

UPAYA MAHASIWA KULIAH KERJA NYATA TEMATIK DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA SMK AGUNG MULIA SEJAK DINI TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE DAN PINJAMAN ONLINE DI DESA SANGRA AGUNG, KECEAMATAN SOCAH, KABUPATEN BANGKALAN

Oleh:

Imam Masqotul Imam Romadlan¹

Lailatul Muarofah Hanim²

Imutia Agnes Veronika³

Saiful Amar⁴

Habibi Nadim Musthofa⁵

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Telang, Kec. Kamal, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis: masqotul.romadlan@trunojoyo.ac.id,

lailatul.mhanim@trunojoyo.ac.id,

230521100076@student.trunojoyo.ac.id230541100107@student.trunojoyo.ac.id,

230541100149@student.trunojoyo.ac.id.

Abstract. The rise of online gambling (judol) and illegal online lending (pinjol) practices among students has become a serious issue with negative financial and psychological impacts. In the social context, adolescents and students are the most vulnerable groups to the harmful effects of online gambling and illegal online loans. In response to this phenomenon, students from the 2025 Thematic Community Service Program (KKN-T) of Universitas Trunojoyo Madura (UTM) conducted a socialization activity at SMK Mulya Agung, Sanggra Agung Village, on September 17, 2025. This activity aimed to increase students' awareness and understanding of the dangers of online gambling and illegal online lending through interactive methods, including educational material

Received October 12, 2025; Revised October 23, 2025; November 10, 2025

*Corresponding author: masqotul.romadlan@trunojoyo.ac.id

UPAYA MAHASIWA KULIAH KERJA NYATA TEMATIK DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA SMK AGUNG MULIA SEJAK DINI TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE DAN PINJAMAN ONLINE DI DESA SANGGRA AGUNG, KECEAMATAN SOCAH, KABUPATEN BANGKALAN

presentations, discussions, and Q&A sessions. Evaluation using pre-test and post-test assessments showed a significant improvement in students' knowledge and critical attitudes toward the risks posed by such activities. The results indicate that an educational approach through interactive socialization is effective in fostering awareness and vigilance among students, thereby contributing to the prevention of the spread of online gambling and illegal loan practices in schools and surrounding communities..

Keywords: *Online Gambling, Illegal Online Loans, Socialization, Students, KKN-T.*

Abstrak. Maraknya praktik judi *online* (judol) dan pinjaman *online* (pinjol) ilegal di kalangan pelajar merupakan permasalahan serius yang dapat menimbulkan dampak negatif, baik secara finansial maupun psikologis. Dalam konteks sosial, remaja dan pelajar merupakan kelompok paling rentan terhadap pengaruh negatif judi online dan pinjaman online. Menanggapi fenomena tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Universitas Trunojoyo Madura (UTM) tahun 2025 melaksanakan kegiatan sosialisasi di SMK Mulya Agung, Desa Sanggra Agung, pada 17 September 2025. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap bahaya praktik judol dan pinjol ilegal melalui metode interaktif yang meliputi penyampaian materi edukatif, diskusi, dan sesi tanya jawab. Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan serta sikap kritis siswa terhadap risiko yang ditimbulkan oleh aktivitas tersebut. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif melalui sosialisasi interaktif efektif dalam menumbuhkan kesadaran dan kewaspadaan pelajar, sehingga dapat berkontribusi pada upaya pencegahan penyebaran praktik judol dan pinjol ilegal di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar.

Kata Kunci: Judi Online, Pinjaman Online Ilegal, Sosialisasi, Pelajar, KKN-T.

LATAR BELAKANG

Zaman modern yang berkembang pesat ini, perkembangan teknologi informasi dan juga komunikasi yang pesat pada era digital saat ini membawa sebuah dampak signifikan terhadap perilaku masyarakat, terkhusus di generasi remaja dan anak muda.

