



MEMBANGUN RESILIENSI REMAJA TERHADAP JUDI ONLINE MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS MORAL

At-Ina Maflahatu Latifa¹, Siska Fidra Allya², Vina Marhama³

Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo

atinamaflahatulatifah@gmail.com¹ siskafidrausq@gmail.com² vinamarhamapwj@gmail.com³

Abstrak

Maraknya praktik judi online belakangan ini telah bergeser menjadi ancaman serius bagi masa depan generasi muda Indonesia, tidak terkecuali kelompok remaja sekolah hingga mahasiswa. Kajian ini berupaya merumuskan langkah penguatan Pendidikan Karakter berbasis nilai moral sebagai langkah preventif demi menumbuhkan resiliensi remaja. Melalui metode kajian pustaka (*literature review*), artikel ini membedah ragam data dari otoritas resmi serta menyintesis artikel jurnal ilmiah yang relevan. Hasil analisis memperlihatkan bahwa internalisasi komponen moral mencakup *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* secara terpadu di lingkungan sekolah dan keluarga terbukti efektif meningkatkan kontrol diri remaja. Pendekatan holistik ini memberikan daya tangkal yang kuat bagi mereka untuk membentengi diri dari paparan judi online.

Kata kunci: *Pendidikan Karakter, Nilai Moral, Resiliensi Remaja, Judi Online*

Abstract

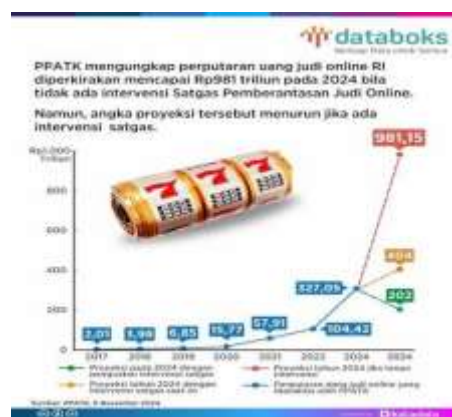
The recent surge in online gambling has shifted into a critical threat to the future of Indonesia's younger generation, *particularly affecting* school aged adolescents and university students. This study aims to formulate a strategic approach for reinforcing moral based character education as a preventive measure to foster adolescents resilience. Utilizing a literature review method, this article examines diverse data from official authorities and synthesizes relevant scientific journal articles. The analysis reveals that the integrated internalization of moral components encompassing moral knowing, moral feeling, and moral action within both school and family environments effectively enhances adolescents' self-control. This holistic approach provides a robust defense mechanism for youth to shield themselves from the exposure to online gambling.

Keywords: *Character Education, Moral Values, Adolescents Resilience, Online Gambling*

PENDAHULUAN

Belakangan ini, judi online (judol) telah bergeser dari sekadar masalah sosial orang dewasa menjadi ancaman nyata yang mengepung generasi muda di Indonesia. Hal ini diperkuat oleh data demografi rilisan PPATK (2024) yang mengungkap fakta mencengangkan bahwa sekitar 4 juta pemain judol di Indonesia, 2% diantaranya adalah anak dibawah usia 10 tahun (sekitar 80.000 orang), sementara kelompok usia 10-20 tahun mencapai 11% (sekitar 440.000 orang). Yang lebih mengkhawatirkan Mendiktisaintek (2024) mengungkapkan, pada kuartal pertama 2024 saja, nilai deposit judol dari anak usia 10-16 tahun sudah menembus Rp. 2,2 miliar, dan kelompok usia 17-19 tahun mencapai Rp. 47,9 miliar. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi bahkan mencatat sekitar 960.000 pelajar atau mahasiswa terdampak praktik judol, dengan mayoritas berasal dari perguruan tinggi.

