STRATEGI KOLABORATIF DALAM PENCEGAHAN JUDI DARING PADA PELAJAR DI KOTA JAMBI

Indira Niza Husna[1], Rio Yusri Maulana[2], Azira Novia Rizal[3]
1,2,3Universitas Jambi
[1]indiranizahusna01@gmail.com , [2]rioyusrimaulana@gmail.com,[3]
aziranoviarizal@unja.ac.id

ABSTRACT

This study examines the collaborative strategy implemented by the Jambi Regional Police and the Jambi Provincial Education Office to prevent online gambling among students in Jambi City, while also identifying supporting and inhibiting factors. The study employed a qualitative case-study approach. Data were obtained through in-depth interviews, observation, and documentation involving government officials, police personnel, school leaders, guidance and counseling teachers, and students at three secondary schools in Jambi City. Data were analyzed through reduction, data display, and conclusion drawing, with source triangulation used to strengthen credibility. The analysis adopted Geoff Mulgan's (2009) public strategy perspective, covering purpose, environment, direction, action, and learning. The findings indicate that prevention has been carried out through character education, digital literacy, legal education, school outreach, cyber patrols, website blocking, restrictions on gadget use during learning, extracurricular activities, school rules, and inter-agency coordination. The strategy is supported by coordination among institutions, school commitment, and a conducive educational environment. However, implementation remains constrained by limited supervision, uneven policy implementation, rapid changes in digital crime, easy access to gambling platforms, weak parental monitoring, and peer influence. The study concludes that prevention needs to be strengthened through clearer operational procedures, measurable evaluation indicators, continuous digital literacy, stronger school-family cooperation, and sustainable inter-agency collaboration.

Keywords : collaborative strategy, prevention, online gambling, students, Jambi City, digital literacy

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis strategi kolaboratif yang dilaksanakan Polda Jambi dan Dinas Pendidikan Provinsi Jambi dalam mencegah judi online pada pelajar di Kota Jambi serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi yang

melibatkan unsur pemerintah, kepolisian, sekolah, guru Bimbingan dan Konseling (BK), serta pelajar pada tiga satuan pendidikan menengah di Kota Jambi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber. Analisis menggunakan perspektif strategi publik Geoff Mulgan (2009) yang mencakup tujuan (purpose), lingkungan (environment), arah (direction), tindakan (action), dan pembelajaran (learning). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencegahan dilakukan melalui pendidikan karakter, literasi digital, penyuluhan hukum, sosialisasi di sekolah, patroli siber, pemblokiran situs, pembatasan penggunaan gawai saat pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, penerapan tata tertib sekolah, serta koordinasi lintas lembaga. Pelaksanaan strategi didukung oleh koordinasi antarlembaga, komitmen sekolah, dan lingkungan pendidikan yang kondusif. Namun, pelaksanaan masih menghadapi keterbatasan pengawasan, implementasi kebijakan yang belum merata, perkembangan kejahatan siber yang cepat, kemudahan akses platform judi, lemahnya pengawasan orang tua, serta pengaruh teman sebaya. Penelitian menyimpulkan bahwa pencegahan perlu diperkuat melalui prosedur operasional yang lebih jelas, indikator evaluasi yang terukur, peningkatan literasi digital, penguatan kerja sama sekolah dan keluarga, serta kolaborasi lintas lembaga yang berkelanjutan.
Kata Kunci : strategi kolaboratif, pencegahan, judi online, pelajar, Kota Jambi, literasi digital

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi, pembelajaran, komunikasi, dan hiburan masyarakat. Bagi pelajar, internet dan telepon pintar telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut memberikan manfaat besar dalam memperoleh informasi dan mendukung proses pendidikan, tetapi pada saat yang sama membuka ruang bagi munculnya berbagai risiko digital, salah satunya perjudian daring. Judi online memiliki karakter yang berbeda dari perjudian konvensional karena dapat diakses melalui situs, media sosial, aplikasi, dan berbagai tautan digital sehingga jangkauannya lebih luas dan sulit diawasi secara langsung.

