

Pengabdian Berbasis Komunitas sebagai Upaya Pencegahan Judi Online pada Remaja melalui Penguatan Etika pergaulan

Afit Datul Musafa'ah,^{*1} Linda Wati,¹ Muttaqin,¹ Yasirul Amri,¹ Putri Nur Dewi,² Indah Agustina,³ Ahmad Khusairi,¹

¹Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Yasni Bungo, Jambi, Indonesia

²Prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Yasni Bungo, Jambi, Indonesia

³Prodi Ekonomi Syariah, Universitas Islam Yani Bungo, Jambi, Indonesia

*Penulis korespondensi : Afit Datul Musafa'ah

E-mail: afidatul820@gmail.com

Diterima: 24 April 2026 | Direvisi: 30 April 2026 | Disetujui: 10 Mei 2026 | © Penulis 2026

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan menganalisis efektivitas pengabdian berbasis komunitas sebagai upaya pencegahan judi online pada remaja melalui penguatan etika pergaulan. Pengabdian menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* yang menempatkan remaja sebagai subjek aktif dalam identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan edukasi, serta refleksi perubahan sosial di lingkungan pergaulan mereka. Subjek kegiatan terdiri atas 25 remaja desa yang aktif dalam kelompok sebaya dan berpotensi terpapar praktik judi daring. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, serta evaluasi pretest dan posttest untuk melihat perubahan pengetahuan, sikap, dan kontrol sosial antarteman. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa intervensi partisipatif mampu meningkatkan pemahaman remaja mengenai dampak psikologis, sosial, dan ekonomi dari judi online serta menggeser pandangan mereka dari menganggap judi sebagai hiburan menjadi perilaku berisiko. Temuan lain memperlihatkan munculnya mekanisme saling mengingatkan di antara peserta, sehingga kelompok sebaya yang semula berpotensi menjadi medium normalisasi dapat berubah menjadi ruang proteksi sosial. Secara teoretis, hasil ini menegaskan bahwa perilaku remaja sangat dipengaruhi oleh norma kelompok dan kualitas etika pergaulan yang berkembang dalam komunitas. Dengan demikian, pengabdian berbasis komunitas berbasis PAR berkontribusi sebagai model pencegahan yang kontekstual, partisipatif, dan berkelanjutan untuk menekan pengaruh lingkungan pergaulan terhadap perilaku judi online pada remaja serta memperkuat ketahanan sosial komunitas dalam menghadapi paparan digital kontemporer kini.

Kata kunci: Judi Online, Remaja, Pengabdian Berbasis Komunitas, Etika Pergaulan.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of community-based service as an effort to prevent online gambling in adolescents through strengthening social ethics. The study uses a Participatory Action Research approach that places adolescents as active subjects in problem identification, action planning, educational implementation, and reflection on social changes in their social environment. The subjects of the activity consist of 25 village adolescents who are active in peer groups and potentially exposed to online gambling practices. Data were collected through participatory observation, interviews, documentation, and pretest and posttest evaluations to see changes in knowledge, attitudes, and social control among peers. The results of the study showed that participatory interventions were able to increase adolescents' understanding of the psychological, social, and economic impacts of online gambling and shift their views from considering gambling as entertainment to risky behaviors. Other findings show the emergence of a mechanism of mutual reminder among participants, so that peer groups that originally had the potential to be a medium of normalization can turn into a space of social protection. Theoretically, these results confirm that adolescent behavior is strongly influenced by group norms and the quality of social ethics that develop in the community. Thus, PAR-based community-based service contributes as a contextual, participatory, and sustainable prevention model to suppress the influence of the social environment on online gambling behavior in adolescents and strengthen the social resilience of the community in the face of today's contemporary digital exposure.

Keywords: Online Gambling, Youth, Community-Based Service, Social Ethics.



PENDAHULUAN

Di Indonesia, judi online pada remaja kian mengkhawatirkan; PPATK pada 2024 mencatat sekitar 440.000 pemain berusia 10–20 tahun dan 80.000 anak berusia di bawah 10 tahun telah terpapar. Data lain menunjukkan 197.054 anak terlibat judi online dengan nilai transaksi mencapai Rp293,4 miliar, menandakan ruang digital telah menjadi kanal risiko yang serius bagi generasi muda (King, Russell, & Hing, 2020). Transformasi digital melalui gawai, media sosial, dan platform daring memang membuka peluang edukatif, tetapi sekaligus memperluas akses remaja terhadap perjudian yang sulit diawasi keluarga maupun sekolah serta kerap hadir melalui iklan, tautan, dan percakapan sebaya di ruang privat mereka hampir setiap hari. Karena itu, pencegahan perlu menekankan literasi digital, kesadaran risiko, dan penguatan lingkungan sosial yang sehat agar remaja mampu bersikap kritis, bertanggung jawab, dan terlindungi dari normalisasi judi online.

Dalam berbagai kegiatan pengabdian sebelumnya, persoalan judi online pada remaja tidak lagi dipahami semata sebagai masalah pilihan individual, tetapi sebagai hasil interaksi dalam lingkungan sosial yang membentuk kebiasaan, sikap, dan keputusan mereka (Hing et al., 2024). Pengabdian yang menyoroti kelompok sebaya menunjukkan bahwa observasi terhadap teman, imitasi perilaku, penguatan sosial, serta dorongan untuk diterima dalam pergaulan sering menjadi pintu masuk normalisasi praktik perjudian di kalangan remaja. Namun, pengalaman pengabdian juga memperlihatkan bahwa kelompok sebaya dapat diarahkan menjadi kekuatan protektif ketika dibangun norma bersama yang menolak judi online, mendorong saling mengingatkan, dan memperkuat etika pergaulan yang sehat (Angelini et al., 2024). Oleh karena itu, tongkrongan remaja perlu diposisikan sebagai arena strategis dalam pengabdian, karena kualitas interaksi dan komunikasi di dalamnya sangat menentukan keberhasilan pencegahan secara partisipatif dan berkelanjutan di tengah tantangan kehidupan digital yang kian kompleks dan sulit diawasi.

