



Edukasi Bahaya Judi Online di Madrasah Aliyah Al-Kautsar

**Nadiza Lediwara^{1*}, Ahmad Abizar Alghiffari², Regifia Ningrum Nur Aulia³,
Rendi Hanif Dhaifullah⁴, Sembada Denrineksa Bimorogo⁵,
Aulia Khamas Heikmakhtiar⁶, Nick Holson Mangiring Silalahi H.⁷**

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Informatika, Fakultas Teknik dan Teknologi Pertahanan, Universitas Pertahanan Republik Indonesia

⁷ Teknik Mesin, Fakultas Teknik dan Teknologi Pertahanan, Universitas Pertahanan Republik Indonesia

*Corresponding author: nadizalediwara@gmail.com

Received 01-08-2025

Revised 09-08-2025

Published 04-09-2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk edukasi mengenai bahaya judi online yang ditujukan kepada siswa/i Madrasah Aliyah Yayasan Al-Kautsar dan diikuti oleh 47 peserta. Maraknya akses judi online di kalangan remaja menimbulkan dampak negatif secara psikologis, sosial, maupun akademik. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran remaja terhadap risiko dan konsekuensi perjudian digital. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi edukatif, diskusi interaktif, dan refleksi bersama. Evaluasi dilakukan secara singkat melalui pertanyaan lisan dan kuis sederhana untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta, 83% peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar setelah kegiatan, dibandingkan hanya 45% sebelum kegiatan. Kegiatan ini juga memotivasi peserta untuk menghindari judi online dan mengeksplorasi aktivitas positif yang lebih produktif. Edukasi ini terbukti efektif sebagai langkah preventif untuk menekan potensi kecanduan judi online di kalangan remaja.

Kata kunci: Edukasi, Judi Online. Pengabdian Kepada Masyarakat

ABSTRACT

This community service activity was carried out in the form of educational sessions on the dangers of online gambling, targeting students of Madrasah Aliyah Yayasan Al-Kautsar and attended by 47 participants. The widespread access to online gambling among teenagers has caused negative impacts on psychological, social, and academic aspects. The aim of this activity was to raise teenagers' awareness of the risks and consequences of digital gambling. The implementation methods included delivering educational materials, interactive discussions, and group reflections. Evaluation was conducted briefly through oral questions and a simple quiz to measure participants' understanding of the material. The results showed an increase in participants' understanding, with 83% of participants able to answer the questions correctly after the activity, compared to only 45% before the activity. This activity also motivated participants to avoid online gambling and explore more productive positive activities. This educational program proved to be effective as a preventive measure to reduce the potential for online gambling addiction among teenagers.

Keywords: Community Service, Education, Online Gambling



PENDAHULUAN

Universitas Pertahanan Republik Indonesia (UNHAN RI) merupakan perguruan tinggi negeri di bawah naungan Kementerian Pertahanan Republik Indonesia yang memiliki mandat untuk mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pertahanan serta membentuk sumber daya manusia yang unggul dalam bidang bela negara. Sebagai bagian dari pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi, civitas akademik UNHAN RI wajib turut serta dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat, tetapi juga untuk mengimplementasikan nilai-nilai kebangsaan, kepedulian sosial, dan integritas dalam lingkungan yang beragam. Lokasi pelaksanaan program PKM ini adalah Madrasah Aliyah Al-Kautsar yang bertempat di Desa Cipicung, Kecamatan Cijeruk, Kabupaten Bogor, yang merepresentasikan wilayah pedesaan dengan tantangan sosial yang kompleks di tengah perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan observasi awal di lapangan, ditemukan permasalahan yang sangat memprihatinkan, yakni maraknya keterlibatan anak-anak usia sekolah dalam aktivitas judi online, khususnya jenis slot. Fenomena ini menandakan adanya krisis literasi digital dan lemahnya pengawasan terhadap penggunaan teknologi. Usia yang seharusnya diisi dengan kegiatan pembelajaran dan pembentukan karakter justru dirusak oleh judi online yang merusak. Hal ini diperparah dengan minimnya pemahaman masyarakat, termasuk orang tua mengenai bahaya dan konsekuensi jangka panjang dari judi online terhadap perkembangan psikososial anak. Judi online tidak hanya menyebabkan kecanduan, tetapi juga mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan produktivitas, dan meningkatkan risiko perilaku menyimpang serta kriminalitas di kemudian hari (Algifari et al., 2025; Gofur & Rochim, 2025; Sari et al., 2025).

