

Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online

¹Fadzlurrahman*, ¹Ahmad Mujib

¹Jurusan Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author

Jl. Kaligawe Raya Km. 4, Terboyo Kulon, Genuk,
Kota Semarang, Jawa Tengah 50112, Indonesia.

E-mail: fadzlur@unissula.ac.id

Received:
11 November 2025

Revised:
23 March 2026

Accepted:
27 April 2026

Published:
28 May 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online” dilaksanakan di SMA Ky Ageng Giri dengan tujuan membentuk siswa madrasah sebagai edukator hukum muda dalam mencegah maraknya praktik judi online. Program ini meliputi pelatihan hukum, penguatan nilai-nilai keagamaan, pelatihan komunikasi publik, serta workshop pembuatan media kampanye. Evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan terhadap pemahaman siswa terkait aspek hukum, dampak sosial-ekonomi, serta larangan judi dalam Islam. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 5,8 menjadi 8,4, disertai pergeseran kategori penilaian dari “kurang” menjadi “baik” dan “sangat baik.” Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan *Training of Trainer* (ToT) efektif dalam membentuk agen perubahan yang mampu menyampaikan pesan hukum dan moral secara persuasif. Program ini diharapkan mampu menumbuhkan literasi hukum, kesadaran digital positif, dan budaya anti-judi online secara berkelanjutan di lingkungan madrasah dan masyarakat.

Kata kunci: edukator hukum; judi online; kampanye digital; literasi hukum; siswa madrasah

Abstract

The community service program titled “Training Madrasah Students as Legal Educators for an Anti-Online Gambling Campaign” was conducted at SMA Ky Ageng Giri with the aim of preparing madrasah students to become young legal educators who actively promote awareness of the dangers of online gambling. The program consisted of legal literacy training, reinforcement of Islamic values, public communication skills, and workshops for producing educational campaign media. Evaluation using pre-test and post-test demonstrated a significant improvement in students’ understanding of legal provisions, the social and economic impacts of online gambling, and Islamic prohibitions regarding gambling. The average score increased from 5.8 to 8.4, with a notable shift from lower performance categories to “good” and “excellent.” These results indicate that the Training of Trainer (ToT) approach is effective in shaping student change agents capable of communicating legal and moral messages persuasively. The program is expected to foster long-term legal literacy, positive digital awareness, and a sustainable anti-online-gambling culture within madrasah communities and the surrounding society.

Keywords: digital campaign; legal educators; legal literacy; madrasah students; online gambling

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan zaman melaju dengan sangat cepat karna adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini mengakibatkan dunia menjadi seakan tidak memiliki batas dan menyebabkan berbagai perubahan sosial secara signifikan melalui perkembangan layanan internet. Selain itu, layanan internet digunakan hampir semua kalangan baik anak-anak, remaja, bahkan orang tua dan juga digunakan hampir dalam semua aspek kehidupan seperti bisnis, pendidikan, hiburan, sosial, dan budaya, bahkan dalam hal kejahatan sekalipun. Perkembangan internet membuka berbagai peluang dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Perkembangan internet juga membuka peluang-peluang kejahatan baru (Febriansyah et al., 2023). Dalam dunia internet, orang-orang melakukan tindak kejahatan yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Kejahatan ini dinamakan kejahatan komputer atau *cybercrime* yang dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai sarana perbuatannya (Eliasta, 2016) salah satunya adalah perjudian online atau slot. Perjudian online merupakan salah satu bentuk penyalahgunaan teknologi. Sekarang, perjudian tidak harus dilakukan secara sembunyi-sembunyi seperti dulu tetapi dapat dilakukan dengan lebih elit yaitu dengan duduk santai di depan ponsel atau komputer.

