

## Implementasi Program Pembiasaan Literasi Agama dalam Mencegah Perilaku Judi Online Pada Mahasiswa UNMUH Bangka Belitung

### Implementation of Religious Literacy Habituation Program in Preventing Online Gambling Behavior in UNMUH Bangka Belitung Students

Muhamad Tohir<sup>1</sup>, Hevitria<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Jl. KH A Dahlan No.Km.4, Keramat, Kec. Rangkui, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33134, Indonesia  
e-mail: muhammad.tohir@unmuhbabel.ac.id

#### ABSTRACT



*Online gambling is now widespread, even among college students. Online slot games fall into the category of gambling that uses money as stakes. In this type of game, players purchase chips to use in betting. Religious literacy serves as a practice that helps individuals understand religious teachings across different cultural settings. Religious literacy encompasses more than just knowledge or skills about the teachings and practices of a particular religion. Technology has become a crucial element in society in this digital age. This study aims to introduce students to religious literacy programs, so that by introducing religious literacy, online gambling can be reduced. Implementing religious literacy among students on campus aims to address negative behavior related to gambling. Religious literacy needs to be taught to students so they can live in today's modern society. The religious literacy movement is an activity that focuses on sources of information related to religion. Religious literacy is closely related to students' religious character. This research is quantitative, providing a religious literacy habituation program for students. Participants in this study consisted of several students from the State Islamic University of Babel (UNMUH Babel). Data collection instruments included observation sheets, interviews, and questionnaires. The research findings indicate an increase in students' understanding of judol (Islamic gambling). This improvement is expected to reduce the likelihood of becoming entangled in online gambling practices in the future.*

**Keywords:** Religious Literacy, Online Gambling, Student

#### ABSTRAK

Perilaku bermain judi di internet kini banyak terjadi, bahkan di kalangan mahasiswa. Permainan slot *online* termasuk dalam kategori judi yang menggunakan uang sebagai taruhan. Dalam jenis permainan ini, pemain akan membeli chip untuk digunakan dalam taruhan. Literasi keagamaan berfungsi sebagai sebuah praktik yang membantu seseorang memahami ajaran agama dalam berbagai latar budaya yang berbeda. Dalam literasi keagamaan, individu tidak hanya memiliki pengetahuan atau kemampuan tentang ajaran dan praktik dari suatu agama tertentu. Teknologi telah menjadi elemen penting dalam kehidupan masyarakat di zaman digital ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan mahasiswa pada program literasi agama, sehingga dengan mengenalkan literasi agama, perilaku judi online dapat semakin berkurang. Implementasi literasi agama pada mahasiswa di kampus bertujuan untuk menemutekankan perilaku buruk tentang judol. Literasi agama perlu diajarkan kepada peserta didik agar mereka dapat hidup di tengah-tengah masyarakat modern ini. Literasi Gerakan literasi keagamaan adalah aktivitas yang fokus pada sumber informasi yang terkait dengan agama. Adanya literasi keagamaan sangat berkaitan dengan karakter religius dari mahasiswa. Tipe penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang memberikan perlakuan program pembiasaan literasi agama kepada mahasiswa. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari sejumlah mahasiswa unmuh babel. Sedangkan untuk instrumen pengumpulan datanya meliputi, lembar observasi, wawancara, dan angket. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai judol. Peningkatan ini diharapkan dapat mengurangi kemungkinan terjerat dalam praktik judi online di kemudian hari.

**Kata Kunci:** Literasi Agama, Judi Online, Mahasiswa

<b>FIRST RECEIVED:</b> 2025-04-30	<b>REVISED:</b> 2025-08-20	<b>ACCEPTED:</b> 2025-08-20	<b>PUBLISHED:</b> 2025-09-06
 <a href="https://doi.org/10.25299/ajaip.2025.vol22(2).22214">https://doi.org/10.25299/ajaip.2025.vol22(2).22214</a>		<b>Corresponding Author: Muhamad Tohir</b>	
		AJAIP is licensed under <a href="#">Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International</a>	<b>Published by UIR Press</b>

