



SOSIALISASI BAHAYA JUDI ONLINE PADA REMAJA DI KOTA PEKANBARU DAN ANALISIS KECILNYA PELUANG MENANG DALAM PERSPEKTIF MATEMATIKA

Ade Irma¹, Habibis Saleh^{2*}, Irma Fitri³, Rena Revita⁴

^{1,2,3,4}Department of Mathematics Education, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia



***Corresponding author**

Habibis Saleh

Email : habibis.saleh@uin-suska.ac.id

suska.ac.id

HP: +628127576597

Kata Kunci:

Judi online;

Matematika;

Pekanbaru;

Remaja;

Sosialisasi;

Keywords:

Online gambling;

Mathematics;

Pekanbaru;

Teenagers;

Socialization;

ABSTRAK

Perjudian online semakin marak di kalangan remaja akibat kemudahan akses internet, namun rendahnya pemahaman tentang risiko dan kecilnya peluang menang memperbesar risiko keterlibatan mereka. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan remaja tentang bahaya perjudian online melalui pendekatan analisis peluang dari perspektif matematika. Program sosialisasi yang berfokus pada siswa SMA Setia Dharma ini terbukti efektif, dengan partisipasi aktif siswa dalam diskusi yang mencerminkan pemahaman dan komitmen untuk menjauhi perjudian. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kesadaran siswa tentang risiko finansial, sosial, dan psikologis yang dapat merusak masa depan mereka. Program ini diharapkan berdampak positif dalam membentuk pola pikir kritis dan bertanggung jawab di kalangan remaja.

ABSTRACT

Online gambling is increasingly prevalent among teenagers due to easy internet access, yet low awareness of its risks and the slim odds of winning heighten the chances of youth involvement. This community service activity aimed to enhance teenagers' understanding of online gambling dangers through an analytical approach to winning odds from a mathematical perspective. Conducted with students at SMA Setia Dharma, the outreach program proved effective, as shown by the students' active participation and commitment to avoiding gambling activities. Evaluation results indicated a significant increase in students' awareness of the financial, social, and psychological risks associated with online gambling, which can endanger their future. This program is expected to have a lasting positive impact by fostering critical and responsible mindsets among young people.



PENDAHULUAN

Judi online semakin marak di kalangan remaja, termasuk pelajar dan mahasiswa di Kota Pekanbaru. Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), transaksi masyarakat Indonesia dalam judi online sejak awal 2023 telah mencapai dua ratus juta triliun rupiah, menunjukkan skala fenomena yang mengkhawatirkan. Faktor-faktor yang melatarbelakangi peningkatan ini mencakup kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet yang memungkinkan judi online dilakukan hanya dengan perangkat genggam. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Haryanto, (2024), penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai hampir 80 persen memperlihatkan tingginya aksesibilitas teknologi di kalangan masyarakat, termasuk remaja (Jatmiko et al, 2003).

Fenomena ini berakar dari rendahnya pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda, tentang risiko dan dampak negatif yang ditimbulkan oleh perjudian online. Remaja sering terpapar ajakan dan contoh dari lingkungan sosial, termasuk tren yang memperlihatkan judi online sebagai cara instan untuk meraih kekayaan. Dalam beberapa kasus, mahasiswa bahkan terpaksa terjerat dalam pinjaman online atau menggadaikan aset keluarga untuk mendanai aktivitas perjudian mereka (Haikal, 2024). Hal ini berdampak pada ketidakstabilan finansial, risiko putus sekolah, dan gangguan kesehatan mental yang membutuhkan intervensi psikiater.

Kemudahan akses ini diperburuk oleh kesalahpahaman umum mengenai peluang menang dalam judi online. Meskipun seolah menawarkan penghasilan cepat dengan modal kecil, kenyataannya peluang menang sangat kecil dan didasarkan pada prinsip-prinsip matematika yang tidak berpihak pada pemain. Pendekatan analitis terhadap peluang kemenangan dalam judi online menunjukkan bahwa dalam jangka panjang, pemain secara statistik lebih mungkin mengalami kerugian (Purwandini, 2014). Kurangnya pemahaman ini sering kali menyebabkan remaja tidak dapat menilai secara kritis risiko yang dihadapi, sehingga mudah terjerumus dalam permainan.