Internet yang awalnya fungsinya sebagai sarana Pendidikan, hiburan dan komunikasi kini justru dijadikan untuk kegiatan yang bersifat negatif seperti halnya “Judi online (Judol) dan Pinjaman online (Pinjol)”. Judi online bagi remaja yang sudah kecanduan dapat memberikan dampak yang berbahaya dalam berbagai aspek,” ujar Shierlen, Rabu (23/8/2023).¹ Fenomena ini semakin marak di kalangan remaja terkhususnya pelajar, karena teknologi sekarang memudahkan akses lewat smartphone, promosi melalui media sosial dan juga tawaran sebuah keuntungan yang instan yang menggiurkan mereka.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital membawa kemudahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan hiburan. Namun, di sisi lain, kemajuan teknologi juga menimbulkan tantangan serius berupa munculnya fenomena penyalahgunaan internet untuk aktivitas ilegal, seperti judi online (judol) dan pinjaman online (pinjol) ilegal. Fenomena ini menjadi ancaman sosial baru yang mengancam generasi muda Indonesia, terutama pelajar dan mahasiswa, yang memiliki akses luas terhadap teknologi digital.²

Menurut data yang dirilis Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2024, lebih dari 1,5 juta situs judi online telah diblokir oleh pemerintah, tetapi jumlah situs baru terus bermunculan karena mudahnya pembuatan dan penyebaran platform perjudian berbasis daring.³ Maraknya judi online di Indonesia tidak terlepas dari pola hidup masyarakat yang semakin konsumtif dan keinginan memperoleh keuntungan secara instan tanpa kerja keras.⁴ Dalam penelitian Ines Tasya Jadidah dkk. disebutkan bahwa gaya hidup yang serba cepat dan orientasi terhadap hasil membuat masyarakat cenderung mencari jalan pintas melalui perjudian daring, yang pada akhirnya mengakibatkan kerugian ekonomi, ketegangan sosial, dan penurunan moralitas bangsa.⁵

Fenomena serupa juga terjadi pada pinjaman online ilegal (pinjol). Berdasarkan hasil penelitian Raden Ani Eko Wahyuni dan Bambang Eko Turisno, layanan pinjaman daring yang tidak terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sering kali menjerat masyarakat dengan bunga tinggi, ancaman kekerasan digital, hingga pelanggaran privasi

¹<https://kumparan.com/instiks17/dampak-negatif-perjudian-online-terhadap-remaja-indonesia-22XFepJLKBH>

² Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, dkk., “Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat,” *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2023, hlm. 20.

³ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, “Kominfo Blokir 1,5 Juta Situs Judi Online,” 2024, <https://kominfo.go.id>

⁴ Ines Tasya Jadidah, et al., *ibid.*, hlm. 21.

⁵ Ibid., hlm. 22

UPAYA MAHASIWA KULIAH KERJA NYATA TEMATIK DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA SMK AGUNG MULIA SEJAK DINI TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE DAN PINJAMAN ONLINE DI DESA SANGRA AGUNG, KECEAMATAN SOCAH, KABUPATEN BANGKALAN

data pribadi. Dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan oleh praktik pinjol ilegal sangat besar, terutama bagi generasi muda yang minim literasi keuangan.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tanpa disertai pemahaman hukum dan etika dapat menimbulkan kerusakan sosial yang luas.

Dalam konteks sosial, remaja dan pelajar merupakan kelompok paling rentan terhadap pengaruh negatif judi online dan pinjaman online. Menurut Kadek Tina Widhiatanti dan David Hizkia Tobing, remaja memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, namun belum memiliki kematangan psikologis yang cukup untuk memilah informasi di dunia maya.⁷ Kecanduan judi online dapat menyebabkan stres, gangguan akademik, dan keretakan hubungan sosial dalam keluarga maupun sekolah.⁸ Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena promosi situs-situs judi online kini banyak menargetkan anak muda melalui media sosial dan iklan game online yang dikemas secara menarik.

