
Digitalisasi Pembelajaran PAI Dalam Menanggulangi Judi Online

Moh. Fatkur Rohman¹, Ahmad Abdul Rochim^{2*}

¹SMP Hang Tuah 4, Surabaya

^{2*}Institut Pangeran Dharma Kusuma, Indramayu

*Email: ahmadabdulrochim@gmail.com

Abstrak

Dalam proses pembelajaran, seringkali dihadapi berbagai tantangan, baik dalam sistem pembelajaran tradisional maupun digital. Dalam pembelajaran digital, salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh para guru adalah konten negatif, seperti perjudian online. Ini merupakan tantangan khusus bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) karena mereka bertanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai Islam kepada siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi, dan dalam uji keabsahan data penelitian ini meliputi uji credibility, transferability, dependability, dan confirmability. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana perjudian online di kalangan siswa dapat diminimalkan melalui digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini di SMP Hang Tuah 4 Surabaya menunjukkan bahwa upaya untuk melawan perjudian online dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran PAI yaitu melalui digitalisasi pembelajaran dan memanfaatkan platform digital seperti Canva, Instagram, dan media lainnya. Selain itu, peran guru PAI sebagai fasilitator dimaksimalkan untuk memastikan bahwa nilai-nilai Islam tertanam dengan baik pada siswa, dan para guru juga memantau siswa dengan cermat saat mereka menggunakan ponsel di sekolah.

Kata kunci : Digitalisasi Pembelajaran, Judi Online, Pendidikan Agama Islam

Abstract

In the learning process, various challenges are often encountered, whether in traditional or digital learning systems. In digital learning, one of the frequent challenges faced by teachers is negative content, such as online gambling. This poses a particular challenge for Islamic Education (PAI) teachers, as they are responsible for instilling Islamic values in students. This study employs a qualitative method, with data collection techniques including interviews, observations, and documentation. The validity tests for the research data include credibility, transferability, dependability, and confirmability. The goal of this research is to explore how online gambling among students can be minimized through the digitization of Islamic Education (PAI) learning. To collect data, the researcher used observation and interviews. The results of this study at SMP Hang Tuah 4 Surabaya show that efforts to combat online gambling involve innovations in PAI learning, such as through digital learning and utilizing digital platforms like Canva, Instagram, and other media. Additionally, the role of PAI teachers as facilitators is maximized to ensure that Islamic values are well instilled in students, and teachers also closely monitor students while they use their phones at school.

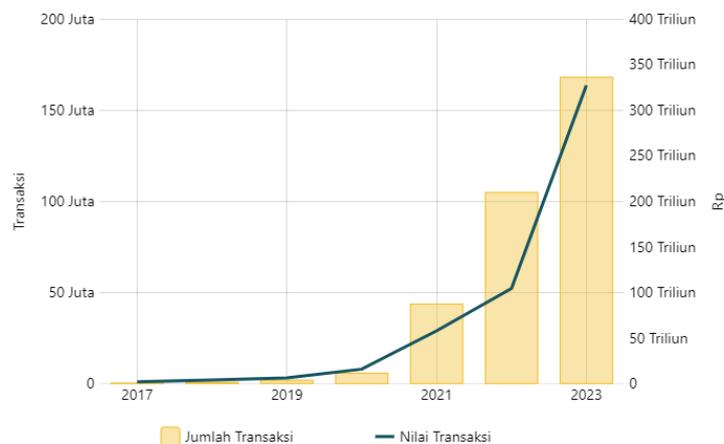
Keywords: Digital Learning, Online Gambling, Islamic Education

PENDAHULUAN

Digitalisasi yang terjadi di seluruh aspek kehidupan manusia, menyebabkan judi mengalami transformasi digital yang sangat signifikan. Sejak judi online mulai viral, banyak dari masyarakat Indonesia yang mencoba peruntungan untuk bermain judi online. Berdasarkan temuan dari PPATK, pada tahun 2017 transaksi judi online menempuh angka transaksi sebanyak 250 ribu. Sedangkan nilai transaksi yang dihasilkan mencapai 2 triliun rupiah “Judi Online Kian Marak, Transaksinya Tembus Ratusan Triliun (Adi Ahdiat, 2024)”.

