

Sosialisasi Manajemen Risiko Judi Online pada Remaja di SMAN 9 Cirebon

Socialization of Online Gambling Risk Management for Teenagers At SMAN 9 Cirebon

**Diddo Adding Adove¹, Firda Mokodongan^{*2}, Sujeni³, Gilang Pranajasakti⁴,
Grara Vema Tuzauna⁵**

¹¹Fakultas Ekonomi, Sosial dan Humaniora/Manajemen/Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Cirebon, Cirebon

²Fakultas Ilmu Kesehatan/Administrasi Rumah Sakit/Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Cirebon, Cirebon

diddoaddingadove@feshum.ummada.ac.id¹, firdarusli12@gmail.com², sujeni@feshum.ummada.ac.id³,
gilangsakty@gmail.com⁴, graravematuzauna@gmail.com⁵

Alamat Kampus: Jalan Walet 21 Desa Kertawinangun Kecamatan Kedawung, Cirebon

Korespondensi penulis: firdarusli12@gmail.com*

Article History:

Received: Oktober 30, 2024;

Revised: November 14 2024;

Accepted: November 28, 2024;

Published: November 30, 2024;

Keywords: Online Gambling, Risk Management, School, Teenagers.

Abstract: The online gambling prevention socialization program at SMAN 9 Cirebon is a strategic step in increasing students' understanding of the risks posed by this activity. This activity is designed through various educational methods, such as seminars, compiling information materials in the form of videos and brochures, and interactive discussions involving students, teachers, and parents. This program also focuses on improving students' skills in decision-making, stress management, and effective communication to build collective awareness in preventing online gambling. The main challenges in implementing this program include limited time and resources to reach all students as a whole, as well as the difficulty of changing internet usage habits without supervision. In addition, the readiness of teaching staff in dealing with educational technology and limited school infrastructure are also obstacles that need to be overcome. Therefore, the implementation of character education that instills discipline, respect for teachers, and moral values consistently becomes an important part of the prevention strategy. This program is expected to create a safer and healthier learning environment, where students have a better understanding of the risks of online gambling and are able to avoid its negative influences. The output targets to be achieved include increasing students' understanding of the dangers of online gambling, forming collective awareness in the school environment, and having more effective policies and strategies in preventing online gambling.

Abstrak

Program sosialisasi pencegahan judi online di SMAN 9 Cirebon menjadi langkah strategis dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko yang ditimbulkan oleh aktivitas ini. Kegiatan ini dirancang melalui berbagai metode edukatif, seperti seminar, penyusunan materi informasi dalam bentuk video dan brosur, serta diskusi interaktif yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua. Program ini juga berfokus pada peningkatan keterampilan siswa dalam pengambilan keputusan, manajemen stres, serta komunikasi efektif untuk membangun kesadaran kolektif dalam mencegah judi online. Tantangan utama dalam pelaksanaan program ini mencakup keterbatasan waktu dan sumber daya untuk menjangkau seluruh siswa secara menyeluruh, serta sulitnya mengubah kebiasaan penggunaan internet tanpa pengawasan. Selain itu, kesiapan tenaga pengajar dalam menghadapi teknologi pendidikan dan keterbatasan infrastruktur sekolah juga menjadi hambatan yang perlu

diatasi. Oleh karena itu, penerapan pendidikan karakter yang menanamkan kedisiplinan, penghormatan terhadap guru, serta nilai-nilai moral secara konsisten menjadi bagian penting dari strategi pencegahan. Program ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan sehat, di mana siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang risiko judi online dan mampu menghindari pengaruh negatifnya. Target luaran yang ingin dicapai meliputi peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online, terbentuknya kesadaran kolektif di lingkungan sekolah, serta adanya kebijakan dan strategi yang lebih efektif dalam pencegahan judi online.

Kata Kunci: Judi Online, Manajemen Risiko, Sekolah, Remaja.