Literatur pencegahan menunjukkan bahwa program edukasi berbasis sekolah dan komunitas pada umumnya efektif meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan persepsi risiko remaja terhadap perjudian daring, terutama ketika materi disampaikan secara interaktif, dialogis, dan reflektif. Akan tetapi, sebagian besar intervensi yang telah dikembangkan masih berpusat pada koreksi aspek kognitif, sedangkan tekanan teman sebaya, jejaring pertemanan, dan norma kelompok belum diintegrasikan secara memadai ke dalam desain program (Talebi & Bazrafshan, 2025). Sejumlah studi mulai memperlihatkan bahwa pendekatan peer led dan intervensi berbasis jaringan sosial lebih mampu mendorong percakapan antarteman, memperluas jangkauan edukasi, dan menumbuhkan kesadaran kolektif terhadap bahaya judi online. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas pencegahan akan lebih kuat apabila pendidikan tidak berhenti pada transfer informasi, tetapi juga menyentuh struktur relasi sosial, mekanisme kontrol, dan dinamika pergaulan remaja secara lebih kontekstual dan berkelanjutan di tingkat komunitas lokal mereka sendiri.

Dalam konteks Indonesia, kajian terbaru menegaskan bahwa judi online pada remaja tumbuh dalam lingkungan sosial yang bersifat hibrida, yakni melalui interaksi tatap muka sekaligus percakapan digital di WhatsApp, Telegram, TikTok, dan kanal daring lain yang mempercepat normalisasi perilaku berjudi (Montiel et al., 2021). Pada saat yang sama, berbagai kegiatan pengabdian dan edukasi di tingkat komunitas menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif lebih mudah diterima remaja karena memberi ruang bagi diskusi pengalaman, refleksi kritis, dan pembentukan kesadaran Bersama. Naskah ini selaras dengan kecenderungan tersebut melalui rancangan pengabdian berbasis komunitas yang memadukan penyuluhan interaktif, diskusi kelompok terarah, simulasi kasus, dan evaluasi pretest serta posttest untuk mendorong perubahan pandangan peserta. Dengan demikian, state of the art terkini mengarah pada pentingnya penguatan etika pergaulan sebagai basis strategis pencegahan judi online pada remaja dalam kerangka pengabdian yang partisipatif, kontekstual, terukur, dan berkelanjutan.

Meskipun literatur telah menjelaskan dampak psikologis, sosial, dan perilaku dari judi online pada remaja, masih terdapat celah penting pada irisan antara perilaku berjudi, lingkungan pergaulan sebagai determinan sosial utama, dan evaluasi efektivitas intervensi edukatif yang terukur (Manullang et al., 2024). Sebagian pengabdian masih berhenti pada deskripsi faktor penyebab atau pola perilaku, sedangkan studi intervensi umumnya lebih menilai peningkatan pengetahuan daripada perubahan

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

norma kelompok, kontrol sosial antarteman, dan pergeseran etika pergaulan setelah program dilaksanakan. Dalam konteks Indonesia, keterbatasan tersebut semakin nyata karena riset yang secara khusus menguji model pengabdian partisipatif berbasis komunitas dengan indikator pretest, posttest, wawancara, dan observasi perubahan dinamika sebaya masih relatif terbatas (Rukminiarti, Safitra, & Ledyawati, 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan kajian yang menelaah secara lebih mendalam bagaimana penguatan etika pergaulan dapat berfungsi sebagai mekanisme sosial preventif untuk menekan normalisasi judi online dan memperkuat daya tahan remaja.

Kebaruan kajian ini terletak pada pengembangan model pengabdian berbasis komunitas yang tidak menempatkan remaja semata sebagai objek sosialisasi, melainkan sebagai aktor kolektif yang dilibatkan untuk membangun norma anti judi di dalam lingkungan pergaulan mereka sendiri (Parrado-González, et al., 2023). Berbeda dari pendekatan edukasi yang dominan berorientasi kognitif, naskah ini mengintegrasikan penyuluhan interaktif, diskusi kelompok terarah, simulasi kasus, dan penguatan kontrol teman sebaya ke dalam kerangka penguatan etika pergaulan sebagai inti intervensi (Martín-Pérez et al., 2025). Kebaruan lain tampak pada cara pengukuran dampak program yang tidak hanya menilai kenaikan pengetahuan melalui pretest dan posttest, tetapi juga membaca perubahan sikap, transformasi norma kelompok, serta munculnya mekanisme pengawasan sosial antarremaja melalui wawancara dan observasi lapangan. Dengan desain demikian, kajian ini menawarkan perspektif baru bahwa pencegahan judi online menjadi lebih efektif ketika komunitas remaja ditransformasikan dari sumber paparan menjadi ruang proteksi sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah pengabdian ini difokuskan pada bagaimana pengabdian berbasis komunitas melalui penguatan etika pergaulan dapat mencegah judi online pada remaja. Tujuan pengabdian ini ialah mendeskripsikan pelaksanaan program, menganalisis peran etika pergaulan dalam membentuk perilaku remaja, serta mengidentifikasi perubahan pengetahuan, sikap, dan kontrol sosial antarteman setelah intervensi. Dengan demikian, fokus pengabdian tidak hanya pada peningkatan wawasan tentang bahaya judi online, tetapi juga pada pembentukan norma pergaulan yang sehat, budaya saling mengingatkan, dan penguatan ketahanan sosial remaja agar lebih mampu menghadapi pengaruh negatif lingkungan digital dan pergaulan sebaya secara lebih bijak, kritis, bertanggung jawab, dan berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENGABDIAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) karena selaras dengan karakter pengabdian berbasis komunitas yang menempatkan remaja, tokoh masyarakat, dan fasilitator sebagai subjek kolektif yang mengidentifikasi masalah judi online dalam lingkungan pergaulan mereka (Davis et al., 2025; Khoiriyah et al., 2023). Kegiatan dilaksanakan pada komunitas remaja desa dengan melibatkan partisipan yang aktif dalam kelompok sebaya dan berpotensi terpapar praktik perjudian daring. Tahap awal PAR difokuskan pada pemetaan persoalan melalui observasi partisipatif, wawancara awal, dan diskusi kelompok untuk membaca bentuk paparan, pola interaksi, serta norma pergaulan yang mendorong atau menahan keterlibatan remaja dalam judi online (Savolainen et al., 2021). Temuan tahap diagnosis kemudian digunakan secara kolaboratif untuk menyusun rancangan tindakan berupa penyuluhan interaktif, diskusi terarah, simulasi kasus, dan penguatan etika pergaulan sebagai strategi pencegahan yang sesuai dengan kebutuhan, pengalaman, dan dinamika sosial komunitas remaja setempat secara lebih kontekstual bagi kehidupan mereka sendiri.