Gambar 1. Grafik Perputaran Uang Judol



Sumber. <https://databoks.katadata.co.id>

Data-data menjelaskan bahwa judol saat ini bukan lagi sekadar persoalan orang dewasa, melainkan telah menyasar kalangan remaja bahkan anak sekolah secara luas. Maraknya kasus ini tentu tidak terjadi di ruang hampa, kemudahan akses teknologi memegang peran kunci. Sekarang, hampir setiap remaja memiliki akses langsung ke *m-banking* dan *e-wallet* di ponsel mereka. Fasilitas ini tanpa disadari mempermudah transaksi deposit tanpa pengawasan orang tua, apalagi metode QRIS kini banyak dimanfaatkan sebagai jalur baru dana penyetoran judol. Faktor lingkungan juga tidak kalah kuat. Tekanan atau pengaruh teman sebaya sering kali menjebak remaja karena mereka menganggap aktivitas taruhan tersebut hanya sebagai *game* biasa atau sekadar seru-seruan mencari uang jajan. Faktor yang memperparah adalah iklan judol yang menyusup secara terselubung di berbagai media sosial dan platform video pendek yang populer di kalangan remaja, serta minimnya pengawasan digital dari orang tua.

Gambar 2. Contoh iklan Judol Bersponsor di Media Sosial



Sumber. Tangkapan layar iklan bersponsor Facebook (*Sponsored Ad*) dari akun "Bangla Status 88W11", diakses tahun 2024.

Dhiyaa Fadillah Fasa (2025) menyebutkan efek domino yang ditimbulkan dari kecanduan judol ini nyatanya sangat merusak dan menyentuh berbagai sendi kehidupan remaja. Misalnya dari sisi psikologis, banyak riset membuktikan adanya kaitan erat antara kecanduan judol dengan gangguan kesehatan mental, menurunnya interaksi sosial, dan penurunan prestasi akademik dibandingkan pelajar yang tidak terpapar, akibat teralihkannya fokus belajar dan tekanan psikologis dari kerugian finansial. Secara ekonomi, salah satu studi mencatat sekitar 70% remaja mengalami kesulitan mengelola keuangan hingga berujung utang, yang pada sejumlah kasus berujung pada putus sekolah maupun putus kuliah. Kondisi ini turut mendorong munculnya perilaku menyimpang, termasuk tindakan kriminal termasuk pencurian, karena remaja belum siap secara ekonomi, psikososial, maupun mental untuk menanggung konsekuensi dari kecanduan tersebut.

Kecanduan judi online ini nyatanya sangat merusak dan menyentuh berbagai sendi kehidupan remaja. Realitas ini terlihat jelas dalam kasus tragis yang terjadi di Banjarnegara, Jawa Tengah, di mana seorang remaja yang terjerat judi online mengalami kerugian finansial berat dan tekanan emosional mendalam hingga akhirnya memutuskan untuk mengakhiri hidupnya. Kasus ini menjadi alarm keras bahwa kecanduan judi online tidak hanya merusak masa depan akademik dan finansial, tetapi juga mengancam keselamatan jiwa remaja. Melihat gambaran yang kian mengkhawatirkan ini, penegakan hukum saja jelas tidak akan cukup untuk menyelesaikan sampai ke akarnya. Oleh karena itu, artikel ini mencoba menawarkan alternatif solusi melalui penguatan Pendidikan Karakter berbasis moral. Pendekatan ini diharapkan mampu membangun resiliensi di dalam diri remaja, sehingga mereka memiliki benteng internal yang kuat untuk menolak rayuan judi online di mana pun mereka berada.

Pendidikan Karakter merupakan usaha sadar dan terencana untuk membentuk peserta didik agar memiliki kebiasaan berpikir, merasa, dan bertindak sesuai nilai moral. Senada dengan hal tersebut, Doni Koesoema (2010) menegaskan bahwa Pendidikan Karakter harus mengintegrasikan seluruh potensi individu agar nilai moral mewujudkan dalam perilaku nyata. Thomas Lickona menjelaskan bahwa karakter baik tersusun atas tiga komponen yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral action. Ketiga komponen tersebut menunjukkan bahwa karakter tidak cukup dipahami sebagai pengetahuan tentang kebaikan, tetapi juga harus diwujudkan dalam penghayatan nilai tindakan nyata. Dalam konteks remaja yang terlibat judi online, Teori ini sangat kuat untuk menganalisis fenomena remaja yang terlibat judol, biasanya

