konsultasi hukum secara kolektif dapat membantu peserta membahas persoalan judi *online* di lingkungan keluarga dan masyarakat?
- IV. Rumusan masalah tersebut menjadi dasar penyusunan materi, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi melalui tes awal dan tes akhir.
Sejalan dengan rumusan masalah, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman hukum masyarakat, khususnya pemuda Desa Matesih, mengenai pencegahan judi *online*. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk:
 - I. Meningkatkan kemampuan peserta dalam mengenali karakteristik judi *online* dan membedakannya dari permainan daring serta mengevaluasi perubahan pemahaman melalui tes awal dan tes akhir.
 - II. Meningkatkan pemahaman peserta mengenai dampak sosial-ekonomi, konsekuensi hukum bagi pihak-pihak yang terlibat, serta langkah pencegahan dan pelaporan judi *online*.
 - III. Memfasilitasi diskusi, tanya jawab, dan konsultasi hukum secara kolektif mengenai persoalan judi *online* di lingkungan keluarga dan masyarakat.Pencapaian tujuan tersebut diharapkan dapat memperkuat pemahaman hukum peserta dan mendukung upaya pencegahan judi *online* di Desa Matesih.

2. METODE

Pada Kegiatan ini menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat yang bersifat edukatif-partisipatoris dengan desain evaluasi melalui tes awal dan tes akhir. Rancangan tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan pemahaman peserta, bukan untuk menguji hubungan kausal. Materi disusun berdasarkan asesmen awal dan mencakup:

- I. Karakteristik judi *online*;
- II. Perbedaannya dengan permainan daring;
- III. Promosi dan fasilitasi melalui media digital;
- IV. Dampak ekonomi, psikologis, keluarga, dan sosial;
- V. Konsekuensi hukum; serta
- VI. Langkah pencegahan dan pelaporan.

Materi disampaikan menggunakan contoh yang berkaitan dengan penggunaan telepon seluler dan media sosial agar mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1. Waktu dan Durasi Kegiatan

Tahap persiapan dilakukan pada rentang bulan Mei hingga bulan Juni 2025 melalui komunikasi WhatsApp dan pertemuan Zoom dengan perwakilan mitra. Koordinasi digunakan untuk memetakan kebutuhan, menentukan sasaran, menyusun materi dan instrumen evaluasi, serta mengatur teknis pelaksanaan.

Kegiatan inti dilaksanakan secara luring pada 26 Juli 2025 pukul 08.00–13.00 WIB di Desa Matesih, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Rangkaian kegiatan meliputi pembukaan, tes awal, pemaparan materi, diskusi dan tanya jawab, konsultasi hukum secara kolektif, serta tes akhir dan evaluasi. Konsultasi dilaksanakan bersamaan dengan sesi diskusi. Pendampingan lanjutan setelah kegiatan belum dilaksanakan.

2.2. Jumlah dan Karakteristik Peserta

Kegiatan diikuti oleh 60 peserta. Peserta dibedakan menjadi dua kelompok:

- i. **Kelompok sasaran utama**, yaitu pemuda anggota Karang Taruna yang aktif menggunakan perangkat digital dan berpotensi terpapar promosi judi *online*.

- ii. **Kelompok pendukung**, yaitu guru SDN Matesih III, perangkat Desa Matesih, dan tokoh masyarakat yang berperan dalam pendidikan, pemerintahan desa, serta penyampaian pesan pencegahan di lingkungan masyarakat.

Seluruh peserta mengikuti rangkaian edukasi dan mengerjakan tes awal serta tes akhir sehingga data 60 peserta dapat digunakan dalam perbandingan. Data peserta hanya tersedia secara agregat dan tidak memuat pembagian jumlah berdasarkan kategori. Oleh karena itu, hasil tidak dianalisis berdasarkan kelompok peserta untuk menghindari penyajian data yang tidak didukung dokumentasi.

2.3. Instrumen, Sistem Skor, dan Indikator Keberhasilan

Instrumen tes awal dan tes akhir terdiri atas 10 pertanyaan dengan cakupan yang sama. Aspek yang dinilai meliputi kemampuan mengenali karakteristik judi *online*, membedakannya dari permainan daring, memahami dampak sosial-ekonomi dan konsekuensi hukum, serta mengetahui langkah pencegahan dan pelaporan. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0 sehingga skor peserta berada pada rentang 0–10. Instrumen disusun berdasarkan materi kegiatan dan belum diuji validitas serta reliabilitasnya secara terpisah.