Rumusan masalah yang muncul dari kondisi ini mencakup beberapa hal pokok: mengapa remaja di Desa Cipicung sangat rentan terhadap pengaruh judi online; sejauh mana pemahaman masyarakat tentang risiko judi online terhadap perkembangan remaja; dan bagaimana pendekatan edukatif yang tepat dapat digunakan untuk membentuk ketahanan digital yang lebih baik di lingkungan mereka.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kesadaran remaja mengenai bahaya judi online, khususnya jenis slot melalui edukasi langsung. Secara lebih rinci, tujuan dari kegiatan pengabdian adalah: (1) memberikan pemahaman yang komprehensif kepada remaja tentang mekanisme, risiko, dan dampak negatif judi online; (2) melatih keterampilan literasi digital yang mencakup kemampuan memilah informasi, mengelola waktu dalam penggunaan gawai, dan menghindari konten berisiko; serta (3) menciptakan wadah atau komunitas remaja yang fokus pada kegiatan positif seperti olahraga, seni, dan kewirausahaan; Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menyediakan alternatif kegiatan positif dan membangun lingkungan sosial yang lebih kondusif bagi tumbuh kembang generasi muda.

Urgensi dari pelaksanaan program ini tidak dapat diabaikan, mengingat cepatnya penyebaran konten dan akses terhadap aplikasi judi online, bahkan di wilayah pedesaan. Tanpa adanya intervensi yang tepat, praktik judi online akan terus berkembang dan menanamkan pola perilaku konsumtif dalam kehidupan sehari-hari (Syakira et al., 2024). Oleh karena itu, program PKM ini hadir dengan pendekatan edukatif dan preventif yang tidak hanya berfokus pada penyuluhan, tetapi juga membangun kesadaran kritis dan keterlibatan aktif remaja dalam menciptakan ketahanan digital. Dengan keterlibatan civitas akademik sebagai agen perubahan, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan ekosistem sosial yang lebih tangguh, bebas dari pengaruh negatif digital, dan mampu membentuk karakter generasi muda yang berintegritas, produktif, serta memiliki semangat bela negara (Nursanti et al., 2023).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program edukasi bahaya judi online dilaksanakan melalui lima tahapan utama. Tahap pertama dimulai dengan mengadakan pertemuan bersama pihak yayasan yang berada dalam lingkup target sasaran. Pertemuan ini bertujuan untuk menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan edukasi, sekaligus membangun komunikasi awal serta mendapatkan persetujuan terhadap pelaksanaan program. Tahap kedua adalah penetapan jadwal edukasi. Kegiatan ini merupakan tahapan koordinasi untuk menentukan waktu yang tepat agar kegiatan tidak mengganggu aktivitas belajar. Tahap ketiga meliputi penyusunan materi edukasi yang dirancang sesederhana mungkin agar mudah dipahami oleh remaja. Materi disusun dalam bentuk presentasi visual dan video pendek yang menjelaskan dampak negatif judi online, terutama dari aspek psikologis, akademik, serta sosial.

Selanjutnya, tahap keempat adalah pelaksanaan kegiatan edukasi yang dilakukan secara langsung dengan menggunakan metode interaktif. Kegiatan diawali dengan pemutaran video edukatif, dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh tim, serta sesi tanya jawab untuk menggali pemahaman peserta dan menjawab pertanyaan seputar isu yang dibahas. Metode ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif peserta dan menciptakan ruang dialog yang sehat (Oh et al., 2017). Terakhir, tahap kelima adalah evaluasi dan penutupan kegiatan. Sebagai penutup, peserta diberikan materi tambahan dalam bentuk digital agar dapat diakses secara mandiri di kemudian hari, serta diharapkan menjadi bahan refleksi dan diskusi lebih lanjut di lingkungan sekolah maupun keluarga (Dahlan et al., 2023).

