



Counseling to Students of SMA Muhammadiyah 2 Palangka Raya City Regarding Online and Wise Gambling in Social Media Perspective Law No. 1 of 2024

Ahmidi^{1*}, Alhamdani², Aldo Yanuarto³, Muhammad Luthfi Setiarno Putera⁴,
Yuliana Fatmawati⁵, Luqman Hakim⁶, Muhammad Sahdan Siregar⁷
Fakultas Syariah, IAIN Palangka Raya

Corresponding Author: Ahmidi ahmidiartikel@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Legal Awareness,
Online Gambling, Social
Media

Received : 5, November
Revised : 17, November
Accepted: 21, December

©2024 Ahmidi, Alhamdani,
Yanuarto, Setiarno Putera,
Fatmawati, Hakim, Siregar : This is
an open-access article distributed
under the terms of the [Creative
Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The main objective of this counseling is to raise students' awareness about the dangers of online gambling and the importance of being wise when using social media. Presentations, discussions, were used to engage students in this activity. Starting from the rise of online gambling cases in Indonesia, the results of the activity show that students better understand the adverse effects of online gambling and the associated legal consequences. In addition, students showed greater awareness on how to use social media properly.

Penyuluhan Kepada Siswa SMA Muhammadiyah 2 Kota Palangka Raya Mengenai Judi Online dan Bijak dalam Bersosial Media Perspektif Undang-Undang No. 1 Tahun 2024

Ahmidi¹, Alhamdani², Aldo Yanuarto³, Muhammad Luthfi Setiarno Putera⁴, Yuliana Fatmawati⁵, Luqman Hakim⁶, Muhammad Sahdan Siregar⁷
Fakultas Syariah IAIN, Palangka Raya

Corresponding Author: Ahmidi ahmidiartikel@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Kesadaran Hukum, Judi Online, Media Sosial

Received : 5, November

Revised : 17, November

Accepted: 21, December

©2024 Ahmidi, Alhamdani, Yanuarto, Setiarno Putera, Fatmawati, Hakim, Siregar: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

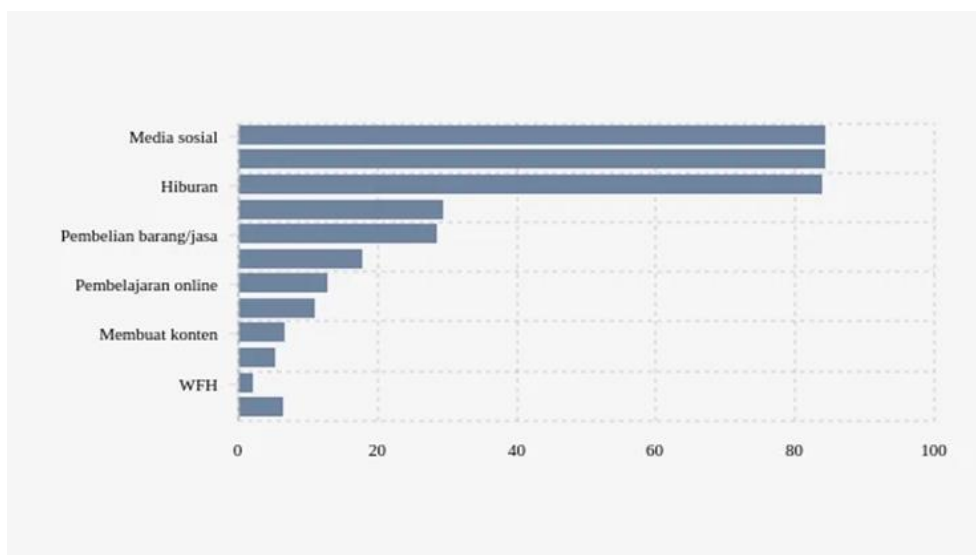


ABSTRAK

Tujuan utama dari penyuluhan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya judi online dan pentingnya bersikap bijak saat menggunakan media sosial. Presentasi, diskusi, digunakan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan ini. Berawal dari maraknya kasus judi online di Indonesia, hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih memahami efek buruk perjudian online dan konsekuensi hukum yang terkait. Selain itu, siswa menunjukkan kesadaran yang lebih besar tentang bagaimana menggunakan media sosial dengan benar.

PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan dalam teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah cara orang berinteraksi satu sama lain, terutama di kalangan remaja. Media sosial telah menjadi alat penting bagi mereka untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri. Praktik ini semakin populer, dan remaja seringkali tidak menyadari dampak hukum dan sosial yang terkait.



Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/teknologitelekomunikasi/statistik/69fcded6f50870/mayoritas-anak-muda-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial>

Gambar. 1 data penggunaan internet anak muda Indonesia

Di era teknologi modern, remaja Indonesia, termasuk siswa sekolah menengah atas, sangat terpapar oleh penggunaan media sosial. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), Maret 2023 sebanyak 94,16% anak muda Indonesia usia 16–30 tahun telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Dari kelompok ini, sebagian besar menggunakan internet untuk mengakses media sosial (84,37%). (Muhammad, 2024) Namun, peningkatan penggunaan media sosial juga menyebabkan peningkatan keterlibatan risiko dalam perilaku negatif, termasuk perjudian online. (Murti et al., 2024) Fenomena ini menjadi perhatian serius karena perjudian online dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, ketergantungan, dan efek sosial negatif lainnya. (Zulfikar et al., 2024)

Judi online dapat membahayakan kesehatan mental dan hubungan sosial seseorang selain kerugian moneter. Siswa yang kecanduan judi dapat mengalami stres, depresi, dan isolasi sosial, yang berdampak negatif pada perkembangan pribadi dan pendidikan mereka. Dalam konteks ini, sangat penting untuk memahami Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 dengan benar. Undang-undang ini mengatur berbagai bentuk perjudian yang dilarang dan memberikan sanksi bagi mereka yang melanggarnya. Selain itu, undang-undang membuat siswa sadar akan konsekuensi hukum dari tindakan mereka.

Pembelajaran tentang etika bersosial media dan perjudian online sangat penting untuk meningkatkan kesadaran siswa. Metode penyuluhan interaktif dapat membantu siswa memahami bahaya judi online dan pentingnya

menggunakan media sosial dengan hati-hati. Diskusi dan simulasi kasus nyata dapat memberikan konteks yang lebih jelas tentang efek negatif dari perjudian dan perilaku tidak etis di internet. Dengan pengetahuan yang tepat, siswa diharapkan dapat menggunakan media sosial dengan lebih baik dan menghindari terjebak dalam perjudian.

Siswa harus dididik tentang etika bersosial media dan judi online untuk meningkatkan kesadaran mereka. Diharapkan bahwa kegiatan penyuluhan ini akan memberikan kontribusi besar dalam pembentukan generasi muda yang lebih sadar diri dan bertanggung jawab. Dengan memahami etika bersosial media dan risiko perjudian online, siswa tidak hanya akan melindungi diri mereka sendiri, tetapi juga dapat berkontribusi pada perubahan di lingkungan mereka.

PELAKSAAN DAN METODE

Kegiatan penyuluhan mengenai judi online dan etika bersosial media dilaksanakan pada hari Senin, 18 November, di SMA Muhammadiyah 2 Kota Palangka Raya, dengan peserta yang terdiri dari siswa kelas XII MIA, yang merupakan kelompok usia yang sangat aktif dalam menggunakan media sosial dan, oleh karena itu, rentan terhadap pengaruh negatif dari judi online, mengingat tingginya tingkat partisipasi remaja dalam platform digital.

Kegiatan ini dilakukan melalui ceramah. Kegiatan diawali dengan pemaparan narasumber, yang memberikan penjelasan tentang definisi judi online dan penggunaan media sosial termasuk berbagai jenisnya, serta bahaya dan konsekuensi yang dapat ditimbulkannya, baik dari sudut pandang hukum maupun kesehatan mental. Penjelasan ini memberi siswa konteks yang jelas tentang mengapa judi online harus dihindari dan memberikan penjelasan secara komprehensif mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media sosial agar tidak melanggar ketentuan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua UU ITE.

Kegiatan penyuluhan ini diawali dengan persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan monitoring. *Pertama*, tahap persiapan, tahap ini dimulai dengan menentukan kelompok penyuluhan yang dibagi dalam beberapa kelompok dan ditetapkan langsung oleh dosen pengampu mata kuliah yaitu Muhammad Luthfi Setiarno Putra, M.Si, lalu masing-masing kelompok menentukan sekolah yang ingin di tuju dan jadwal untuk terjun ke lapangan serta berkoordinasi dengan Dosen Pengampu mata kuliah dan pihak sekolah. Lalu kelompok kami disepakati untuk melakukan penyuluhan hukum di SMA Muhammadiyah 2 Palangka Raya dan dilaksanakan pada Senin, 18 November 2024.