Fenomena tersebut menjadi persoalan penting karena pelajar berada pada tahap perkembangan yang relatif rentan terhadap pengaruh lingkungan. Rasa ingin tahu, pengaruh teman sebaya, paparan promosi digital, kemudahan transaksi, serta lemahnya pengawasan dapat menjadi faktor yang mendorong keterlibatan. Penelitian sebelumnya dalam skripsi menunjukkan bahwa

keterlibatan kelompok muda dalam judi online berkaitan dengan kemudahan akses teknologi, lingkungan sosial, dan kurangnya pengawasan. Paparan iklan juga dapat memicu rasa penasaran dan berpengaruh terhadap perilaku sosial serta akademik peserta didik.

Persoalan judi online juga memiliki dimensi hukum. Penelitian mengacu pada ketentuan mengenai perjudian dalam KUHP serta larangan distribusi atau pemberian akses terhadap informasi elektronik bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam UU ITE. Dengan demikian, persoalan judi online bukan hanya masalah perilaku individu, tetapi juga menyangkut perlindungan pelajar, ketertiban sosial, pendidikan karakter, literasi digital, dan penegakan hukum. Kompleksitas tersebut menyebabkan pencegahan tidak dapat dibebankan kepada satu lembaga saja.

Di Kota Jambi, Polda Jambi memiliki peran dalam edukasi hukum, patroli siber, serta penanganan aspek hukum terkait perjudian daring. Dinas Pendidikan Provinsi Jambi memiliki peran dalam pembinaan peserta didik, pendidikan karakter, literasi digital, dan koordinasi dengan satuan pendidikan. Di tingkat sekolah, kepala sekolah, guru, guru BK, dan orang tua menjadi aktor yang berhadapan langsung dengan perilaku pelajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sekolah menerapkan pembatasan penggunaan gawai, pembinaan BK, sosialisasi, pemasangan imbauan, dan penguatan kegiatan positif seperti ekstrakurikuler.

Penelitian ini menggunakan teori strategi publik Geoff Mulgan (2009). Perspektif tersebut melihat strategi sebagai proses menghubungkan tujuan, lingkungan, arah, tindakan, dan pembelajaran agar organisasi publik mampu memobilisasi kekuasaan dan pengetahuan untuk kepentingan bersama. Lima dimensi tersebut digunakan untuk membaca bagaimana Polda Jambi dan Dinas Pendidikan Provinsi Jambi menerjemahkan persoalan judi online menjadi tujuan pencegahan, merespons lingkungan strategis, menetapkan arah kebijakan, menjalankan tindakan, dan menggunakan evaluasi untuk memperbaiki strategi.

Atas dasar tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua persoalan utama, yaitu bagaimana strategi Polda Jambi dan Dinas

Pendidikan Provinsi Jambi dalam mencegah judi online terhadap pelajar di Kota Jambi serta faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pelaksanaan strategi tersebut. Penelitian diharapkan memberikan kontribusi akademik bagi kajian strategi kebijakan publik dan manfaat praktis bagi pemerintah, kepolisian, sekolah, keluarga, serta masyarakat dalam memperkuat perlindungan pelajar di ruang digital.

Tabel 1. Pengelompokan Penelitian Terdahulu

No.	Fokus Penelitian	Temuan Utama
1	Keterlibatan pelajar dalam judi online	Dipengaruhi lingkungan sosial, kemudahan teknologi, dan kurangnya pengawasan; berkaitan dengan motivasi belajar dan stres.
2	Sosialisasi bahaya judi online pada remaja	Edukasi dan penyuluhan meningkatkan pemahaman mengenai risiko hukum dan psikologis.
3	Perencanaan edukasi anti-judi online	Program yang terstruktur dan memadukan pembinaan psikologis/nilai dapat menekan minat remaja.
4	Paparan iklan judi online	Iklan dan lingkungan pertemanan memicu rasa penasaran serta dapat menurunkan fokus dan prestasi belajar.
5	Edukasi masyarakat	Penyuluhan meningkatkan kesadaran mengenai sanksi hukum dan dampak sosial.

Sumber: Diolah dari Bakar et al. (2025); Munandar et al. (2025); Siregar & Madya (2025); Sari et al. (2025); Adelina & Khairani (2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berupaya memahami secara mendalam proses pencegahan judi online yang dilakukan oleh Polda Jambi dan Dinas Pendidikan Provinsi Jambi, termasuk bagaimana kebijakan diterjemahkan ke dalam kegiatan di sekolah serta bagaimana aktor pelaksana memahami persoalan tersebut. Studi kasus juga memungkinkan peneliti melihat fenomena secara kontekstual sesuai kondisi lapangan dan tidak dimaksudkan untuk melakukan generalisasi ke seluruh wilayah Indonesia.