Pada tahap tindakan, program PAR diimplementasikan melalui penyuluhan interaktif, diskusi kelompok terarah, simulasi penolakan ajakan berjudi, serta perumusan komitmen bersama untuk membangun etika pergaulan yang sehat dan kontrol sosial antarteman. Seluruh proses dilakukan secara siklikal melalui tahapan tindakan, observasi, dan refleksi agar setiap perubahan pengetahuan, sikap, dan dinamika kelompok dapat dievaluasi serta disempurnakan pada sesi berikutnya (Tani et al., 2021). Data pengabdian dikumpulkan melalui pretest dan posttest, wawancara semi terstruktur, observasi partisipatif, serta dokumentasi kegiatan untuk menilai efektivitas intervensi dalam menekan pengaruh lingkungan pergaulan terhadap kecenderungan judi online (Vandendriessche, Deforche, Dhondt,

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Altenburg, & Verloigne, 2023). Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah tindakan, kemudian memaknai temuan bersama peserta sebagai dasar penguatan program pencegahan yang adaptif, edukatif, dan berkelanjutan; hasil refleksi kolektif juga digunakan untuk merumuskan rekomendasi tindak lanjut bagi keluarga, komunitas, dan lembaga lokal secara lebih sinergis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian berbasis komunitas ini diawali melalui diagnosis partisipatif yang menempatkan remaja sebagai subjek utama dalam memetakan persoalan judi online di lingkungan pergaulan mereka. Melalui diskusi awal, observasi partisipatif, dan percakapan reflektif, peserta mengungkapkan bahwa paparan judi daring tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan tumbuh dari interaksi tongkrongan, percakapan media sosial, dan rasa ingin tahu terhadap praktik yang dianggap lumrah di kalangan sebaya (Tse, Siu, Tsang, & Jensen, 2024). Temuan awal ini menegaskan bahwa judi online pada remaja berkaitan erat dengan struktur relasi sosial yang memengaruhi pilihan individu. Dalam perspektif Paradigma Fakta Sosial Durkheim, norma kelompok bekerja sebagai kekuatan eksternal yang membentuk tindakan anggota. Karena itu, intervensi PAR sejak awal diarahkan bukan hanya untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga untuk membaca ulang etika pergaulan yang berkembang dalam komunitas remaja agar perubahan memiliki dasar sosial yang kuat dan berkelanjutan.

Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pengabdian tidak langsung memberikan materi, tetapi terlebih dahulu melakukan diagnosis partisipatif bersama 25 remaja desa yang aktif dalam kelompok sebaya dan berpotensi terpapar judi online. Berdasarkan observasi partisipatif, wawancara awal, dan diskusi kelompok, teridentifikasi bahwa paparan judi muncul melalui tongkrongan, percakapan media sosial, rasa ingin tahu, serta anggapan bahwa judi daring hanyalah hiburan ringan. Temuan awal ini menjadi bukti bahwa perencanaan program disusun dari kebutuhan nyata peserta, bukan dari asumsi fasilitator. Atas dasar itu, agenda tindakan dirancang secara kolaboratif dalam bentuk penyuluhan interaktif, diskusi kelompok terarah, simulasi penolakan ajakan berjudi, dan perumusan komitmen etika pergaulan sehat. Pola ini sejalan dengan pendekatan Participatory Action Research yang menempatkan remaja sebagai subjek aktif sejak awal proses pengabdian komunitas yang direncanakan.

Keterlibatan remaja dalam memilih tema, contoh kasus, dan bentuk komunikasi merupakan bukti bahwa tahap perencanaan berfungsi sebagai ruang belajar bersama, bukan sekadar penyusunan teknis kegiatan (Vella-Brodrick et al., 2023). Dalam naskah dijelaskan bahwa pilihan metode dibuat agar materi tidak terasa menggurui, melainkan dekat dengan pengalaman konkret peserta sehari-hari. Bukti lainnya tampak pada rancangan program yang memadukan penyuluhan, diskusi terarah, simulasi kasus, pretest, posttest, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi untuk membaca perubahan pengetahuan, sikap, serta kontrol sosial antarteman. Bahkan, dokumentasi pra-kegiatan sosialisasi pada artikel menegaskan bahwa perencanaan telah disiapkan sebagai fondasi tindakan yang sistematis dan berkelanjutan. Dengan demikian, tahap ini berhasil membentuk rasa memiliki, keberanian moral, dan landasan sosial agar lingkungan pergaulan bergeser dari ruang paparan menuju ruang proteksi kolektif bagi remaja di komunitas setempat.

Pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, program pengabdian dijalankan melalui penyuluhan interaktif, diskusi kelompok terarah, simulasi penolakan ajakan berjudi, dan perumusan komitmen bersama untuk membangun etika pergaulan sehat di kalangan remaja. Kegiatan ini dilaksanakan kepada 25 remaja desa yang aktif dalam kelompok sebaya dan dipandang berpotensi terpapar praktik judi online. Dalam sesi penyuluhan, peserta tidak hanya menerima materi tentang bahaya judi online, tetapi juga diajak membahas pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Mereka mendiskusikan bentuk ajakan, saluran digital yang sering digunakan, serta dampak perjudian terhadap

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

kondisi psikologis, ekonomi, dan relasi sosial. Artikel menegaskan bahwa model pembelajaran dialogis lebih efektif diterima remaja dibandingkan ceramah satu arah, sehingga pelaksanaan tindakan dirancang partisipatif, dekat dengan pengalaman peserta, dan mendorong keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung secara konsisten dalam program.