1. PENDAHULUAN

Internet dapat diakses melalui berbagai jenis teknologi, seperti komputer atau laptop, smartphone, dan televisi pintar. Kehadiran internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat juga turut mendukung munculnya berbagai bentuk permainan judi, seperti judi online, judi melalui ponsel, dan judi interaktif melalui telepon (Kuss & Griffiths, 2012). Maraknya praktik judi online di tengah masyarakat semakin mengkhawatirkan. Indonesia bahkan tercatat sebagai negara dengan jumlah pemain judi online tertinggi.

Perputaran uang dalam judi online di Indonesia menunjukkan angka yang sangat besar. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat bahwa sepanjang 2023-2024, total perputaran uang dari aktivitas ini mencapai Rp 327 triliun (Rachman, 2024; Rizaty, 2024), sementara Menteri Komunikasi dan Informatika, Budi Arie Setiadi, memperkirakan angka tersebut bisa mencapai Rp 350 triliun (Safitri, 2023). Pengguna judi online berasal dari berbagai kalangan, termasuk pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, dan pegawai swasta. Hasil survei APJII tahun 2023 mengungkapkan bahwa 34,26% dari 8.510 responden mengetahui keberadaan situs judi daring, dan 5,61% di antaranya mengaku pernah mengaksesnya. Jika hasil ini digeneralisasi ke populasi Indonesia yang mencapai 278,8 juta jiwa pada 2023, maka sekitar 15,63 juta penduduk diperkirakan pernah mengunjungi situs judi online. Selain itu, dalam delapan hingga sembilan tahun terakhir, sekitar 800.000 hingga 900.000 konten judi online terdeteksi di ruang digital Indonesia. Dengan tingginya angka transaksi dan penyebaran konten judi online, kondisi ini berpotensi membahayakan stabilitas ekonomi negara.

Berdasarkan data yang ada, jumlah pemain judi online di Indonesia mencapai 4 juta orang. Yang lebih memprihatinkan, judi online tidak hanya dimainkan oleh orang dewasa, tetapi juga melibatkan anak-anak. Data demografi menunjukkan bahwa 2% dari total pemain judi online, atau sekitar 80.000 orang, berusia di bawah 10 tahun. Sementara itu, pemain berusia antara 10 hingga 20 tahun mencapai 11% atau sekitar 440.000 orang. Jumlah pemain usia 21 hingga 30 tahun lebih besar, yaitu 13% atau sekitar 520.000 orang. Kemudian,

kelompok usia 30 hingga 50 tahun mendominasi dengan persentase 40% atau sekitar 1.640.000 orang. Sedangkan pemain yang berusia di atas 50 tahun tercatat sebanyak 34% atau sekitar 1.350.000 orang. Data ini menunjukkan bahwa judi online telah menyebar ke berbagai kelompok usia dan menjadi fenomena yang serius di Indonesia.

Menurut Kartono (2008), judi merupakan suatu bentuk taruhan yang dilakukan secara sadar, di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan menyadari adanya risiko tertentu serta harapan akan hasil tertentu dalam permainan, pertandingan, kompetisi, atau kejadian yang hasilnya tidak dapat dipastikan. Ketidakpastian hasil inilah yang sering kali menimbulkan berbagai harapan, namun tidak jarang juga berujung pada kekecewaan, sehingga menciptakan tekanan psikologis yang berbeda-beda bagi setiap penjudi.

Maraknya judi online tidak terlepas dari tingginya jumlah peminat serta rendahnya kesadaran masyarakat akan dampak negatifnya, ditambah dengan tantangan dalam penegakan hukum. Kemajuan teknologi semakin mempermudah berbagai aktivitas online, termasuk perjudian daring yang kini semakin meluas akibat pengaruh iklan dan media sosial. Selain itu, para operator judi online juga menggunakan teknologi canggih untuk menyembunyikan jejak mereka, seperti metode enkripsi kuat dan layanan Virtual Private Network (VPN) guna menyamarkan lokasi fisik mereka.