Lokasi penelitian meliputi Polda Jambi, Dinas Pendidikan Provinsi Jambi, SMA Negeri 4 Kota Jambi, SMA Negeri 1 Kota Jambi, dan SMK Negeri 1 Kota Jambi. Tiga sekolah dipilih karena dalam rancangan penelitian dipertimbangkan sebagai sekolah dengan jumlah peserta didik yang besar dan dapat memberikan gambaran mengenai kondisi pelajar. Polda Jambi dipilih karena memiliki fungsi penegakan hukum dan edukasi terkait kejahatan siber, sedangkan Dinas Pendidikan dipilih karena memiliki kewenangan dalam pembinaan dan kebijakan pendidikan. Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara dengan pejabat atau staf Dinas Pendidikan, personel Polda Jambi, kepala sekolah, guru BK, dan pelajar. Data sekunder berasal dari dokumen kebijakan, laporan kegiatan, dokumen kerja sama, literatur, artikel ilmiah, serta data statistik yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan dokumentasi, kemudian informasi diperkuat dengan observasi terhadap kondisi dan praktik pencegahan di lingkungan sekolah.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, informasi diseleksi berdasarkan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, matriks, dan tabel agar pola serta hubungan antartemuan dapat terlihat. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus dengan membandingkan data lapangan dan kerangka teori strategi publik. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan dokumentasi.

Analisis substantif menggunakan lima dimensi strategi publik Geoff Mulgan (2009), yaitu purpose, environment, direction, action, dan learning. Purpose digunakan untuk melihat kejelasan tujuan pencegahan; environment untuk membaca perkembangan teknologi, lingkungan sosial, keluarga, dan kebijakan; direction untuk melihat arah regulasi dan koordinasi; action untuk menganalisis tindakan nyata; sedangkan learning digunakan untuk melihat evaluasi, perbaikan, dan kemampuan adaptasi organisasi.

Tabel 2. Informan Penelitian

No.	Informan	Peran dalam Penelitian
1	Pejabat/staf Dinas Pendidikan Provinsi Jambi	Menjelaskan kebijakan dan pembinaan pelajar.
2	Personel Polda Jambi	Menjelaskan edukasi hukum, patroli siber, dan pencegahan.
3	Kepala sekolah	Menjelaskan kebijakan internal dan pengawasan sekolah.
4	Guru BK	Menjelaskan pembinaan, konseling, dan deteksi dini.
5	Pelajar	Memberikan perspektif sasaran program dan pengalaman menerima sosialisasi.

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan desain dan hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tujuan Strategis Pencegahan (Purpose)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan utama pencegahan diarahkan pada perlindungan pelajar agar tidak terlibat dalam judi online sejak dini. Polda Jambi menempatkan pencegahan sebagai bagian dari perlindungan masyarakat melalui edukasi hukum, patroli siber, dan pembinaan. Dinas Pendidikan menempatkan penguatan karakter, literasi digital, dan pembinaan peserta didik sebagai instrumen pendidikan. Kedua lembaga memiliki orientasi yang sama, yaitu mengurangi risiko keterlibatan pelajar dalam perjudian daring.

Tujuan tersebut tidak semata-mata berorientasi pada penurunan kasus, tetapi juga pada pembentukan ketahanan diri pelajar. Pendidikan karakter diarahkan untuk menumbuhkan disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan kemampuan mengambil keputusan. Sementara itu, literasi digital diarahkan agar pelajar dapat mengenali konten berbahaya, memahami risiko, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Dengan demikian, tujuan pencegahan memiliki dimensi jangka pendek dan jangka panjang.

Dalam temuan lapangan, penguatan karakter dinilai penting karena larangan saja tidak cukup untuk menghadapi ruang digital yang sulit dikontrol. Pelajar membutuhkan kemampuan internal untuk menolak ajakan, promosi, atau tekanan teman sebaya. Pendekatan ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pendidikan dan

pembinaan dapat menjadi benteng awal terhadap perilaku menyimpang. Namun, tujuan tersebut masih cenderung bersifat normatif karena belum disertai ukuran keberhasilan yang secara spesifik mengukur perubahan perilaku pelajar.