Angka tersebut terus mengalami kenaikan seiring berjalannya waktu. Hingga pada tahun 2023, PPATK kembali mendapatkan data baru, bahwa transaksi dari kegiatan judi online sudah mencapai 168 juta transaksi, dengan taksiran total nilai transaksi sebanyak 327 triliun rupiah. Tentu, angka ini menunjukkan bahwa peredaran judi online sudah semakin menjamur di tengah masyarakat Indonesia. Dan menurut data laporan terakhir yang dirilis oleh PPATK pada kuartal pertama tahun 2024, nilai total transaksi judi online sudah mencapai 600 triliun rupiah “PPATK Catat Nilai Transaksi Judi Online Capai Rp 600 Triliun (N. Jamal Sahid, 2024)”. Angka ini menjadi sangat riskan, karena seiring bertambahnya waktu, peredaran judi online mengalami pertumbuhan yang pesat. Bahkan, tidak mengenal batasan usia.

Beberapa kasus di lapangan menunjukkan bahwa judi online juga dilakukan oleh usia anak-anak, remaja, hingga dewasa. Terungkap data bahwa jumlah pemain judi online dari kelompok usia di bawah umur mencapai 500.000 orang. Mengutip pernyataan dari Kepala Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online sekaligus Menteri Koordinator bidang Politik, Hukum dan Keamanan Hadi Tjahjanto, bahwa sekitar 2 persen dari pemain judi online adalah di bawah umur atau kurang dari 10 tahun, jumlahnya 47.400 orang. Sedangkan antara 10-20 tahun sekitar 440.000 orang “Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya (Elly Martyasrini, 2024)”.



Gambar 1. Source: databoks

Kondisi ini menimbulkan berbagai macam masalah sosial, seperti menurunnya standar kehidupan, banyak masyarakat yang terlilit hutang pinjaman online, hingga terjadinya tindakan-tindakan kriminal. Situasi yang menghimpit sebagai akibat dari permainan judi online sangat terasa dampaknya.

Digitalisasi pendidikan saat ini sangat diperlukan untuk menanggulangi permasalahan-permasalahan yang disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi, seperti halnya masalah judi yang sekarang bisa diakses dengan mudah oleh para korbannya, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Mengacu pada undang-undang di dalam hukum konstitusi Indonesia, terdapat Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE Nomor 19 Tahun 2016 yang membahas tentang perjudian. Dijelaskan bahwa terdapat larangan

perbuatan yang bermuatan perjudian. Hukuman untuk mereka yang melanggar adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) "Pemberdayaan Masyarakat Perlindungan Hukum Terkait Informasi Dan Transaksi Elektronik (Pem. Kab. Jember, 2022)".

Mengacu pada landasan hukum tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai macam upaya untuk menghentikan transaksi judi online, diantaranya dengan melakukan pemblokiran terhadap situs-situs dan aplikasi judi online. Akan tetapi, meski telah banyak langkah yang dilakukan, transaksi judi online tetap berjalan, dan bahkan selalu mengalami pertumbuhan yang signifikan. Artinya, masyarakat masih memiliki kecanduan untuk melakukan transaksi judi online.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting untuk menanggulangi maraknya judi online di tengah-tengah masyarakat. Tantangan Pendidikan Agama Islam akan semakin kompleks seiring berjalannya waktu. Hal ini disebabkan oleh kemajuan zaman yang sangat pesat. Digitalisasi di berbagai aspek kehidupan, hingga khususnya dalam perkara judi, masyarakat yang menjadi pemain dari judi online tersebut juga semakin bertambah. Kekhawatiran terhadap dampak negatif judi online perlu ditanggulangi dengan sebaik mungkin. Karena, korban dari transaksi tersebut tidak mengenal batasan usia. Hingga kini, berbagai macam laporan menunjukkan bahwa semua kalangan dari masyarakat Indonesia, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia telah menjadi pemain judi online.

Kondisi yang demikian menuntut adanya sebuah transformasi dan digitalisasi pembelajaran pada agama Islam. Sehingga, Pendidikan Agama Islam dapat menyesuaikan terhadap kemajuan zaman, serta sejalan dengan berbagai problematika masyarakat yang disebabkan oleh pengaruh digital, khususnya pada kasus judi online. Berdasarkan problematika tersebut, maka peneliti akan berfokus pada digitalisasi pembelajaran pendidikan agama Islam dalam menanggulangi judi online.