Upaya sosialisasi bahaya judi online bagi remaja di Kota Pekanbaru sangat diperlukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Chaniago et al, (2024). Penguatan edukasi tentang risiko finansial, sosial, dan psikologis dari judi online, serta pemahaman analitis tentang kecilnya peluang menang, menjadi langkah penting untuk mengurangi prevalensi perjudian online di kalangan remaja. Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam kegiatan ini adalah bagaimana pemahaman remaja mengenai bahaya judi online dan bagaimana pemahaman remaja tentang kecilnya peluang kemenangan judi online ditinjau dari perspektif matematika.

Dengan demikian, edukasi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mendalam yang meningkatkan analisis remaja tentang materi peluang menang judi yang mampu mendorong remaja agar lebih kritis dalam menyikapi iming-iming judi online, serta membantu mereka memahami dampak negatif yang dapat timbul dari aktivitas ini.

METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian, pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan utama: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian menyusun materi sosialisasi yang berfokus pada dua aspek utama: bahaya perjudian online bagi perkembangan psikologis dan sosial remaja, serta analisis peluang menang dalam perspektif matematika. Informasi mengenai kegiatan ini disebarluaskan secara strategis kepada kelompok sasaran, yakni remaja di Pekanbaru, dengan fokus khusus pada siswa SMA Setia Dharma. Selain menyiapkan materi, tim juga mempersiapkan berbagai alat pendukung, seperti laptop dan proyektor, untuk memastikan kelancaran penyampaian informasi secara visual dan interaktif.



Gambar 1. *Penyampaian materi oleh narasumber*

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan sosialisasi berlangsung di SMA Setia Dharma, Pekanbaru, dengan peserta utama adalah siswa yang rentan terhadap pengaruh negatif perjudian online. Acara dibuka oleh perwakilan tim pengabdian dan dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan sekolah, menekankan pentingnya pemahaman akan risiko perjudian online bagi generasi muda. Materi utama kemudian disampaikan oleh narasumber, Dr. Habibis Saleh, M.Sc., melalui metode ceramah, ilustrasi, dan diskusi, sebagaimana terlihat pada Gambar 1. Dalam sesi ini, narasumber menguraikan bahaya judi online dari segi psikologis dan sosial serta mendalami kecilnya peluang menang dari perspektif matematis untuk membuktikan bahwa perjudian lebih merugikan dibandingkan menguntungkan.

Narasumber menjelaskan bahwa kekeliruan penjudi yang meyakini bahwa hasil sebelumnya dapat memengaruhi hasil berikutnya merupakan suatu ilusi. Konsep probabilitas atau peluang kemenangan dalam perjudian mengikuti prinsip hukum bilangan besar. Seiring dengan meningkatnya jumlah percobaan, hasilnya akan semakin mendekati nilai harapan atau peluang sebenarnya. Peluang sebenarnya ini dapat tercapai setelah jangka panjang. Sebagai ilustrasi, pertimbangkan situasi pelemparan koin, di mana hasil Gambar telah muncul sebanyak 9 kali. Pada pelemparan yang ke-10, tidak dapat dijamin bahwa Angka yang keluar, karena setiap lemparan memiliki peluang independen.

Pada slide lain narasumber menyebutkan kasus kasino Monte Carlo Prancis pada tahun 1913, dalam permainan meja Rolet antara angka hitam dan merah. Meskipun sudah muncul sebanyak 15 kali angka hitam, banyak penjudi mulai memasang merah dengan asumsi bahwa peluang angka hitam sangat kecil. Namun, yang keluar pada akhirnya tetaplah hitam.