Jika dikaitkan dengan Geoff Mulgan (2009), purpose harus menjadi orientasi yang jelas bagi seluruh tindakan organisasi publik. Dalam penelitian ini, tujuan Polda dan Dinas Pendidikan telah memiliki arah yang relatif jelas, tetapi masih perlu diturunkan menjadi indikator hasil yang dapat diamati. Indikator dapat berupa perubahan pemahaman, peningkatan kemampuan mengenali modus, kepatuhan terhadap aturan sekolah, dan indikator perilaku preventif lainnya. Dengan ukuran tersebut, strategi dapat dinilai berdasarkan hasil, bukan hanya jumlah kegiatan.

2. Lingkungan Strategis (Environment)

Tabel 3. Pengguna Internet di Indonesia

Tahun	Jumlah Pengguna Internet
2022	210 juta
2023	215 juta
2024	221 juta

Sumber: APJII (2024), sebagaimana digunakan dalam penelitian.

Tabel 4. Pengguna Internet Berdasarkan Kelompok Umur

Kelompok Umur	Persentase
13–18 tahun	99,16%
19–34 tahun	98,64%
35–54 tahun	87,30%

Sumber: APJII (2024), sebagaimana digunakan dalam penelitian.

Data tersebut menunjukkan bahwa lingkungan digital merupakan faktor eksternal yang sangat kuat. Pelajar berada dalam kondisi konektivitas yang tinggi, sementara konten perjudian dapat muncul melalui iklan, tautan, media sosial, aplikasi percakapan, maupun permainan daring. Perubahan ini menuntut strategi pemerintah yang tidak hanya berbasis pengawasan fisik, tetapi juga mampu merespons dinamika ruang siber.

Lingkungan pertemanan juga berpengaruh. Pada usia remaja, teman sebaya dapat menjadi sumber dukungan positif sekaligus pintu masuk perilaku berisiko. Temuan penelitian menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan yang sehat dapat membantu pelajar saling mengingatkan, sedangkan ajakan teman dan rasa ingin mencoba dapat menjadi faktor penghambat. Temuan

ini sejalan dengan penelitian Bakar et al. (2025) dan Sari et al. (2025) yang menekankan peran lingkungan sosial dan paparan media.

Keluarga merupakan lingkungan lain yang menentukan. Sebagian besar aktivitas digital pelajar berlangsung di luar sekolah, sehingga sekolah tidak mungkin mengawasi seluruh aktivitas tersebut. Orang tua yang memiliki komunikasi terbuka, mengatur durasi penggunaan gawai, dan memahami aktivitas digital anak lebih mampu membangun kontrol yang berkelanjutan. Sebaliknya, kesibukan, rendahnya literasi digital, dan kurangnya komunikasi dapat menciptakan celah pengawasan.

Dalam perspektif Mulgan (2009), memahami environment berarti mengenali kondisi yang dapat membantu atau menghambat strategi. Polda dan Dinas Pendidikan telah merespons beberapa perubahan lingkungan melalui patroli siber, sosialisasi, literasi digital, dan pengawasan sekolah. Akan tetapi, lingkungan digital berubah lebih cepat daripada pembaruan program. Karena itu, strategi perlu terus diperbarui berdasarkan informasi lapangan dan evaluasi.

3. Arah Kebijakan (Direction)

Tabel 5. Jumlah SMA dan SMK di Kota Jambi

Jenjang	Jumlah Sekolah
SMA Negeri	14
SMA Swasta	33
SMK Negeri	6
SMK Swasta	27
Total	80

Sumber: Dinas Pendidikan Provinsi Jambi (2025), sebagaimana tercantum dalam penelitian.

Jumlah satuan pendidikan menengah yang mencapai 80 sekolah menunjukkan luasnya kebutuhan koordinasi. Strategi pencegahan tidak cukup dijalankan melalui kunjungan atau sosialisasi yang bersifat insidental. Diperlukan arah kebijakan yang mampu memastikan pesan pencegahan, pembinaan, pengawasan, dan mekanisme penanganan dapat diterapkan secara relatif seragam.