METODE

Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang membutuhkan analisis dari data yang diperoleh, baik secara lisan maupun tulisan, kemudian berdasarkan peristiwa pengalaman yang diperoleh dari proses penelitian yang dilakukan peneliti. Dan teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi (Anggito dan Johan, 2018: 7).

Penelitian ini dilakukan di SMP Hang Tuah 4 Surabaya yang beralamatkan di Jalan Ikan Sepat IV Nomor 1 Surabaya pada 1 Agustus 2024. Objek penelitian yang dijadikan sebagai sumber data primer dalam mengumpulkan data terdiri atas beberapa komponen, yaitu kepala sekolah, guru PAI, wakakurikulum serta peserta didik. Sedangkan sumber data sekunder yang sifatnya non instan adalah berupa bentuk dokumen penting yang berkaitan dengan penelitian.

Dalam uji keabsahan data penelitian ini meliputi uji *credibility* (validasi interbal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas). Dan untuk kajian penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan model analisis data Miles dan Huberman, yaitu data collection, data reduction, data display, dan conclusion (Sugiono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tantangan Guru PAI Dalam Digitalisasi Pembelajaran

Digitalisasi diseluruh aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan, merupakan sebuah era baru yang berlaku saat ini. Mengacu pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016, guru secara umum diharapkan mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan media digital dengan baik, sehingga mampu

menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bervariasi. Tentu, pemanfaatan media digital selebihnya akan berfokus pada penggunaan perangkat gawai dan laptop, dengan memaksimalkan fungsi dari dua perangkat tersebut.

Akan tetapi dalam menerapkan permendikbud No. 22 Tahun 2016 guru mengalami kendala, hal ini yang dialami oleh salah seorang informan di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, berikut di bawah ini ungkapan darinya;

“Alhamdulillah,..Saya dalam melakukan digitalisasi pembelajaran PAI dalam hal integrasi teknologi dan setiap siswa pun mempunyai Hp dan kuota, oleh karenanya saya tidak mengalami kesulitan dalam hal tersebut. Akan tetapi saya masih mengkhawatirkan untuk akses konten negatif siswa masih dapat dengan sembunyi-sembunyi mereka akses, itulah yang saya khawatirkan. Jadi dalam hal ini saya berupaya selain melakukan pengawasan terhadap penggunaan gawai mereka. Saya juga melakukan pembelajaran melalui digital, seperti menggunakan platform digital atau memanfaatkan seperti laptop, Hp, dan proyektor. Harapannya selain nilai-nilai Islam yang diajarkan dapat ditanamkan, tetapi juga supaya rasa penasaran yang tinggi terhadap sesuatu hal dapat tersalurkan ke dalam hal positif. Dan juga sudah sepatutnya sebagai guru PAI saya melakukan inovasi pembelajaran. Sehingga apa yang menjadi capaian pembelajaran PAI terlaksana dengan baik dan para siswa dapat menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bahwa guru PAI di SMP Hang Tuah 4 Surabaya menghadapi tantangan perubahan dunia. Dan dalam mengatasinya seorang guru dalam proses pembelajaran harus mengikuti pola perubahan dan perkembangan zaman. Maka dalam hal ini sudah sepatutnya seorang guru memiliki kompetensi diri seperti mampu memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Sehingga saat mengalami problematika dalam pembelajaran guru dapat berikir kritis dalam memecahkan masalah dan memperoleh pemecahan masalah yang inovatif. Dengan begitu, guru juga dapat secara cepat menyesuaikan diri dalam pola perubahan dan perkembangan zaman modern ini (Sugiono, 2016).

Dan tantangan lainnya yang dihadapi oleh guru PAI dalam pembelajaran digital yaitu konten negatif yang dapat diakses siswa dengan bebas. Seperti judi online, padahal awal mulanya hanya ada game online. Namun, seiring berjalannya waktu, berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi online (Erawati, et. all, 2022: 120). Dan hal yang juga menjadi masalah semakin serius. Judi online dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Padahal judi online memiliki dampak serius apabila dimainkan para siswa, seperti terganggunya kesehatan mental, memicu tindakan kriminal, dan kecanduan (Edison, 2021).