Dari segi hukum, praktik judi online diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang menegaskan bahwa setiap bentuk perjudian merupakan tindak pidana dengan ancaman hukuman penjara maksimal 10 tahun atau denda hingga Rp25 juta.⁹ Selain itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016, juga mengatur larangan distribusi dan akses konten bermuatan perjudian dengan ancaman pidana penjara hingga 6 tahun dan denda maksimal Rp1 miliar.¹⁰

Melihat realitas tersebut, dibutuhkan langkah strategis dalam upaya pencegahan dan edukasi masyarakat, khususnya generasi muda, agar lebih sadar terhadap bahaya aktivitas digital ilegal. Salah satu bentuk implementasi nyata dari upaya tersebut adalah kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura (UTM). Melalui program KKN-T tahun 2025, mahasiswa

⁶ □ Raden Ani Eko Wahyuni dan Bambang Eko Turisno, "Analisis Pinjaman Online Ilegal Ditinjau dari Perspektif Etika Bisnis," *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, Vol. 1, No. 2, 2019, hlm. 223-225.

⁷ Kadek Tina Widhiatanti dan David Hizkia Tobing, "Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dalam Perspektif Kriminologi," *Deviance: Jurnal Kriminologi*, Vol. 2, No. 1, 2024, hlm. 5.

⁸ Ibid., hlm. 7.

⁹ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303.

¹⁰ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.

melaksanakan sosialisasi bahaya judi online dan pinjaman online kepada siswa SMK Agung Mulya di Desa Sanggra Agung, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan, Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa sejak dini, menanamkan literasi digital dan keuangan yang sehat, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis terhadap tawaran digital yang bersifat menjerumuskan, seperti judi online dan pinjaman online ilegal. Program ini diharapkan dapat menjadi contoh model edukasi preventif berbasis masyarakat yang efektif dalam menghadapi tantangan sosial era digital.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model partisipatif edukatif, di mana mahasiswa KKN-T terlibat secara langsung dalam proses penyampaian pengetahuan dan pembentukan kesadaran hukum serta sosial di kalangan pelajar. Pendekatan ini dipilih karena dinilai efektif untuk memahami fenomena sosial yang terjadi di masyarakat dan untuk mengukur perubahan pengetahuan serta sikap peserta setelah kegiatan sosialisasi dilakukan.

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi hasil kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan observasi awal dan koordinasi bersama pihak sekolah, yaitu SMK Agung Mulya, serta perangkat Desa Sanggra Agung, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap bahaya judi online dan pinjaman online ilegal. Mahasiswa KKN-T juga melakukan pengumpulan data literatur dan informasi hukum yang relevan, termasuk ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selain itu, mahasiswa menyiapkan materi sosialisasi yang disusun dalam bentuk presentasi PowerPoint, video edukatif, serta lembar evaluasi berupa *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang Judol dan Pinjol secara harfiah.

**UPAYA MAHASIWA KULIAH KERJA NYATA TEMATIK
DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA SMK AGUNG
MULIA SEJAK DINI TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE DAN
PINJAMAN ONLINE DI DESA SANGGRA AGUNG, KECEAMATAN
SOCAH, KABUPATEN BANGKALAN**



GAMBAR 1. 1 DATANG KE SMK AGUNG MULIA MEMINTA IZN

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada 17 September 2025 di aula SMK Agung Mulya, Desa Sanggra Agung. Sosialisasi ini diikuti oleh siswa kelas X dan XI dengan metode edukasi interaktif.

