

## **Mengenal Bahaya Judi Online: Bagaimana Algoritma Menjebak Remaja (Studi Kasus: SMP PGRI Gunung Sindur)**

**Robin Adi Trenggono<sup>1</sup>, Auliya Rahman<sup>2</sup>, Ahmad Priyono<sup>3</sup>, Eri Usmawan<sup>4</sup>, Damar Cahya  
Griya<sup>5</sup>, Muhamad Zaenun<sup>6</sup>, Nurhidayat<sup>7</sup>, Tulus Setiawan<sup>8</sup>, Reza Saputra<sup>9\*</sup>**

<sup>1-9</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,  
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: [1robinadi72@gmail.com](mailto:1robinadi72@gmail.com), [2auliyarahman176@gmail.com](mailto:2auliyarahman176@gmail.com), [3elbarca628@gmail.com](mailto:3elbarca628@gmail.com),  
[4eriusmawan@gmail.com](mailto:4eriusmawan@gmail.com), [5mdamar03@gmail.com](mailto:5mdamar03@gmail.com), [6zainunmuhammad4@gmail.com](mailto:6zainunmuhammad4@gmail.com),  
[7dhyt4019@gmail.com](mailto:7dhyt4019@gmail.com), [8tulsetiawan86@gmail.com](mailto:8tulsetiawan86@gmail.com), [9\\*dosen02620@unpam.ac.id](mailto:9*dosen02620@unpam.ac.id)

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Perkembangan teknologi informasi dan akses internet telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam perilaku bermain judi. Judi online menjadi fenomena yang semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan, khususnya remaja. Hal ini disebabkan oleh algoritma yang dirancang untuk memanipulasi perilaku pengguna dengan memberikan kemenangan kecil secara acak, sehingga menciptakan kecanduan. Remaja, sebagai kelompok usia yang masih dalam tahap perkembangan psikologis, sangat rentan terhadap pengaruh algoritma tersebut. Artikel ini membahas bagaimana algoritma judi online bekerja, dampaknya terhadap remaja dari sisi psikologis, sosial, dan akademik, serta langkah-langkah preventif yang dapat diambil oleh berbagai pihak. Studi kasus dilakukan di SMP PGRI Gunungsindur dengan menggunakan metode pelatihan dan penyuluhan untuk meningkatkan kesadaran siswa/i tentang bahaya judi online. Hasil menunjukkan bahwa edukasi berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap risiko yang terkait dengan judi online dan memberikan mereka keterampilan untuk menghindarinya. Dengan pendekatan yang terintegrasi, termasuk edukasi, pengawasan, dan regulasi, diharapkan remaja dapat terlindungi dari bahaya kecanduan judi online di masa depan.

**Kata Kunci:** Judi Online, Algoritma, Remaja, Pencegahan, Kecanduan

**Abstract**—The development of information technology and internet access has brought about major changes in various aspects of life, including gambling behavior. Online gambling has become a phenomenon that is increasingly easily accessible to various groups, especially teenagers. This is due to algorithms designed to manipulate user behavior by providing small wins randomly, thus creating addiction. Teenagers, as an age group that is still in the psychological development stage, are very vulnerable to the influence of these algorithms. This article discusses how online gambling algorithms work, their impact on teenagers from a psychological, social, and academic perspective, and preventive steps that can be taken by various parties. A case study was conducted at SMP PGRI Gunungsindur using training and counseling methods to increase student awareness of the dangers of online gambling. The results show that technology-based education can increase students' understanding of the risks associated with online gambling and provide them with the skills to avoid them. With an integrated approach, including education, supervision, and regulation, it is hoped that teenagers can be protected from the dangers of online gambling addiction in the future.

**Keywords:** Online Gambling, Algorithm, Teenagers, Prevention, Addiction

### **1. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia. Salah satu perkembangan yang cukup mengkhawatirkan adalah meningkatnya popularitas judi online, yang kini dengan mudah dapat diakses melalui perangkat digital seperti ponsel pintar dan komputer. Judi online tidak hanya menjadi daya tarik bagi orang dewasa, tetapi juga remaja yang memiliki akses ke internet tanpa pengawasan memadai. Dengan daya tarik yang menawarkan hiburan instan dan janji keuntungan cepat, banyak remaja terjebak dalam siklus perjudian yang sulit dihentikan. Salah satu alasan utama mengapa judi online sangat berbahaya adalah penggunaan algoritma canggih yang dirancang untuk memanfaatkan kelemahan psikologis pengguna. Algoritma ini menciptakan ilusi kemenangan melalui mekanisme penghargaan yang tidak konsisten, yang dikenal sebagai *variable reward schedule*. Pola ini membuat pemain merasa bahwa mereka memiliki peluang besar untuk menang, meskipun kenyataannya justru sebaliknya. Bagi remaja, yang berada

dalam fase perkembangan psikologis, kemampuan mereka untuk menilai risiko dan membuat keputusan jangka panjang belum sepenuhnya matang. Hal ini membuat mereka menjadi kelompok yang sangat rentan terhadap kecanduan judi online.