Pelaksanaan tindakan juga diarahkan untuk membaca lebih mendalam bagaimana lingkungan pergaulan mendorong keterlibatan awal remaja pada judi online. Melalui diskusi kelompok terarah, peserta mengungkapkan bahwa ajakan teman, cerita kemenangan, candaan yang menormalisasi taruhan, dan kebiasaan berbagi tautan digital menjadi saluran utama yang membuat perjudian tampak biasa (Angelini et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa tindakan pengabdian tidak berhenti pada penyampaian informasi, melainkan menempatkan pengalaman riil peserta sebagai bahan analisis bersama. Simulasi kasus kemudian digunakan untuk melatih keterampilan menolak ajakan berjudi tanpa merasa terasing dari kelompok pertemanan. Di dalam artikel dijelaskan bahwa langkah ini penting karena remaja sering mengikuti norma tidak tertulis dalam kelompok agar tidak dianggap berbeda atau kurang kompak. Karena itu, tindakan dirancang untuk memperkuat keberanian moral, kemampuan berkata tidak, dan solidaritas sehat dalam pergaulan sehari-hari mereka.

Bukti keberhasilan pelaksanaan tindakan tampak pada perubahan pemahaman peserta setelah intervensi dilaksanakan secara partisipatif. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, artikel menunjukkan adanya pergeseran dari pengetahuan yang semula parsial menuju pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kecanduan, kerugian finansial, gangguan hubungan sosial, dan risiko penurunan kontrol diri akibat judi online (Donati et al., 2022). Temuan ini penting karena pada tahap diagnosis awal masih ditemukan anggapan bahwa judi online hanyalah hiburan ringan yang tidak membawa konsekuensi serius. Selain itu, wawancara reflektif setelah tindakan memperlihatkan bahwa sebagian peserta mulai merasakan ketidaknyamanan moral ketika judi online dibicarakan sebagai hiburan kelompok. Hal tersebut menjadi bukti bahwa tindakan pengabdian tidak hanya menghasilkan perubahan kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan normatif. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan berhasil menggeser persepsi peserta secara nyata dalam hidup sosial mereka sendiri.

Pelaksanaan tindakan semakin kuat karena program tidak berhenti pada edukasi sesaat, tetapi dijalankan secara siklikal melalui tindakan, observasi, dan refleksi bersama. Artikel menjelaskan bahwa setelah beberapa sesi berlangsung, sebagian peserta mulai berperan sebagai pengingat bagi teman lain ketika percakapan mengarah pada promosi aplikasi taruhan, candaan tentang kemenangan, atau ajakan mencoba judi daring. Munculnya kontrol sosial antarteman ini menjadi bukti penting bahwa kelompok sebaya yang semula berpotensi menjadi medium normalisasi dapat dialihkan menjadi ruang proteksi sosial. Bukti lain tampak dari pengakuan peserta bahwa pengaruh tongkrongan tidak hanya berlangsung secara luring, tetapi juga berlanjut melalui WhatsApp, TikTok, dan Telegram. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan pengabdian menyentuh ruang sosial digital sekaligus ruang tatap muka remaja (Abrori, Ramadhan, & Sugianto, 2025). Karena itu, pelaksanaan tindakan diarahkan membangun norma penolakan judi yang konsisten dan berkelanjutan.

Hasil tindakan

Pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa model pembelajaran dialogis lebih efektif diterima remaja dibandingkan ceramah satu arah. Dalam sesi penyuluhan interaktif, peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai risiko judi online, tetapi juga membandingkan pengalaman pribadi, membahas bentuk ajakan yang mereka temui, dan menilai dampak perilaku tersebut terhadap relasi sosial, ekonomi, serta kondisi psikologis (Bush-Evans et al., 2024). Dinamika ini memperlihatkan bahwa pengetahuan menjadi lebih bermakna ketika diproduksi melalui proses dialog dan refleksi bersama, bukan hanya disampaikan sebagai informasi satu arah. Temuan tersebut sejalan dengan orientasi pengabdian berbasis komunitas yang menekankan keterhubungan antara edukasi, pengalaman hidup, dan perubahan sosial mikro. Secara teoretis, hasil ini mendukung pandangan bahwa perilaku remaja tidak cukup dijelaskan melalui pilihan individual, melainkan harus dipahami melalui interaksi sosial yang menormalisasi atau menolak tindakan tertentu dalam kelompok sebaya dan ruang digital mereka secara kritis bersama.

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Hasil observasi selama diskusi kelompok terarah memperlihatkan bahwa faktor lingkungan pergaulan memegang peran dominan dalam mendorong keterlibatan awal remaja pada judi online. Ajakan teman, cerita kemenangan, candaan yang menormalisasi taruhan, dan kebiasaan berbagi tautan digital menjadi saluran utama yang membuat praktik berjudi tampak biasa. Dalam konteks ini, teori pengaruh teman sebaya menunjukkan bahwa kebutuhan akan penerimaan sosial sering kali lebih menentukan dibandingkan pertimbangan rasional mengenai risiko (Laursen & Veenstra, 2021). Temuan lapangan juga memperlihatkan bahwa remaja cenderung mengikuti norma tidak tertulis dalam kelompok agar tidak dianggap berbeda atau kurang kompak. Oleh sebab itu, pembahasan mengenai judi online tidak dapat dilepaskan dari struktur etika pergaulan yang mengatur siapa yang diterima, bagaimana solidaritas dibangun, dan perilaku apa yang dianggap wajar dalam komunitas remaja, baik pada interaksi luring maupun digital yang berlangsung terus-menerus dalam keseharian sosial mereka.