Adapun langkah-langkah pelaksanaannya meliputi:

- a. Pemaparan materi edukatif mengenai bahaya judi online dan pinjaman online, baik dari aspek hukum, sosial, maupun ekonomi.
- b. Penyuluhan hukum dengan menjelaskan sanksi pidana sesuai Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE agar siswa memahami konsekuensi hukum dari perbuatan tersebut.
- c. Diskusi dan tanya jawab, di mana siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat serta pengalaman mereka terkait penggunaan internet dan media sosial.
- d. Pemutaran video edukasi singkat yang menampilkan dampak nyata dari kecanduan judi online dan jeratan pinjaman daring.
- e. Pelaksanaan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Metode sosialisasi interaktif ini bertujuan agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini

didampingi oleh guru bimbingan konseling dan perangkat desa, sehingga proses edukasi berjalan kondusif dan kontekstual dengan kondisi sosial masyarakat setempat.



GAMBAR 1. 2 PELAKSANAAN SOSIALISASI

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi kuantitatif dan evaluasi kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya judi online dan pinjaman online ilegal. Sementara itu, evaluasi kualitatif dilakukan dengan wawancara singkat kepada beberapa siswa dan guru pendamping untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap kegiatan sosialisasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai risiko hukum, dampak sosial, serta bahaya ekonomi dari praktik judi online dan pinjaman online. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi untuk mengajak teman sebayanya menjauhi aktivitas daring yang bersifat negatif.

Dengan demikian, metode pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis dan kemampuan berpikir reflektif pada siswa. Pendekatan partisipatif yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum dan moral sejak dini, khususnya di lingkungan sekolah menengah di wilayah pedesaan.

**UPAYA MAHASIWA KULIAH KERJA NYATA TEMATIK
DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA SMK AGUNG
MULIA SEJAK DINI TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE DAN
PINJAMAN ONLINE DI DESA SANGRA AGUNG, KECEAMATAN
SOCAH, KABUPATEN BANGKALAN**



GAMBAR 1. 3 EVALUASI DAN KUIS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian di laksanakan pada 16 September 2025, berlokasi di SMK Agung Muliya, kegiatan berjalan dengan lancar dan di ikuti oleh siswa dengan Antusias, sosialisasi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang efek bahaya dari judi *Online* dan pinjaman *Online* illegal, dengan ini dapat meningkatkan kesadaran dan juga mencegah agar tidak sampai terjerat oleh Judi *online* dan pinjaman *online*. Berikut merupakan hasil yang di capai dalam kegiatan pengabdian:

1. Pada awal sesi sosialisasi, tim pengabdian menggali seberapa dalam pengetahuan siswa tentang judi *online* dan penjaman *online* illegal dengan memberikan *pre-test* pertanyaan awal, jawaban dari beberapa mahasiswa merepresentasikan seberapa paham mereka tentang judol dan pinjol secara harfiah.
2. Selanjutnya pendalam materi tentang judol dan pinjol, yang dimana penjelasan tentang apa itu judi *online* adalah aktivitas taruhan atau permainan yang menggunakan uang melalui internet. Dengan akses mudah melalui smartphone dan komputer, judi *online* menjadi ancaman serius bagi siapa saja, dari kalangan usia, dan juga pinjaman *online* adalah layanan peminjaman uang yang dilakukan melalui

aplikasi atau situs internet, tanpa harus bertatapan dengan penyedia pinjaman (Bank/Lembaga keuangan).

3. Selanjutnya pemaparan tentang hukum yang berkaitan dengan judi *online* dan pinjaman *online* illegal, sebagai berikut :
 - a. Dalam hukum Indonesia, judi online dikategorikan sebagai tindak pidana yang serius. Berdasarkan Pasal 303 KUHP, setiap orang yang menyelenggarakan atau terlibat dalam perjudian dapat dipidana penjara paling lama 10 tahun atau denda hingga Rp25 juta. Bahkan, jika hanya ikut serta dalam permainan judi, pelaku tetap dapat diberat dengan Pasal 303 bis KUHP, dengan ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda maksimal Rp.10 Juta.
 - b. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) jo. UU Nomor 19 Tahun 2016. Pada Pasal 27 ayat (2) ditegaskan larangan penyebaran dan penggunaan konten bermuatan perjudian di dunia maya. Ancaman hukumannya cukup berat, yaitu pidana penjara pidana penjara hingga 6 tahun atau denda maksimal Rp.1 Miliar.
 - c. Pasal 32 ayat (1) UU ITE menjelaskan bahwa pinjol illegal yang melibatkan praktik-praktik tidak etis terkait informasi elektronik milik pinjaman dapat di kenakan pidana maksimal 8 tahun penjara atau denda maksimal 8 tahun penjara atau denda maksimal Rp. 2 Miliar.