Menurut Aransha Karnilla Nadia Putrim, S.Psi., M.Sc., seorang pengamat cyberpsychology dari Universitas Muhammadiyah Malang (UMM), keterlibatan seseorang dalam judi online berkaitan erat dengan psikologi dunia maya atau psikologi sosial (Wahyuni et al., 2024). Sementara itu, Ketua Pusat Riset Keamanan Sistem Komunikasi dan Informasi Siber (CISSReC), Pratama Persadha, mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor utama yang menyebabkan judi online semakin berkembang dan sulit diberantas di Indonesia (Wahyuni et al., 2024). Faktor ekonomi menjadi salah satu pendorong utama, di mana banyak orang tergiur untuk memperoleh uang dengan cara cepat dan mudah. Selain itu, faktor hiburan juga berperan, karena perjudian sering dilakukan sebagai bentuk kesenangan atau sekadar mengisi waktu luang. Faktor sosial turut memengaruhi, terutama dengan adanya kebiasaan atau tradisi tertentu dalam masyarakat yang mendukung praktik perjudian. Sementara itu, faktor teknologi semakin mempercepat penyebaran judi online melalui pengaruh iklan dan media sosial yang masif dalam mempromosikan aktivitas tersebut. Dengan berbagai faktor tersebut, judi online terus menyebar luas dan menjadi tantangan besar dalam upaya pemberantasannya di Indonesia.

SMA Negeri 9 Cirebon didirikan pada tahun 1997 dan awalnya berlokasi di SMA Negeri 3 Cirebon, tepatnya di Jl. Ciremai Raya Perumnas Kota Cirebon, dengan nama awal SMA Negeri 9 Cirebon Kelas Jauh SMA Negeri 3 Cirebon. Kota Cirebon memiliki budaya

yang kaya dan beragam, dengan tradisi serta adat istiadat yang kuat yang turut memengaruhi pola pikir dan perilaku masyarakatnya. Keberagaman populasi, termasuk komunitas Jawa dan Sunda, semakin memperkaya dinamika budaya di kota ini. Sementara itu, di Kota Medan, meningkatnya akses internet berpotensi mendorong praktik judi online di kalangan siswa sekolah menengah. Media sosial serta platform daring menjadi sarana utama yang membuat siswa semakin rentan terpapar aktivitas perjudian online. Rendahnya kesadaran akan bahaya judi online di kalangan siswa dan orang tua, ditambah dengan kurangnya edukasi formal serta program pencegahan dalam kurikulum pendidikan, semakin meningkatkan risiko penyebaran praktik ini. Selain itu, kurangnya pelatihan bagi guru dalam mendeteksi dan mencegah judi online menjadi kendala tersendiri. Faktor sosial-ekonomi, seperti tekanan akademik, ketidakstabilan keluarga, serta lingkungan yang kurang kondusif, dapat mendorong siswa mencari pelarian melalui judi online. Sayangnya, keterbatasan layanan konseling dan dukungan psikologis di sekolah membuat siswa yang terjerat dalam praktik ini sulit mendapatkan bantuan yang diperlukan.

Mengacu pada permasalahan yang telah diidentifikasi, sosialisasi manajemen risiko di SMAN 9 Cirebon menjadi langkah penting dalam memberikan edukasi kepada remaja. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai risiko yang berkaitan dengan perjudian online. Sebagai upaya penanggulangan, program sosialisasi ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya praktik judi online.

Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menumbuhkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online serta dampak negatifnya bagi individu, keluarga, dan masyarakat. Dengan meningkatnya kesadaran tersebut, diharapkan siswa dapat lebih fokus dalam proses belajar dan mencapai hasil akademik yang lebih baik. Selain itu, kegiatan ini juga berperan dalam pembentukan karakter bangsa dengan menanamkan nilai-nilai moral serta etika yang mencegah mereka terjerumus dalam praktik perjudian online. Dengan demikian Sosialisasi ini juga menjadi salah satu indikator kinerja utama lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, sehat, dan berkualitas. Keberhasilannya dapat diukur melalui tingkat partisipasi siswa, peningkatan pemahaman mereka mengenai bahaya judi online, serta tindakan preventif yang diambil setelah mengikuti sosialisasi.

2. METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui sosialisasi pencegahan judi online di SMAN 9 Cirebon. Kegiatan ini berfokus pada penyusunan materi

edukatif, seperti video dan brosur yang mudah dipahami, serta diskusi interaktif guna meningkatkan kesadaran akan bahaya judi online. Program ini dirancang dengan melibatkan berbagai pihak terkait agar pelaksanaannya berjalan lancar dan lebih terintegrasi dalam lingkungan pendidikan. Melalui seminar, siswa, guru, dan staf sekolah diberikan informasi serta keterampilan untuk mencegah dan menangani permasalahan judi online. Strategi yang diterapkan dalam pencegahan mencakup pengembangan kompetensi siswa dan tenaga pendidik, termasuk pemahaman mengenai risiko judi online, keterampilan dalam pengambilan keputusan, manajemen stres, serta komunikasi yang efektif. Materi disajikan secara interaktif dan relevan, kemudian disebarluaskan kepada siswa, sekolah, serta orang tua. Sosialisasi ini dilakukan secara berkala dengan menghadirkan narasumber ahli agar seluruh peserta, termasuk pendidik dan tenaga kependidikan, selalu mendapatkan informasi serta strategi terbaru dalam upaya pencegahan judi online.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil sosialisasi terkait judi online di SMAN 9 Cirebon menemukan bahwa banyak remaja masih memiliki pemahaman yang rendah mengenai risiko akan judi online. Kurangnya kesadaran ini membuat mereka lebih rentan terhadap berbagai risiko finansial, seperti terjerat dalam praktik judi online yang tidak terkendali. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim sosialisasi mengadakan program sosialisasi manajemen risiko yang dirancang untuk membekali remaja dengan pengetahuan serta keterampilan dalam mengelola risiko dengan bijaksana. Melalui program ini, mereka diberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara menghindari risiko finansial dan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencapai kestabilan ekonomi di masa depan.

Program sosialisasi ini berfokus pada penyusunan materi edukatif yang mudah dipahami, serta diskusi interaktif guna meningkatkan kesadaran akan bahaya judi online. Program ini dirancang dengan melibatkan berbagai pihak terkait agar pelaksanaannya berjalan lancar dan lebih terintegrasi dalam lingkungan pendidikan. Melalui seminar, siswa diberikan informasi serta keterampilan untuk mencegah dan menangani permasalahan judi online. Strategi yang diterapkan dalam pencegahan mencakup pengembangan kompetensi siswa termasuk pemahaman mengenai risiko judi online, keterampilan dalam pengambilan keputusan, manajemen stres, serta komunikasi yang efektif. Materi disajikan secara interaktif dan relevan, kemudian disebarluaskan kepada siswa, sekolah, serta orang tua. Sosialisasi ini dilakukan secara berkala dengan menghadirkan narasumber ahli agar seluruh peserta, termasuk pendidik dan tenaga kependidikan, selalu mendapatkan informasi serta strategi terbaru dalam

upaya pencegahan judi online.

Pelaksanaan sosialisasi menghadapi berbagai tantangan, terutama keterbatasan waktu dan sumber daya dalam menjangkau seluruh siswa secara menyeluruh. Salah satu hambatan terbesar adalah sulitnya mengubah kebiasaan siswa yang telah terbiasa mengakses internet tanpa pengawasan. Selain itu, kesiapan tenaga pengajar dalam menghadapi teknologi pendidikan masih menjadi kendala, ditambah dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Penelitian menunjukkan bahwa kesulitan dalam mengelola pembelajaran jarak jauh serta kurangnya sarana yang memadai menjadi faktor penghambat utama dalam penerapan strategi pendidikan di sekolah (Hidayah et al., 2022). Meskipun demikian, pendidikan karakter yang diterapkan secara konsisten di lingkungan sekolah terbukti efektif dalam mencegah perilaku negatif, termasuk keterlibatan dalam judi online. Model pendidikan yang menanamkan kedisiplinan, penghormatan terhadap guru, serta kegiatan keagamaan yang ketat berperan penting dalam membentuk karakter siswa (Supratno et al., 2018). Oleh karena itu, pendekatan yang mengedepankan pendidikan karakter secara berkelanjutan serta strategi manajemen yang adaptif menjadi kunci dalam mengatasi berbagai tantangan yang muncul dalam pelaksanaan sosialisasi pencegahan judi online di sekolah.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