Pada dasarnya, judi adalah suatu tindakan yang menyimpang dengan norma-norma dimasyarakat baik dalam norma agama, moralisasi, kesusilaan, ataupun norma hukum (Fahri, 2019). Menurut Katini Kartono, Permainan judi adalah tindakan melakukan taruhan yang disengaja, yaitu dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai atau sesuatu yang dianggap berharga dengan kesadaran bahwa ada risiko dan harapan yang tidak pasti dalam peristiwa, permainan, pertandingan, maupun kejadian lain yang belum pasti hasil akhirnya (Kartono, 2016). Era *cyber* ditandai dengan berkembangnya informasi dan komunikasi. Berbagai data dapat dipresentasikan dengan mudah dan dapat diakses dalam jarak jauh. Begitupun dalam kasus perjudian yang biasa disebut judi online (Riyadi et al., 2024). Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan peningkatan secara signifikan dalam perputaran uang dalam transaksi judi online dari tahun ke tahun. Partisipasi masyarakat dalam melakukan permainan judi online ini juga menunjukkan peningkatan yang cukup pesat dengan lebih dari 2,7 juta orang yang bermain judi online dalam kisaran tahun 2017-2022. Data tersebut memberikan kontribusi dalam peningkatan transaksi uang dalam perjudian online sebesar Rp. 2 Triliun di Tahun 2017 menjadi Rp. 104,41 triliun di tahun 2022. Jumlah transaksi juga mengalami kenaikan secara drastis dari 250.726 transaksi di tahun 2017 menjadi 104.791.427 transaksi di tahun 2022 (Wirareja & Sa'adah, 2024). PPATK juga mencatat bahwa perputaran uang karena transaksi judi online pada tahun 2023 mencapai Rp. 327 triliun dari total 168 juta transaksi. Dan pada tiga bulan awal di tahun 2024 perputaran uang perjudian online sudah tembus diangka Rp. 100 triliun (Pangesti, 2024).

Masalah perjudian sebenarnya sudah dikenal sejak dahulu. Hal ini merupakan gejala sosial baik dulu maupun sekarang, yang membedakan hanya pandangan hidup dan cara bermainnya. Allah Swt telah memperingatkan dengan tegas mengenai bahaya judi didalam Al-Qur'an Al-Maidah ayat 91 yang artinya, *"Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)."*

Larangan perjudian juga terdapat dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat: 219, yang artinya *"Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir,"*

Dari kedua ayat tersebut sudah dijelaskan bahwa Allah SWT memberikan larangan secara tegas terhadap perjudian karena dampak buruk yang ditimbulkan lebih besar daripada manfaat yang diberikan, sehingga dapat membuat seseorang lupa tentang siapa dirinya dan siapa tuhan-Nya.

Dalam hukum positif Indonesia, segala bentuk perjudian dilarang karena dapat menimbulkan pelanggaran hukum, merusak moral masyarakat, serta mengganggu ketertiban sosial (Alwi, 2024). Perjudian sendiri dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu perjudian konvensional (offline) dan perjudian online (daring) (Angkotasan, 2023). Ketentuan mengenai perjudian diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427 KUHP 2023, sedangkan aktivitas perjudian berbasis elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE ditegaskan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan atau mentransmisikan informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk judi online, merupakan tindak pidana yang dilarang dalam sistem hukum Indonesia.

Fenomena judi online saat ini menjadi persoalan serius karena dampaknya semakin meluas dan menysasar berbagai kalangan, termasuk remaja usia sekolah. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), pada tahun 2024 tercatat sekitar Rp5 triliun dana mengalir ke situs judi online dan terdapat sekitar 3,2 juta pemain judi online yang teridentifikasi (Nurhasanah et al., 2025) terhadap Judi Online di Indonesia: Perspektif Sosial Ekonomi (Fajri et al., 2025).

Dampak-dampak yang diakibatkan karna ketagihan judi online dapat dilihat dari berbagai aspek di antaranya adalah (Widhiatanti & Tobing, 2024):

1. Mengganggu kesehatan mental. Orang yang ketagihan berjudi sering mengalami depresi, stres dan kecemasan (Anisa, 2024).
2. Memperburuk kondisi finansial atau ekonomi keluarga. Meskipun kemungkinan dapat menghasilkan uang dalam jumlah besar, kebanyakan orang akan menghabiskan uang secara cepat dan dalam waktu singkat (Wibowo, 2025).
3. Memicu tindakan kriminal. Banyak pemain judi online yang menghabiskan uang lebih banyak daripada keuntungan yang mereka dapat. Hal ini memicu tindakan kriminal seperti meminjam uang yang dapat menyebabkan pemain terlilit hutang dan sulit membayarnya.
4. Merusak hubungan dengan orang disekitarnya terutama keluarga. Orang yang ketagihan judi online cenderung menghabiskan uang dan waktu yang lebih banyak sehingga mengabaikan hubungan sosial terutama dengan keluarganya.
5. Orang yang mulai mengenal judi online akan memiliki hasrat untuk terus bermain karna sensasi ketegangan yang diberikan (El-Hakim, 2025).
6. Memicu tindakan buruk lainnya seperti miras, narkoba, dll.

