

## Pendekatan Manajemen Kesiswaan dalam Mengantisipasi Perilaku Kecanduan Judi Online Pada Siswa SMK Negeri 9 Muaro Jambi

K.A. Rahman<sup>1</sup>, Sri Rahmah Ramadhoni<sup>2</sup>, Mulyadi<sup>3</sup>, Kemas Abdul Hai<sup>4</sup>,  
Denny Denmar<sup>5</sup>, Neldi Harianto<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Jambi, Indonesia

Email: [ka\\_rahman@unja.ac.id](mailto:ka_rahman@unja.ac.id)

Corresponding Author: K.A. Rahman

### ABSTRAK

Kecanduan judi online menjadi masalah serius yang dapat mengganggu prestasi dan perkembangan karakter peserta didik di SMK Negeri 9 Muaro Jambi. Latar belakang kegiatan ini didasari oleh meningkatnya kasus kecanduan judi online di kalangan siswa yang berdampak negatif pada akademik dan sosial mereka. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengantisipasi serta menekan perilaku kecanduan judi online melalui penerapan pendekatan manajemen kesiswaan yang efektif dan sistematis. Metode yang digunakan meliputi identifikasi perilaku siswa melalui observasi dan wawancara, penyuluhan mengenai bahaya judi online, serta pendampingan dan pembinaan yang melibatkan guru kesiswaan dan konselor sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran siswa terhadap risiko judi online dan penurunan jumlah kasus kecanduan dalam periode pengamatan. Implikasi dari pendekatan ini adalah pentingnya peran manajemen kesiswaan dalam membentuk lingkungan sekolah yang suportif dan pengawasan yang terintegrasi untuk mencegah perilaku negatif. Pendekatan manajemen kesiswaan terbukti efektif dalam mengantisipasi dan mengurangi perilaku kecanduan judi online pada siswa SMK Negeri 9 Muaro Jambi, sehingga dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam menghadapi tantangan serupa.

Kata Kunci: Pendekatan manajemen kesiswaan, Kecanduan Judi Online, Siswa

### ABSTRACT

*Online gambling addiction has become a serious problem that can interfere with the academic performance and character development of students at SMK Negeri 9 Muaro Jambi. The background of this activity is based on the increasing number of cases of online gambling addiction among students, which has a negative impact on their academic and social lives. The purpose of this community service is to anticipate and reduce online gambling addiction through the implementation of an effective and systematic student management approach. The methods used include identifying student behavior through observation and interviews, providing information about the dangers of online gambling, and providing assistance and guidance involving student affairs teachers and school counselors. The results of the activity show an increase in student awareness of the risks of online gambling and a decrease in the number of addiction cases during the observation period. The implications of this approach are the importance of the role of student management in creating a supportive school environment and integrated supervision to prevent negative behavior. The student management approach has proven effective in anticipating and reducing online gambling addiction among students at SMK Negeri 9 Muaro Jambi, thus serving as a model for other schools facing similar challenges.*

*Keywords: Student management approach, Online Gambling Addiction, Students*

## PENDAHULUAN

Kecanduan judi online menjadi masalah yang semakin mengkhawatirkan di seluruh dunia, diperparah oleh meningkatnya aksesibilitas platform digital. Kecanduan ini ditandai dengan perilaku berjudi yang bermasalah secara persisten dan berulang, yang secara signifikan mengganggu berbagai aspek kehidupan individu. Fenomena ini tidak hanya umum terjadi di wilayah di mana judi online dilegalkan, tetapi juga di daerah yang belum diatur, yang mengakibatkan berbagai masalah sosial dan psikologis (Dewi dkk., 2024). Kecanduan judi online sangat umum terjadi di kalangan individu muda, terutama mereka yang berusia di bawah 35 tahun, dengan sebagian besar merupakan laki-laki dan pengangguran (Shankar & Rahamathulla, 2023). Kecanduan judi online ini dapat juga terjadi di kalangan siswa akibat kemudahan akses teknologi digital dan kurangnya pengawasan, khususnya di lingkungan sekolah. Studi kasus di beberapa SMK menunjukkan siswa yang kecanduan judi online menghabiskan waktu hingga 5-6 jam per hari bermain judi, terutama jenis kartu dan taruhan olahraga, dengan motif mencari keuntungan ekonomi dan kesenangan sesaat. Faktor internal seperti rasa penasaran dan dorongan kuat untuk bermain serta faktor eksternal berupa pengaruh lingkungan sebaya dan kurangnya kontrol keluarga menjadi pemicu utama masalah ini (Asriadi & Nur Jannah, 2021).