4. APA ITU JUDI ONLINE?

Judi online adalah aktivitas taruhan atau permainan yang dilakukan melalui internet, di mana uang atau barang berharga dipertaruhkan dalam berbagai bentuk permainan. Jenis permainan ini mencakup, tetapi tidak terbatas pada:

- 1. Taruhan Olahraga:** Bertaruh pada hasil pertandingan olahraga atau acara lain seperti balap kuda, sepak bola, atau e-sports.
- 2. Permainan Kasino Online:** Melibatkan permainan seperti poker, blackjack, roulette, dan mesin slot yang disimulasikan secara digital.
- 3. Lotere dan Bingo Online:** Membeli tiket lotere atau mengikuti permainan bingo melalui platform online.
- 4. Taruhan Esport:** Bertaruh pada hasil pertandingan dalam video game kompetitif.



JUDI SLOT PALING POPULER

- Judi slot adalah salah satu bentuk perjudian yang paling populer di kasino, baik kasino fisik maupun online.
- Permainan slot melibatkan mesin (dalam kasino fisik) atau perangkat lunak (dalam kasino online) yang menampilkan beberapa kolom (dikenal sebagai "reels") yang berisi berbagai simbol.
- Pemain memasang taruhan, lalu memutar gulungan, dan kemenangan ditentukan oleh pola simbol yang muncul setelah gulungan berhenti berputar.



CARA KERJA JUDI SLOT

Gulungan (Reels):

Mesin slot tradisional biasanya memiliki 3 hingga 5 gulungan, sementara slot online bisa memiliki lebih banyak. Setiap gulungan memiliki beberapa simbol yang dapat muncul secara acak saat gulungan berhenti berputar.

Simbol:

Simbol pada gulungan bisa bervariasi tergantung pada tema slot. Simbol ini bisa berupa angka, huruf, buah-buahan, ikon khusus seperti wild dan scatter, atau gambar lainnya. Kombinasi simbol-simbol ini akan menentukan hasil permainan.

Payline (Garis Pembayaran):

Payline adalah garis yang menentukan kombinasi simbol mana yang menghasilkan kemenangan. Mesin slot klasik biasanya memiliki satu payline, tetapi slot modern bisa memiliki puluhan atau bahkan ratusan paylines, memungkinkan berbagai kombinasi kemenangan.



Random Number Generator (RNG):

Mesin slot modern, terutama yang online, menggunakan teknologi Random Number Generator (RNG) untuk memastikan bahwa hasil setiap putaran benar-benar acak. Ini berarti tidak ada pola atau strategi pasti untuk menang, karena setiap putaran adalah independen dan hasilnya tidak dapat diprediksi.

Taruhan dan Pembayaran:

Pemain memasang taruhan sebelum memutar gulungan, dan jumlah taruhan bisa bervariasi tergantung pada permainan. Kemenangan dihitung berdasarkan kombinasi simbol pada paylines yang aktif, dan pembayaran biasanya ditampilkan dalam bentuk koin atau kredit yang dapat ditukarkan dengan uang asli.

Fitur Tambahan:

Banyak mesin slot modern memiliki fitur tambahan seperti putaran gratis, permainan bonus, simbol wild yang bisa menggantikan simbol lain, atau scatter yang bisa memicu bonus. Fitur-fitur ini menambah elemen keseruan dan peluang menang lebih besar.

MENGAPA SLOT POPULER

- Mudah Dimainkan:** Tidak ada keterampilan atau strategi khusus yang diperlukan untuk bermain slot. Pemain hanya perlu memasang taruhan dan memutar gulungan.
- Varietas Tema:** Slot tersedia dalam berbagai tema, mulai dari film populer, acara TV, hingga budaya dan sejarah, yang membuat permainan ini menarik bagi berbagai kalangan.
- Peluang Jackpot:** Beberapa mesin slot menawarkan jackpot progresif, di mana sebagian kecil dari setiap taruhan ditambahkan ke jackpot yang terus bertambah hingga seseorang memenangkannya.