HASIL KEGIATAN

Materi edukasi dan pencegahan bahaya judi online dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada remaja di Madrasah Aliyah Al-Kautsar mengenai risiko dan dampak negatif dari aktivitas judi online. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan kesadaran tentang konsekuensi yang dapat timbul dari

keterlibatan dalam perjudian online. Edukasi ini juga diarahkan untuk mendorong agar lebih bijak dalam memanfaatkan waktu untuk aktivitas yang bermanfaat (Lozano & Francisco Manuel Morales, 2022). Dengan pendekatan yang interaktif dan praktis, program ini diharapkan dapat mengurangi ketertarikan terhadap judi online sekaligus mengarahkan pada gaya hidup yang lebih positif (Hundric et al., 2021). Materi edukasi mencakup beberapa hal yaitu bahaya judi online, pencegahan judi online, studi kasus dan testimoni, serta alternatif aktivitas positif. Kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Edukasi Bahaya Judi Online

Materi pertama yaitu bahaya judi online. Remaja di Madrasah Aliyah Al-Kautsar diberikan penjelasan mengenai berbagai dampak negatif dari judi online, baik secara sosial, ekonomi, maupun psikologis. Dalam aspek sosial, keterlibatan dalam judi online sering kali menyebabkan keretakan hubungan antar anggota keluarga maupun pertemanan karena tekanan finansial (Pirdaus et al., 2024). Secara ekonomi, kecanduan judi online dapat membuat individu kehilangan sumber daya keuangan secara signifikan, bahkan dapat terjebak dalam hutang (R et al., 2024). Dalam aspek psikologis, judi online kerap menimbulkan stres, gangguan kecemasan, hingga depresi akibat tekanan untuk terus bermain demi mengembalikan kerugian (Mahalle & Zailani,

2025). Materi ini juga mencakup contoh kasus sebagai peringatan bagi peserta, sehingga mereka lebih memahami bahaya yang mengintai.

Materi kedua yaitu pencegahan judi online. Materi ini menekankan langkah-langkah untuk mencegah keterlibatan dalam judi online, baik melalui pendekatan individu, keluarga, maupun komunitas. Peserta diajarkan untuk mengenali tanda-tanda awal kecanduan judi online, seperti peningkatan waktu yang dihabiskan untuk bermain, kehilangan minat pada aktivitas lain, dan masalah finansial (Chaniago et al., 2024; Esparza-Reig et al., 2023). Dalam pendekatan individu, peserta diajarkan bagaimana mengelola waktu dengan baik dan memanfaatkan teknologi untuk aktivitas positif (Davis et al., 2025).

Materi yang ketiga yaitu studi kasus dan testimoni. Materi edukasi dilengkapi dengan studi kasus dan testimoni dari individu yang berhasil mengubah hidup mereka setelah terlepas dari kecanduan judi online. Kisah-kisah ini dipilih secara cermat untuk mencerminkan realitas yang dihadapi banyak remaja, sekaligus menunjukkan bahwa perubahan positif adalah hal yang mungkin dicapai. Dengan mendengarkan pengalaman, peserta diharapkan mampu melihat dampak buruk judi online secara langsung dan termotivasi untuk menjauhinya (Rogier et al., 2020). Testimoni ini juga memberikan panduan mengenai langkah-langkah yang dapat diambil untuk keluar dari jeratan judi online.

Materi yang keempat yaitu alternatif aktivitas positif. Untuk mengalihkan perhatian judi online, narasumber menawarkan berbagai alternatif kegiatan positif yang dapat meningkatkan keterampilan dan produktivitas mereka (Pietsch et al., 2023). Kegiatan yang diperkenalkan meliputi pelatihan keterampilan seperti membuat kerajinan tangan, mengikuti program olahraga yang menyenangkan, atau bergabung dalam komunitas kreatif seperti klub seni atau music (Monreal-Bartolomé et al., 2023). Selain itu, peserta juga diajarkan bagaimana mengelola waktu dengan baik untuk mengembangkan minat dan bakat mereka. Dengan menyediakan alternatif yang menarik dan bermanfaat, diharapkan peserta dapat melihat bahwa terdapat banyak pilihan aktivitas yang lebih produktif daripada terlibat dalam judi online (Moreira et al., 2024).