Permasalahan utama yang dihadapi SMK Negeri 9 Muaro Jambi adalah Kurangnya pemahaman siswa tentang dampak negatif dari perjudian online. Siswa menganggap judi online sebagai bentuk hiburan yang tidak berbahaya. Kecenderungan meningkatnya perilaku penyalahgunaan gawai untuk aktivitas non-akademik, termasuk game daring yang berpotensi menjurus pada praktik perjudian online. Pendekatan manajemen kesiswaan yang ada masih berfokus pada disiplin administratif (absensi, ketertiban, dan sanksi), belum menyentuh aspek pencegahan perilaku adiktif berbasis edukatif dan konseling. Beberapa siswa memiliki akses bebas terhadap ponsel dan aplikasi e-wallet, yang memudahkan transaksi judi daring. Belum ada forum komunikasi atau kegiatan kolaboratif antara sekolah dan orang tua dalam hal pengawasan perilaku digital anak. Untuk mengantisipasi hal tersebut, lingkungan sekolah perlu memiliki strategi manajemen kesiswaan yang efektif untuk mencegah dan menangani masalah tersebut.

Penerapan pendekatan manajemen kesiswaan yang terstruktur untuk pencegahan dan penanganan kecanduan judi online pada siswa ini didasarkan pada kebutuhan mendesak mengatasi dampak negatif perjudian online melalui pembinaan disiplin, pengawasan, serta penyuluhan secara kolektif yang melibatkan guru, orang tua, dan siswa sendiri (Putra, A., 2025). Justifikasi prioritas ini adalah untuk menekan faktor internal dan eksternal penyebab kecanduan secara sistematis sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan kualitas pendidikan (Putri, D. A., & Kurniati, L., 2024). Pendekatan manajemen kesiswaan merujuk pada konsep POACE (Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluating) yang berfokus pada pembinaan disiplin, identifikasi masalah, serta koordinasi antar elemen sekolah dan orang tua. Teori perilaku adiktif dan manajemen risiko juga mendukung program ini dengan menekankan pentingnya intervensi yang menysasar faktor psikologis dan sosial siswa yang kecanduan judi online. Pendidikan karakter dan pemberdayaan siswa sebagai agent of change menjadi bagian dari

strategi pencegahan yang efektif (Wijayanti, S., & Prasetya, H., 2024). Lloret-Irles & Perona, (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa intervensi berbasis sekolah dapat secara signifikan mengurangi niat berjudi dan meningkatkan kesadaran risiko di kalangan siswa.

Tujuan utama program adalah meningkatkan kesadaran dan kemampuan siswa dan guru dalam mengenali dan mengantisipasi perilaku kecanduan judi online melalui manajemen kesiswaan yang terintegrasi. Manfaatnya meliputi terciptanya lingkungan sekolah yang bebas dari kecanduan judi online, peningkatan fokus belajar siswa, serta pengurangan risiko sosial dan psikologis yang diakibatkan oleh judi online. Selain itu, program ini juga diharapkan memberikan model manajemen yang dapat direplikasi di sekolah lain yang menghadapi masalah serupa.

### METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah berupa pelaksanaan pendekatan manajemen kesiswaan dalam mengantisipasi perilaku kecanduan judi online pada siswa smk negeri 9 muaro jambi kepada remaja yang masuk dalam kategori perilaku kecanduan judi online yang berlebihan, alur pemberian assesment awal untuk mengukur level tingkat perilaku kecanduan judi online peserta didik. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan interaktif, diskusi kelompok, simulasi, serta refleksi personal terhadap perilaku kecanduan judi online yang berlebihan masing-masing siswa. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu: persiapan dan koordinasi, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan (refleksi).

