



Enhancing Community Awareness to Avoid Maisir Elements in Transactions

Meningkatkan Kesadaran Masyarakat untuk Menghindari Unsur Maisir dalam Bertransaksi

Putri Zafira Ruhliandini

Manajemen Bisnis Syariah, Universitas Ma'soem, Indonesia

E-Mail: pz0107@gmail.com

*Makalah: Diterima 20 Mei 2025; Diperbaiki 29 Mei 2025; Disetujui 31 Mei 2025
Corresponding Author: Putri Zafira Ruhliandini*

Abstrak

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman masyarakat Perumahan Ikopin mengenai konsep *maisir* (unsur spekulasi/judi) dalam transaksi sehari-hari, serta maraknya praktik transaksi tidak transparan yang berpotensi mengandung unsur tersebut. Minimnya sosialisasi dan pendidikan tentang bahaya *maisir* serta pengaruh budaya tradisional turut memperparah kondisi ini. Solusi yang ditawarkan meliputi pelaksanaan seminar, lokakarya, dan pembentukan kelompok diskusi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) dengan tiga tahap: survei masalah, sosialisasi, dan evaluasi. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025, di Balai RT 02 Perumahan Ikopin, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang. Kegiatan ini dihadiri oleh Ketua RW 04 Perum Ikopin dan perwakilan warga RW 04. Hasilnya menunjukkan antusiasme tinggi peserta dalam sesi diskusi, peningkatan pemahaman tentang *maisir*, serta tidak adanya warga yang terlibat judi online. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari kemampuan peserta dalam mengidentifikasi konsep *maisir* dan dampaknya melalui sesi tanya jawab interaktif. Kegiatan ini membuktikan efektivitas pendekatan partisipatif dalam mengubah perilaku transaksi masyarakat.

Keyword: judi online, maisir, transaksi syariah.

Abstract

The main problem in this study is the lack of understanding of the Ikopin Housing community regarding the concept of maisir (elements of speculation/gambling) in daily transactions, as well as the rampant practice of non-transparent transactions that have the potential to contain these elements. The lack of socialization and education about the dangers of maisir and the influence of traditional culture also exacerbates this condition. The solutions offered include holding seminars, workshops, and forming discussion groups to increase public awareness. The method used is Participatory Action Research (PAR) with three stages: problem survey, socialization, and evaluation. This socialization activity was carried out on February 20, 2025, at the RT 02 Hall of Ikopin Housing, Jatinangor District, Sumedang Regency. This activity was attended by the Head of RW 04 Perum Ikopin and representatives of RW 04 residents. The results showed high enthusiasm from participants in the discussion session, increased understanding of maisir, and no residents were involved in online gambling. This increase in understanding can be seen from the participants' ability to identify the concept of maisir and its impacts through an interactive question and answer session. This activity proves the effectiveness of the participatory approach in changing people's transaction behavior

Keyword: maisir, online gambling, sharia transaction.

1. Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya zaman, saat ini kegiatan transaksi pun ikut berkembang. Kemajuan internet di seluruh penjuru dunia mampu menciptakan peluang baru bagi transaksi digital yang dimulai pada era 1990. Namun, adanya kemajuan ini tidak selalu memberikan dampak yang positif bagi para penggunanya. Pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh transformasi digital ini sangat diperlukan untuk memaksimalkan manfaatnya, sekaligus memitigasi potensi risikonya. Kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi secara bijak merupakan suatu keterampilan yang krusial untuk keberhasilan finansial jangka

panjang.[1] Salah satu produk dari adanya perkembangan dunia transaksi dan kemajuan dari teknologi adalah judi *online*.

Sejak zaman dahulu, 'permainan untung-untungan', dalam hal ini *maisir* atau perjudian banyak digunakan untuk memfasilitasi solusi bagi berbagai peristiwa kehidupan. Namun, seiring berjalannya waktu, perjudian di sekularkan dengan mempertaruhkan uang atau harta benda berharga untuk tujuan memperoleh sejumlah keuntungan materi dari orang lain. Di dunia saat ini, ketika kata-kata 'permainan untung-untungan' digunakan, kata-kata tersebut hanya merujuk pada aspek 'sekularisasi' ini dengan kata-kata yang lebih dikenal yaitu 'perjudian' atau 'taruhan'. [2] Di Indonesia, data OJK (2023) mencatat 12 juta kasus pinjaman online ilegal yang mengandung unsur *maisir*. Hal ini mempertegas urgensi edukasi berbasis partisipatif untuk menutup kesenjangan pengetahuan dan melindungi masyarakat dari eksploitasi finansial.