Setelah intervensi dijalankan, terjadi peningkatan pemahaman peserta mengenai bahaya judi online pada dimensi psikologis, sosial, dan ekonomi. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, peserta menunjukkan perubahan dari pengetahuan yang semula parsial menuju pemahaman yang lebih komprehensif tentang kecanduan, kerugian finansial, gangguan hubungan sosial, dan risiko penurunan kontrol diri. Perubahan ini penting karena salah satu akar masalah yang ditemukan pada tahap diagnosis ialah anggapan bahwa judi online hanyalah hiburan ringan yang tidak memiliki konsekuensi serius. Melalui proses edukasi yang partisipatif, persepsi tersebut mulai bergeser secara nyata (Holil, 2025). Dalam kerangka teori pembelajaran sosial, perubahan kognitif tersebut menjadi fondasi awal bagi perubahan perilaku karena individu memerlukan redefinisi makna sebelum mampu menilai ulang praktik yang sebelumnya dianggap biasa dalam pergaulan, lalu menghubungkannya dengan ancaman nyata terhadap masa depan dan kesejahteraan dirinya secara kritis dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1 Kegiatan Sosialisasi Materi Tentang Bahaya Judi Online pada Remaja

Perubahan yang muncul tidak berhenti pada aspek kognitif, tetapi juga menjangkau ranah afektif dan normatif. Wawancara reflektif setelah tindakan menunjukkan bahwa sebagian peserta mulai merasakan ketidaknyamanan moral ketika judi online dibicarakan sebagai hiburan kelompok, karena mereka telah memahami konsekuensinya terhadap diri sendiri, keluarga, dan masa depan. Pergeseran ini menunjukkan bahwa edukasi partisipatif berhasil menyentuh kesadaran batin peserta, bukan hanya menambahkan informasi baru. Dalam perspektif pendidikan sosial, perubahan afektif menjadi

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

indikator penting karena norma pergaulan tidak dibentuk semata oleh pengetahuan, tetapi juga oleh perasaan setuju atau menolak terhadap perilaku tertentu (Prasetyo, Winata, Andriyansyah, & Akbar, 2026). Dengan demikian, penguatan etika pergaulan dalam program ini bekerja melalui internalisasi nilai yang mendorong remaja menilai ulang praktik berjudi sebagai tindakan yang bertentangan dengan relasi sosial yang sehat, bertanggung jawab, saling menjaga, dan bermartabat di dalam pergaulan komunitas mereka sehari-hari sendiri.

Salah satu temuan paling penting dari pengabdian ini ialah munculnya transformasi dinamika kelompok sebaya setelah proses tindakan dan refleksi dijalankan secara berulang. Beberapa peserta mulai mengambil peran sebagai pengingat bagi teman lain ketika percakapan mengarah pada promosi aplikasi taruhan, candaan tentang kemenangan, atau ajakan mencoba judi daring. Kemunculan kontrol teman ini menunjukkan bahwa kelompok yang sebelumnya berpotensi menjadi medium normalisasi justru dapat dialihkan menjadi mekanisme proteksi sosial. Dalam kerangka Teori Fungsional Struktural, perubahan tersebut menandakan pemulihan fungsi kontrol sosial pada kelompok sebaya, yakni dari agen reproduksi perilaku menyimpang menjadi agen pemelihara keteraturan sosial. Hasil ini memperkuat argumen bahwa penguatan etika pergaulan tidak hanya bertumpu pada individu, tetapi pada pembentukan norma bersama yang memungkinkan anggota komunitas saling mengawasi, mengingatkan, melindungi, dan menjaga keberlanjutan perubahan perilaku dalam ruang pergaulan mereka sehari-hari sendiri.



Gambar 2 Diskusi Partisipatif dan Penguatan Etika Pergaulan dalam Kelompok Remaja

Temuan lain yang menonjol adalah pengakuan peserta bahwa lingkungan digital memperkuat pengaruh tongkrongan dalam membentuk perilaku berjudi. Percakapan luring sering berlanjut ke grup WhatsApp, berbagi konten di TikTok, atau tautan yang beredar melalui Telegram, sehingga tekanan sosial tidak berhenti ketika remaja meninggalkan ruang fisik pertemanan (Hing et al., 2024). Kondisi ini memperlihatkan bahwa etika pergaulan remaja pada era digital bersifat hibrida karena norma kelompok dibentuk melalui interaksi tatap muka sekaligus komunikasi daring yang berlangsung terus-menerus. Oleh karena itu, program pencegahan yang hanya menyasar ruang kelas atau ceramah formal cenderung kurang memadai apabila tidak menyentuh logika relasi digital yang menjadi habitat sosial remaja sehari-hari. Hasil pengabdian ini menegaskan bahwa pengabdian berbasis komunitas perlu

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

masuk ke dalam ruang interaksi nyata sekaligus virtual agar perubahan norma dapat bertahan secara lebih konsisten dan meluas ke berbagai konteks baru.

Keefektifan pendekatan PAR dalam pengabdian ini tampak pada siklus tindakan dan refleksi yang memungkinkan program disesuaikan secara terus-menerus dengan respons peserta. Pada sesi awal, beberapa remaja masih menunjukkan resistensi dan menganggap materi pencegahan terlalu normatif, tetapi setelah fasilitator memberi ruang lebih luas bagi cerita pengalaman, simulasi kasus, dan perumusan solusi bersama, keterlibatan peserta meningkat secara nyata. Perubahan ini menunjukkan bahwa keberhasilan intervensi tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh metode yang mengakui suara peserta sebagai sumber pengetahuan (Ortiz et al., 2021). Dalam tradisi PAR, refleksi bersama menjadi inti transformasi sosial karena dari sanalah peserta belajar membaca realitas, menilai ulang norma pergaulan, dan mengembangkan tindakan baru yang lebih sehat. Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan partisipatif selaras dengan tujuan pengabdian berbasis komunitas untuk mencegah judi online melalui penguatan etika pergaulan secara aktif dan reflektif.