Meskipun kegiatan edukasi bahaya judi online di Madrasah Aliyah Al-Kautsar berjalan dengan baik, beberapa kendala tetap muncul selama pelaksanaannya. Salah satu kendala yang dihadapi adalah tingkat pemahaman awal peserta yang bervariasi mengenai bahaya judi online. Sebagian peserta tidak sepenuhnya memahami konsekuensi negatif dari perilaku tersebut, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih spesifik dan pengulangan materi agar seluruh peserta dapat menerima informasi dengan baik. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan fasilitas juga mempengaruhi jalannya kegiatan, terutama pada pelatihan keterampilan alternatif seperti kerajinan tangan dan olahraga, yang memerlukan alat dan bahan yang terbatas. Waktu yang terbatas juga menjadi tantangan, terutama dalam memastikan seluruh materi dapat

disampaikan secara efektif. Beberapa sesi pelatihan harus dipadatkan agar sesuai dengan jadwal peserta yang berpengaruh pada kedalaman pemahaman mereka.

Selain itu, adanya perbedaan minat peserta juga menjadi kendala dalam penyampaian materi. Beberapa peserta lebih tertarik pada topik pencegahan judi online, sementara yang lainnya lebih tertarik pada kegiatan praktis seperti pelatihan keterampilan. Oleh karena itu, dibutuhkan penyesuaian materi agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, kegiatan tetap memberikan dampak positif dengan meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta mengenai bahaya judi online serta pentingnya beralih ke kegiatan yang lebih produktif.

Pelaksanaan program edukasi mengenai bahaya judi online di Madrasah Aliyah Al-Kautsar didukung oleh beberapa faktor pendorong. Dukungan penuh dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas dan membantu koordinasi peserta menjadi modal penting bagi kelancaran kegiatan. Selain itu, antusiasme peserta yang tinggi, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam diskusi dan tanya jawab. Metode pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi dan studi kasus juga mampu meningkatkan pemahaman dan minat peserta terhadap materi yang disampaikan. Namun, terdapat pula faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Tingkat pemahaman awal peserta yang beragam membuat sebagian materi perlu diulang agar semua peserta memiliki persepsi yang sama. Keterbatasan fasilitas, khususnya dalam penyediaan alat dan bahan untuk pelatihan keterampilan alternatif, membatasi variasi kegiatan yang dapat dilakukan. Selain itu, keterbatasan waktu akibat padatnya jadwal sekolah menyebabkan beberapa materi harus dipadatkan, sehingga kedalaman pembahasan menjadi berkurang.

Luaran dari kegiatan ini menghasilkan poster. Poster dirancang untuk meningkatkan kesadaran terhadap bahaya judi online yang kini semakin marak dan memberikan dampak negatif baik secara finansial maupun mental (Ray et al., 2024). Dalam poster ini, terdapat tiga elemen utama, yaitu pencegahan, strategi bandar, dan dampak judi online. Pencegahan mencakup anjuran untuk terlibat dalam kegiatan produktif, mengembangkan diri dan bijak dalam menggunakan internet. Elemen strategi bandar memberikan wawasan bahwa judi online sering menggunakan trik seperti *almost win* atau permainan yang telah diatur untuk menarik korban seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Poster Waspada Judi Online