Selain itu, akses tanpa batas ke internet, kurangnya edukasi tentang risiko judi online, dan pengaruh media sosial yang sering mempromosikan platform perjudian menjadi faktor yang memperburuk masalah ini. Dampaknya tidak hanya dirasakan secara psikologis, tetapi juga dalam kehidupan sosial dan akademik mereka. Remaja yang terjerumus dalam kecanduan judi online cenderung mengalami gangguan emosi, konflik keluarga, dan penurunan prestasi belajar.

Dalam konteks ini, sangat penting untuk melakukan langkah-langkah preventif yang efektif. Edukasi tentang cara kerja algoritma judi online, dampaknya terhadap kesehatan mental, dan strategi untuk menghindarinya menjadi kunci untuk melindungi remaja dari bahaya ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak algoritma judi online pada remaja serta merancang intervensi berbasis edukasi yang dapat memberikan solusi nyata untuk mengatasi masalah.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Tahapan Perencanaan

Tahap persiapan dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu yaitu dengan perizinan terlebih dahulu. Dalam tahap ini, dilakukan kesepakatan kerja sama dengan Staff SMP PGRI Gunung Sindur, penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat sosialisasi, pengumpulan data yang diperlukan, serta pembelian peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan untuk kegiatan.

No.	Kegiatan	Oktober (Dalam Minggu)			
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4
1.	Tahap Perencanaan				
	a. Pembentukan kelompok				
	b. Pengajuan proposal				

### 2.2 Tahapan Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu yaitu dengan perizinan terlebih dahulu. Dalam tahap ini, dilakukan kesepakatan kerja sama dengan Staff SMP PGRI Gunungsindur, penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat sosialisasi, pengumpulan data yang diperlukan, serta pembelian peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan untuk kegiatan.

No.	Kegiatan	November (Dalam Minggu)			
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4
1.	Tahap Persiapan				
	a. Perjanjian penelitian				
	b. Pengumpulan data				
	c. Pembelian peralatan				

### 2.3 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM di SMP PGRI Gunungsindur dibuka dengan sambutan oleh dosen pembimbing, kepala sekolah, dan kaprodi jurusan. Kelompok kami menggunakan dua metode, yaitu pemaparan materi terkait dan simulasi bagaimana algoritma pada judi online bekerja untuk menjebak remaja. Tidak lupa kami menyertakan game dan kuis sebagai pelengkap kegiatan disertai dengan hadiah manis.

Kegiatan PKM diakhiri dengan dokumentasi atau foto bersama dosen pembimbing, kepala sekolah, dan jajarannya siswa-siswi yang mengikuti kegiatan. Setelah kegiatan di SMP PGRI GunungSindur selesai, mulai disusun rencana untuk pembuatan laporan.

1. Siswa diberikan penjelasan mengenai bahaya judi online serta bagaimana algoritma platform judi online dirancang untuk memanipulasi psikologi pengguna, terutama remaja.
2. Tim mahasiswa memandu siswa dan siswi dalam memahami mekanisme kerja algoritma judi online, termasuk pola pengulangan, pemberian hadiah semu, dan bagaimana algoritma memanfaatkan data pengguna untuk meningkatkan kecanduan.

3. Dilakukan sesi tanya jawab untuk siswa dan siswi yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang materi yang dijelaskan serta menjawab pertanyaan terkait dampak judi online dan cara menghindarinya.
4. Dokumentasi dilakukan untuk mengidentifikasi keberhasilan serta potensi perbaikan pada program serupa di masa depan.
5. Pembuatan laporan dilakukan guna memenuhi persyaratan akhir kegiatan PKM serta sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan yang akan datang.

No.	Kegiatan	November (Dalam Minggu)			
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4
1.	Tahap Persiapan				
	a. Perjanjian penelitian				
	b. Pengumpulan data				
	c. Pembelian peralatan				

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Kesenjangan Kurikulum dengan Kebutuhan Pemahaman tentang Bahaya Judi Online

Kegiatan ini mengidentifikasi kesenjangan antara kurikulum di SMK dan pemahaman tentang bahaya judi online serta cara kerja algoritma di platform tersebut. Ditemukan bahwa kurikulum fokus pada materi dasar teknologi tanpa memasukkan topik kritis seperti dampak psikologis atau algoritma manipulatif dari aplikasi judi online. Materi tentang bahaya judi online dan algoritma tidak cukup ditekankan. Oleh karena itu, perlu ada pembaruan kurikulum untuk mengajarkan lebih dalam tentang teknologi digital dan potensi penyalahgunaannya, terutama untuk remaja.

#### 3.2 Pentingnya Compliance dalam Penggunaan Teknologi Digital untuk Mencegah Judi Online

Kepatuhan dalam dunia IT mencakup pengelolaan data, keamanan informasi, dan etika penggunaan teknologi. Siswa diberi pemahaman tentang pentingnya regulasi yang mendukung penggunaan teknologi secara etis, terutama pencegahan terhadap judi online. Materi ini bertujuan memperkuat pemahaman bahwa kepatuhan terhadap regulasi dan etika penting untuk melindungi remaja dari bahaya aplikasi yang tidak terkontrol.