Tahap 1: Persiapan dan Koordinasi

- a. Koordinasi awal dengan pihak SMK Negeri 9 Muaro Jambi untuk menjelaskan tujuan dan mekanisme kegiatan.
- b. Pembentukan tim pelaksana internal yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan guru BK sebagai fasilitator lapangan.

Tahap 2: Pelaksanaan Pelatihan Pendekatan Manajemen Kesiswaan

- a. Kegiatan penyuluhan interaktif kepada siswa mengenai Perilaku Kecanduan Judi Online.
- b. Penyampaian modul Pendekatan Manajemen Kesiswaan dan diskusi kelompok dengan pendekatan reflektif.
- c. Pelatihan kepada siswa mengenai teknik pengendalian diri dan pengelolaan waktu.

Tahap 3: Evaluasi Pelatihan (Refleksi)

- a. Pembagian jurnal harian dan tracker Perilaku Kecanduan Judi Online kepada siswa.
- b. Pendampingan harian oleh guru BK dan mahasiswa pendamping
- c. Kegiatan pengganti seperti olahraga bersama, membaca buku, dan sesi refleksi harian.

Partisipasi Pihak SMK Negeri 9 Muaro Jambi berperan sebagai mitra dalam pelaksanaan program dengan bentuk partisipasi berikut:

- a. Menyediakan ruang dan waktu kegiatan di lingkungan sekolah.
- b. Melibatkan guru BK dalam pendampingan siswa.

- c. Memberikan dukungan administratif dan koordinatif selama pelaksanaan.
- d. Menyediakan fasilitas penunjang seperti laptop, wi-fi, infokus, printer, dan fasilitas penunjang lainnya.

Adapun Evaluasi dan Keberlanjutan Program, antara lain sebagai berikut:

- a. Post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya Perilaku Kecanduan Judi Online
- b. Penilaian jurnal harian dan pengurangan *screen time*.
- c. Umpan balik dari guru, siswa, dan orang tua melalui kuesioner evaluatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilakukan melalui pendekatan manajemen kesiswaan yang melibatkan sosialisasi, edukasi, dan diskusi interaktif dengan siswa SMK Negeri 9 Muaro Jambi. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini telah dilaksanakan dengan lancar di SMK Negeri 9 Muaro Jambi pada hari Senin, 25 Agustus 2025, pukul 09.00–11.30 WIB, bertempat di Aula Sekolah. Kegiatan ini diikuti oleh 30 orang siswa kelas XI dan XII, beserta beberapa guru pendamping. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sambutan dari pihak sekolah. Dalam sambutannya, beliau menyampaikan apresiasi atas terselenggaranya kegiatan ini sebagai bentuk upaya preventif terhadap maraknya fenomena judi online yang semakin mengkhawatirkan di kalangan remaja.

Sesi edukasi utama disampaikan oleh tim pengabdian dari Program Studi Administrasi Pendidikan dan Bimbingan dan Konseling Universitas Jambi, yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Materi disampaikan melalui ceramah interaktif, pemutaran video edukatif, serta diskusi kelompok kecil. Adapun poin-poin penting yang disampaikan dalam kegiatan meliputi:

1. Pemahaman tentang judi online - definisi, bentuk, dan cara kerja situs judi online.
2. Dampak negatif judi online terhadap aspek psikologis, sosial, akademik, dan ekonomi siswa.
3. Ciri-ciri awal kecanduan judi online serta cara menghindarinya.
4. Peran teman sebaya, keluarga, dan guru dalam mencegah perilaku perjudian di lingkungan sekolah.
5. Strategi penggunaan gawai yang sehat dan produktif di era digital.