Praktik perjudian menimbulkan dampak sosial dan ekonomi yang serius terhadap kehidupan keluarga, khususnya dalam bentuk terganggunya keharmonisan rumah tangga, menurunnya kualitas hubungan antara anak dan orang tua, serta melemahnya fungsi keluarga sebagai tempat pembinaan moral dan sosial (Aisah, 2025). Perubahan perilaku akibat kecanduan judi dapat memicu konflik dalam keluarga, berkurangnya komunikasi dan kepedulian antar anggota keluarga, serta mendorong pelaku melakukan tindakan yang bertentangan dengan norma hukum dan norma sosial, seperti berbohong, meminta uang secara tidak jujur, melakukan pencurian, maupun meminjam uang tanpa kemampuan untuk mengembalikannya. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat menimbulkan beban ekonomi bagi keluarga, termasuk terjadinya utang yang berkepanjangan, penurunan kesejahteraan keluarga, hingga penjualan aset berharga untuk menutupi kerugian akibat praktik perjudian (Anisa, 2024).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan “Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online” dilaksanakan di SMA Ky Ageng Giri yang berlokasi di Jl. Girikusumo No.RT 04 / 03, Barang, Banyumeneng, Kec. Mranggen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah, pada periode waktu 2 Hari. Program ini dirancang untuk membentuk siswa madrasah sebagai edukator hukum muda yang berperan aktif dalam mengkampanyekan bahaya judi online di lingkungan sekolah dan masyarakat. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan kolaborasi antara tim dosen dan mahasiswa dari berbagai bidang keilmuan, antara lain ilmu hukum, pendidikan agama Islam, komunikasi, dan teknologi informasi. Masing-masing anggota tim memiliki tanggung jawab spesifik, meliputi penyusunan materi hukum, pelatihan komunikasi publik, pembinaan nilai keagamaan, serta dokumentasi dan evaluasi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang secara tegas dilarang dalam sistem hukum positif Indonesia. Larangan tersebut kembali dipertegas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) 2023 melalui Pasal 426 dan Pasal 427 yang mengatur mengenai perbuatan perjudian beserta ancaman pidananya. Kehadiran pengaturan tersebut menunjukkan bahwa negara memandang perjudian sebagai perbuatan yang dapat merusak ketertiban umum, moral masyarakat, dan kesejahteraan sosial. Dalam perkembangannya, praktik perjudian tidak lagi hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga berkembang dalam bentuk judi online yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan internet (Kesuma, 2023). Meskipun dilakukan melalui media elektronik, pada dasarnya judi online tetap termasuk dalam kategori tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam KUHP 2023.

Pasal 426 KUHP 2023 menyatakan bahwa setiap orang yang menyelenggarakan, menawarkan, atau memberikan kesempatan perjudian dengan tujuan memperoleh keuntungan secara melawan hukum dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI sebesar Rp2.000.000.000. Ketentuan ini menegaskan bahwa pihak penyelenggara judi, termasuk operator situs atau pihak yang menyediakan fasilitas perjudian online, dapat dikenai sanksi pidana berat karena dianggap memperoleh keuntungan secara tidak sah. Sementara itu, Pasal 427 KUHP 2023 mengatur bahwa setiap orang yang turut serta bermain judi dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun atau pidana denda paling banyak kategori III sebesar Rp50.000.000. Dengan demikian, KUHP 2023 tidak hanya menindak penyelenggara perjudian, tetapi juga para pemain yang terlibat di dalamnya.