Kedua, tahap pelaksanaan. Sesuai dengan hari yang telah disepakati, kegiatan penyuluhan hukum pun dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 18 November 2024 pada pukul 09.00 WIB. Acara diawali dengan pembukaan oleh pembawa acara yaitu Aldo Yanuarto. Pemaparan materi disampaikan oleh Ahmidi tentang bahaya judi online dan bijak dalam sosial media berdasarkan perspektif Undang-Undang No. 1 Tahun 2024, *pertama* materi mengenai judi online, yang mana memuat arti judi online, dasar hukum judi online, sanksi bermain judi online, dampak yang terjadi ketika bermain judi online, data orang

yang terjerat kasus judi online, *kedua*, bijak dalam sosial media, memuat pembahasan mengenai, asal mula media sosial, larangan dalam bermedia sosial, sanksi bagi setiap individu yang melanggar larangan dalam UU No. 1/2024 serta hubungan media sosial dan kebebasan berpendapat.



Gambar 2. Pembukaan oleh Aldo Yanuarto



Gambar 3. Penyampaian materi oleh Ahmidi



Gambar 4. Sesi tanya jawab

Setelah melakukan penyampaian materi kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, yang memberikan intraktif antara peserta dan narasumber.



Gambar 5. Foto bersama peserta penyuluhan

Ketiga, tahap monitoring dan evaluasi yakni memastikan bahwa seluruh siswa sudah memahami mengenai apa yang telah disampaikan dan mengisi kuesioner yang diberikan kepada semua peserta, kelompok juga melakukan penilaian secara umum terhadap penyelenggaraan kegiatan terkait ketercapaian tujuan dan hal-hal yang dilakukan saat penyuluhan dan berhubungan dengan kendala serta kekurangan yang perlu diperbaiki kedepannya. Metode yang digunakan dalam evaluasi ini meliputi:

1. Kriteria Evaluasi, indikatornya terdiri dari pemahaman peserta atas penyampaian ceramah dari pemateri, dan hal-hal yang berkaitan dengan materi.
2. Indikator Pencapaian Tujuan. Kelancaran dalam penyampaian materi dan peserta mampu memahami materi dan mengetahui lebih dalam mengenai judi online dan penggunaan media sosial yang sesuai preferensinya.
3. Kriteria Penilaian Tingkat Keberhasilan Kegiatan. Tolak ukur keberhasilan dinilai oleh pemateri berdasarkan berbagai kriteria dibandingkan dengan peserta kegiatan. Evaluasi ini terdiri dari dua bagian, yaitu penilaian terhadap penyajian materi oleh pemateri, serta penilaian terhadap pemahaman peserta dan penerapan materi yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi online adalah tipu daya dalam dunia permainan, salah satunya menghasilkan uang dengan cepat. Oleh karena itu, banyak orang terjebak dalam memainkan judi online sebagai pekerjaan sampingan untuk mencari uang untuk kebutuhan sehari-hari. Akibatnya, mereka percaya bahwa banyak orang sudah bermain judi online dan ikut serta dalam mempromosikan situs judi online. (Fauzi & Suaidi, 2024, p. 256)

Padahal jika mengacu Pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE, dalam Pasal 45 ayat (3) menyebutkan "*Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)*". Pasal ini menjelaskan mengenai larangan dan sanksi bagi pelaku judi online, bahkan yang mempromosikan judi onlinepun bisa diancam dengan ancaman pidana sebagaimana disebutkan dalam Pasal tersebut.

Narasumber penyuluhan (Ahmidi) menyampaikan bahwa, tujuan dari disahkannya Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 di Indonesia adalah untuk mengontrol dan membatasi perjudian dan melindungi masyarakat, terutama generasi muda. Diharapkan masyarakat, khususnya siswa, dapat mengambil keputusan yang lebih cerdas dan bertanggung jawab tentang keinginan untuk berjudi online jika mereka memahami lebih baik tentang risiko dan konsekuensi dari permainan tersebut. Selain itu, narasumber juga mengatakan bahwa, potensi menjadi kecanduan judi online adalah salah satu efek paling serius. Banyak pemain, terutama remaja yang mungkin belum sepenuhnya memahami akibat dari apa yang mereka lakukan, dapat masuk ke dalam siklus perjudian yang merugikan dengan cepat. Kecanduan ini dapat berdampak pada kesehatan mental seseorang, termasuk masalah seperti depresi, kecemasan, dan penurunan kualitas hidup secara keseluruhan. Banyak orang yang bermain judi online mengalami kesulitan mengelola uang mereka, yang dapat menyebabkan hutang yang mengganggu stabilitas kehidupan sehari-hari mereka.