## PENDAHULUAN

Literasi agama adalah salah satu kemampuan untuk melihat dan menganalisis jalinan yang mendasar antara agama dengan kehidupan sosial, politik dan budaya melalui berbagai perspektif. Literasi agama mengandaikan beberapa hal: pertama, pemahaman mendasar tentang teks-teks sentral yang menjadi inti agama, sejarah, dan manifestasi kontemporer tradisi keagamaan yang dibentuk sesuai konteks sosial, politik dan budaya tertentu. Kedua, literasi agama mengandaikan keberadaan kemampuan untuk melihat dan mengatasi berbagai dimensi politik, sosial dan budaya dari suatu agama dalam ruang dan waktu tertentu (Endang Sri Maruti, Muhammad Hanif, 2023).

Literasi agama, orang bukan hanya memiliki kemampuan atau keahlian mengenai ajaran dan praktik agama tertentu, Islam misalnya, tetapi mampu menggunakan dan menempatkan ajaran agama tersebut dalam beragam konteks tempat dan waktu atau literasi agama mengandaikan kemampuan menjalankan kewajiban agama secara benar sesuai ajaran agama tersebut tetapi juga sekaligus kontekstual (Nikmah, 2017). Literasi keagamaan untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agama dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari inilah yang menjadikan literasi keagamaan relevan dengan pembentukan karakter beragama (Sholihah & Khoiriyah, 2024).

Perjudian di dunia maya kini menjadi salah satu isu mendesak di berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Bangka Belitung. Dengan adanya kemajuan pesat dalam teknologi digital, masyarakat kini dapat dengan mudah mengakses layanan keuangan non-perbankan serta situs perjudian *online*. Namun, kemudahan akses ini sering kali menyimpan potensi risiko yang besar, khususnya ketika layanan tersebut beroperasi di luar hukum yang ada.

Jika melihat realitas di Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, rendahnya pembiasaan literasi keagamaan menjadi titik lemah yang bisa dimanfaatkan oleh pengaruh negatif, termasuk judi *online*. Padahal, literasi keagamaan, sebagaimana dijelaskan oleh (Azizah & Utami, 2023) tidak hanya berfungsi sebagai pengetahuan normatif tentang agama, tetapi juga sebagai alat untuk memahami hubungan agama dengan realitas sosial, termasuk dalam menyikapi fenomena digital.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Sari et al., 2024) menunjukkan bahwa judi *online* (Judol) memiliki dampak yang signifikan dalam aspek keuangan dan sosial. Peminjaman ilegal sering kali menjerat individu yang hanya memiliki akses terbatas terhadap pinjaman yang tidak memiliki syarat. Namun, ancaman dari para penagih utang, penalti yang tidak terduga, serta tekanan mental membuat para korban terjebak dalam siklus utang yang susah diakhiri. Di sisi lain, judi *online* bisa dipicu oleh kerugian finansial yang besar dan dapat menyebabkan masalah kecanduan, yang pada akhirnya mengganggu stabilitas sosial dan kesehatan mental individu-individu yang terkena dampaknya.

Adapun Tujuan dari studi ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang risiko judi *online* dan cara mencegah mahasiswa agar tidak terjebak, baik dalam judi *online* maupun *offline*,

serta memberikan edukasi kepada generasi muda sebagai penerus bangsa mengenai bahaya judi dan dampaknya dalam aspek sosial, keagamaan, dan hukum.

Beberapa poin penting terkait urgensi literasi keagamaan dalam konteks ini: (Basila & Haryanto, 2023) (1) Membentuk Kesadaran Moral dan Etis. Literasi keagamaan membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk menilai suatu tindakan dari sudut pandang agama dan etika, termasuk menolak praktik perjudian sebagai bentuk penyimpangan. (2) Meningkatkan Daya Tahan terhadap Pengaruh Negatif Digital. Mahasiswa yang terbiasa membaca, menganalisis, dan merefleksikan nilai-nilai keagamaan cenderung memiliki resistensi lebih kuat terhadap konten digital yang merugikan. (3) Mendorong Aktivitas Sosial Positif. Dengan pemahaman bahwa agama juga berbicara dalam konteks sosial dan publik, mahasiswa akan terdorong untuk terlibat dalam kegiatan positif dan menjauhi perilaku menyimpang seperti judi. (4) Pentingnya Media Literasi Agama yang Relevan. Buku, media visual, dan *platform* digital bernuansa religius yang menarik dan kontekstual penting untuk diperbanyak sebagai sarana membentuk pembiasaan literasi keagamaan sejak dini.