Pengaturan dalam KUHP 2023 tersebut menunjukkan adanya perluasan pemahaman terhadap tindak pidana perjudian, termasuk perjudian yang dilakukan melalui sarana digital atau internet. Judi online pada hakikatnya tetap memenuhi unsur perjudian karena terdapat unsur taruhan, permainan untung-untungan, dan harapan memperoleh keuntungan secara tidak sah. Oleh sebab itu, meskipun dilakukan melalui aplikasi atau situs elektronik, praktik tersebut tetap dapat dijerat menggunakan ketentuan Pasal 426 dan Pasal 427 KUHP 2023. Kehadiran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) kemudian berfungsi sebagai penguat dalam aspek penggunaan media elektronik, khususnya terkait penyebaran informasi bermuatan perjudian. Namun demikian, dasar utama yang menegaskan bahwa perjudian merupakan tindak pidana tetap berada pada ketentuan KUHP 2023.

Permasalahan judi online saat ini menjadi semakin mengkhawatirkan karena telah menyasar kalangan remaja dan pelajar (Sari et al., 2025). Kemudahan akses internet serta minimnya pemahaman hukum menyebabkan banyak generasi muda tidak menyadari bahwa aktivitas bermain judi online merupakan tindak pidana yang dapat dikenai sanksi pidana sesuai ketentuan KUHP 2023. Kondisi ini menunjukkan pentingnya edukasi hukum sejak dini, khususnya di lingkungan pendidikan. Siswa madrasah sebagai bagian dari generasi muda perlu

diberikan pemahaman mengenai larangan perjudian dalam hukum nasional agar memiliki kesadaran hukum dan mampu menghindari praktik tersebut.

Madrasah memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran hukum peserta didik karena pendidikan di madrasah tidak hanya berorientasi pada pengetahuan akademik, tetapi juga pembinaan moral dan nilai keagamaan. Dalam konteks ini, program “Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online” menjadi langkah preventif yang penting untuk menanamkan pemahaman mengenai ketentuan perjudian dalam KUHP 2023. Siswa diberikan edukasi mengenai bentuk-bentuk perjudian, unsur tindak pidana perjudian, serta ancaman pidana yang diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427 KUHP 2023. Dengan pemahaman tersebut, siswa diharapkan mampu menjadi agen edukasi hukum di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Melalui kegiatan kampanye anti judi online, siswa madrasah dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat bahwa judi online bukan sekadar permainan digital, melainkan termasuk tindak pidana perjudian yang memiliki konsekuensi hukum. Kampanye dapat dilakukan melalui seminar, diskusi, media sosial, poster edukatif, maupun kegiatan penyuluhan hukum sederhana di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dengan pendekatan edukatif tersebut, diharapkan tercipta kesadaran kolektif mengenai bahaya judi online serta pentingnya menaati ketentuan hukum yang berlaku, khususnya sebagaimana diatur dalam KUHP 2023.

Sasaran utama kegiatan ini adalah siswa Madrasah Aliyah yang memiliki minat dalam bidang hukum dan sosial, serta guru pendamping yang berperan sebagai pengawas sekaligus pembimbing pelaksanaan kegiatan di madrasah. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya dibekali pemahaman mengenai aspek hukum dan nilai-nilai agama Islam yang melarang praktik perjudian, tetapi juga dilatih untuk menjadi agen perubahan dalam menyebarkan pesan moral dan hukum di lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga menerapkan metode Training of Trainers (ToT), di mana peserta diberikan pelatihan khusus agar mampu menjadi fasilitator sebaya yang dapat menyampaikan kembali materi dan edukasi kepada siswa lain secara berkelanjutan (Tijhoff & Yurino, 2018).

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu pelatihan edukator hukum, workshop pembuatan media kampanye, pelaksanaan kampanye anti judi online, serta pendampingan dan evaluasi. Tahap pertama adalah pelatihan edukator hukum, yang diikuti oleh siswa terpilih berdasarkan rekomendasi guru dan hasil seleksi minat. Materi pelatihan meliputi pengenalan hukum terkait tindak pidana perjudian dalam KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), bahaya sosial dan ekonomi judi online, pandangan Islam terhadap perjudian berdasarkan Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 91 dan Al-Baqarah ayat 219, serta pelatihan etika digital dan teknik komunikasi publik. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah interaktif, studi kasus, simulasi penyuluhan, dan diskusi kelompok.