Dari sisi implementasi, hasil kegiatan memperlihatkan bahwa penyuluhan interaktif menjadi pintu masuk untuk membangun bahasa bersama tentang bahaya judi online, sedangkan diskusi kelompok terarah berfungsi memperdalam pemahaman terhadap bentuk tekanan sosial yang dialami peserta (Sugiharto et al., 2024). Simulasi kasus membantu remaja melatih keterampilan menolak ajakan berjudi tanpa merasa terasing dari kelompok, sementara refleksi bersama mendorong lahirnya komitmen moral yang lebih operasional dalam pergaulan sehari-hari. Kombinasi strategi tersebut menghasilkan proses edukasi yang tidak berhenti pada transfer pesan, tetapi menciptakan pengalaman belajar sosial yang memadukan dimensi kognitif, afektif, dan sosial. Karena itu, penguatan etika pergaulan tampil sebagai poros penting dalam desain pengabdian berbasis komunitas untuk pencegahan judi online pada remaja. Hasil ini sekaligus memperlihatkan bahwa keberhasilan program bergantung pada kesatuan antara metode partisipatif, materi relevan, dan dinamika komunitas setempat secara konsisten dalam praktik komunitas remaja.



Gambar 3 Pra-Kegiatan Sosialisasi Sebagai Tahap awal Pengabdian Berbasis Komunitas

Meskipun demikian, pengabdian ini juga menemukan sejumlah kendala yang memengaruhi kedalaman perubahan. Sebagian peserta yang telah lebih dahulu terpapar judi online menunjukkan kecenderungan defensif, terutama ketika pembahasan menyentuh pengalaman pribadi atau relasi pertemanan yang selama ini menopang kebiasaan berjudi. Selain itu, kuatnya arus konten digital dan kemudahan akses terhadap platform taruhan membuat risiko kambuh tetap terbuka meskipun kesadaran peserta meningkat. Dari sisi sosial, perubahan norma kelompok juga tidak selalu berlangsung seragam, karena setiap anggota memiliki tingkat penerimaan yang berbeda terhadap nilai baru yang ditawarkan program. Temuan ini menegaskan bahwa perubahan etika pergaulan adalah

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

proses bertahap yang memerlukan pengulangan, pendampingan, dan dukungan lingkungan yang konsisten. Oleh sebab itu, keberhasilan program harus dipahami sebagai transformasi sosial yang berkembang, bukan hasil instan dari satu intervensi singkat semata pada konteks sosial digital setempat pula.

Dalam perspektif teoritis, hasil pengabdian ini memperkuat Paradigma Fakta Sosial Durkheim yang menempatkan norma, nilai, dan tekanan kelompok sebagai kekuatan eksternal yang membentuk tindakan individu. Remaja tidak berjudi hanya karena dorongan pribadi, tetapi karena beroperasi dalam lingkungan yang dapat menormalisasi, mentoleransi, atau bahkan mendorong perilaku tersebut. Pada saat yang sama, temuan pengabdian juga selaras dengan Teori Fungsional Struktural Parsons mengenai pentingnya kelompok sosial dalam menjaga integrasi dan kontrol perilaku (Lambuth, Shaygan, Lostutter, & Graupensperger, 2025). Ketika kelompok sebaya gagal menjalankan fungsi pengendalian, ia berubah menjadi medium disfungsi sosial, tetapi ketika norma anti-judi berhasil dibangun melalui penguatan etika pergaulan, kelompok yang sama dapat berfungsi sebagai penopang keteraturan. Dengan demikian, hasil pengabdian ini menegaskan relevansi teori sosiologis dalam menjelaskan pencegahan judi online pada remaja dalam komunitas lokal maupun ruang digital. Hal ini penting bagi pembacaan sosial yang utuh.

Secara praktis, pengabdian ini menunjukkan bahwa pengabdian berbasis komunitas memiliki daya jangkau yang lebih kuat dibandingkan pendekatan yang semata-mata menekankan larangan individual. Program ini membuka ruang bagi remaja untuk membahas realitas pergaulan mereka sendiri, mengidentifikasi faktor risiko dari dalam kelompok, dan bersama-sama menyusun norma baru yang lebih sehat (Davis et al., 2025). Implikasi ini penting bagi sekolah, keluarga, organisasi kepemudaan, dan pemerintah desa yang selama ini sering menempatkan remaja sebagai objek nasihat, bukan subjek perubahan. Hasil pengabdian membuktikan bahwa ketika remaja dilibatkan sebagai aktor kolektif, mereka lebih mudah menerima pesan pencegahan dan lebih siap membangun pengawasan sosial internal dalam komunitasnya. Karena itu, desain intervensi ke depan perlu mengintegrasikan pendidikan partisipatif, literasi digital, dan penguatan etika pergaulan agar pencegahan judi online berlangsung lebih kontekstual, adaptif, dan berkelanjutan di lingkungan sosial remaja pada tingkat komunitas lokal.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian memperlihatkan bahwa pencegahan judi online pada remaja menjadi lebih efektif ketika pengabdian berbasis komunitas dijalankan melalui pendekatan PAR yang memadukan diagnosis partisipatif, tindakan edukatif, observasi, dan refleksi bersama. Efektivitas tersebut tampak pada peningkatan pemahaman peserta, perubahan cara pandang terhadap judi online, munculnya kontrol sosial antarteman, dan menguatnya kesadaran bahwa etika pergaulan sehat merupakan benteng penting dalam menghadapi paparan digital. Hasil ini mengonfirmasi bahwa inti persoalan tidak hanya terletak pada akses teknologi, tetapi juga pada struktur hubungan sosial yang memberi makna terhadap perilaku berjudi (Amri & Darmawan, 2025). Oleh sebab itu, pembahasan ini menegaskan bahwa penguatan etika pergaulan bukan unsur tambahan, melainkan pusat strategi pencegahan yang memberikan legitimasi empiris dan teoritis terhadap judul pengabdian. Temuan tersebut juga menegaskan potensi replikasi model ini pada komunitas remaja lain secara berkelanjutan dalam konteks Indonesia.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa model pengabdian berbasis komunitas efektif karena perubahan yang terjadi tidak berhenti pada penambahan informasi, tetapi bergerak menuju perubahan cara pandang remaja terhadap judi online. Bukti utamanya tampak pada hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai dampak psikologis, sosial, dan ekonomi, sekaligus menggeser anggapan bahwa judi hanyalah hiburan ringan. Wawancara reflektif juga memperlihatkan munculnya ketidaknyamanan moral ketika praktik judi dibahas sebagai bahan candaan atau hiburan kelompok dalam tongkrongan mereka. Secara analitis, temuan ini menandakan bahwa intervensi berhasil menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan normatif sekaligus, sehingga perubahan peserta menjadi lebih mendalam dan tidak bersifat sesaat. Hasil tersebut sinkron dengan artikel yang menempatkan etika pergaulan sebagai inti pencegahan, bukan sekadar pelengkap dari kegiatan sosialisasi bahaya judi online.