Dalam konteks kajian hukum islam, secara Bahasa judi atau *al-maisir* mengandung beberapa pengertian, di antaranya adalah lunak, tunduk, keharusan, mudah, gampang, kaya, membagi-bagi dan lain-lain. Dalam Bahasa Arab *maisir* sering juga disebut *qimar*, yang berarti taruhan atau perlombaan. [3] Sedangkan judi *online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat 3 KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya. Judi online merupakan sejenis candu, di mana awalnya hanya mencoba coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulangnya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenangan pun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. [4] Islam hadir dalam mengatur segala aspek kehidupan termasuk dalam bermu'amalah, yaitu hubungan antara manusia dengan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya tidak pernah terlepas dari kegiatan transaksi yang merupakan bagian dari mu'amalah. Dalam bidang mu'amalah, khususnya masalah perekonomian, islam juga sangat memperhatikan unsur etika dalam pelaksanaannya. Islam melarang unsur-unsur yang diharamkan, seperti gharar, maysir, dan riba.

Banyak masyarakat di Perumahan Ikopin yang belum memahami konsep *maisir* dan bagaimana pengaruhnya terhadap transaksi sehari-hari. Kurangnya pengetahuan ini menyebabkan mereka tidak sadar akan risiko dari praktik transaksional yang mengandung unsur *maisir*. Selain itu saat ini marak terjadi praktik-praktik transaksi yang tidak jelas dan transparan di kalangan masyarakat, sehingga memungkinkan penyalahgunaan dan potensi kegiatan yang melanggar norma agama dan sosial. Minimnya kegiatan pendidikan dan sosialisasi mengenai dampak negatif dari unsur *maisir* menjadikan masyarakat tidak memiliki keterampilan dalam mengenali dan menghindari transaksi yang berisiko. Beberapa elemen budaya dan tradisi yang masih mengakar di masyarakat desa dapat mengarah pada praktik *maisir* dalam bertransaksi, yang sering kali dianggap sebagai hal yang biasa dan diterima. Alexander (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa Perjudian sudah menjadi kegiatan yang lazim di kalangan remaja. Namun, keterlibatan dalam aktivitas perjudian mencapai puncaknya pada tahun-tahun setelah masa remaja. Selama periode kehidupan ini, yang didefinisikan sebagai masa dewasa awal, individu mengeksplorasi dan mencari pengalaman baru, sering kali melalui perilaku berisiko. [5]

Ada beberapa solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, di antaranya adalah mengadakan sosialisasi terhadap tanda-tanda dan contoh praktik transaksional yang mengandung unsur *maisir* khususnya bahaya dari judi online. Selain itu membentuk kelompok diskusi di tingkat desa yang memungkinkan masyarakat untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai praktik transaksi yang aman dan sehat, serta saling mendukung dalam menghindari unsur *maisir*. Terakhir, memonitoring untuk mengevaluasi hasil kegiatan pengabdian masyarakat dan dampaknya terhadap perubahan perilaku transaksi di masyarakat. Hal ini mampu memberikan data dan *feedback* untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan menerapkan solusi-solusi tersebut, diharapkan masyarakat di Perumahan Ikopin dapat lebih sadar dan mampu menghindari praktik-praktik *maisir* dalam bertransaksi.

2. Metode

Pengabdian Masyarakat dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). PKM dengan pendekatan ini bisa dikatakan PKM Transformatif. Hal ini karena merupakan proses riset yang berorientasi pada pemberdayaan dan perubahan. Sedangkan Argumentasi ini didasarkan pada bahwa proses riset transformatif berarti merupakan: 1. Sebuah proses penumbuhan kekuasaan dan kemampuan diri kelompok masyarakat yang miskin/lemah, terpinggirkan, dan tertindas. 2. Proses dari, oleh dan untuk masyarakat. Posisi masyarakat didampingi/difasilitasi dalam mengambil keputusan dan berinisiatif agar lebih mandiri dalam mengembangkan kualitas kehidupannya. 3. Menempatkan masyarakat beserta institusi-institusinya sebagai kekuatan dasar bagi peningkatan ekonomi, politik, sosial, budaya, dan agama. 4. Upaya melepaskan berbagai bentuk dominasi budaya, tekanan politik, eksploitasi ekonomi, dan hegemoni institusi agama yang

membelenggu dan menghalangi upaya masyarakat menentukan cara hidup dan meningkatkan kualitas kehidupannya. [6]