Selain itu, tes melakukan keadaan di mana perubahan dalam perilaku berbeda dalam ruang perjudian slot sering terlihat dalam konteks perjudian (Said et al., 2024). Game slot memiliki daya tarik yang kuat bagi banyak orang. Karena ada aturan dan kemungkinan untuk memenangkan harga besar dengan taruhan kecil untuk menang. Karena perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat membawa perubahan dalam kehidupan di masyarakat dalam bidang teknologi manusia dituntut untuk memiliki kualitas dan kreatifitas untuk meningkatkan penemuan penemuan di berbagai bidang. Menurut bahasa kata Teknologi itu berasal dari bahasa Yunani yakni yang berasal dari kata *technologi* yang mana menurut *Webster Dictionary* memiliki arti *systematic treatment* atau penyelesaian dan penanganan terhadap sesuatu dilakukan dengan sistematis (Makarini & Astuti, 2023; Mikraj et al., 2025).

Penelitian ini ingin memberikan pemahaman atau edukasi literasi keagamaan dalam mengatasi masalah judi *online* di kalangan mahasiswa, yaitu dengan mengimplementasikan gerakan literasi keagamaan, bukan hanya literasi keuangan seperti yang biasa dilakukan penelitian-penelitian sebelumnya. Masalah utama: Tingginya keterlibatan mahasiswa dalam judi *online*. Kelemahan pendekatan sebelumnya: Hanya fokus pada literasi keuangan (aspek ekonomi), tanpa menyentuh aspek moral dan spiritual. Solusi inovatif: Implementasi gerakan literasi keagamaan untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya, dosa, serta konsekuensi sosial dari judi *online*. Harapan: Mahasiswa tidak hanya tahu risiko finansial, tapi juga memahami dampak spiritual dan sosial perjudian, sehingga terdorong menghindarinya secara sadar.

Perilaku judi *online* dapat memicu kecanduan yang serius. Kecanduan ini sering kali disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan, di mana segala informasi, termasuk yang berkaitan dengan pinjaman *online* dan judi, dapat diakses dengan mudah. (Yulianti et al., 2024) menjelaskan bahwa pelaku judi menerapkan konsep judol yang mirip dengan permainan judi di dunia nyata, di mana uang dijadikan sebagai taruhannya. Namun, yang membedakan adalah judol memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti akses internet dan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop, untuk memasarkan judi kepada masyarakat luas, termasuk di Indonesia. Mereka menyebarkan tautan yang mengarah ke situs judi dan mengirimkan SMS secara acak dari

nomor yang tidak dikenal, berisi undangan untuk melakukan open slot atau deposit uang untuk berjudi secara *online* di situs web atau aplikasi judi.

Penelitian ini memberikan wawasan mendalam mengenai pengguna judi *online*, serta akibat yang bisa timbul akibat kecerobohan dalam menggunakan judi. Oleh karena itu, fokus penelitian ini tidak hanya pada aspek keuangan, tetapi juga pada dimensi keagamaan yang dapat memengaruhi kehidupan kita di dunia dan akhirat. Pentingnya literasi keagamaan yang baik sangat relevan, terutama bagi mahasiswa, yang merupakan generasi muda yang sedang memasuki fase dewasa dan akan membuat pilihan hidup mereka sendiri.

Dalam penanaman literasi keagamaan, terdapat beberapa prosedur khusus yang perlu diperhatikan, antara lain: a) pembiasaan literasi moral keagamaan; b) penerapan metode pembiasaan yang memberikan penghargaan kolaboratif bagi para peserta didik; c) upaya penanaman literasi agama dan moral di lingkungan perguruan tinggi serta masyarakat, yang terinspirasi dari contoh dan teladan dalam kehidupan nyata; dan d) keterlibatan orang tua mahasiswa dalam proses ini.