Hasil presentasi ini selanjutnya dievaluasi. Pada tahap evaluasi, tim pengabdian menggunakan angket sebagai instrumen utama untuk menilai efektivitas kegiatan. Angket diberikan sebelum dan setelah penyampaian materi untuk mengukur perubahan pemahaman peserta. Angket awal berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait judi online, sementara angket akhir menilai peningkatan pengetahuan serta sikap siswa terhadap topik yang disampaikan. Data hasil angket dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas sosialisasi ini, dengan fokus pada peningkatan kesadaran risiko dan perubahan sikap siswa terhadap perjudian online.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil dari angket awal menunjukkan bahwa 95% peserta belum memahami secara spesifik cara mengakses situs judi online, meskipun 42,5% pernah secara tidak sengaja membuka iklan atau aplikasi yang mengarahkan ke platform judi online. Sebanyak 60% peserta menyatakan sudah mengetahui bahaya judi online dari informasi umum di masyarakat, namun 72,5% belum memahami analisis matematis terkait peluang kemenangan dalam perjudian, sehingga mereka hanya bersifat coba-coba tanpa memahami risiko yang sebenarnya.

Pasca sosialisasi, angket evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta. Sekitar 95% peserta menyatakan telah memahami bahaya judi online, baik dari aspek psikologis maupun finansial, dan 97% peserta menyatakan ketidakminatan untuk mencoba judi online setelah memahami rendahnya peluang menang dan potensi kerugian yang terlibat.

Selain itu, saran dari peserta mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami konsep peluang kemenangan dari perspektif matematika, menggarisbawahi kebutuhan akan pendekatan edukasi yang lebih sederhana dalam mengajarkan aspek statistik dan peluang terkait perjudian. Temuan ini menekankan pentingnya sosialisasi lanjutan yang fokus pada metode pemahaman yang mudah dicerna agar peserta dapat lebih memahami analisis matematis yang menunjukkan risiko dari praktik perjudian online.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pengabdian dosen pendidikan matematika UIN Suska Riau dengan tema "Sosialisasi Bahaya Judi Online pada Remaja di Kota Pekanbaru dan Analisis Kecilnya Peluang Menang dalam Perspektif Matematika," telah berhasil dilaksanakan dengan efektif. Program ini, yang berfokus pada siswa SMA Setia Dharma, berhasil mencapai tujuannya, sebagaimana ditunjukkan oleh keterlibatan aktif dan antusiasme peserta sepanjang acara. Siswa secara aktif berpartisipasi dalam sesi diskusi dan tanya jawab, yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan serta komitmen untuk menghindari pengaruh judi online.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang digunakan mampu meningkatkan kesadaran peserta terhadap risiko yang ditimbulkan oleh judi online. Dengan pemaparan mengenai dampak negatif judi online serta rendahnya peluang menang dari perspektif matematika, siswa memperoleh wawasan baru yang memperkuat motivasi mereka untuk menjauhi aktivitas ini. Sosialisasi ini tidak hanya

memberikan informasi, tetapi juga memberikan pengetahuan praktis yang dapat membantu mereka lebih kritis dan sadar terhadap potensi bahaya judi online bagi masa depan mereka. Program ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang dalam mencegah keterlibatan remaja dalam perjudian online, sekaligus membentuk pola pikir yang lebih bijak dan bertanggung jawab di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryanto, A. T. (2024). APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. diperoleh dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>, diakses, 26.
- Jatmiko, A. R., Hendrawan, N. D., Arief, R. M., Putra, F. A. I. A., & Karyudi, M. D. P. (2023). Signifikansi pengaruh akses teknologi informasi terhadap indeks pembangunan manusia di Indonesia. *JiTEKH*, 11(2), 83-94.
- Haikal, M. (2024). Literasi Finansial sebagai Upaya Pencegahan Judi Online di Kalangan Mahasiswa. *Chatra: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 1-9.
- Purwandini, A. D. (2014). Analisis pengharaman permainan judi berdasarkan teori probabilitas (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono, S. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 79-90.
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113-122.
- Chaniago, F., Purnama, B. Y., Badriyah, F., Iranto, A., Maharani, B., Julianti, L., ... & Rahmadani, H. S. (2024). Pencegahan Judi Online Terhadap Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 3640-3646.