Sebab Siswa Bermain Judi Online

Maraknya kasus perjudian online yang sedang viral belakangan ini, seharusnya menjadi perhatian khusus bagi para penegak hukum, sekaligus para instansi pendidikan yang ada di Indonesia. Terlebih, saat ini banyak dijumpai kasus judi online juga dilakukan oleh kelompok usia remaja, pada tingkat sekolah SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Berdasarkan penelusuran tersebut peneliti melakukan wawancara dengan seorang narasumber di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, Berikut di bawah ini pemaparan hasil wawancara:

“Alhamdulillah..... disini belum ditemukan dengan pasti siswa bermain judi online, akan tetapi 7-12 siswa kasus yang ada, kemungkinan terindikasi bermain judi online. Dan yang saya tahu rata-rata, siswa yang melakukan judi online hanya bermodalkan uang saku sekolahnya, kemudian melakukan transaksi sederhana dengan menjalin komunikasi dengan beberapa siswa. Sistem yang digunakan juga sederhana, seorang siswa berperan sebagai pengumpul uang. Jika sudah ada pemenangnya, maka uang

yang terkumpul tersebut diserahkan kepada pemenang. Transaksi ini berulang terus tiap hari, sehingga sudah bisa dipastikan korban dari transaksi gelap judi online ini sudah banyak (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)”.

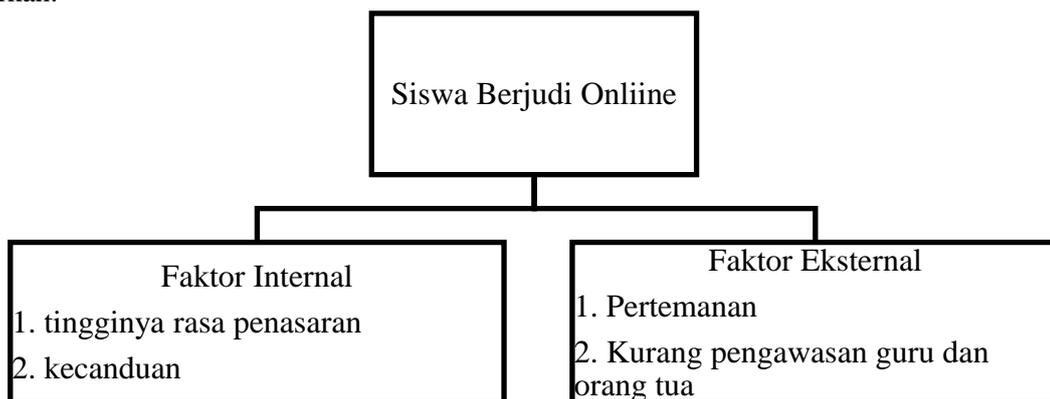
Pernyataan di atas, terlihat mayoritas dari siswa yang melakukan transaksi judi online. Selain kurangnya mendapat pengawasan dalam penggunaan gawai oleh orang tua, maupun sekolahnya. Dan tidak adanya arahan yang bersifat preventif saat mereka mengakses situs judi online tersebut. Ditambah lagi undangan dari teman sesama pemain atau sekadar mengikuti tren yang sedang populer dalam lingkungan sosialnya, yang pada akhirnya terpengaruh untuk berjudi online. Hal tersebut membuktikan bahwa faktor lingkungan memiliki dampak keterlibatan individu dalam permainan judi online.

Dan salah seorang informan di SMP Hang Tuah 4 Surabaya juga mengungkapkan mengenai alasan siswa yang berjudi online yaitu; “Alasan yang paling mendasar bagi siswa untuk melakukan transaksi judi online ialah kecanduan. Berawal dari rasa ingin tahu, kemudian setelah memberanikan diri mencoba bertransaksi, mengakibatkan mereka terjebak dalam kecanduan (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)”.

Berdasarkan ungkapan di atas, bahwa korban judi online yang mampu memenangkan permainan, dapat membangkitkan keinginan untuk melakukan transaksi secara terus menerus, hingga muncul anggapan bahwa permainan judi online sangat menguntungkan dan dapat digunakan sebagai tambahan uang saku, penghasilan, ataupun finansial.