Judi merupakan tindakan pidana yang melibatkan pertaruhan sejumlah uang, di mana pihak yang menang akan mendapatkan seluruh uang yang dipertaruhkan. Aktivitas perjudian ini dapat membawa dampak negatif, terutama dalam bentuk kerugian materi bagi para pelakunya. Judi *online*, di sisi lain, merujuk pada aktivitas perjudian yang dilakukan melalui *platform* daring, seperti website atau situs tertentu. Kemudahan akses ini berkontribusi pada pesatnya perkembangan dan penyebaran praktik perjudian di kalangan masyarakat, khususnya di kalangan mahasiswa (Hatimatunnisani et al., 2023).

Secara sosiologis, pinjaman *online* (pinjol) memberikan akses yang lebih mudah bagi masyarakat yang mungkin tidak dapat dijangkau oleh layanan perbankan (Nugroho et al., 2024). Namun, kecanduan judi *online* sering kali menimbulkan masalah ekonomi yang serius. Banyak orang mengalami kerugian finansial yang signifikan, yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada kesejahteraan keluarga mereka. Dengan kemudahan yang ditawarkan oleh layanan pinjol, individu cenderung semakin terjerat, sehingga berisiko mengalami kerugian besar, terutama bagi mereka yang memiliki tingkat literasi dan informasi yang rendah (Rohmah & Khodijah, 2024).

Pinjam-meminjam uang yang berbasis teknologi informasi, termasuk informasi dan transaksi elektronik, kini tengah menjadi pembicaraan hangat. Berbeda dengan judi *online* yang secara tegas dianggap ilegal dan dilarang dalam segala bentuk aktivitas dan peredarannya, pinjaman *online* masih diperbolehkan, asalkan mematuhi aturan yang telah ditetapkan dan tetap dalam pengawasan OJK (Otoritas Jasa Keuangan).

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mendorong mahasiswa untuk menghindari praktik judi *online*. Bagi mereka yang belum pernah mencobanya, diharapkan untuk tidak mendekatinya sama sekali. Pasalnya, ketika seseorang mulai mencoba, besar kemungkinan mereka akan tergoda oleh iming-iming keuntungan yang ditawarkan. Namun, yang perlu diingat adalah bahwa semua itu bisa lenyap dalam sekejap dan berpotensi menimbulkan utang yang harus dilunasi. Dengan demikian, penanaman gerakan literasi agama sangat penting bagi mahasiswa dan remaja sebagai langkah mencegah perilaku judi *online* dalam lingkungan mahasiswa.

Menelaah dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Delis Fitriya Nur Hidayah, Diana Febrianty Putri, Farha Salsabila & Yunaenti, Tarisa Nuryanti, 2024) menyebutkan

mahasiswa mungkin melihat perjudian *online* sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan atau merasa bahwa mereka dapat mengontrol situasi perjudian mereka sendiri. Namun, perjudian *online* memiliki dampak negatif yang serius bagi mahasiswa. Ini bisa mengganggu fokus belajar, menguras waktu dan energi yang seharusnya dialokasikan untuk studi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, khususnya desain eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) yang menggunakan desain kelompok kontrol tidak setara (*Nonequivalent Control Group Design*). Proses penelitian melibatkan pembagian subjek menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang terdiri dari 25 mahasiswa dan kelompok kontrol yang juga terdiri dari 25 mahasiswa, sehingga total jumlah partisipan mencapai 50 mahasiswa.

Tahapan penelitian meliputi beberapa langkah, di antaranya tahap pra penelitian yang berfokus pada penentuan lokasi dan identifikasi permasalahan. Selanjutnya, tahap persiapan mencakup penyusunan instrumen, rancangan, dan media penelitian. Setelah itu, penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan yang terdiri dari *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* (Makarini & Astuti, 2023). Dalam penelitian ini, variabel independen adalah literasi keagamaan, sedangkan variabel dependen adalah upaya untuk mencegah judi *online*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan tepat sasaran, peneliti merancang instrumen literasi keagamaan. Beberapa aspek yang akan dinilai dalam instrumen ini meliputi demografi, pengetahuan mengenai literasi agama dan judi *online*, implementasi literasi agama, dampak literasi agama, serta pengalaman individu dengan judi *online*.