masalahnya tampak pada lemahnya pemahaman akan dampak jangka Panjang, rapuhnya control diri dan empati, serta minimnya tindakan moral yang konsisten.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (literature review). Data dikumpulkan melalui penelusuran dokumen resmi pemerintah dan otoritas terkait (seperti laporan PPATK dan Kementerian Pendidikan Tinggi), serta menyintesis temuan dari berbagai artikel jurnal ilmiah bereputasi mengenai Pendidikan Karakter, psikologi remaja, dan fenomena judi online. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif-analitis dengan menggunakan kerangka teori Pendidikan Karakter Thomas Lickona serta diselaraskan dengan nilai-nilai moral dalam pandangan Pendidikan Agama Islam.

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pendidikan Karakter Berbasis Moral

Pendidikan Karakter merupakan usaha sadar dan terencana untuk membentuk peserta didik agar memiliki kebiasaan berpikir, merasa dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral universal. Doni Koesoema (2010) menegaskan bahwa Pendidikan Karakter harus mengintegrasikan seluruh potensi individu agar nilai moral tidak berhenti sebagai wacana teoritis semata, melainkan mewujudkan dalam perilaku nyata kehidupan sehari-hari. Thomas Lickona (1991) menjelaskan bahwa karakter yang baik (*good character*) tersusun atas tiga komponen yang saling berhubungan erat : (*lihat Gambar 3*)

Gambar 3. Diagram Konseptual Pendidikan Karakter



Sumber. https://www.researchgate.net/figure/Relationship-between-moral-knowing-moral-feeling-and-moral-action_fig1_270847565

- Pengetahuan Moral (*Moral Knowing*)
Fokus pada aspek Kognitif seperti kesadaran moral, pemahaman nilai-nilai etika, penentuan sudut pandang, penalaran moral, pengambilan keputusan, dan pengetahuan diri.

- Penghayatan/Perasaan Moral (*Moral Feeling*)
Fokus pada aspek afektif, seperti kata hati (*conscience*), harga diri (*self-esteem*), empati, kecintaan pada kebaikan, kontrol diri (*self-control*), dan rasa malu (*humility/shame*).
- Tindakan Moral (*Moral Action*)
Berfokus pada tindakan nyata, yang merupakan dorongan kemauan (*will*), kompetensi, dan kebiasaan (*habit*) untuk merealisasikan pengetahuan dan perasaan moral dalam kehidupan praktis.

B. Teori Kontrol Sosial (Social Control Theory)

Travis Hirschi (1969) menjelaskan bahwa perilaku menyimpang termasuk kecanduan judi online, terjadi ketika ikatan sosial (*social bond*) individu dengan anggota keluarga serta sekolah memudar. Ikatan sosial ini terdiri dari empat elemen utama:

- Attachment (Keterikatan): Hubungan emosional dan kasih sayang antara remaja dengan orang tua, guru, dan teman sebaya.
- Commitment (Komitmen): Investasi waktu dan energi remaja pada tujuan-tujuan kemasyarakatan yang positif, seperti cita-cita akademis dan masa depan.
- Involvement (Keterlibatan): Keikutsertaan remaja dalam aktivitas-aktivitas konstruktif sehingga tidak memiliki waktu luang untuk melakukan penyimpangan.
- Belief (Kepercayaan): Keyakinan dan penghayatan remaja terhadap nilai-nilai moral dan hukum yang berlaku dalam masyarakat.

C. Landasan Teologis dan Pemikiran Pendidikan Islam

Dalam ajaran Islam, praktik judi (*maysir*) secara tegas dikategorikan sebagai perbuatan haram yang merusak tatanan moral, psikologis, dan ekonomi masyarakat. Larangan ini ada dalam Surah Al-Ma'idah (5) ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

"Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung." (QS. Al-Ma'idah: 90).