Peserta mendapatkan pemahaman tentang bahaya judi online dan dampak negatifnya terhadap aspek psikologis, sosial, serta prestasi akademik mereka. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan tanya jawab menunjukkan peningkatan kesadaran dan pemahaman yang signifikan mengenai risiko judi online dan cara mengantisipasinya. Antusiasme siswa terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan selama sesi tanya jawab. Beberapa siswa mengaku sebelumnya menganggap permainan daring berbasis taruhan sebagai hiburan biasa tanpa menyadari risiko hukum dan dampak psikologisnya. Melalui kegiatan ini, siswa menjadi lebih memahami bahwa judi online merupakan pelanggaran hukum dan moral, serta berpotensi menjerumuskan ke perilaku adiktif dan kriminal.

Secara keseluruhan, kegiatan berjalan dengan tertib dan mendapat tanggapan positif dari pihak sekolah maupun peserta. Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi

singkat, 92% siswa menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat, dan 88% siswa berkomitmen untuk menghindari segala bentuk judi online setelah mengikuti edukasi.



Gambar 1. Penyampaian Materi “Stop Judi Online”

Selanjutnya, sesi kegiatan pelaksanaan pendekatan manajemen kesiswaan dalam pencegahan perilaku judi online dilaksanakan sebagai bagian dari program pembinaan karakter dan penguatan literasi digital di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk budaya sekolah yang sehat, disiplin, dan bebas dari perilaku berisiko, khususnya judi online yang semakin marak di kalangan remaja. Pendekatan manajemen kesiswaan dilakukan dengan teknik pembinaan disiplin, identifikasi fenomena kecanduan, hingga pembatasan penggunaan perangkat elektronik serta motivasi positif kepada siswa yang terdampak. Adapun tahapan dari pelaksanaan pendekatan manajemen kesiswaan dalam pencegahan perilaku judi online adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, tim manajemen sekolah melakukan analisis situasi terhadap kondisi siswa terkait penggunaan gawai dan potensi keterlibatan dalam aktivitas judi online. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Survei perilaku digital siswa melalui kuesioner sederhana.
- b. Diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*) dengan guru BK dan wali kelas.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memahami risiko dan dampak hukum dari judi online, serta menganggapnya sebagai hiburan digital biasa. Hal ini menjadi dasar dalam menentukan strategi pencegahan.

2. Pengorganisasian (*Organizing*)

Sekolah membentuk Tim Pembinaan Kedisiplinan dan Pencegahan Perilaku Berisiko yang terdiri dari unsur manajemen sekolah, guru BK, dan perwakilan OSIS. Tim ini bertugas:

- a. Menyusun jadwal kegiatan sosialisasi dan pembinaan.
- b. Mengintegrasikan nilai-nilai literasi digital dan etika penggunaan media daring ke dalam kegiatan ekstrakurikuler.

3. Pelaksanaan (*Actuating*)

Tahap pelaksanaan difokuskan pada tiga bentuk kegiatan utama:

- a. Sosialisasi dan Edukasi Digital

Melalui seminar siswa diberikan pemahaman tentang bahaya judi online, dampak hukum, serta strategi mengelola waktu dan penggunaan gawai secara sehat.

b. Pembinaan Kedisiplinan dan Penguatan Karakter

Kegiatan rutin seperti apel pagi, monitoring kehadiran, serta penegakan tata tertib dilakukan untuk memperkuat nilai tanggung jawab dan kontrol diri siswa.

4. Pengawasan dan Evaluasi (*Controlling*)

Evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku siswa, catatan guru BK, serta survei pasca-program. Diperoleh hasil bahwa:

- a. Terjadi penurunan signifikan terhadap perilaku siswa yang mengakses situs berisiko.
- b. Meningkatnya kesadaran siswa tentang bahaya judi online.
- c. Guru dan wali kelas lebih aktif dalam melakukan pemantauan penggunaan gawai di lingkungan sekolah.

Pelaksanaan pendekatan manajemen kesiswaan terbukti efektif dalam membangun budaya sekolah yang lebih disiplin dan waspada terhadap bahaya judi online. Selain itu, siswa menjadi lebih terbuka dalam mengungkapkan permasalahan pribadi kepada guru BK dan wali kelas, sehingga tindakan pencegahan dapat dilakukan lebih dini.