Proses analisis data dalam penelitian ini berbantuan SPSS 25 dan melibatkan beberapa teknik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi dengan sebaran normal. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk uji normalitas adalah Kolmogorov-Smirnov, di mana penilaian dilakukan berdasarkan nilai signifikansi. Jika nilai signifikan atau  $p >$  dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai  $p <$  0,05, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perolehan dari observasi dan wawancara dengan informan yang berkaitan mengenai implementasi program literasi keagamaan literasi keagamaan dalam mencegah perilaku judi *online* di kalangan mahasiswa universitas muhammadiyah bangka belitung, maka peneliti menjabarkan hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Karakter religious	.106	50	.171	.971	64	.131
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel 1 di atas, terlihat nilai signifikansi secara keseluruhan ialah  $0,171 > 0,05$ , sehingga dapat dikatakan bahwa data untuk perilaku judi *online* berdistribusi normal. Artinya data yang diperoleh pada penelitian ini memenuhi syarat uji analisis parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Implementasi Literasi Agama dalam Mencegah Perilaku Judi Online

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perilaku Judi Online	Based on Mean	17.430	1	48	.000
	Based on Median	17.242	1	48	.000
	Based on Median and with adjusted df	17.242	1	44.899	.000
	Based on trimmed mean	17.688	1	48	.000

Dari tabel 2 di atas, terlihat nilai signifikansi secara keseluruhan ialah  $0,00 > 0,05$ , sehingga dapat dikatakan bahwa dapat disimpulkan bahwa varians data hasil angket perilaku judi *online* pada mahasiswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Artinya data yang diperoleh pada penelitian ini memenuhi syarat uji analisis parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji t Persamaan Garis Regresi Linear Implementasi Literasi Agama dalam Mencegah Perilaku Judi Online

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Perilaku Judi Online	Kelompok A	25	86.360	1.3503	.2701
	Kelompok B	25	66.600	1.7559	.3512

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Perilaku Judi Online	Equal variances assumed	.001	.973	44.603	48	.049	19.7600	.4430	18.8692	20.6508
	Equal variances not assumed			44.603	45.031	.044	19.7600	.4430	18.8677	20.6523

Berdasarkan *output* di atas diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar  $0,973 > 0,05$  maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok A dengan kelompok B adalah homogen. Kemudian berdasarkan *output "Independent Samples Test"* pada bagian "Equal variances assumed" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,049 < 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata dalam mencegah perilaku judi *online* pada kelompok A dan Kelompok B.

Seiring dengan perkembangan teknologi, aktivitas perjudian kini semakin memasuki ranah daring, memberikan kemudahan dan kenyamanan yang luar biasa. Dengan adanya kemajuan dalam teknologi, kegiatan perjudian tidak perlu lagi dilakukan secara diam-diam seperti yang terjadi di masa lalu (Megaputri & Ariswari, 2023; Susanti, 2021). Sementara itu, pendidikan adalah suatu

kegiatan atau proses yang terstruktur yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, dengan tujuan untuk mengasah potensi intelektual, moral, dan sosial setiap individu (Rahayu, 2024).

Peranan agama dalam kehidupan manusia sangat penting, terutama dalam membangun suasana hati yang damai dan tentram. Dengan cepatnya kemajuan teknologi saat ini, banyak mahasiswa yang dapat dengan gampang memperoleh berbagai pandangan mengenai agama (Kadi, 2020). Pendidikan Islam memiliki posisi penting dalam menghindari dan mengatasi aktivitas perjudian di dunia maya. Dengan pendidikan Islam yang baik, seseorang akan memiliki pemahaman moral dan spiritual yang kokoh, sehingga mereka dapat menolak rayuan yang disajikan oleh perjudian *online* (Habibullah, 2024).