Rasulullah SAW juga melarang secara tegas segala bentuk perjudian yang merusak moral umat, sebagaimana diriwayatkan dalam hadis dari Abu Bakar ash-Shiddiq RA bahwa Rasulullah SAW bersabda: "Barangsiapa bermain dadu, maka sesungguhnya ia telah mendurhakai Allah dan Rasul-Nya" (HR. Abu Daud & Ibn Majah).

Pemikiran para ulama memperkuat urgensi pendidikan moral Islam. Al-Ghazali dalam karyanya *Ihya 'Ulum ad-Din* menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan (transfer of knowledge), melainkan sebagai alat untuk pembentukan moral, penyucian jiwa (tazkiyatun nafs), dan pembentukan karakter berakhlak mulia. Sementara itu, Ibnu Khaldun dalam *Muqaddimah* menegaskan bahwa pendidikan yang baik harus mampu membentuk moralitas individu agar mereka dapat membentengi diri dari pengaruh buruk lingkungan serta berkontribusi positif bagi masyarakat.

PEMBAHASAN DAN STRATEGI IMPLEMENTASI

A. Analisis Komponen Karakter Lickona terhadap Fenomena Judi Online Remaja

- Lemahnya Moral Knowing: Anak-anak dan remaja sering kali menganggap judol sekadar sebagai gim yang seru atau sarana pencarian uang jajan yang instan. Mereka belum memiliki pemahaman rasional mengenai risikonya, cara kerja algoritma yang manipulatif, serta konsekuensi hukum dan finansial jangka panjang.
- Rapuhnya Moral Feeling: Banyak remaja terjerat judol akibat lemahnya kontrol diri (self-control), minimnya rasa malu (shame), dan mudarnya empati terhadap orang tua yang mencari nafkah dengan bersusah payah. Hasrat akan kepuasan instan (instant gratification) mengalahkan kesadaran emosional dan kata hati mereka.
- Minimnya Moral Action: Meskipun seorang remaja menyadari bahwa judi itu dilarang, mereka sering kali tidak memiliki keberanian emosional maupun kebiasaan (habit) untuk menolak bujukan teman sebaya (peer pressure) atau godaan iklan digital yang muncul di gawai mereka.

B. Peran Kunci Guru sebagai Benteng Pertahanan Sekolah

- Evaluator Perilaku & Deteksi Dini (Early Warning System): Guru dan wali kelas merupakan pihak pertama yang mampu melihat sinyal perubahan perilaku siswa yang terindikasi terjerat judol. Indikatornya antara lain: penurunan prestasi akibat kelelahan (begadang memantau taruhan), perubahan pola finansial (sering meminjam uang atau melakukan transaksi QRIS secara intensif), serta sensitivitas emosional yang meningkat (mudah cemas dan menarik diri).
- Mentor Emosional & Pendamping (Non-Judgemental Counselor): Guru Bimbingan Konseling (BK) harus menyediakan ruang aman (safe space). Tindakan menghakimi atau mengancam akan mengeluarkan siswa dari sekolah justru akan membuat siswa menyembunyikan masalah utang dan kecanduan mereka. Pendekatan mentor emosional terbukti mendorong siswa untuk terbuka dan bersedia menerima pemulihan.
- Fasilitator Literasi Kritis (Critical Digital Literacy Facilitator): Guru mata pelajaran (Matematika, Ekonomi, Agama, dan Informatika) berperan membongkar mitos judi online. Guru tidak hanya melarang secara teori,

melainkan memfasilitasi diskusi kritis mengenai bagaimana algoritma digital dirancang agar penyedia platform selalu menang (*house always wins*).