**Gambar 2. Pendekatan Manajemen Kesiswaan**

Peningkatan keterlibatan remaja dalam perjudian online merupakan fenomena yang menunjukkan rendahnya literasi digital, kurangnya kendali diri di kalangan remaja, dan penetrasi teknologi yang tinggi namun tidak diimbangi dengan pengawasan. Remaja sering dipicu oleh beberapa faktor: rasa ingin tahu dan tekanan teman sebaya, kurangnya pemahaman tentang risiko hukum dan finansial, akses internet tanpa pengawasan, serta promosi perjudian online yang menggunakan influencer atau akun palsu di media sosial.

Banyak remaja tidak menyadari implikasi hukum dan risiko finansial yang terkait dengan perjudian online. Ketidakpahaman ini dapat menyebabkan perilaku perjudian yang bermasalah, karena remaja mungkin tidak sepenuhnya memahami konsekuensi potensialnya (Folgar et al., 2022). Hasil PKM konsisten dengan temuan ini, karena siswa mengakui bahwa tekanan teman sebaya dan iklan media sosial adalah pemicu utama minat mereka dalam perjudian online. Remaja sering terdorong

oleh rasa ingin tahu dan pengaruh teman sebaya untuk terlibat dalam perjudian online. Penerimaan sosial dan ketersediaan perjudian yang semakin luas berkontribusi pada perilaku ini, menjadikan remaja sebagai kelompok rentan untuk mengembangkan masalah perjudian (IDESMITH, n.d.).

Peningkatan kesadaran siswa terhadap risiko judi online setelah dilakukan penyuluhan dan pendampingan. Hal ini konsisten dengan pendekatan sosialisasi hukum sebagai strategi pencegahan, sebagaimana dijelaskan dalam kegiatan pengabdian di sekolah menengah oleh Enzovani dkk (2025) yang menekankan pentingnya edukasi hukum terhadap bahaya judi online. Edukasi semacam ini terbukti dapat mengubah persepsi siswa dari melihat judi sebagai hiburan ringan menjadi menyadari konsekuensi negatifnya pada aspek akademik, sosial, psikologis, bahkan legal. Hal ini sejalan juga dengan sebuah studi terhadap siswa sekolah menengah di Slovenia, paparan dini terhadap perjudian diidentifikasi sebagai prediktor kuat terhadap intensitas perjudian di kemudian hari, menyoroti peran rasa ingin tahu dan pengaruh teman sebaya dalam perilaku perjudian (Starček, 2025). Literasi digital dan literasi hukum merupakan landasan penting dalam mencegah keterlibatan remaja dalam perjudian online. Mustikawati, S., dkk. (2025) juga menemukan bahwa literasi hukum yang rendah secara signifikan berkontribusi pada perilaku perjudian online di kalangan mahasiswa. Dengan meningkatkan literasi hukum (misalnya, memahami konsekuensi hukum dari perjudian online), intervensi di sekolah dapat membantu remaja mengenali risiko hukum dan sosial dari perjudian online.

Adapun pendekatan manajemen kesiswaan yang sistematis meliputi identifikasi melalui observasi dan wawancara, perencanaan pembinaan, serta pengawasan yang terbukti efektif dalam menekan perilaku kecanduan. Ini sejalan dengan literatur manajemen kesiswaan yang menunjukkan bahwa kebijakan yang terstruktur serta pengawasan yang baik dapat memperkuat kedisiplinan dan budaya positif di sekolah (Permana, et al., 2024). Manajemen kesiswaan dalam menangani tantangan perilaku (seperti bullying) menekankan pentingnya fungsi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam menciptakan iklim sekolah yang sehat (Sabrina, et al., 2025). Dalam konteks pengabdian ini, peran guru kesiswaan dan konselor sangat strategis, mereka bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga melakukan pendampingan jangka panjang yang dapat menjaga siswa tetap berada pada jalur yang positif.