Masa remaja adalah waktu di mana seseorang umumnya menunjukkan banyak perlawanan dalam kehidupannya. Pada tahap ini, anak-anak memiliki ketertarikan yang besar dan keinginan untuk menjelajahi banyak hal baru, termasuk tantangan yang mungkin tidak bisa mereka hadapi di usia sebelumnya. Oleh sebab itu, perhatian dan arahan dari orang tua sangat krusial untuk mendukung pertumbuhan mereka (Ramadhan et al., 2024).

Ketersediaan *platform* perjudian di internet yang terus berkembang dan kemudahan dalam akses serta transaksi melalui layanan perbankan digital telah menyulitkan otoritas dalam menangani praktik perjudian *online*. Problematika utama terletak pada kesulitan dalam mengumpulkan bukti yang dibutuhkan serta adanya hambatan dari lembaga keuangan untuk memberikan akses kepada pihak kepolisian dalam menjalankan penyelidikan (Siringoringo & Yunita, 2024).

Faktor utama yang memengaruhi seseorang untuk terlibat dalam judi *online* adalah dorongan untuk memperoleh uang dengan cepat. Namun, ada berbagai faktor lain yang juga berperan, seperti kebiasaan, lingkungan sosial, kondisi ekonomi, dan rasa ingin tahu yang bisa mengarah pada kecanduan (Mustaqim et al., 2024).

Keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas judi daring bukanlah hal yang positif dan tidak menunjukkan peran mahasiswa sebagai agen perubahan. Artikel ini membahas bagaimana ekonomi Islam dapat membantu mengatasi masalah judi daring di kalangan mahasiswa. Salah satu ancaman serius yang ada dalam bermain judi daring adalah risiko terhadap privasi data pribadi. Informasi pribadi para pemain judi daring sangat mudah untuk diperjualbelikan. Judi daring biasanya memanfaatkan aplikasi yang tidak sah dan tidak dapat diunduh dari *platform* resmi, dan banyak situs judi daring ini hanya dapat diakses melalui website seluler.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah dijelaskan, salah satu upaya yang dapat berkontribusi signifikan dalam menghentikan perilaku perjudian daring di kalangan mahasiswa adalah dengan memberikan penjelasan yang jelas tentang larangan terhadap semua jenis perjudian. Di samping itu, penting untuk mengembangkan cara-cara yang inovatif agar mahasiswa dapat memperoleh pendapatan tambahan sesuai dengan minat dan kemampuan mereka, sehingga kebutuhan pribadi dapat dipenuhi tanpa terjerumus ke dalam taruhan.

Permainan judi *online* tidak hanya berdampak negatif pada aspek ekonomi, tetapi juga mengancam moralitas dan ketertiban masyarakat. Di Indonesia, judi, termasuk judi *online*, dianggap sebagai aktivitas ilegal berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengenai Penertiban Perjudian (Intansari et al., 2024). Kemudian sampai saat ini pun pemerintah Indonesia sangat konsen untuk memberantas judi *online* di tengah-tengah masyarakat.

Dalam sebuah wawancara tentang cara mencegah dan mengatasi perjudian *online*, berbagai solusi yang direkomendasikan antara lain:

1. Melindungi diri dari pengaruh buruk di sekitar dan tetap berpegang pada nilai-nilai yang baik.
2. Meningkatkan kegiatan yang bermanfaat untuk mengalihkan fokus dari perjudian.
3. Mencari pekerjaan yang memadai, yang merupakan salah satu cara paling efisien untuk mengatasi masalah keuangan.
4. Mengelola keuangan dengan cermat dan seefisien mungkin.
5. Berpikirlah secara positif dan tingkatkan kualitas ibadah yang dilakukan.
6. Mengadopsi pola hidup yang sesuai dengan kondisi keuangan.