Dan peneliti juga melakukan survei di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, hasilnya 50% dari total responden mengatakan bahwa kecanduan menjadi alasan utama mereka yang selalu melakukan transaksi judi online. 40% dari total siswa yang menjadi responden mengatakan bahwa kemudahan akses pada situs judi online, yang tidak membatasi ruang gerak mereka dalam bertransaksi. Selebihnya, beberapa alasan yang lain seperti rasa penasaran yang meningkat setelah kalah dalam bertransaksi, hingga anggapan bahwa judi sangat menguntungkan jika dapat memenangkannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebab siswa di SMP Hang Tuah 4 Surabaya bermain judi online yaitu kurangnya pengawasan dari orang tua dan guru, faktor lingkungan seperti pertemanan, tingginya rasa penasaran, dan kecanduan berjudi online. Berikut sebab siswa berjudi online digambarkan:



Gambar 2. Map Sebab Siswa Berjudi Online

Penanggulangan Siswa Bermain Judi Online Melalui Pembelajaran PAI Digital

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemudahan akses informasi dari berbagai penjuru dunia, hingga fasilitas internet yang semakin terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, harus dipahami sebagai suatu hal yang memerlukan kebijaksanaan. Selain mempermudah masyarakat untuk mengakses berbagai macam informasi, tentu kemajuan IPTEK dan digitalisasi diberbagai aspek juga memiliki

dampak negatif yang berbahaya bagi generasi muda bangsa saat ini. Salah satu contohnya ialah kasus judi online dikalangan remaja. Hal demikianlah yang membuat para guru memutar pikiran tanpa terkecuali guru PAI. Salah seorang narasumber di Hang Tuah 4 Surabaya juga berupaya dalam menanggulangi maraknya judi online, berikut di bawah ini hasil wawancara:

"Saya selalu berupaya untuk berperan sebagai fasilitator, dengan memfasilitasi dalam memberikan pemahaman terkait bahaya judi online dari pandangan agama maupun norma sosial. Selain itu juga saya melakukan penanggulangan dengan mengawasinya, mengetahui kondisi siswa, melakukan inovasi dalam pembelajaran PAI seperti digital pembelajaran PAI supaya nilai ajaran Islam dapat tertanam dengan baik, dan mengawasi dalam menggunakan Hp (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)".

Berdasarkan wawancara di atas, bahwa pihak sekolah SMP Hang Tuah 4 Surabaya melakukan perhatian khusus dalam melindungi para siswa dari judi online. *Pertama*, melakukan pengawasan dan memberikan pemahaman, sekaligus mengajak para siswa untuk menjauhi judi online. Dan ajakan tersebut dilakukan berulang-ulang secara terus menerus. *Kedua*, memaksimalkan peran sebagai fasilitator, dengan begitu guru PAI dapat mengenal siswa dengan baik, sehingga guru dapat mengajarkan dan membimbing nilai Islam kepada para siswa. *Ketiga*, melakukan inovasi dalam pembelajaran PAI dengan menyusun materi online. Dengan memanfaatkan platform digital seperti canva, instagram, ataupun media-media lain. Harapannya materi yang disusun dapat tersampaikan dengan baik ke siswa.

Dari apa yang telah diupayakan oleh Guru PAI, cara berpikir para siswa yang tadinya hanya berorientasi pada keduniaan dan materialism saja, tetapi nanti akan memiliki cara berpikir Islami yang mendasarkan setiap perbuatan pada perintah, larangan, dan keridhaan Allah SWT (Husaini, 2019).