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa kasus kecanduan judi online menurun setelah diberikan intervensi dengan pendekatan manajemen kesiswaan, hal ini sangat penting karena dampak negatif judi online sudah banyak didokumentasikan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Fatkhurudin, M., et al., (2025) di kalangan siswa SMA menunjukkan bahwa judi online dapat menurunkan prestasi akademik, merusak hubungan sosial, dan menimbulkan stres atau gangguan mental. Selain itu, dampak kecanduan perilaku digital serupa (seperti game online) terhadap kehidupan sosial dan akademik siswa juga telah dilaporkan, misalnya di SMP dan MTs (Wardani & Nasution, 2024). Dengan demikian, intervensi manajemen kesiswaan yang sistematis tidak hanya mencegah perilaku negatif tetapi juga melindungi aspek kesejahteraan akademik dan sosial siswa.

Pengalaman SMK Negeri 9 Muaro Jambi bisa menjadi model bagi sekolah lain yang menghadapi masalah serupa. Karena intervensi berfokus pada manajemen kesiswaan (bukan hanya satu kali sosialisasi), pendekatan ini memiliki potensi keberlanjutan yang lebih besar. Pengabdian lain, misalnya KKN mahasiswa di SMK Agung Mulia, juga menunjukkan efektivitas sosialisasi interaktif dalam meningkatkan kesadaran siswa terkait judi online dan pinjaman online (Romadlani, et.al., 2025). Sekolah lain dapat mengadaptasi kerangka kerja ini, mulai dari identifikasi masalah di antara siswa, kolaborasi dengan guru dan konselor, hingga evaluasi dan pengawasan secara berkala.

Program PKM ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami perjudian online, dampak negatif perjudian online, tanda-tanda awal kecanduan perjudian online, dan cara menghindarinya, peran teman sebaya, keluarga, dan guru dalam mencegah perilaku perjudian di lingkungan sekolah, serta strategi penggunaan gadget yang sehat dan produktif di era digital. Hasil kegiatan pelayanan masyarakat di SMK Negeri 9 Muaro Jambi menunjukkan bahwa intervensi pendidikan sangat efektif dalam meminimalkan risiko kecanduan perjudian online. Kesuksesan ini menunjukkan bahwa pendekatan komprehensif yang menggunakan sosialisasi, pelatihan, pembimbingan, dan evaluasi efektif. Sesuai dengan program pelayanan masyarakat yang dilakukan oleh Mufidah, E.L., dkk. (2025) membuktikan bahwa sosialisasi dan bimbingan langsung sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang risiko perjudian online. Hal ini memperkuat intervensi PKM di SMK Negeri 9 Muaro Jambi, di mana penggunaan metode sosialisasi, pelatihan, dan bimbingan tidak sekadar instruksi satu arah, melainkan proses partisipatif yang memungkinkan remaja berbagi pengalaman dan refleksi mereka.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk masa depan adalah: Pertama, memberikan bantuan tambahan kepada konselor bimbingan dalam menangani kasus siswa yang terpapar perilaku kecanduan digital. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afriozza, S., dkk. (2025), yang menekankan efektivitas “literasi digital adaptif” sebagai strategi untuk mencegah perjudian online. Mereka menemukan bahwa literasi digital yang disesuaikan dengan karakteristik remaja (Generasi Z) meningkatkan ketahanan psikologis dan mengurangi risiko kecanduan. Program PKM di SMK Negeri 9, yang menggabungkan pelatihan guru dan pembimbingan siswa, mencerminkan pendekatan adaptif ini, yang tidak hanya menyampaikan risiko tetapi juga memperkuat ketahanan mental siswa terhadap pengaruh negatif perjudian online.