Program pembiasaan literasi agama kepada mahasiswa dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peningkatan Pemahaman tentang Literasi Agama untuk Mencegah Judi *Online* Literasi agama adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berangkat dari pemahaman tentang dasar-dasar tradisi keagamaan, yang mencakup berbagai konsep kunci, seperti simbol-simbol, doktrin, praktik, ucapan, karakter, metafora, dan narasi.
- b. Pelaksanaan pengajian rutin. Pengajian bisa menjadi sarana efektif untuk mencegah judi *online*. Dalam pengajian, pesan mengenai haramnya judi disampaikan berdasarkan ajaran Islam. Sebagaimana dinyatakan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90, judi dianggap sebagai perbuatan setan yang seharusnya di jauhi.
- c. Pembinaan karakter mahasiswa. Pendidikan karakter di lembaga pendidikan Muhammadiyah mencakup pengajaran mengenai pentingnya menjauhi perilaku yang dilarang dalam Islam, termasuk perjudian (Yusup (Raisan Ihsanudin, Dinie Anggraeni Dewi, 2023; Yusup et al., 2024). Dalam kurikulum beberapa sekolah Muhammadiyah, isu-isu sosial yang muncul, seperti judi *online*, menjadi topik ajar yang tidak hanya menekankan larangan agama, tetapi juga menjelaskan dampak sosial dan psikologis dari praktik tersebut. Dengan cara ini, siswa diajarkan sejak dini tentang bahaya judi *online* serta cara mengenali dan menghindarinya. Karakter, yang merupakan cerminan kepribadian seseorang, berfungsi sebagai pembeda antara individu yang satu dengan yang lainnya. Istilah ini sendiri berasal dari bahasa Inggris "*character*", yang merujuk pada moral atau sifat seseorang.

## SIMPULAN

Perguruan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam membangun pendidikan literasi agama, terutama dalam upaya mencegah perilaku judi *online*. Hal ini disebabkan oleh keberagaman latar belakang, suku, dan kebiasaan mahasiswa yang ada di perguruan tinggi. Oleh karena itu, pengembangan literasi keagamaan di lingkungan perguruan tinggi sangatlah penting. Literasi agama menjadi fokus utama karena pengajaran agama dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan. Peranan agama bagi manusia dapat diibaratkan seperti udara; kehadirannya sangat dibutuhkan. Literasi agama mencerminkan kemampuan individu untuk menjalankan kewajiban agama secara tepat, sesuai dengan ajaran yang dianut, serta memahami konteksnya. Untuk memperkuat literasi ini, perguruan tinggi dapat melakukan beberapa upaya, antara lain: 1) Menggunakan dan menyediakan media pendukung, 2) Meningkatkan minat baca di kalangan mahasiswa, 3)