C. Strategi Implementasi di Lingkungan Sekolah

1. Internalisasi melalui Kurikulum Instruksional (KBM)

Di tengah maraknya godaan cara instan dalam meraih uang, pendekatan pembelajaran kini mulai digeser ke arah yang lebih riil dan reflektif. Salah satunya melalui proyek "Membongkar Logika Judi" dalam mata pelajaran Matematika dan Ekonomi. Di sini, siswa tidak sekadar menghitung angka di atas kertas, tetapi diajak membedah kalkulasi probabilitas di balik permainan judi hingga sistem *loot box* pada gim. Melalui perhitungan logis, mereka membuktikan sendiri secara ilmiah bahwa sistem tersebut memang dirancang secara matematis agar pemain selalu kalah dalam jangka panjang.

Pemahaman teoritis tersebut kemudian diimbangi dengan Proyek Perencanaan Keuangan Usaha Kecil. Siswa diterjunkan langsung untuk menyusun *mini business plan*, memperhitungkan modal awal, hingga menentukan margin atau keuntungan secara terukur. Pengalaman mengolah angka usaha ini memberikan gambaran nyata bahwa setiap rupiah yang didapat merupakan hasil dari kalkulasi, proses, dan kerja keras, bukan dari spekulasi atau mengandalkan keberuntungan semata.

Membentuk karakter juga disematkan melalui Kejujuran Akademik dan Pakta Integritas Digital. Agar siswa tidak terjebak mencari jalan pintas demi sekadar mengejar nilai, sistem penilaian Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) kini lebih berfokus pada asesmen berbasis proses. Kombinasi antara logika berpikir, pengalaman praktis, dan batasan etika ini diharapkan mampu membentuk generasi yang cerdas secara finansial sekaligus berintegritas.

2. Internalisasi melalui Ekstrakurikuler & Program Komunitas

Langkah pencegahan di kelas diperkuat lewat suasana sekolah yang saling mendukung. Melalui Program Konselor Sebaya, beberapa siswa dilatih agar lebih peka dan peduli jika ada temannya yang sedang mempunyai masalah. Karena biasanya remaja lebih terbuka jika bercerita ke sesama teman, cara ini sangat efektif untuk saling menjaga dan menularkan kebiasaan baik di lingkungan sekolah. Aspek akuntabilitas dan kejujuran finansial pun diasah secara nyata melalui Program Wirausaha Muda dan Kantin Kejujuran Digital. Dengan mengelola kantin kejujuran digital berbasis transaksi QRIS secara mandiri, siswa belajar disiplin mencatat setiap rupiah yang keluar-masuk secara transparan.

Di sisi lain, kebutuhan remaja akan tantangan dan dorongan *sensation seeking* dialihkan lewat Penyaluran Dopamin Positif. Sekolah menyediakan berbagai ekstrakurikuler terstruktur mulai dari Paskibra, Pramuka, bidang olahraga, hingga klub e-sports resmi. Jalur ini mengarahkan hasrat berkompetisi mereka ke ajang yang sehat dan berprestasi, alih-alih terperosok pada hiburan berisiko tinggi. Seluruh kegiatan tersebut dibatasi dengan Aturan Penggunaan

Ponsel dan Filtering Wi-Fi di area sekolah. Lewat penerapan sistem *firewall* pada jaringan internet sekolah, akses ke situs judi *online* maupun aplikasi transaksi keuangan berisiko tinggi diblokir secara ketat selama jam pelajaran berlangsung.

D. Strategi Implementasi di Lingkungan Keluarga

- Dari Monitoring Menuju Digital Mentorship: Memasuki usia remaja, pengawasan tidak lagi berupa larangan otoriter, melainkan kesepakatan tertulis (digital family contract). Orang tua mengajak anak berdialog secara reflektif mengenai durasi waktu layar (screen time) dan dampak tergiur iklan digital.
- Pengasuhan Emosional yang Hadir (Emotional Presence): Banyak remaja terjerat judol sebagai pelarian dari rasa bosan dan stres. Kehadiran emosional orang tua di rumah mencegah anak mencari validasi dan pemuasan emosional yang salah di dunia maya.
- Akuntabilitas Keuangan Digital: Orang tua membatasi limit transaksi e-wallet anak, mewajibkan transparansi pencatatan uang saku, serta mengaktifkan fitur parental control (seperti Google Family Link). Orang tua juga wajib memberikan teladan dengan tidak melakukan taruhan bentuk apa pun di rumah.