Dari pemaparan hukum di atas menunjukkan bahwa Pemerintah Indonesia sangat serius dengan maraknya masalah Judol dan Pinjol ilegal baik pelaku maupun korban.

4. Pemateri juga menjelaskan tentang target remaja yang menjadi sasaran judol di antaranya remaja yang memiliki rasa penasaran tinggi akan judol, akses internet tanpa pengawasan, dan juga kurangnya edukasi tentang Judi *online*, hal ini membuat kalangan remaja terjerat judol. Selain itu menjelaskan tentang jenis-jenis pinjol di antaranya pinjaman *online* legal yaitu layanan pinjaman IonlineI yang di awasi oleh OJK (otoritas jasa keuangan) dan illegal yaitu layanan pinjaman *online* yang tidak terdaftar / di awasi oleh OJK (otoritas jasa Keuangan).
5. Penjelasan dampak sosial dan psikologis dari Judi *online* yaitu stress, kehilangan fokus pada pekerjaan, dan juga persaan bersalah akibat kerugian dan juga dampak psikologis dari Pinjaman *online* illegal yaitu stress yang berlebihan yang di akibatkan kondisi ekonomi yang hancur serta di kejar-kejar oleh rentenir. Dampak dari Pinjol

UPAYA MAHASIWA KULIAH KERJA NYATA TEMATIK DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA SMK AGUNG MULIA SEJAK DINI TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE DAN PINJAMAN ONLINE DI DESA SANGRA AGUNG, KECEAMATAN SOCAH, KABUPATEN BANGKALAN

dan Judol penting untuk di berikan agar mereka mengerti bahwa Judol dan Pinjol sangat menghancurkan baik dari segi ekonomi, social, maupun psikologis.

6. Selanjutnya Solusi agar tidak terjerat pinjol antara lain jujur kepada orang tua, tidak melakukan pinjaman uang lagi untuk menutupi hutang namun fokus dengan cara yang lebih baik seperti bekerja, lalu hubungi OJK untuk petunjuk agar keluar dari jeratan Pinjol ilegal. Serta Solusi agar tidak terjerat Judol anatara lain meningkatkan kesadaran tentang bahaya pinjol dengan memperbanyak literasi tentang bahaya judol, Batasi penggunaan gadget pada anak dan remaja, melaporkan situs judi *online* ke pihak berwajib agar segera di blokir, serta cari bantuan professional jika sudah kecanduan.
7. Lalu pada sesi akhir di adakan sesi wawancara singkat kepada beberapa siswa dan guru pendamping untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap kegiatan sosialisasi. lalu di lanjut dengan pemberian *post-tes* untuk mengetahui seberapa paham siswa tentang materi yang telah di berikan dengan ini hasilnya di bandingkan dengan *pre-tes* yang dimana menunjukkan peningkatan, siswa lebih bisa menjawab pertanyaan *post-test* dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa mereka paham tentang apa itu Judol dan Pinjol, hukum yang berlaku di Indonesia tentang Judol dan Pinjol, dan dampak buruk dari Judol dan Pinjol, dan juga solusi agar tidak terjerat Judol dan Pinjol, serta pemasangan poster tentang bahaya Judol dan Pinjol di mading sekolah sehingga siswa semakin bijak dalam menyikapi Judol dan Pinjol.