KESIMPULAN

Konten negatif digital seperti judi online sudah sangat memprihatinkan. Dikarenakan banyak kalangan remaja dan bahkan mulai dari usia sekolah tingkat menengah pertama hingga perguruan tinggi sudah bermain judi online. dan maraknya para siswa bermain judi online adalah kurangnya pengawasan oleh orang tua, sehingga lingkungan pertemanan mereka yang mendorong rasa penasaran bermain judi online, dan akhirnya kecanduan untuk bermain judi online. hal demikianlah menjadi tantangan bagi pembelajaran PAI untuk melakukan inovasi, supaya nilai-nilai Islam dapat tertanam dengan baik dalam diri siswa. Oleh karena hal tersebutlah di SMP Hang Tuah 4 Surabaya melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran, dengan menyusun materi online. Dengan memanfaatkan platform digital seperti canva, instagram, ataupun media-media lain. Selain itu juga memaksimalkan peran guru sebagai fasilitator agar nilai-nilai Islam dapat tertanam dengan baik. dan selalu mengawasi siswa bermain HP saat di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, Adi. (2024). Judi Online Kian Marak, Transaksinya Tembus Ratusan Triliun. Databoks.katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/06/10/judi-online-kian-marak-transaksinya-tembus-ratusan-triliun>. Diakses pada 26 Juli 2024.
- Allen, K., Kern, M. L., Vella-Brodrick, D., Hattie, J., & Waters, L. (2018). What schools need to know about fostering school belonging: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 30, 1–34.
- Anggito, Albi., & Setiawan, Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak.
- Dinas Pemerintah Jember. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Perlindungan Hukum Terkait Informasi Dan Transaksi Elektronik. [https://ppid.jemberkab.go.id/berita-ppid/detail/pemberdayaan-masyarakat-perlindungan-hukum-terkait-informasi-dan-transaksi-elektronik#:~:text=Selanjutnya%2C%20pasal%2027%20ayat%20\(2,00%20\(satu%20miliar%20rupiah\)\)](https://ppid.jemberkab.go.id/berita-ppid/detail/pemberdayaan-masyarakat-perlindungan-hukum-terkait-informasi-dan-transaksi-elektronik#:~:text=Selanjutnya%2C%20pasal%2027%20ayat%20(2,00%20(satu%20miliar%20rupiah))).

-
- Djollong, Andi Fitriani & Akbar, Anwar. (2019). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Penanaman Nilai-Nilai Toleransi antar Ummat Beragama Peserta Didik untuk Mewujudkan Kerukunan. *Al-'Ibrah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 8(1), 72-92.
- Edison. (2020). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Judi Terselubung Pada Mahasiswa, *Al-Amwal: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(1), 54-65.
- Erawati, T., Ayem, S., & Tahu, R. A. (2022). The Influence Of Personal Engineering Capabilities, Education And Training, And The Advance Of Information Technology On The Effectiveness Of Accounting Information Systems (Case Study On Msmes In Yogyakarta). *Jurnal Ilmu Manajemen Profitability*, 6(1), 116–121.
- Hanani, H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring Ipa Di Mts. Negeri 1 Oku Timur. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 88-95.
- Husaini, Adian. (2010). Pendidikan Islam, Membentuk Manusia Berkarakter dan Beradab, Jakarta: Cakrawala Publishing.
- _____. (2019). Perguruan Tinggi Ideal di Era Disrupsi, Depok: Yayasan Pendidikan Islam At Taqwa.
- Jasman, Umilawati. (2022). Peran Tokoh Agama dalam Menanggulangi Perjudian di Kalangan Masyarakat Desa Tanjung Pasir Kecamatan Kuala Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat. *At Tadabbur: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 12 (2), 17-35.
- Juliani, R. K., Satria, M., Reza, M. R., & Legiani, W. H. (2024) Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113-122.
- Lainah dan Supratman. (2022). Tantangan Guru PAI dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal JOTE*, 3 (3), 458-465.
- Martyasrini, Elly. (2024). Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya. *Viva.co*. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8393/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusi-pencegahannya?lang=1>. Diakses pada 30 Juli 2024.
- Nugroho, Luki. (2019). Judi Terselubung, Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.
- Qardhawi, Yusuf. (2002). Halal dan Haram dalam Islam, Jakarta: Robbani Press.
- Rubiyanto, Rubino., Supriyanto, Eko & Santoso, Joko. (2003). Landasan Pendidikan. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sahid, Nur Jamal. (2024). PPATK Catat Nilai Transaksi Judi Online Capai Rp 600 Triliun. *Kompas*. <https://money.kompas.com/read/2024/06/18/222325326/ppatk-catat-nilai-transaksi-judi-online-capai-rp-600-triliun>. Diakses pada 26 Juli 2024.
- Sibuea, H. Y. P. (2020). Pembaruan Sistem Pendidikan Di Indonesia: Perkembangan Dan Tantangan (Education System Reform In Indonesia: Progress And Challenges). *Kajian*, 22(2), 151–162.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: Alfabeta.