Tahap kedua adalah workshop pembuatan media kampanye, di mana peserta dilatih membuat berbagai bentuk media edukatif seperti poster, video pendek, infografis, dan pamflet hukum dengan tema “Pelajar Madrasah Lawan Judi Online.” Produk kampanye ini kemudian dipublikasikan melalui media sosial madrasah, mading sekolah, serta kegiatan ekstrakurikuler. Tahap ketiga adalah pelaksanaan kampanye anti judi online, di mana siswa yang telah menjadi edukator hukum muda melaksanakan sosialisasi dan penyuluhan kepada teman sebaya, guru, serta masyarakat sekitar. Kampanye dilakukan dalam bentuk presentasi di kelas, dialog interaktif, serta kegiatan kreatif yang mendorong partisipasi aktif seluruh warga madrasah. Selanjutnya, tahap keempat adalah pendampingan dan supervisi, di mana tim pelaksana bersama guru pembimbing melakukan bimbingan rutin terhadap siswa untuk memastikan keberlanjutan program dan konsistensi pesan kampanye.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui tiga pendekatan, yaitu pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta mengenai hukum dan dampak judi online, observasi langsung terhadap pelaksanaan kampanye dan kemampuan komunikasi siswa, serta kuesioner

kepuasan peserta dan guru pendamping untuk menilai efektivitas program. Indikator keberhasilan kegiatan ini dibagi menjadi dua, yaitu jangka pendek dan jangka panjang. Indikator jangka pendek mencakup meningkatnya pemahaman siswa terhadap hukum dan larangan judi dalam Islam serta terbentuknya kelompok “Edukator Hukum Muda Madrasah.” Sedangkan indikator jangka panjang mencakup tumbuhnya budaya literasi hukum di lingkungan madrasah, meningkatnya kesadaran digital positif di kalangan pelajar, serta menurunnya potensi keterlibatan pelajar dalam aktivitas judi online.



Gambar 1. Kegiatan *Training of Trainer*

Pelaksanaan kegiatan “Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online” menggunakan tes awal (prates) dan tes akhir (postes) untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Pengukuran difokuskan pada empat aspek, yaitu: pemahaman tentang pengertian judi online dan dasar hukumnya, pengetahuan tentang larangan judi dalam Islam, kesadaran terhadap dampak sosial dan ekonomi judi online, serta kemampuan menyampaikan pesan kampanye hukum dan moral. Instrumen terdiri dari 10 soal pilihan ganda (A–D) dengan skor benar = 1 dan salah = 0, total nilai maksimum 10, sehingga dapat menilai peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa secara efektif sebelum dan sesudah kegiatan. Berikut daftar pertanyaan yang di berikan kepada siswa

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1.	Apa yang dimaksud dengan judi online?
2.	Pasal berapa dalam KUHP yang mengatur tentang larangan perjudian?
3.	Undang-Undang apa yang digunakan untuk menjerat pelaku judi online di ranah digital?
4.	Sebutkan dua dampak negatif dari ketagihan judi online terhadap kehidupan sosial!
5.	Bagaimana pandangan Islam terhadap praktik perjudian menurut QS. Al-Maidah: 91?
6.	Apa manfaat mempelajari hukum tentang judi online bagi pelajar madrasah?
7.	Mengapa judi online termasuk penyalahgunaan teknologi informasi?
8.	Apa perbedaan antara hiburan digital dan perjudian online dari sisi hukum dan moral?
9.	Sebutkan salah satu strategi untuk mencegah teman sebaya terlibat dalam judi online!
10.	Bagaimana peran edukator hukum muda dalam kampanye anti judi online di madrasah?

Hasil pengukuran prates dan postes pada kegiatan “Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online” menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai hukum, nilai keagamaan, dan dampak sosial dari judi online. Berdasarkan hasil prates, rata-rata nilai siswa adalah 5,8 yang berada pada kategori cukup, dengan distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (40%) masih berada pada kategori “kurang” dan hanya 7% yang mencapai kategori “sangat baik.” Hal ini menunjukkan

bahwa sebelum pelatihan dilaksanakan, pemahaman siswa tentang aspek hukum dan larangan perjudian, baik dari sisi hukum positif maupun perspektif Islam, masih terbatas.