GAMBAR 1. 4 FOTO BERSAMA DI PENGHJUNG ACARA

KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan masyarakat baik dalam komunikasi, ekonomi, pendidikan, sosial, maupun lingkungan. Disisi lain perkembangan teknologi memiliki dampak negatif seperti perjudian *online* dan pinjaman *online* illegal. Meningkatnya kejadian yang disebabkan oleh judol dan pinjol ilegal menjadi dasar pentingnya memberi pemahaman mengenai risiko judol dan pinjol, khususnya kepada siswa yang pada tahap ini memiliki banyak akses tetapi juga mudah terpengaruh oleh efek buruk teknologi. Kegiatan sosialisasi mengenai bahaya judi online dan pinjaman online di SMK Agung Muliya berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mendukung proses internalisasi melalui penyampaian informasi yang tepat dan relevan serta membangun kesadaran kritis sehingga peserta dapat menghindari dampak buruk dari judi *online* dan pinjaman *online* illegal. Sosialisasi ini telah memperluas pemahaman peserta mengenai pengelolaan keuangan yang cerdas dan investasi sejak usia muda.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, A. (2021). Analisis Pengetahuan Pinjaman OnlinePada Masyarakat Surakarta. JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia), 11(2), 108–114.[http://dx.doi.org/10.21927/jesi.2021.11\(2\).108-114](http://dx.doi.org/10.21927/jesi.2021.11(2).108-114)
- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi OnlineDi Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya, 1(1), 13–22.<https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27>
- Arvante, J. Z. Y. (2022). Dampak Permasalahan Pinjaman Onlinedan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pinjaman Online. Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal, 2(1), 73–87.<https://orcid.org/0000-0001-5272-1211>
<https://kumparan.com/instiks17/dampak-negatif-perjudian-online-terhadap-remaja-indonesia-22XFepJLKBH>
- Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, dkk., “Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat,” *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2023.

**UPAYA MAHASIWA KULIAH KERJA NYATA TEMATIK
DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SISWA SMK AGUNG
MULIA SEJAK DINI TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE DAN
PINJAMAN ONLINE DI DESA SANGRA AGUNG, KECEAMATAN
SOCAH, KABUPATEN BANGKALAN**

Kadek Tina Widhiatanti dan David Hizkia Tobing, “Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dalam Perspektif Kriminologi,” *Deviance: Jurnal Kriminologi*, Vol. 2, No. 1, 2024.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, “Kominfo Blokir 1,5 Juta Situs Judi Online,” 2024, <https://kominfo.go.id>.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303.

Noviandari, A. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Nasabah Dalam Pinjaman OnlineDengan Fidusia. Universitas Islam Kalimantan MAB.<https://eprints.uniska-bjm.ac.id/3041/>

Raden Ani Eko Wahyuni dan Bambang Eko Turisno, “Analisis Pinjaman Online Ilegal Ditinjau dari Perspektif Etika Bisnis,” *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, Vol. 1, No. 2, 2019.

Rozikin, A. Z., & Sartika, N. Y. (2024). The Influence of Intensity of Social Media Use on the Consumption Behavior of Senior High School 3 Palangka Raya. Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 9(2), 147–153.<https://doi.org/10.33084/neraca.v9i2.5814>

Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi OnlineTerhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam, 6(2), 139–156.<https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>

Sartika, N. Y., & Sugiharsono, S. (2020). Self-Efficacy and Intensity of the Use of Social Media on Consumption Behavior: Case Study in the Economics Faculty of Yogyakarta State University. Jurnal Economia, 16(1), 71–85.<https://pdfs.semanticscholar.org/5438/c57b813070a0750d41cbe30a028819cffcff.pdf>

Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINEDIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial, 2(6), 97–102.<https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i6.1135>

Suharini, S., & Hastasari, R. (2020). Peran otoritas jasa keuangan terhadap fintech ilegal di indonesia sebagai upaya perlindungan pada konsumen. Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, 5(3), Z25–38.<http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1162>

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.