#### 3.3 Dampak Pelatihan Pemahaman Siswa tentang Bahaya Judi Online

Melalui pendekatan berbasis proyek (ProjectBased Learning), siswa dilibatkan dalam pemahaman langsung mengenai dampak algoritma dalam aplikasi judi online. Pelatihan ini membantu siswa memahami:

- a. Bagaimana teknologi modern, termasuk algoritma dalam aplikasi judi online, dapat mempengaruhi perilaku remaja.
- b. Pentingnya mengenali pola algoritma yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, yang dapat berujung pada kecanduan judi online.
- c. Penerapan standar etika dalam pengembangan perangkat lunak yang mempertimbangkan dampak sosial dari teknologi, termasuk potensi bahaya bagi remaja.

Kegiatan ini menekankan pentingnya kerja sama antara lembaga pendidikan dan industri teknologi untuk mengurangi kesenjangan pengetahuan tentang teknologi yang digunakan dalam platform berbahaya seperti judi online. Siswa diperkenalkan pada masalah ini untuk memahami kompetensi yang diperlukan dalam mengembangkan teknologi dan mengendalikan dampaknya terhadap masyarakat, terutama remaja. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMP PGRI GunungSindur berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya judi online dan algoritma yang dapat memanipulasi perilaku, serta pentingnya kepatuhan terhadap regulasi perlindungan pengguna.

### 3.4 Dokumentasi Kegiatan



## 4. KESIMPULAN

### 4.1 Kesimpulan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berjudul “Mengenal Bahaya Judi Online: Bagaimana Algoritma Menjebak Remaja” dilaksanakan di SMP PGRI GunungSindur untuk menjembatani kesenjangan antara pendidikan dan pemahaman tentang bahaya teknologi, khususnya perjudian online. Kegiatan ini mengajarkan siswa bagaimana algoritma pada platform judi online memanipulasi perilaku pengguna, terutama remaja. Dengan pemahaman ini, siswa diharapkan lebih mengerti dampak negatif teknologi dan pentingnya etika serta regulasi. PKM ini juga membahas cara pendidikan dapat mengurangi risiko terhadap remaja dari aplikasi berbahaya. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang bahaya teknologi tersebut.

## 4.2 Saran

Adapun saran perbaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Sekolah disarankan untuk memperluas pemahaman siswa mengenai bahaya teknologi yang dapat merugikan, seperti judi online, dengan menyertakan kurikulum yang lebih fokus pada pengaruh algoritma dalam dunia digital dan cara-cara untuk menghindarinya.
2. Siswa dan siswi perlu diberikan lebih banyak pelatihan berbasis praktik dan studi kasus nyata yang menggambarkan bagaimana algoritma judi online bekerja, agar mereka bisa mengenali dan menghindari potensi jebakan tersebut. \
3. Selain penguasaan materi terkait teknologi, siswa-siswi juga perlu dibekali dengan soft skills seperti kemampuan berpikir kritis,
4. komunikasi, dan kewaspadaan terhadap teknologi yang dapat mempengaruhi perilaku mereka. Soft skills ini penting agar siswa dapat menggunakan teknologi dengan bijak, serta untuk memperkuat pertahanan terhadap pengaruh negatif seperti yang ada pada aplikasi judi online.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan pendidikan dapat lebih mengantisipasi perkembangan teknologi yang cepat dan dampaknya terhadap remaja, serta mengurangi kesenjangan antara pemahaman siswa dengan kebutuhan dunia digital yang aman dan bertanggung jawab.

## REFERENCES

- Prasetyo, R. H., & Santoso, T. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Kecanduan Judi Online pada Mahasiswa di Surabaya. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 12(2), 45-55. Islamiyah.,
- Rahmawati, D., & Kurniawan, D. (2020). Fenomena Judi Online dan Pengaruhnya Terhadap Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Indonesia*, 6(2), 112-120.
- Fitriani, L., & Hakim, M. (2022). Pengaruh Iklan Judi Online Terhadap Perilaku Remaja: Studi Psikologis di Kota Jakarta. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 14(3), 231-240.
- Abdullah, A., & Parasit, L. (2023). Penyimpangan sosial perilaku judi dan dampaknya terhadap keharmonisan keluarga: Studi kasus tiga keluarga di Kelurahan Takimpo, Kabupaten Buton. *Jurnal Sosiologi Miabhari*, 1(1), 86– 106.
- Arifina, D. A., Yusnadi, Y., & Takwin, M. (2024). Analisis Dampak Kecanduan Judi Online (Slot) Terhadap Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Kepala Keluarga Desa Bunga Tanjung. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 56–62.
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhillah, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 121–136. <https://doi.org/10.52029/gose.v1i2.175>.