Setelah mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan, workshop, dan kampanye edukatif, hasil postes menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 8,4, yang termasuk dalam kategori baik. Persentase siswa dalam kategori “sangat baik” meningkat drastis dari 7% menjadi 44%, sementara kategori “kurang” menurun dari 40% menjadi hanya 3%. Peningkatan ini menggambarkan bahwa kegiatan pelatihan edukator hukum mampu meningkatkan pengetahuan, kesadaran hukum, serta sikap kritis siswa dalam menyikapi fenomena judi online di lingkungan digital. Berikut hasil Pratest dan Postes dalam bentuk tabel:

Tabel 2. Hasil Olah Pertanyaan

Kategori Penilaian	Rentang Nilai	Jumlah Siswa Sebelum Pelatihan (Prates)	Jumlah Siswa Setelah Pelatihan (Postes)
Sangat Baik	9–10	4 siswa (7%)	25 siswa (44%)
Baik	7–8	10 siswa (18%)	20 siswa (35%)
Cukup	5–6	20 siswa (35%)	10 siswa (18%)
Kurang	<5	23 siswa (40%)	2 siswa (3%)
Rata-rata Nilai	—	5,8	8,4

Peningkatan pemahaman ini tidak hanya disebabkan oleh penyampaian materi hukum dan agama, tetapi juga karena metode pembelajaran yang interaktif dan aplikatif (Humam & Hanif, 2025). Penggunaan studi kasus, video edukatif, diskusi kelompok, serta praktik langsung dalam membuat media kampanye terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep hukum secara kontekstual. Selain itu, pembahasan nilai-nilai Islam yang terkandung dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 91 dan Al-Baqarah ayat 219 memberikan penguatan moral dan spiritual bagi siswa untuk menolak segala bentuk perjudian, termasuk judi online.

Secara keseluruhan, hasil prates dan postes menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu membentuk siswa madrasah yang tidak hanya memahami hukum dan larangan judi online, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menjadi edukator hukum muda di lingkungan sekolah. Dengan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek pengetahuan dan sikap, diharapkan para siswa dapat berperan sebagai agen perubahan dalam menumbuhkan budaya hukum dan moral yang kuat di kalangan pelajar madrasah serta membantu mencegah penyebaran perilaku negatif akibat penyalahgunaan teknologi digital (Røe et al., 2026).