Mendorong terbentuknya organisasi kemahasiswaan yang berfokus pada nilai-nilai agama, dan 4) Membangun budaya diskusi yang sehat. Literasi agama bukan sekadar pemahaman tentang ajaran agama tertentu atau kemampuan membaca teks-teks keagamaan. Sebaliknya, literasi agama menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam, yang tidak hanya berdasar pada doktrin, tetapi juga dengan pendekatan yang kontekstual dan kritis. Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya meresapi ajaran agama secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam interaksi, dialog, dan argumen yang konstruktif. Penelitian mengenai perjudian daring memiliki beberapa batasan, termasuk tantangan dalam memperoleh data, kemungkinan bias dalam pengumpulan data, serta batasan dalam aspek geografis atau demografis. Peneliti lain dianjurkan untuk memperluas penelitian ini dengan melibatkan lebih banyak partisipan, menerapkan metodologi yang lebih bervariasi, dan memperhatikan konteks sosial dan budaya yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, I. N., & Utami, R. D. (2023). Gerakan Literasi Keagamaan sebagai Strategi Pembinaan Karakter Religius pada Siswa Sekolah Dasar. *Quality*, 11(1), 51. <https://doi.org/10.21043/quality.v11i1.19916>
- Basila, F., & Haryanto, B. (2023). Peran Agama Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja Prespektif Psikologi Islam. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(1), 307–327. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf>
- Delis Fitriya Nur Hidayah, Diana Febrianty Putri, Farha Salsabila, S. R., & Yunaenti, Tarisa Nuryanti, A. R. N. (2024). Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia. *Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 2(3), 1–18.
- Endang Sri Maruti, Muhammad Hanif, M. R. (2023). Implementasi Literasi Agama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Mada: Jurnal Agama Sosisal dan Budaya*, 6(1), 125–133.
- Habibullah, N. (2024). Strategi Pendidikan Islam Dalam Menangani Judi Online Di Provinsi Jambi. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 1–23.
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). Maraknya Judi Online Dan Dampaknya Terhadap. *Jurnal Sosio dan Humaniora*, 2(1), 130–136.
- Intansari, I., Uyun, L. F., Setiani, N., Suviyah, R., & Ghozali, A. S. (2024). *Penyuluhan Literasi Digital dalam Pemberantasan Praktik Judi Online*. 13(3), 2086–2094.
- Kadi, T. (2020). Literasi Agama Dalam Memperkuat Pendidikan Multikulturalisme Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Islam Nusantara*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v4i1.212>
- Makarim, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Megaputri, P. S., & Ariswari, N. P. L. (2023). Self Efficacysiswa Yang Baik Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dikelas. *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 417–428. <https://doi.org/10.32663/psikodidaktika.v8i1.3207>
- Mikraj, A. L., Putra, N., Billah, A., Febrianti, I., Noviarum, S. D., & Vachruddin, V. P. (2025). *Analisis Strategi Penerapan dan Dampak Permainan Judi Online di Kalangan Masyarakat*. 5(2), 1243–1254. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.6757>
- Mustaqim, A. H., Sari, I. R., Widiani, S. O., Rivaldo, A. R., Irfansyah, A., & Hidayah, W. N. (2024). Sosialisasi Meningkatkan Literasi Masyarakat Desa Pangkal Mas Mulya dalam Menghadapi Dampak Negatif Judi Dan Pinjaman Online Di Era Digital. *ANDASIH Jurnal*

*Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 64–71.

- Nikmah. (2017). Implementasi Literasi Agama untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *PGMI. Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Kifaya Riau*, 01, 1–7.
- Nugroho, A., Radyawanto, A. S., & Angkatan, K. (2024). Kajian Yuridis dan Sosiologis tentang Fenomena Pinjaman Online dan Judi Online di Kalangan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23696–23703.
- Rahayu, D. A. (2024). Internalisasi Nilai-nilai Pancasila dalam Mencegah Radikalisme Melalui Pendidikan PKn di SMP Wahidiyah Karangrejo Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* DOI: <https://doi.org/10.62017/merdeka>, 1(6), 401–410.
- Raisan Ihsanudin, Dinie Anggraeni Dewi, M. I. A. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik*, 3(1), 73–87. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.003.01.08>
- Ramadhan, A. I., Romadlon, D. A., Islam, P. A., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Mengapa Masyarakat Kelas Menengah Melakukan Judi Online ? Studi Fenomenologis Pendahuluan*.
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92.
- Said, H., Goni, A., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang Pada Permainan Judi Slot Online di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 424–435.
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., & Amalia, A. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online ( Pinjol ) Ilegal Dan Judi Online ( Judol ) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 2090–2096.
- Sholihah, S. A., & Khoiriyah, K. (2024). Literasi Keagamaan sebagai Pondasi Pengembangan Karakter Religius Siswa. *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 19. <https://doi.org/10.30659/jspi.7.2.19-39>
- Siringoringo, A. C., & Yunita, S. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa : Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education* <http://jonedu.org/index.php/joe>, 06(02), 10948–10956.
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities ). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Yulianti, N., Masitoh, I., & Kencana, L. (2024). Edukasi Bahaya Pinjol Ilegal dan Judol serta Pencegahannya pada Remaja Desa Purbawinangun Kabupaten Cirebon Education on the Dangers of Illegal Online Loans and Online Gambling and Prevention for Teenagers in Purbawinangun Village Cirebon Regency karena d. *Almujtamae: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 141–153. <https://doi.org/10.30997/almujtamae.v4i2.15143>
- Yusup, M., Fadilah, R. R., & Subarkah, M. A. (2024). *Peran Organisasi Islam dalam Edukasi Bahaya Judi Online*. 2, 199–206. <https://doi.org/10.62083/btm8f465>