Gambar 2. Materi Kegiatan Sosialisasi

4. KESIMPULAN

Kesimpulannya, sosialisasi pencegahan judi online di SMAN 9 Cirebon merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap bahaya judi online serta dampak negatifnya. Program ini tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola risiko, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter yang lebih disiplin dan bertanggung jawab. Meskipun terdapat berbagai tantangan, seperti keterbatasan waktu, sumber daya, serta kesulitan dalam mengubah kebiasaan siswa dalam mengakses internet tanpa pengawasan, pendekatan berbasis pendidikan karakter dan strategi manajemen yang adaptif terbukti efektif dalam mengatasi hambatan tersebut. Dengan keterlibatan berbagai pihak, termasuk tenaga pendidik, orang tua, dan ahli terkait, serta pelaksanaan sosialisasi yang berkelanjutan, upaya pencegahan judi online di lingkungan pendidikan dapat berjalan lebih optimal, menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman, sehat, dan berkualitas bagi siswa.

Beberapa saran yang dapat diterapkan meliputi penyelenggaraan sosialisasi secara berkelanjutan dengan jadwal yang teratur, melibatkan orang tua dalam program edukasi agar pengawasan juga dapat dilakukan di lingkungan rumah, serta memperkuat sistem kontrol terhadap penggunaan internet di pesantren. Sosialisasi yang dilakukan secara konsisten dan terstruktur berperan penting dalam memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat

dipahami dan diterapkan oleh siswa secara efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, N., & Lestari, D. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(2), 112–123.
- Anwar, M. K., & Hidayat, R. (2022). Dampak perjudian online terhadap ekonomi dan kesejahteraan masyarakat Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 10(1), 55–68.
- Hidayah, N. A., Utami, M. C., & Zukri, P. Al. (2022). Analysis of the use of information technology in distance learning during a pandemic using the IS Success Model in Islamic boarding school. 2022 10th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM), 1–7. <https://doi.org/10.1109/CITSM56380.2022.9935900>
- Ismail, R., & Nugroho, P. (2023). Pengaruh media sosial terhadap peningkatan perilaku konsumtif dan perjudian online pada remaja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 15(3), 223–238.
- Kartono. (2008). *Patologi sosial 2: Kenakalan remaja*. Rajawali Press.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Mustofa, A. (2020). Fenomena judi online di kalangan mahasiswa: Dampak dan strategi pencegahannya. *Jurnal Kriminologi dan Hukum*, 8(1), 45–58.
- Rachman, A. (2024). PPATK: Perputaran uang judi online Rp 327 triliun di 2023. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20240112090558-4-505064/ppatk-perputaran-uang-judi-online-rp-327-triliun-di-2023>
- Rizaty. (2024). Data perputaran uang judi online di Indonesia pada 2023. *DataIndonesia.id*. <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-perputaran-uang-judi-online-di-indonesia-pada-2023>
- Safitri, E. (2023). Menkominfo ungkap perputaran uang judi online diprediksi capai Rp 350 T. *DetikNews*.
- Santoso, D., & Yulianti, R. (2023). Peran pendidikan karakter dalam mencegah perilaku perjudian online di kalangan remaja. *Jurnal Pendidikan dan Karakter*, 7(2), 89–102.
- Satria, P., & Wijayanti, D. (2022). Regulasi dan pengawasan terhadap judi online di Indonesia: Studi kasus dan evaluasi kebijakan. *Jurnal Hukum dan Kebijakan Publik*, 11(1), 33–49.
- Supratno, H., Subandiyah, H., & Permata Raharjo, R. (2018). Character education in Islamic boarding school as a medium to prevent student radicalism. *Proceedings of the 2nd Social Sciences, Humanities and Education Conference: Establishing Identities through Language, Culture, and Education (SOSHEC 2018)*. <https://doi.org/10.2991/soshec-18.2018.86>