Indikator keberhasilan kuantitatif adalah meningkatnya rata-rata skor kelompok pada tes akhir dan meningkatnya skor pada mayoritas peserta. Indikator proses meliputi keterlibatan peserta dalam diskusi, munculnya pertanyaan yang relevan, dan pemanfaatan sesi konsultasi. Data dianalisis secara deskriptif melalui perbandingan rata-rata, capaian terhadap skor maksimal, serta jumlah peserta yang mengalami kenaikan, tetap, atau penurunan skor. Analisis inferensial tidak dilakukan sehingga hasil dilaporkan sebagai perubahan deskriptif.

Informasi kualitatif diperoleh dari catatan pengamatan selama pemaparan materi, diskusi, tanya jawab, dan konsultasi. Informasi tersebut digunakan untuk menjelaskan tema pembahasan dan tidak diposisikan sebagai hasil wawancara atau analisis kualitatif mendalam.

Alur kegiatan terdiri atas koordinasi dan asesmen kebutuhan, tes awal, edukasi hukum interaktif, diskusi, tanya jawab, dan konsultasi, serta tes akhir dan evaluasi deskriptif sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan edukasi hukum pencegahan judi *online*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti rangkaian edukasi hukum. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan skor tes awal dan tes akhir serta keterlibatan peserta selama sesi diskusi. Meskipun demikian, hasil kegiatan masih menggambarkan perubahan pemahaman dalam jangka pendek dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan perubahan perilaku atau penurunan aktivitas judi *online* di Desa Matesih. Pembahasan selanjutnya menguraikan pelaksanaan kegiatan, perubahan skor pemahaman, serta capaian dan evaluasi program.

3.1. Pelaksanaan Edukasi Hukum Interaktif

Rangkaian kegiatan terlaksana pada 26 Juli 2025 dengan melibatkan 60 peserta. Sebelum materi diberikan, peserta mengerjakan tes awal untuk memetakan pengetahuan mengenai karakteristik judi *online*, dampak, konsekuensi hukum, dan pencegahannya. Pemaparan materi kemudian dilakukan dengan menghubungkan ketentuan hukum dengan contoh penggunaan perangkat digital, tautan promosi, aplikasi, dan konten media sosial. Penekanan utama diberikan

pada cara mengenali aktivitas yang memiliki unsur taruhan dan harapan keuntungan yang hasilnya bergantung pada peluang atau keadaan yang tidak pasti.

Setelah pemaparan, peserta mengikuti diskusi, tanya jawab, dan konsultasi hukum secara kolektif. Tema yang paling banyak memperoleh perhatian adalah perbedaan permainan daring dengan judi *online*, konsekuensi bagi pihak yang mempromosikan atau memfasilitasi akses, dampak kerugian finansial terhadap keluarga, dan tindakan yang dapat dilakukan apabila menemukan promosi perjudian. Pada sesi tersebut, peserta memperoleh penjelasan mengenai penggunaan kanal pelaporan pemerintah dan bukti pendukung yang perlu disiapkan, seperti URL, tangkapan layar, nomor rekening, atau nomor telepon. Konsultasi secara kolektif memberi kesempatan kepada peserta untuk meminta penjelasan yang lebih kontekstual. Identitas dan rincian persoalan pribadi tidak dicantumkan dalam artikel. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan peserta tidak terbatas pada pengetahuan mengenai larangan, tetapi juga mencakup kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut ketika menghadapi bentuk promosi dan keterlibatan yang beragam.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan edukasi hukum: (a) pemaparan materi mengenai pencegahan judi *online*; dan (b) diskusi, tanya jawab, serta konsultasi hukum secara kolektif bersama peserta
Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2025

Pelibatan guru, perangkat desa, dan tokoh masyarakat memperluas sudut pandang kegiatan. Pemuda menjadi sasaran utama karena kedekatannya dengan media digital, sedangkan kelompok pendukung dapat memperkuat pesan pencegahan melalui keluarga, sekolah, pemerintahan desa, dan komunitas. Pendekatan berlapis ini sesuai dengan temuan Hing et al. (2024) bahwa keputusan untuk tidak berjudi dipengaruhi oleh faktor individual, keluarga, kelompok sebaya, dan lingkungan. Meskipun demikian, kegiatan belum mengukur penyebaran pesan oleh peserta setelah kegiatan, sehingga kontribusi lintas kelompok tersebut hanya dapat dilaporkan sebagai potensi keberlanjutan.