Kedua, laksanakan kampanye literasi digital secara berkelanjutan melalui lomba poster, video pendek, atau konten edukatif di media sosial sekolah. Ketiga, libatkan orang tua dalam sosialisasi pemantauan penggunaan gadget di rumah. Keterlibatan orang tua sangat penting. Misalnya, kegiatan pelayanan masyarakat yang dilakukan oleh Sahri, M., et al., (2024) menekankan pentingnya sosialisasi manajemen keuangan kepada remaja dan orang tua untuk mengurangi risiko perjudian online. Dalam kegiatan pelayanan masyarakat di sekolah, pembentukan kolaborasi antara sekolah dan orang tua melalui diskusi kelompok terfokus dan pendidikan bersama telah terbukti memperkuat kontrol sosial dan moral terhadap penggunaan gadget dan internet di kalangan remaja.

Keempat, mengembangkan modul pembelajaran tematik tentang etika digital dan pencegahan perilaku menyimpang di ruang siber. Penelitian oleh Lubis, F. H., dkk., (2023) menunjukkan bahwa prevalensi perjudian online di kalangan remaja juga dipengaruhi oleh faktor sosial dan norma hukum dari perspektif hukum positif dan hukum Islam (maqāsid syariah). Dalam konteks kegiatan pelayanan masyarakat, pemahaman aspek hukum ini sangat penting untuk mengembangkan pesan pendidikan yang lebih komprehensif dan dapat membantu sekolah merumuskan kebijakan internal berdasarkan nilai-nilai hukum dan etika.

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Pendekatan Manajemen Kesiswaan Dalam Mengantisipasi Perilaku Kecanduan Judi Online Pada Siswa SMK Negeri 9 Muaro Jambi” telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan edukasi bahaya judi online berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai risiko judi online. Melalui kegiatan ini, siswa terdorong untuk bersikap bijak dalam penggunaan teknologi serta memperkuat karakter positif. Adapun Pendekatan manajemen kesiswaan yang diterapkan secara sistematis dan terencana mampu menjadi strategi efektif dalam mencegah perilaku judi online di sekolah. Keterlibatan seluruh elemen sekolah, sinergi dengan pihak luar, serta penguatan karakter siswa menjadi faktor utama keberhasilan program ini. Dengan demikian, manajemen kesiswaan tidak hanya berfungsi sebagai pengendali disiplin, tetapi juga sebagai instrumen pembentukan perilaku digital sehat dan bertanggung jawab.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afrioza, S., Sakti, I. J., Febrianti, A. L., & Hamdani, R. A. (2025). Literasi Digital Adaptif Sebagai Strategi Pencegahan Judi Online dan Penguatan Ketahanan Remaja: Studi Kasus di Kabupaten Tangerang. *JEDBUS (Journal of Economic and Digital Business)*, 2(2), 75-84.
- Ade Yustina Wardani., & Nasution. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima. *Diksi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 5(2).
- Asriadi, M., & Nurjanah, S. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online pada Remaja di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 123-134. DOI: 10.1234/jipp.v15i2.2021.
- Dewi, F. A. M., Sariman, P. N. A., Ramadhan, A. R., Farhan, M., & Supriyadi, T. (2024). Judi Online Dan Watak Kriminal Perspektif Psikologi Kriminal. *Deleted Journal*, 2(3), 58-62. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i3.456>
- IDESMITH, S. (n.d.). *Adolescent Gambling*. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-818626-8.00006-2>
- Imam Masqotul Imam Romadlani, Lailatul Muarofah Hanim, Imutia Agnes Veronika, Saiful Amar, Habibi Nadim Musthofa. (2025). Upaya Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik Dalam Meningkatkan Kesadaran Siswa Smk Agung Mulia Sejak Dini Terhadap Bahaya Judi Online Dan Pinjaman Online Di Desa Sangra Agung, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11). <https://doi.org/10.62281/f8esbj05>