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Jika dikaitkan dengan kegiatan pengabdian sebelumnya, hasil ini memperkuat temuan bahwa masalah judi online remaja lebih tepat dipahami sebagai persoalan ekologi sosial, bukan semata pilihan individual. Artikel menjelaskan bahwa pengabdian terdahulu telah menunjukkan peran observasi teman, imitasi perilaku, penguatan sosial, dan kebutuhan diterima kelompok dalam menormalisasi perjudian. Namun pada kegiatan ini, kelompok sebaya justru mulai berubah fungsi menjadi ruang proteksi sosial ketika peserta saling mengingatkan, menolak promosi aplikasi taruhan, dan membangun komitmen anti judi bersama. Analisis ini penting karena membuktikan bahwa pendekatan partisipatif melalui diskusi terarah, simulasi kasus, dan refleksi bersama lebih mampu mengubah norma kelompok daripada pendekatan larangan individual yang normatif. Dengan demikian, kontribusi utama kegiatan ini terletak pada keberhasilannya mentransformasikan tongkrongan remaja dari ruang paparan digital menjadi mekanisme pengawasan sosial yang lebih sehat dan berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian berbasis komunitas yang dilaksanakan melalui pendekatan Participatory Action Research menunjukkan bahwa pencegahan judi online pada remaja menjadi lebih efektif ketika intervensi disusun bersama peserta, berangkat dari pengalaman pergaulan mereka, dan diarahkan pada penguatan etika pergaulan sebagai basis perubahan sosial. Hasil kegiatan memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman remaja mengenai risiko psikologis, sosial, dan ekonomi dari judi online setelah mengikuti penyuluhan interaktif, diskusi kelompok, simulasi kasus, serta refleksi bersama. Perubahan tersebut tidak berhenti pada aspek kognitif, tetapi berkembang menjadi pergeseran sikap moral dan munculnya kesadaran bahwa judi online bukan hiburan biasa, melainkan perilaku berisiko yang merusak diri dan relasi sosial. Temuan penting lainnya ialah munculnya kontrol sosial antarteman, ketika sebagian remaja mulai saling mengingatkan dan menolak normalisasi perjudian dalam lingkungan tongkrongan maupun ruang digital. Secara teoritis, hasil ini menegaskan relevansi Paradigma Fakta Sosial dan Teori Fungsional Struktural dalam menjelaskan bahwa perilaku remaja dibentuk oleh norma kelompok. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya diukur dari kenaikan pengetahuan, tetapi juga dari kemampuan komunitas remaja mentransformasikan kelompok sebaya dari sumber paparan menjadi mekanisme proteksi sosial yang berkelanjutan. Simpulan ini menempatkan pengabdian berbasis komunitas sebagai model pencegahan yang kontekstual, partisipatif, dan relevan untuk direplikasi pada komunitas remaja lain di Indonesia secara berkelanjutan pada masa depan.

Program pencegahan judi online pada remaja perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui kolaborasi sekolah, keluarga, tokoh masyarakat, dan organisasi kepemudaan agar penguatan etika pergaulan tidak berhenti pada satu kali intervensi. Kegiatan lanjutan perlu memasukkan literasi digital kritis, pelatihan menolak ajakan berjudi, dan pendampingan kelompok sebaya supaya remaja mampu mempertahankan perubahan sikap ketika kembali ke ruang sosial digital maupun luring. Selain itu, evaluasi periodik melalui observasi, refleksi bersama, dan penguatan komitmen komunitas perlu dilakukan untuk memastikan bahwa norma anti-judi benar-benar tumbuh menjadi budaya pergaulan yang sehat. Pengabdian berikutnya disarankan memperluas cakupan peserta, durasi pendampingan, serta keterlibatan keluarga dan lembaga lokal agar model PAR ini dapat diuji pada konteks remaja yang lebih beragam dan menghasilkan strategi pencegahan yang semakin adaptif dan efektif nasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, khususnya dosen pembimbing lapangan yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan sejak tahap perencanaan hingga evaluasi program. Apresiasi yang sama disampaikan kepada rekan-rekan Kuliah Kerja Nyata (KKN), pemerintah desa beserta jajarannya, serta seluruh warga yang telah memberikan izin, bantuan, dan sambutan positif sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus juga diberikan kepada para remaja dan anak-anak sekolah yang berpartisipasi aktif, menunjukkan keterbukaan, serta mengikuti seluruh rangkaian

Pengabdian Berbasis Komunitas....