Metode evaluasi menggunakan model CIPP, atau yang terdiri dari *context*, *input*, *process*, dan *product*. Tahap pertama, evaluasi konteks dilakukan melalui tahap survei masalah yang disebutkan. Instrumen yang digunakan adalah observasi lapangan langsung dan wawancara informal dengan perwakilan masyarakat Perumahan Ikopin. Tahap kedua, evaluasi input melibatkan tinjauan terhadap rencana kegiatan yang telah disusun, termasuk penentuan materi sosialisasi, identifikasi sasaran peserta (warga RW 04 Perum Ikopin), serta alokasi waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan di Balai RT 02 Perumahan Ikopin. Sumber daya manusia meliputi pemateri dari Universitas Ma'soem dan dukungan dari Ketua RW 04. Strategi yang dipilih adalah pelaksanaan sosialisasi. Tahap ketiga, Evaluasi proses dilakukan selama tahap pelaksanaan sosialisasi. Metode yang digunakan adalah observasi langsung terhadap jalannya sesi penyampaian materi dan sesi tanya jawab/diskusi. Indikator keberhasilan proses meliputi antusiasme dan komunikasi aktif peserta selama sesi diskusi dan tanya jawab. Kehadiran Ketua RW 04 dan perwakilan warga menjadi indikator partisipasi. Pengamatan terhadap respons peserta saat pemateri memaparkan konsep *maisir* dan bahaya perjudian juga menjadi bagian dari evaluasi proses. Tahap terakhir, evaluasi produk berfokus pada hasil yang dicapai setelah kegiatan sosialisasi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman adalah sesi tanya jawab interaktif dan observasi terhadap kemampuan peserta dalam mengidentifikasi konsep *maisir* serta dampaknya. Meskipun belum ada data numerik, indikasi awal menunjukkan adanya peningkatan pemahaman tentang *maisir* dan yang terpenting, "tidak terdapat satu pun dari warga Perum Ikopin yang terlibat ke dalam transaksi perjudian". Implikasi praktis yang diamati adalah masyarakat diharapkan lebih cerdas dalam memilih dan memilah informasi terkait transaksi *maisir*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan tinjauan lokasi di Perum Ikopin, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang, dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan, potensi, dan kelemahan masyarakat bersama pihak terkait untuk menentukan materi, sasaran peserta, serta waktu dan tempat pelaksanaan. Kegiatan sosialisasi meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari unsur *maisir* dalam bertransaksi dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 dihadiri oleh Ketua RW 04 Perum Ikopin dan perwakilan warga RW 04. Materi yang dipaparkan berhubungan dengan pentingnya menghindari unsur *maisir* dalam bertransaksi.

3.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu dengan melaksanakan kegiatan Sosialisasi meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari unsur *maisir* dalam bertransaksi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025, yang dihadiri oleh Ketua RW 04 Perum Ikopin serta perwakilan warga RW 04 Perum Ikopin. Adapun materi yang dipaparkan yaitu teori-teori yang berhubungan dengan pentingnya untuk menghindari unsur *maisir* dalam bertransaksi.

Kata *Maisir* dalam bahasa Arab arti secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja. Merupakan hal yang mengandung unsur judi, taruhan, atau permainan beresiko[7]. sebagian orang mengartikan *Maisir* ini ke dalam bahasa Indonesia dengan pengertian sempit, yaitu judi. Judi dalam terminologi agama diartikan sebagai "suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu". Contoh *maysir* yaitu dalam suatu transaksi adalah Evi membeli sebuah tiket lotere sebesar seribu rupiah per lembarnya dengan harapan akan memenangkan lotere tersebut dan mendapatkan hadiah dari lotere itu. Tiket lotere tersebut berhadiah uang tunai senilai 1 Milyar rupiah.[8]