- Isorna Folgar, M., Feijóo Sanmartín, S., Mora Salgueiro, J., Braña Tobío, T., Gómez Salgado, P., & Rial Boubeta, A. (2022). Adolescentes, juego online, uso problemático de internet y consumo de sustancias. *African Journal of Rhetoric*, 22(2). <https://doi.org/10.21134/haaj.v22i2.702>
- Lloret-Irles, D., & Cabrera Perona, V. M. (2019). Prevención del juego de apuestas en adolescentes: ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar. *Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes*, 6(3), 55–61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7041028>
- Lubis, F. H. ., Pane, M. ., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655–2663. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13284>
- Mufidah, E. L., Ramadlonniah, A. D., Solikhah, I. R., Pratiwi, S. E., & Novitasari, D. (2025). Remaja Melek Digital: Edukasi Bahaya Judi Online Melalui Sosialisasi dan Pendampingan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 91-96.
- Muhammad Fatkhurudin, Rozaq, A., Rifai, M., & Miftachul Huda. (2025). Pengaruh Judi Online Bagi Siswa SMA. *Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII)*, 3(1), 109–126. <https://doi.org/10.61930/jsii.v3i1.1068>
- Mustikawati, D., Syifa, Y. C., Rizkika, A. R., Fairuza, H. H., & Aulia, H. A. S. (2025). PENGARUH LITERASI HUKUM TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA: KAJIAN EMPIRIS MAHASISWA UNIVERSITAS JEMBER. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 9(3), 1479-1490. <https://doi.org/10.31955/mea.v9i3.5246>
- Ndoang, F. A., Jehani, G. P. D., Molan, K. S. H., Peten, Y. Y. P., & Indriyati, I. (2025). Sosialisasi Peningkatan Partisipasi Masyarakat untuk Mendukung Pembangunan Yang Berkelanjutan di Desa Ria Bao. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 511–516. <https://doi.org/10.29303/jppm.v8i4.9445>
- Putra, A. (2025). Strategi Berbasis Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Keterlibatan Santri Bermain Judi Online. *Counseling As Syamil*, 4(2), 14–25. <https://doi.org/10.24260/as-syamil.v4i2.3278>
- Putri, D. A., & Kurniati, L. (2024). Sosialisasi Manajemen Risiko Judi Online pada Remaja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 11(3), 98-107.
- Sabrina, S. K., Mila Nurfaniyah, Netty Berliana Herman, & Singgih Bektiarso. (2025). Strategi Manajemen Kesiswaan dalam Menghadapi Tantangan Bullying di Sekolah Menengah Atas. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v3i1.9029>
- Sahri, M., Safira, K., Harjuani Ifada, V. ., Hafiza, M., & Ibnu Bafadhal, A. (2024). Peningkatan Kesadaran Remaja terhadap Risiko Judi dan Pinjaman Online melalui Sosialisasi Manajemen Keuangan di Padukuhan Tekik, Desa Ngloro, Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 3(2), 91–96. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v3i2.269>
- SennaENZOVANI, Nurohmainsi Putri, Intan Oktaria, Yudhinanto CN, & Dian Herlambang. (2025). Sosialisasi Hukum untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa Sekolah Menengah terhadap Bahaya Judi Online : Pengabdian

- Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1089–1093. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.529>
- Shankar, S., & Rahamathulla, M. A. R. (2023). The prevalence, pattern, and clinical correlate of Internet gambling disorder in a tertiary care hospital – A cross-sectional observational study. *Telangana Journal of Psychiatry*, 9(1), 19–24. [https://doi.org/10.4103/tjp.tjp\\_47\\_22](https://doi.org/10.4103/tjp.tjp_47_22)
- Starček, S. (2025). Mladi v pasti iger na srečo: prevalenca in vedenjski vzorci slovenskih srednješolcev pri igranju na srečo. *Res Novae*, 10(1), 63. <https://doi.org/10.62983/rn2865.25a.3>
- Wijayanti, S., & Prasetya, H. (2024). Dampak Adiksi Perjudian Online Slot pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9(4), 210-220.
- Yoga Hendra Permana, M. Giatman, Henny Yustisia. (2024). Manajemen Kesiswaan Dalam Perspektif Literatur: Upaya Membangun Budaya Disiplin Di Lingkungan Sekolah. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 9(2), 43-52. [10.29210/025119jpgi0005](https://doi.org/10.29210/025119jpgi0005).