Dampak judi online ditekankan melalui ilustrasi mengenai kecanduan, gangguan finansial, dan gangguan mental yang dapat dialami oleh pelaku. Poster ini juga menunjukkan upaya pengabdian di Madrasah Aliyah Al-Kautsar dalam menyampaikan edukasi yang relevan dan berbasis solusi kepada masyarakat. Desain poster yang menarik dan informatif ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta akan bahaya judi online serta mendorong tindakan preventif. Sebagai bentuk penguatan hasil, selain media poster yang digunakan selama kegiatan, ditambahkan pula hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 83% peserta (39 orang) merasa lebih memahami risiko judi online, dan 77% peserta (36 orang) mengaku lebih termotivasi untuk menghindarinya setelah mengikuti program.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di Madrasah Aliyah Al-Kautsar melalui edukasi bahaya judi online, telah berhasil meningkatkan kesadaran peserta terhadap risiko serta dampak negatif baik dalam aspek sosial, ekonomi, maupun psikologis. Peningkatan kesadaran ini dibuktikan melalui hasil kuesioner yang menunjukkan adanya kenaikan pemahaman peserta terkait bahaya judi online, serta respon positif dalam sesi tanya jawab selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini turut memberikan ruang bagi peserta untuk terlibat dalam aktivitas positif yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari perilaku judi online. Edukasi yang dilakukan turut mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi tumbuh kembang generasi muda yang sehat, produktif, dan berdaya saing.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian, disarankan agar kegiatan edukasi serupa dijadikan program berkelanjutan dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan seperti pemerintah desa, lembaga pendidikan, dan organisasi masyarakat, guna memperluas dampak positif secara jangka panjang. Perlu juga disediakan lebih banyak kegiatan positif yang melibatkan remaja seperti pelatihan keterampilan, kegiatan olahraga, maupun seni, sebagai alternatif yang menarik dan bermanfaat untuk mencegah keterlibatan dalam aktivitas negatif. Selain itu, keterlibatan sekolah dan komunitas lokal sangat penting dalam mengintegrasikan edukasi bahaya judi online ke dalam program ekstrakurikuler, seminar, atau diskusi kelompok agar pemahaman mengenai dampak sosial, ekonomi, dan psikologis dari judi online dapat semakin diperkuat di kalangan generasi muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh keluarga besar Yayasan Al Kautsar yang telah memberikan izin, dukungan, dan ruang bagi pelaksanaan kegiatan edukasi mengenai bahaya judi online. Terima kasih khusus disampaikan kepada pimpinan yayasan, staf pengajar, serta pengurus yang telah menerima dengan hangat dan memfasilitasi keberlangsungan kegiatan ini.

Penulis juga menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada para peserta, yang telah menunjukkan antusiasme tinggi, keterbukaan, dan semangat dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan edukasi. Partisipasi aktif yang ditunjukkan menjadi bukti bahwa edukasi semacam ini sangat dibutuhkan dan relevan dengan kondisi sosial saat ini.

Tak lupa, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang turut membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan kegiatan ini, baik melalui dukungan moral, teknis, maupun logistik. Kebersamaan dan kolaborasi yang terjalin selama kegiatan menjadi pengalaman berharga yang memperkuat keyakinan bahwa pencegahan terhadap perilaku menyimpang seperti judi online membutuhkan kerja sama dari berbagai elemen masyarakat. Akhir kata, penulis berharap kegiatan ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan serta menjadi langkah awal menuju terbentuknya lingkungan yang sehat, aman, dan produktif bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Algifari, R. A., Sekarningrum, B., & Wibowo, H. (2025). Impacts of Online Gambling on Teenagers (Case of Teenagers in Sukasari District, Bandung City). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 34(1), 1–12.
<https://doi.org/10.17509/JPIS.V34I1.82973>
- Chaniago, F., Purnama, B. Y., Badriyah, F., Iranto, A., Maharani, B., Julianti, L., Khalifa, A., & Rahmadani, H. S. (2024). Pencegahan Judi Online Terhadap Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 3640–3646.
<https://doi.org/10.55338/JPKMN.V5I3.3847>