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu)[9]. Tindak pidana dalam hal perjudian dirumuskan dalam dua pasal, yakni Pasal 303 dan 303 bis, yang kedua pasal itu merupakan kejahatan.[10]

Judi online memiliki dampak sosial di antaranya adalah kerusakan hubungan sosial, penggunaan judi online yang berakhir kecanduan sering kali menyebabkan masalah dan ketegangan dalam hubungan keluarga dan sosial. Lalu individu yang sangat terlibat dalam judi online memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari aktivitas sosial dan hobi yang lebih sehat dengan kata lain mengisolasi diri dari lingkungan sosial. Yang terakhir adalah peningkatan tingkat kriminalitas. Tidak sedikit dari mereka yang terlibat dalam tindakan kriminal untuk mendanai kebiasaan judi atau melunasi hutang judi online seperti mencuri, membeleg dan sebagainya.[11]

Setelah memaparkan konsep *maisir*, pemateri menyampaikan bahaya yang sering dihadapi tanpa sadar, yaitu perjudian. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai konsep *maisir*, membuat para pelaku transaksi, khususnya dalam transaksi online, dapat terjerumus ke dalam perjudian dengan segala kemudahan penggunaannya. Oleh karena itu, pemateri memaparkan materi satu per satu tentang meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari unsur *maisir* dalam bertransaksi.



Gambar 1. Penyampaian Materi

3.3 Hasil dan Evaluasi

Masyarakat setempat mengikuti sosialisasi dengan sangat antusias dan komunikatif dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan pemateri dapat diterima dengan baik. Tingginya interaksi ini dapat dianalisis melalui lensa Teori Sosiokultural Vygotsky, di mana pembelajaran terjadi secara efektif melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Sesi tanya jawab dan diskusi menciptakan Zona Perkembangan Proksimal (*ZPD*), memungkinkan peserta untuk membangun pemahaman baru tentang *maisir* dan bahaya judi *online* dengan bantuan pemateri dan diskusi antar sesama warga. Antusiasme dalam berbagi pengalaman dan mengajukan pertanyaan mengindikasikan bahwa peserta secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka dalam konteks sosial. Maka dari itu, kegiatan pengabdian ini dapat lebih membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman terkait larangan-larangan transaksi yang dilarang oleh syariat, salah satunya transaksi *maisir* yang dapat memicu perjudian, serta menjerumuskannya lagi ke dalam hal yang lebih berbahaya. Contohnya seperti kecanduan dari judi tersebut.



Gambar 2. Peserta Sosialisasi Perwakilan Warga Perum Ikopin

4. Kesimpulan

Berdasarkan atas kegiatan yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil bahwa kegiatan ini sesuai dan relevan bagi masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari antusiasnya peserta dalam mengikuti sosialisasi dengan sangat interaktif, dan mengajukan pertanyaan di sesi diskusi dan tanya jawab. Dalam konteks Taksonomi Bloom, kegiatan sosialisasi ini berhasil mendorong peserta untuk mencapai beberapa tingkatan kognitif, pertama, pengetahuan (*knowledge*): peserta mampu mengingat dan mengenali definisi *maisir* dan judi *online* setelah pemaparan materi. Ini terlihat dari respons mereka dalam sesi tanya jawab yang menunjukkan pemahaman dasar akan konsep-konsep tersebut. Kedua, pemahaman (*comprehension*): peserta menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan kembali konsep *maisir* dan mengidentifikasi contoh-contoh praktiknya dalam transaksi sehari-hari, seperti tiket lotere atau pinjaman online ilegal. komunikasi yang komunikatif dalam sesi diskusi membuktikan bahwa mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami makna dan implikasi dari *maisir*.