Larangan mengenai perjudian online di atas merupakan salah satu batasan yang harus diindahkan bagi pelaku media sosial saat ini. Dalam

perspektif Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 terdapat beberapa Pasal yang membatasi atau melarang seseorang dalam bermedia sosial, seperti melakukan pencemaran nama baik, ancaman kekerasan dan menyebarkan berita bohong. Di mana masing-masing larangan tersebut terdapat sanksi yang apabila dilanggar oleh masyarakat (diatur dalam Pasal 45 ayat (4), Pasal 45A ayat (1), Pasal 45B). Tidak hanya itu menyebarkan video asusila juga dilarang oleh Undang-Undang ini, sebagaimana yang diatur dalam Pasal 45 ayat (1) “*Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)*”.

Narasumber menegaskan bahwa kemampuan untuk memilah informasi yang diterima merupakan komponen yang sangat penting dari penggunaan media sosial yang bijak. Di era modern, baik yang benar maupun yang salah dapat dengan mudah digunakan. Untuk mencegah penyebaran hoaks (Bambang Suprianto, 2024, p. 38) yang dapat merugikan individu atau kelompok, remaja harus melakukan pengeboran untuk memastikan bahwa informasi yang mereka bagikan benar sebelum disebar. Pengguna dapat berkontribusi pada lingkungan digital yang lebih sehat dan informatif dengan mengajarkan mereka cara mengidentifikasi sumber informasi yang kredibel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyuluhan yang diberikan kepada siswa SMA Muhammadiyah 2 Kota Palangka Raya tentang etika bersosial media dan judi online berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang kedua topik tersebut. *Pertama*, penyuluhan berhasil meningkatkan pengetahuan siswa tentang risiko dan dampak negatif dari judi online. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka tidak menyadari sepenuhnya dampak psikologis dan keuangan dari perjudian online sebelum mendapatkan bimbingan. Setelah itu, mereka mengakui bahwa perjudian online dapat menyebabkan masalah serius seperti kecanduan, kehilangan uang, dan berdampak negatif pada kesehatan mental. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan membantu siswa lebih menyadari pentingnya menghindari perjudian online. *Kedua*, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman tentang moral dan tanggung jawab saat menggunakan media sosial. Mereka menyadari bahwa meskipun media sosial dapat menjadi alat yang bermanfaat, mereka juga dapat menyebabkan perilaku negatif seperti *cyber crime* dan termasuk menyebarkan informasi yang salah. Siswa berkomitmen untuk lebih berhati-hati dalam berinteraksi dan berbagi informasi di media sosial. Hasil ini menunjukkan bahwa instruksi telah berhasil mengajarkan siswa cara bijak menggunakan media sosial.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Studi ini menunjukkan bahwa siswa SMA Muhammadiyah 2 Kota Palangka Raya memperoleh pemahaman dan kesadaran yang lebih baik tentang masalah penting saat ini ketika mereka diberi instruksi tentang penggunaan media sosial yang bijak dan judi online. Melalui program penyuluhan mendidik siswa tentang bahaya dan konsekuensi negatif dari perjudian online, termasuk

kemungkinan kecanduan dan masalah finansial. Mereka juga belajar bagaimana menghindari praktik tersebut, dan siswa juga lebih baik dalam berinteraksi secara etis di media sosial. Mereka menyadari bahwa meskipun media sosial dapat digunakan dengan cara yang bermanfaat, tetap perlu diwaspadai bahaya penyebaran informasi palsu dan cyber crime lainnya. Kesadaran ini mendorong mereka untuk lebih berhati-hati saat berinteraksi dan berbagi informasi secara online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi terhadap keberhasilan program pengabdian masyarakat di SMA 2 Muhammadiyah Palangka Raya, terutama kepada kepala sekolah dan guru-guru atas keterbukaan dan partisipasi aktifnya sehingga program ini dapat berjalan dengan baik. Komitmen mereka untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mengenai bahaya judi online dan bijak dalam bersosial media telah menjadi pendorong utama keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Suprianto. (2024). Strategi Peningkatan Literasi Digital Masyarakat dalam Mencegah Penyebaran Hoaks di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 36–41. <https://doi.org/10.55606/jpmi.v3i2.4019>
- Fauzi, I., & Suaidi, S. (2024). Judi Online Sebagai Problematika Yang Menggerogoti Dimensi Kehidupan Bersarang Dibalik Kemajuan Teknolologi Digital. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 250–263.
- Muhammad, N. (2024). *Mayoritas Anak Muda Indonesia Menggunakan Internet untuk Media Sosial*. Katadata.
- Murti, F. K., Muttaqin, M. H., & Saputra, R. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 5(12), 41–50.
- Zulfikar, R., Katim, C. A. G., Rinjani, D. M., Turesna, G., Rafly, M., Saputra, S. J., & Kurniawan, N. F. (2024). Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi Online Dan Pinjaman Online Dalam Upaya Penegakan Dan Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat Desa Banyusari. *Academica: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 227–236.