3.2. Perubahan Skor Pemahaman Peserta

Seluruh peserta menyelesaikan tes awal dan tes akhir. Hasil perbandingan skor disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan skor pemahaman peserta sebelum dan setelah kegiatan			
Indikator	Tes awal	Tes akhir	Perubahan
Jumlah peserta	60	60	–
Rentang skor instrumen	0–10	0–10	–
Rata-rata skor	5,07	8,27	+3,20
Capaian terhadap skor maksimal	50,7%	82,7%	+32,0 poin persentase

Sumber: Data evaluasi kegiatan, 2025

Rata-rata skor meningkat dari 5,07 menjadi 8,27 atau bertambah 3,20 poin. Jika dibandingkan dengan skor maksimal, capaian rata-rata berubah dari 50,7% menjadi 82,7%, yaitu kenaikan 32,0 poin persentase. Pada tingkat individual, 57 peserta (95,0%) memperoleh skor

lebih tinggi, dua peserta (3,3%) memperoleh skor yang sama, dan satu peserta (1,7%) memperoleh skor lebih rendah. Hasil tersebut memenuhi indikator deskriptif yang telah ditetapkan, yaitu meningkatnya rata-rata kelompok dan meningkatnya skor pada mayoritas peserta.

Kenaikan skor dilaporkan secara deskriptif karena kegiatan tidak melakukan uji statistik inferensial. Selain itu, tes akhir diberikan segera setelah materi, menggunakan cakupan pertanyaan yang sama, dan tidak disertai kelompok pembandingan. Oleh sebab itu, hasil hanya mendukung kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pemahaman jangka pendek setelah kegiatan. Hasil belum membuktikan bahwa seluruh perubahan hanya disebabkan oleh intervensi, bahwa pengetahuan akan bertahan, atau bahwa perilaku berjudi telah berubah. Cara pelaporan yang terbatas sesuai data penting untuk menjaga proporsionalitas klaim pengabdian.

3.3. Capaian dan Evaluasi Program

Program ini memberikan kontribusi berupa penyediaan edukasi hukum yang dapat diakses secara langsung oleh masyarakat Desa Matesih. Materi disampaikan menggunakan bahasa dan contoh yang dekat dengan penggunaan perangkat digital sehari-hari. Pendekatan tersebut membantu peserta memahami bahwa judi *online* tidak selalu tampil sebagai perjudian secara terbuka, tetapi dapat tersamarkan melalui gim, promosi, tautan, atau aplikasi digital.

Peningkatan skor yang dipaparkan pada bagian sebelumnya menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan deskriptif program dalam aspek pemahaman jangka pendek.

Secara kualitatif, pemaparan materi, diskusi, tanya jawab, dan konsultasi hukum secara kolektif membuka ruang bagi peserta untuk membahas persoalan judi *online* dalam konteks keluarga dan masyarakat. Peserta dapat menghubungkan ketentuan hukum dengan permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan keluarga dan masyarakat. Keterlibatan pemuda Karang Taruna, guru, perangkat desa, dan tokoh masyarakat juga memperkuat pemahaman bahwa pencegahan judi *online* memerlukan dukungan lingkungan sosial dan tidak hanya menjadi tanggung jawab aparat penegak hukum.

Capaian kegiatan ini searah dengan temuan Marpaung et al. (2024) mengenai manfaat penyuluhan interaktif dalam meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap risiko digital serta konsekuensi hukum dan psikologis judi *online*. Hasil tersebut juga konsisten dengan kajian Giménez Lozano dan Morales Rodríguez (2022) serta Monreal-Bartolomé et al. (2023), yang menunjukkan bahwa program pencegahan dapat memperbaiki pengetahuan, sikap, dan kekeliruan berpikir peserta dalam jangka pendek. Meskipun demikian, besarnya peningkatan antarkegiatan tidak dapat dibandingkan secara langsung karena terdapat perbedaan instrumen, karakteristik peserta, durasi, dan metode evaluasi.