ketiga, penerapan (*application*): meskipun tidak diukur secara langsung melalui tes, indikasi bahwa "tidak terdapat satu pun dari warga perum Ikopin yang terlibat ke dalam transaksi perjudian" dapat diinterpretasikan sebagai penerapan awal pengetahuan yang diperoleh untuk menghindari perilaku *maisir*. Hal ini menunjukkan adanya transfer pengetahuan ke dalam tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun hasil menunjukkan antusiasme dan peningkatan pemahaman, studi ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pengukuran peningkatan pemahaman bersifat kualitatif, didasarkan pada observasi partisipasi dan respons diskusi, tanpa menggunakan instrumen kuantitatif seperti *pre-post test*. Oleh karena itu, tingkat peningkatan pemahaman secara numerik belum dapat ditegaskan. Kedua, kegiatan ini hanya dilaksanakan di satu lokasi (Perumahan Ikopin), sehingga generalisasi hasilnya ke komunitas lain mungkin terbatas. Ketiga, dampak jangka panjang dari sosialisasi terhadap perubahan perilaku transaksi masyarakat belum dapat dievaluasi dalam penelitian ini, mengingat waktu pelaksanaan yang singkat.

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini, penulis memberikan saran bagi kegiatan PKM selanjutnya, untuk melakukan beberapa langkah lanjutan demi dampak yang lebih besar dan berkelanjutan. Pertama, program serupa perlu diperluas ke komunitas lain dengan karakteristik serupa, untuk menguji generalisasi efektivitas metode partisipatif ini. Kedua, untuk pengabdian berikutnya, disarankan untuk mengimplementasikan pengukuran kuantitatif seperti pra-tes dan pasca-tes yang terstruktur. Ini akan memungkinkan penilaian yang lebih objektif dan numerik terhadap peningkatan pemahaman masyarakat, memberikan data yang lebih kuat untuk analisis dan pelaporan. Ketiga, perlu dipertimbangkan program tindak lanjut berkala atau dari kalangan masyarakat setempat. Hal ini bertujuan untuk menjaga keberlanjutan pemahaman dan mendorong perubahan perilaku transaksi dalam jangka panjang. Terakhir, penelitian selanjutnya dapat fokus pada dampak langsung dari edukasi terhadap perilaku riil masyarakat dalam memilih dan melakukan transaksi, serta eksplorasi faktor-faktor yang mungkin menghambat adopsi pemahaman baru.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh warga Perum Ikopin, Jatinangor yang sudah senantiasa berkenan hadir dalam sosialisasi.

Referensi

- [1] M. Mintarsih, A. A. Halim, and N. Ayu, "Sosialisasi Manajemen Keuangan Cerdas untuk Menghindari Pinjaman Online," vol. 4, no. 2, pp. 80–85, 2024.
- [2] H. Bin Salamon, M. Ebrahimi, and K. Yusoff, "Speculation: The Islamic perspective; a study on Al-Maisir (gambling)," *Mediterr J Soc Sci*, vol. 6, no. 1S1, 2015, doi: 10.5901/mjss.2015.v6n1s1p371.
- [3] Mang AMSI, *Berkah dengan Investasi Syariah: Saham Syariah Kelas Pemula*. PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [4] A. S. Sitanggang, R. Sabta, and H. Fani Yuli, "Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner," *Triwikama : Jurnal Ilmu Sosial*, vol. 01, no. 05, pp. 1–7, 2023.
- [5] A. Tomei, G. Petrovic, and O. Simon, "Offline and Online Gambling in a Swiss Emerging-Adult Male Population," *J Gambl Stud*, vol. 38, no. 4, 2022, doi: 10.1007/s10899-022-10106-w.
- [6] A. Agus, N. Laily, and dkk., *Metodologi Pengabdian Masyarakat*, 1st ed. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, 2022. [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71356/1/Buku.pdf>
- [7] Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, 1st ed., vol. 4. PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- [8] Rudiansyah, "Telaah Gharar, Riba, dan Maisir dalam Perspektif Transaksi Ekonomi Islam," *Al-Huquq: Journal of Indonesian Islamic Economic Law*, pp. 98–13, 2020, Accessed: May 18, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/alhuquq/article/view/2818/1921>
- [9] D. J. Fakhriansyah and M. Alwi, "Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, Oct. 2022, Accessed: May 18, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/14949/7919>
- [10] G. Waney, "Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 BIS KUHP)," *Lex Crimen*, vol. 5, Mar. 2016, Accessed: May 18, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/11678/11267>
- [11] Angga Nurdiansyah and Ageng Saepudin Kanda, "Bahaya Judi Online : Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Kesehatan," *Student Scientific Creativity Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 305–310, Jan. 2024, doi: 10.55606/sscj-amik.v2i1.2807.