Dengan terlaksananya kegiatan ini, diharapkan siswa madrasah dapat menjadi generasi yang cerdas hukum, berakhlak Islami, dan mampu berperan sebagai agen perubahan sosial dalam mencegah penyalahgunaan teknologi digital. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mendorong terbentuknya jaringan pelajar madrasah yang aktif mengkampanyekan nilai-nilai hukum dan moral secara berkelanjutan di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil prates dan postes, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Training of Trainer* “Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online” efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kemampuan siswa sebagai calon edukator hukum. Melalui metode *Training of Trainer*, siswa tidak hanya memahami larangan judi online dan dampak negatifnya dari perspektif hukum dan agama, tetapi juga terlatih menyampaikan pesan kampanye secara benar dan persuasif, sehingga siap menjadi agen perubahan dalam mencegah praktik perjudian online di lingkungan madrasah maupun masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Mencetak Edukator Hukum dari Siswa Madrasah untuk Kampanye Anti Judi Online” yang dilaksanakan di SMA Ky Ageng Giri, Tim Pengabdian menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) atas pendanaan yang telah diberikan, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNISSULA atas pembinaan dan arahnya, Kepala SMA Ky Ageng Giri atas kerja sama dan dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan, serta kepada para guru dan siswa SMA Ky Ageng Giri yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung terselenggaranya kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam membentuk generasi muda yang sadar hukum serta menjadi pelopor dalam kampanye anti judi online di lingkungan sekolah dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S. (2025). *Dampak Judi Terhadap Relasi Suami Istri Dalam Rumah Tangga (Studi Kasus di Pengadilan Agama Cikarang)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Alwi, A. J. (2024). *Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Jual Beli Koin dan Akun Higgs Domino Melalui Social Commerce* (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur).
- Angkotasari, S. (2023). Perilaku Penjudi Togel Pada Masyarakat Negeri Batumerah Kecamatan Sirimau Kota Ambon. *HIPOTESA-Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(2), 40-56. <https://ejournal.stiaalazka.ac.id/index.php/ojs-hipotesa/article/view/77>
- Anisa, L. N. (2024). Judi Online Dalam Perspektif Maqashid Syariah. *Journal of Islamic Business Management Studies (JIBMS)*, 5(1), 1–21. <https://doi.org/10.51875/jibms.v5i1.284>
- Wibowo, R. F. (2025). *Analisis Kasus Perceraian Akibat Pengaruh Judi Online Dalam Keharmonisan Rumah Tangga (Studi Kasus di Desa Kradinan Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Kesuma, R. D. (2023). Penegakan hukum perjudian online di Indonesia: Tantangan dan solusi. *Jurnal Exact: Kajian Kemahasiswaan*, 1(2), 34-52. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/exact/article/view/8128>
- El-Hakim, Z. I. (2025). *Faktor psikologis penyebab perilaku judi online pada remaja: Studi kasus di Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Fajri, A. K., Kurniati, K., & Mustafa, Z. (2025). Telaah Sosiologis atas Fenomena Judi Online dan Upaya Pemberantasannya Perspektif Maqashid Syariah. *Shar-E: Jurnal Kajian Ekonomi Hukum Syariah*, 11(1), 54–63. <https://doi.org/10.37567/shar-e.v11i1.3960>
- Febriansyah, F. I., Indiantoro, A., & Ikhwan, A. (2023). Model Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Sebagai Upaya Pembentukan Hukum Nasional. *Legal Standing : Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2), 242–255. <https://doi.org/10.24269/lis.v7i2.6878>
- Riyadi, I., Hakim, D., & Alfiya, A. (2024). Dampak Buruk Dari Judi Online Terhadap Masyarakat Di Desa Rulung Sari Kabupaten Lampung Selatan. *Deposisi: Jurnal Publikasi Ilmu Hukum*, 2(1), 153–169. <https://doi.org/10.59581/deposisi.v2i1.2265>
- Kartono, K. (2016). *Patologi Sosial Jilid 1*. PT Raja Grafindo Persada
- Eliasta, K. (2016). Cybercrime, Cyber Space, Dan Cyber Law. *Jurnal Times*, v(cyber).
- Fahri, M. A. (2019). Perilaku moral remaja yang terlibat judi online di kelurahan pagar dewa kecamatan selebar kota bengkulu. *Skripsi Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah, IAIN Bengkulu*, 1.

- Humam, M. S., & Hanif, M. (2025). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterampilan kritikal siswa di era modern. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 89-108. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3592>
- Nurhasanah, M., Sumantri, R., Faris Afif, M., Iqbal, M., Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U., & Selatan, S. (2025). Analisis Tingkat Pengangguran Terhadap Transaksi Judi Online di Indonesia: Perspektif Sosial Ekonomi. *Jurnal Manajemen, Akuntansi, Ekonomi*, 4(1), 70–81. <https://jurnal.erapublikasi.id/index.php/JMAE/article/view/1230>
- Pangesti, R. (2024). *Transaksi Judi Online pada Awal Tahun 2024 di Indonesia Mencapai Rp100 Triliun, Menko Polhukam: Luar Biasa!* www.tvonenews.com/berita/nasional/204585-transaksi-judi-online-pada-awal-tahun-2024-di-indonesia-mencapai-rp100-triliun-menko-polhukam-luar-biasa.
- Røe, Y., Johansen, T. S., & Bruset, E. B. (2026). From Peer Educators to Digital Change Agents: Rethinking Health Education Through VR-Enhanced Peer Learning. *Lecture Notes in Computer Science*, 15913 LNCS, 354–362. https://doi.org/10.1007/978-3-031-98185-2_37
- Sari, S., Kusuma, F. A., Sari, N. R., Fasya, H. A., & Hidayatulloh, R. (2025). Dampak Iklan Judi Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Akademik Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(3), 888–893. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/698>
- Tijhoff, J., & Yurino, A. (2018). *Manual Pelatihan Training of Trainers Pembela HAM*. Elsam. https://perpustakaan.elsam.or.id/index.php?p=show_detail&id=15357&keywords=manua+l+pelatihan
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103-118. <https://doi.org/10.59027/alisyraq.v7i1.382>

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2026 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.