Keunggulan program ini terletak pada penyusunan materi berdasarkan kebutuhan mitra, penggunaan metode interaktif, pelibatan peserta dari berbagai unsur masyarakat, serta penerapan tes pada kelompok peserta yang sama sebelum dan sesudah kegiatan. Diskusi memungkinkan peserta menguji pemahamannya terhadap contoh aktivitas yang menyerupai permainan, sedangkan konsultasi hukum membantu menghubungkan norma hukum dengan situasi yang dihadapi masyarakat. Hal ini sejalan dengan Davis et al. (2025), yang menekankan bahwa intervensi bagi kelompok muda lebih efektif apabila melibatkan peserta secara aktif dan disesuaikan dengan lingkungan sosialnya.

Pembahasan mengenai promosi digital juga menjadi bagian penting dalam kegiatan karena pemasaran judi *online* sering mengaburkan risiko dan meningkatkan penerimaan sosial terhadap perjudian. Rossi dan Nairn (2022), Singer et al. (2024), serta Pitt et al. (2024) menunjukkan bahwa media sosial, konten hiburan, insentif, selebritas, dan pemengaruh dapat meningkatkan daya tarik perjudian bagi kelompok muda. Oleh karena itu, edukasi hukum perlu disertai literasi media agar peserta mampu mengenali teknik promosi, menghindari penyebaran tautan, dan memahami bahwa mempromosikan atau memfasilitasi akses terhadap perjudian dapat menimbulkan konsekuensi hukum.

Pencegahan juga tidak dapat hanya mengandalkan kemampuan individu untuk mengendalikan diri. Ghelfi et al. (2024) menunjukkan bahwa risiko judi *online* dipengaruhi oleh faktor individual, relasional, dan kontekstual. Fisher et al. (2025) juga menjelaskan bahwa

dampak perjudian dapat mencakup kerugian finansial, gangguan hubungan, kesehatan mental, pendidikan atau pekerjaan, serta keterlibatan dalam tindak pidana. Atas dasar itu, program di Desa Matesih menempatkan Karang Taruna, keluarga, guru, perangkat desa, dan tokoh masyarakat sebagai bagian dari lingkungan yang mendukung upaya pencegahan.

Dimensi hukum dalam kegiatan tidak hanya diarahkan pada pengenalan pasal dan ancaman pidana, tetapi juga pada kemampuan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta diberikan pemahaman mengenai perbedaan posisi pemain, penyelenggara, pihak yang menyediakan akses, serta pihak yang menyebarkan muatan perjudian melalui media elektronik. Materi tersebut dihubungkan dengan langkah praktis, seperti tidak meneruskan promosi, menyimpan bukti yang diperlukan untuk pelaporan, menghindari konfrontasi yang berisiko, dan mencari bantuan dari pihak yang berwenang.

Namun, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, karakteristik peserta hanya tercatat secara agregat sehingga hasil khusus pemuda Karang Taruna tidak dapat dipisahkan dari hasil guru, perangkat desa, dan tokoh masyarakat. Kedua, instrumen evaluasi belum diuji validitas dan reliabilitasnya serta menggunakan pertanyaan yang sama pada tes awal dan tes akhir. Ketiga, kegiatan tidak menggunakan kelompok pembandingan dan belum melakukan tes tindak lanjut. Keempat, informasi kualitatif hanya berasal dari pengamatan tim tanpa pedoman wawancara, rekaman, atau transkrip. Selain itu, kegiatan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan sehingga belum cukup untuk mengukur perubahan perilaku peserta. Keterbatasan tersebut menyebabkan hasil program tidak dapat digeneralisasikan sebagai gambaran perubahan kesadaran hukum seluruh masyarakat Desa Matesih.

Evaluasi kegiatan juga menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih beragam, khususnya bagi tiga peserta yang tidak mengalami peningkatan skor. Kegiatan lanjutan dapat menggunakan simulasi identifikasi unsur perjudian, contoh promosi di media sosial, studi kasus singkat, dan lembar informasi yang mudah dipahami. Tes tindak lanjut setelah empat sampai delapan minggu diperlukan untuk mengukur retensi pengetahuan. Instrumen evaluasi juga perlu ditinjau oleh ahli materi, diuji coba, dan dilengkapi indikator sikap apabila program selanjutnya hendak mengukur kesadaran hukum, bukan hanya pemahaman peserta.