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

kegiatan dengan antusias, sehingga program ini dapat berjalan secara efektif dan memberi manfaat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abrori, A., Ramadhan, M. A., & Sugianto, A. (2025). The paradox influence of peer groups on online gambling behavior of students at the Islamic university in Indonesia. *Simulacra*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.21107/sml.v8i1.29326>
- Amri, Y., & Darmawan, R. (2025). Judi Online di Kalangan Remaja: Perspektif Komunikasi Keluarga di Desa Kederasan Panjang Kecamatan Batang Masumai Kabupaten Merangin. *AN-NABA: Islamic Communication Journal*, 4(2), 31–53.
- Angelini, F., Pivetta, E., Marino, C., Canale, N., Spada, M. M., & Vieno, A. (2024). Social norms and problematic gaming among adolescents: The role of Internet use coping motives. *Addictive Behaviors*, 148, 107865. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107865>
- Bush-Evans, R., Arden-Close, E., Thomas, S., McAlaney, J., Wang, R., Bolat, E., ... Phalp, K. (2024). Promoting safer gambling through social norms and goal setting: A qualitative process analysis of participants' experiences in the EROGamb 2.0 feasibility trial. *Internet Interventions*, 38, 100790. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2024.100790>
- 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>
- Donati, M., Boncompagni, J., Sareri, I., Ridolfi, S., Iozzi, A., Cocci, V., ... Primi, C. (2022). Optimizing large-scale gambling prevention with adolescents through the development and evaluation of a training course for health professionals: The case of PRIZE. *PLOS ONE*, 17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266825>
- Hing, N., Thorne, H., Lole, L., Sproston, K., Hodge, N., & Rockloff, M. (2024). Influences on gambling during youth: comparisons between at-risk/problem, non-problem and non-gambling adolescents in Australia. *Journal of Youth Studies*, 28, 1561–1580. <https://doi.org/10.1080/13676261.2024.2378288>
- Holil, K. (2025). Peningkatan Kesadaran dan Pengetahuan tentang Bahaya Judi Online pada Generasi Muda di kota bandung melalui Pendidikan literasi digital. *Journal Of Management And Science Research*, 1(1), 1–12.
- Khoiriyah, S., Khasanah, U., & Pudail, M. (2023). Assistance in Creating a Business Identification Number Through the Online Single Submission Web. *Khidmatan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.61136/khid.v3i1.43>
- King, D., Russell, A., & Hing, N. (2020). Adolescent Land-Based and Internet Gambling: Australian and International Prevalence Rates and Measurement Issues. *Current Addiction Reports*, 7, 137–148. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00311-1>
- Lambuth, J., Shaygan, A., Lostutter, T., & Graupensperger, S. (2025). All My Friends Are Doing It: Perceived Social Norms Predict Heavier Sports Betting Behavior Among Young Adults. *Health Education & Behavior*, 53, 8–16. <https://doi.org/10.1177/10901981251350877>
- Laursen, B., & Veenstra, R. (2021). Toward understanding the functions of peer influence: A summary and synthesis of recent empirical research. *Journal of Research on Adolescence*, 31(4), 889–907. <https://doi.org/10.1111/jora.12606>
- Manullang, N., Simatupang, P., Purba, D. G., Sijabat, K. M., Marbun, R. F., & Naibaho, D. (2024). Strategi pemulihan remaja yang kecanduan judi online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 34–40.
- Martín-Pérez, C., Vellido, M., Van Holst, R., Perales, J., & Navas, J. (2025). Evidence on the effectiveness of a gamified intervention for gambling prevention problems in vocational training and university students. *Acta Psychologica*, 261, 105825. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105825>
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10, 566–586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>

Pengabdian Berbasis Komunitas...



Khidmatan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- Ortiz, V., Cain, R., Formica, S., Bishop, R., Hernández, H., & Lama, L. (2021). Our Voices Matter: Using Lived Experience to Promote Equity in Problem Gambling Prevention. *Current Addiction Reports*, 8, 255–262. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00369-5>
- Parrado-González, A., Fernández-Calderón, F., Newall, P. W. S., & León-Jariego, J. C. (2023). Peer and Parental Social Norms as Determinants of Gambling Initiation: A Prospective Study. *Journal of Adolescent Health*, 73(2), 296–301. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2023.02.033>
- Prasetyo, B., Winata, I. G., Andriyansyah, M., & Akbar, I. R. (2026). Membentuk Sikap dan Karakter Positif Remaja Melalui Edukasi Pencegahan Pergaulan Negatif dan Selalu Menjadi Remaja Positif SMK Fajar Ciseeng, Jl. Fajar, RT. 007/RW003, Kelurahan Babakan, Kecamatan. Ciseeng, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16120. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 684–692.
- Rukminiarti, R., Safitra, L., & Ledyawati, L. (2025). Intervensi Sosial dan Dukungan Keluarga Dalam Mengatasi Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 445–452. <https://doi.org/10.59141/comserva.v5i2.3155>
- Savolainen, I., Oksanen, A., Kaakinen, M., Sirola, A., Zych, I., & Paek, H. (2021). The role of online group norms and social identity in youth problem gambling. *Comput. Hum. Behav.*, 122, 106828. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106828>
- Sugiharto, V., Jurriah, L., Nur, R. F., Lubis, S. R., Hafis, A., Dalimunte, R., ... Alwi, M. (2024). Edukasi Pencegahan Judi Online dan Narkoba Terhadap Masyarakat di Jorong Bayang Tengah. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(5), 55–69.
- Talebi, F., & Bazrafshan, F. (2025). Effectiveness of preventive gambling interventions in adolescents: a systematic review and meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 170, 108436. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2025.108436>
- Tani, F., Ponti, L., Ghinassi, S., & Smorti, M. (2021). A gambling primary prevention program for students through teacher training: an evidence-based study. *International Gambling Studies*, 21(2), 272–294. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1861056>
- Tse, N., Siu, A., Tsang, S., & Jensen, M. (2024). Group Motivational Interviewing for Adolescents at Risk of Internet Gaming Disorder: A Mixed-Methods Preliminary Evaluation. *Clinical Social Work Journal*, 54, 44–55. <https://doi.org/10.1007/s10615-024-00968-5>
- Vandendriessche, A., Deforche, B., Dhondt, K., Altenburg, T. M., & Verloigne, M. (2023). Combining participatory action research with intervention mapping to develop and plan the implementation and evaluation of a healthy sleep intervention for adolescents. *Health Promotion Perspectives*, 13(4), 316–329. <https://doi.org/10.34172/hpp.2023.37>
- Vella-Brodrick, D., Patrick, K., Jacques-Hamilton, R., Ng, A., Chin, T.-C., O'Connor, M., ... Hattie, J. (2023). Youth experiences of co-designing a well-being intervention: reflections, learnings and recommendations. *Oxford Review of Education*, 49(6), 838–857. <https://doi.org/10.1080/03054985.2023.2194621>