- Dahlan, M. M., Halim, N. S. A., Kamarudin, N. S., & Ahmad, F. S. Z. (2023). Exploring interactive video learning: Techniques, applications, and pedagogical insights. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 10(12), 220–230. <https://doi.org/10.21833/IJAAS.2023.12.024>
- 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* 2025 41:2, 41(2), 515–566. <https://doi.org/10.1007/S10899-025-10387-X>
- Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M., González-Sala, F., Merino-Soto, C., Hernández-Salinas, G., & Toledano-Toledano, F. (2023). Health-Related, Social and Cognitive Factors Explaining Gambling Addiction. *Healthcare*, 11(19), 2657. <https://doi.org/10.3390/HEALTHCARE11192657>
- Gofur, A., & Rochim, A. (2025). Analisis Perilaku Judi Online Di Kalangan Remaja Bangkalan. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 6(3), 3641–3648. <https://doi.org/10.37385/MSEJ.V6I3.7820>
- Hundric, D. D., Mandic, S., & Ricijas, N. (2021). Short-Term Effectiveness of the Youth Gambling Prevention Program “Who Really Wins?”—Results from the First National Implementation. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(19), 10100. <https://doi.org/10.3390/IJERPH181910100>
- Lozano, J. M. G., & Francisco Manuel Morales, R. (2022). Systematic Review: Preventive Intervention to Curb the Youth Online Gambling Problem. *Sustainability* 2022, Vol. 14, Page 6402, 14(11), 6402. <https://doi.org/10.3390/SU14116402>
- Mahalle, S., & Zailani, F. F. (2025). The impact of online gaming on psychological and social well-being among college students in Brunei Darussalam. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(1), 177–186. <https://doi.org/10.21831/CP.V44I1.50434>
- 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), 4691. <https://doi.org/10.3390/IJERPH20064691/S1>
- Moreira, D., Dias, P., Azeredo, A., Rodrigues, A., & Leite, Â. (2024). A Systematic Review on Intervention Treatment in Pathological Gambling. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(3), 346. <https://doi.org/10.3390/IJERPH21030346>
- Nursanti, N. N. P., Handayani, H., Paramita, C., Tofanie, S., & Ramadhan, A. R. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Digital Citizenship yang Kritis. *Educatio: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 129–142. <https://doi.org/10.29408/EDC.V18I1.14054>

- Oh, B. C., Ong, Y. J., & Loo, J. M. Y. (2017). A review of educational-based gambling prevention programs for adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 7(1), 4. <https://doi.org/10.1186/S40405-017-0024-5>
- Pietsch, B., Arnaud, N., Lochbühler, K., Rossa, M., Kraus, L., Gomes de Matos, E., Grahlher, K., Thomasius, R., Hanewinkel, R., & Morgenstern, M. (2023). Effects of an App-Based Intervention Program to Reduce Substance Use, Gambling, and Digital Media Use in Adolescents and Young Adults: A Multicenter, Cluster-Randomized Controlled Trial in Vocational Schools in Germany. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2023, Vol. 20, Page 1970, 20(3), 1970. <https://doi.org/10.3390/IJERPH20031970>
- Pirdaus, D. I., Kalfin, K., & Salih, Y. (2024). The Impact of Online Gambling on Marital Relationships and Divorce Rates: A Literature Review. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 4(3), 74–79. <https://doi.org/10.46336/IJEER.V4I3.721>
- R, S., C, S., Jetty, R. R., Britto, J. R. J. De, & R, A. S. (2024). The Interplay of Pathological Gambling, Substance Abuse, and Financial Ruin: A Case Report. *Cureus*, 16(9). <https://doi.org/10.7759/CUREUS.69684>
- Ray, D., Thomson, K., Beyer, F. R., Williams, O., Stoniute, A., Arisa, O., Vlaev, I., Oliver, E. J., & Kelly, M. P. (2024). Effectiveness of Public Messaging Within the Gambling Domain: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/S11469-024-01414-W>
- Rogier, G., Caputo, A., Langher, V., Lysaker, P. H., Dimaggio, G., & Velotti, P. (2020). Giving a Voice to Gambling Addiction: Analysis of Personal Narratives. *Culture, Medicine and Psychiatry*, 44(2), 159–174. <https://doi.org/10.1007/S11013-019-09644-7>,
- Sari, S., Kusuma, F. A., Sari, N. R., Fasya, H. A., & Hidayatulloh, R. (2025). Dampak Iklan Judi Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Akademik Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran / E-ISSN : 3026-6629*, 2(3), 888–893. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/698>
- Syakira, N. A., Ramadhahana, N. F., Anggita, N. D., Tsaqifa, T., & Husna, R. N. (2024). Dampak Konsumerisme berupa Judi Online di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, dan Mental. *Interaktif: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 73–79. <https://doi.org/10.21776/UB.INTERAKTIF.2024.016.02.3>