Materi hukum perlu diperbarui secara berkala. Kegiatan ini dilaksanakan pada 26 Juli 2025 sehingga pembahasannya harus ditempatkan dalam kerangka hukum yang berlaku pada saat kegiatan. Program lanjutan setelah berlakunya KUHP nasional pada 2 Januari 2026 perlu menyesuaikan materi dengan Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2026, serta tetap memperhatikan ketentuan mengenai distribusi muatan perjudian elektronik dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (Republik Indonesia, 2023, 2026). Bahan presentasi dan instrumen evaluasi sebaiknya mencantumkan tanggal penyusunan atau pembaruan agar tidak digunakan kembali tanpa penelaahan terhadap perubahan peraturan.

Secara umum, program ini mendukung SDGs ke-16 (*Peace, Justice, and Strong Institutions*) melalui peningkatan kapasitas masyarakat dalam mengenali pelanggaran hukum, memahami risiko, dan menentukan langkah pencegahan. Publikasi kegiatan melalui media siber *Saranapos* turut memperluas penyebaran informasi mengenai program (*Saranapos.com*, 2025). Akan tetapi, dampak yang dapat dibuktikan pada tahap ini masih terbatas pada peningkatan pemahaman dan terbukanya ruang dialog. Pembentukan kader anti-judi *online*, penyusunan buku saku, selebaran, dan kampanye digital dapat dikembangkan sebagai tindak lanjut, tetapi baru dapat dinyatakan sebagai luaran apabila telah direalisasikan, didokumentasikan, digunakan, dan dievaluasi. Evaluasi lanjutan dapat mengukur jangkauan kampanye, aktivitas kader, kebutuhan rujukan, serta perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku kelompok sasaran.

4. KESIMPULAN

Kegiatan edukasi hukum interaktif di Desa Matesih dilaksanakan selama lima jam dan diikuti oleh 60 peserta yang terdiri atas pemuda Karang Taruna, guru SDN Matesih III, perangkat desa, dan tokoh masyarakat. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman

dari 5,07 pada tes awal menjadi 8,27 pada tes akhir atau bertambah 3,20 poin. Sebanyak 57 peserta mengalami peningkatan skor, dua peserta memperoleh skor tetap, dan satu peserta mengalami penurunan. Pemaparan materi, diskusi, tanya jawab, dan konsultasi hukum secara kolektif membantu peserta memahami karakteristik judi *online*, membedakannya dari permainan daring, mengenali bentuk promosi dan fasilitasi, memahami dampak sosial-ekonomi serta konsekuensi hukumnya, dan mengetahui langkah pencegahan serta pelaporan melalui kanal pemerintah. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman dalam jangka pendek, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan perubahan perilaku, retensi pengetahuan, atau penurunan aktivitas judi *online* karena tes akhir dilakukan segera setelah kegiatan tanpa kelompok pembandingan. Kegiatan selanjutnya perlu dilengkapi dengan penyempurnaan instrumen, evaluasi lanjutan setelah empat sampai delapan minggu, penguatan materi, penyelesaian media edukasi, serta pembentukan kader melalui mekanisme formal dan evaluasi berkala bersama Karang Taruna dan Pemerintah Desa Matesih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Airlangga atas dukungan finansial terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, T. M. (2024, June 25). Jawa Barat dan DKI Jakarta jadi provinsi dengan penjudi *online* terbanyak. *ANTARA News*. <https://www.antaranews.com/berita/4167105/jawa-barat-dki-jakarta-jadi-provinsi-dengan-penjudi-online-terbanyak/>
- Budiman, R., Romadini, N. A., Aziz, M. A. H., & Pratama, A. (2022). The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>
- Davis, C., Davidson, K., Arden-Close, E., Bolat, E., & Panourgia, C. (2025). Mitigating gambling-related harms in children and young people: A scoping review of interventions. *Journal of Gambling Studies*, 41, 515–566. <https://doi.org/10.1007/s10899-025-10387-x>
- Fahrudin, A., Satispi, E., Subardhini, M., Andayani, R. H. R., Jayaputra, A., Yuniarti, L., Wijayanti, F., & Suryani, S. (2024). Online gambling addiction: Problems and solutions for policymakers and stakeholders in Indonesia. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(11), Article 9077. <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i11.9077>
- Feisal, R. (2024, November 6). PPATK: Perputaran dana judi *online* 2024 sudah mencapai Rp283 triliun. *ANTARA News*. <https://www.antaranews.com/berita/4446525/ppatk-perputaran-dana-judi-online-2024-sudah-mencapai-rp283-triliun>
- Fisher, M. L., Piper, T., Fitzpatrick, M., Mavi, S., Retzer, A., Bradbury-Jones, C., Montgomery, P., Melendez-Torres, G. J., Kirby, J., Chandan, J. S., & Bedford, K. (2025). Legal and regulatory responses to online gambling harms: A scoping review of evidence. *Harm Reduction Journal*, 22, Article 163. <https://doi.org/10.1186/s12954-025-01292-y>
- Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G., & Velasco, V. (2024). Online gambling: A systematic review of risk and protective factors in the adult population. *Journal of Gambling Studies*, 40, 673–699. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>
- Giménez Lozano, J. M., & Morales Rodríguez, F. M. (2022). Systematic review: Preventive intervention to curb the youth online gambling problem. *Sustainability*, 14(11), Article 6402. <https://doi.org/10.3390/su14116402>
- Hing, N., Thorne, H., Lole, L., Sproston, K., Hodge, N., & Rockloff, M. (2024). “Getting addicted to it and losing a lot of money ... it’s just like a hole”: A grounded theory model of how social determinants shape adolescents’ choices to not gamble. *BMC Public Health*, 24, Article 1270. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18286-3>
- Marpaung, S., Sirait, R. A. M., Damaryanti, H., Meligun, W., & Siswadi. (2024). Penyuluhan hukum generasi muda mengenai konsekuensi hukum dan psikologis kecanduan judi *online*. *Almufi*

- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 219–226.
<https://doi.org/10.63821/ajpkm.v4i2.377>
- Monreal-Bartolomé, A., Barceló-Soler, A., García-Campayo, J., Bartolomé-Moreno, C., Cortés-Montávez, P., Acon, E., Huertes, M., Lacasa, V., Crespo, S., Lloret-Irles, D., Sordo, L., Clotas Bote, C., Puigcorbé, S., & López-del-Hoyo, Y. (2023). Preventive gambling programs for adolescents and young adults: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6), Article 4691. <https://doi.org/10.3390/ijerph20064691>
- Paramitha, D. D. (2024, July 6). Pemain judi online didominasi masyarakat miskin, ini kata pakar. *Tempo.co*. <https://www.tempo.co/hukum/pemain-judi-online-didominasi-masyarakat-miskin-ini-kata-pakar-42576>
- Pitt, H., McCarthy, S., Randle, M., Daube, M., & Thomas, S. L. (2024). Young people's views about the use of celebrities and social media influencers in gambling marketing. *Health Promotion International*, 39(1), Article daae012. <https://doi.org/10.1093/heapro/daae012>
- Riley, B. J., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, Risk Factors, and Behaviours of Gambling among Adolescents and Young People: A Literature Review and Gap Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984>
- Republik Indonesia. (1946). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan tentang Hukum Pidana*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/25029/uu-no-1-tahun-1946>
- Republik Indonesia. (1974). *Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3040. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/47415/uu-no-7-tahun-1974>
- Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37589/uu-no-11-tahun-2008>
- Republik Indonesia. (2023). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6842. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/234935/uu-no-1-tahun-2023>
- Republik Indonesia. (2026). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2026 tentang Penyesuaian Pidana*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 7153. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/337869>
- Rossi, R., & Nairn, A. (2022). New developments in gambling marketing: The rise of social media ads and its effect on youth. *Current Addiction Reports*, 9, 385–391. <https://doi.org/10.1007/s40429-022-00457-0>
- Saranapos.com. (2025, October 15). Perangi judi online, Bagian Pidana Fakultas Hukum Universitas Airlangga gelar pengabdian masyarakat bersama pemuda Desa Matesih Kabupaten Karanganyar Jawa Tengah. <https://www.saranapos.com/2025/10/perangi-judi-online-bagian-pidana.html>
- Satrya, A., Nugroho, B., & Supolo, S. (2022). Tindak Pidana Pencucian Uang Terhadap Perjudian Online. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.1863>
- Singer, J., Wöhr, A., & Otterbach, S. (2024). Gambling operators' use of advertising strategies on social media and their effects: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 11, 437–446. <https://doi.org/10.1007/s40429-024-00560-4>
- Tribun Solo. (2025, January 1). Kisah selebgram Karanganyar dapat DM buat endorse judi online, bayaran ratusan ribu berujung penjara. <https://solo.tribunnews.com/2025/01/01/kisah-selebgram-karanganyar-dapat-dm-buat-endorse-judi-online-bayaran-ratusan-ribu-berujung-penjara>