E. Sinergi Multisektor dan Peran Media Massa

Penanganan masalah judi online membutuhkan keterlibatan seluruh pemangku kepentingan (stakeholders). Media massa, baik cetak maupun elektronik, memiliki peran penting untuk mengungkap fakta-fakta objektif mengenai kerugian finansial, kerusakan keluarga, dan gangguan mental akibat perjudian. Sinergi antara pemerintah, lembaga pendidikan, tokoh agama, media massa, dan masyarakat akan menciptakan lingkungan kondusif yang mendukung tumbuh kembang remaja secara moral dan berakhlak mulia.

KESIMPULAN

Maraknya praktik judi online di kalangan anak dan remaja yang ditunjukkan oleh data faktual PPATK serta Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi membuktikan bahwa masalah ini merupakan ancaman serius bagi masa depan generasi muda Indonesia. Akses finansial digital yang makin mudah, dorongan sensation seeking, pengaruh teman sebaya, serta infiltrasi iklan digital menjadi faktor pemicu utama terjadinya judol pada usia rentan.

Upaya mengatasi judi online tidak cukup hanya mengandalkan sanksi hukum atau pemblokiran teknis semata. Solusi paling mendasar adalah pembentukan benteng internal (internal control) melalui Pendidikan Karakter berbasis moral yang memadukan komponen moral knowing, moral feeling, dan moral action. Remaja Indonesia bisa terlindungi dari bahaya judi *online* jika ada kerja sama yang baik. Sekolah mengajarkan cara berpikir kritis, orang tua memberikan pendampingan yang hangat di rumah, dan nilai-nilai agama Islam tertanam kuat dalam diri mereka.

BIBLIOGRAPHY

- Bahri, S. (2022). *Pendidikan Akhlak Anak dalam Perspektif Imam Al-Ghazali*. At-Tadzkir: Islamic Education Journal, 1(1), 23-41.
- Bank Indonesia & Otoritas Jasa Keuangan. (2024). *Panduan Perlindungan Konsumen Digital dan Manajemen Transaksi Keuangan Anak*. OJK.
- Brown, B. B. (2004). *Peer Relationships in Adolescence*. Dalam R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of Adolescent Psychology* (hlm. 363–368). John Wiley & Sons.
- Duckworth, A. (2016). *Grit: The Power of Passion and Perseverance*. Scribner.
- Fasa, D. F. (2025). *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja: Sebuah Literature Review* (Skripsi, Universitas Airlangga).
- Hirschi, T. (1969). *Causes of Delinquency*. University of California Press.
- Hidayat, M. (2014). *Pendekatan integratif-interkoneksi: tinjauan paradigmatis dan implementatif dalam pembelajaran pendidikan agama islam*. Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam, 19(2), 276-290.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Video Gaming and Gambling Subtypes: *A Large-Scale Study of Adolescents*. Journal of Behavioral Addictions, 7(4), 1020–1025.
- Koesoema, D. (2010). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Grasindo.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears About Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.
- McCabe, D. L., Butterfield, K. D., & Treviño, L. K. (2012). *Cheating in College: Why Students Do It and What We Can Do About It*. Johns Hopkins University Press.
- Mukhammad, U. N., Nira, Y. A., & Hartanto, D. (2024). *Sosialisasi UU ITE tentang Bersosial Media dengan Benar dan Bahaya Judi Online*. Muria Jurnal Layanan Masyarakat, 6(1), 51-55.
- Nafsaka, Z., Kambali., Sayudin., & Astuti, A. W. (2023). *Dinamika Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Ibnu Khaldun: Menjawab Tantangan Pendidikan Islam Modern*. Jurnal Impresi Indonesia, 2(9), 903-914.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2023). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia 2021–2025*. OJK.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024). *Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judol Online*. PPATK.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
- Zuckerman, M. (1994). *Behavioral Expressions and Biosocial Bases of Sensation Seeking*. Cambridge University Press.