Pertama, penelitian merekomendasikan penguatan Standar Operasional Prosedur (SOP) penanganan pelajar yang terindikasi judi online. Temuan lapangan menunjukkan bahwa sekolah pada umumnya melakukan pemanggilan siswa, konseling oleh guru BK, pelibatan orang tua, dan koordinasi dengan Dinas Pendidikan atau

kepolisian apabila diperlukan. Namun, belum terdapat prosedur baku yang mengatur tahapan tersebut secara rinci. SOP dapat memuat identifikasi awal, pelaporan, asesmen, konseling, pelibatan keluarga, koordinasi, dan pemantauan pascapembinaan.

Kedua, pendidikan karakter perlu diperkuat agar isu etika digital dan bahaya judi online tidak hanya muncul saat kegiatan sosialisasi. Materi dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang relevan, layanan BK, kegiatan kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Pembelajaran kontekstual melalui studi kasus, diskusi, simulasi, dan pemecahan masalah dapat membuat pelajar lebih mampu menghubungkan materi dengan situasi nyata.

Ketiga, regulasi internal sekolah perlu dibuat lebih spesifik. Aturan tidak harus berorientasi pada hukuman, tetapi dapat menjadi pedoman pembinaan dan perlindungan. Regulasi dapat mengatur larangan mengakses situs perjudian menggunakan fasilitas sekolah, mekanisme pelaporan, peran guru BK, pelibatan orang tua, serta koordinasi dengan pihak berwenang.

Keempat, kolaborasi Polda Jambi dan Dinas Pendidikan perlu dipertahankan dan diperkuat. Dokumen kerja sama yang ditemukan dalam penelitian menjadi dasar koordinasi, sedangkan pembagian peran perlu dipertegas agar tidak terjadi tumpang tindih. Polda dapat fokus pada edukasi hukum dan aspek siber, Dinas Pendidikan mengoordinasikan sekolah, dan satuan pendidikan menjalankan pembinaan serta pengawasan.

4. Tindakan Pencegahan (Action)

Tabel 6. Perkembangan Pemblokiran Situs Judi Online

Tahun	Situs yang Diblokir
2022	552.000
2023	805.923
2024	1.300.000+

Sumber: Kementerian Komunikasi dan Digital, sebagaimana digunakan dalam penelitian.

Tabel 7. Nilai Transaksi Judi Online

Periode	Nilai Transaksi
2023	Rp327 triliun
Akumulasi sejak 2017	Rp517 triliun

Sumber: PPATK (2024), sebagaimana digunakan dalam penelitian.

Tindakan pencegahan merupakan tahap penerjemahan tujuan dan arah kebijakan ke dalam

kegiatan nyata. Penelitian menemukan beberapa bentuk tindakan yang saling melengkapi. Polda Jambi melaksanakan sosialisasi dan penyuluhan hukum, patroli siber, serta koordinasi untuk pemblokiran situs. Dinas Pendidikan mendorong pendidikan karakter, literasi digital, dan pembinaan melalui sekolah. Sementara itu, sekolah menjalankan pembatasan penggunaan gawai, pembinaan BK, aturan internal, dan kegiatan ekstrakurikuler.

Sosialisasi merupakan tindakan yang paling terlihat dalam hubungan langsung dengan pelajar. Materi mencakup bahaya judi online, modus yang digunakan, konsekuensi hukum, serta dampak sosial dan ekonomi. Penyampaian contoh kasus membantu peserta didik memahami bahwa judi online bukan sekadar permainan, melainkan aktivitas yang dapat menimbulkan kerugian dan persoalan hukum. Namun, jangkauan sosialisasi belum merata dan materi perlu diperbarui mengikuti perkembangan modus.

Patroli siber menjadi bentuk adaptasi penting terhadap karakter judi online. Polda Jambi memantau situs, akun, dan konten digital yang diduga berkaitan dengan promosi perjudian. Hasil pemantauan dapat digunakan sebagai dasar tindakan lanjutan dan materi edukasi. Kendalanya adalah domain dan akun dapat berubah cepat, pelaku menggunakan identitas anonim, serta sebagian infrastruktur berada di luar negeri.

Pemblokiran situs merupakan tindakan pada lingkungan digital. Data penelitian menunjukkan jumlah situs yang diblokir meningkat dari 552.000 pada 2022 menjadi lebih dari 1,3 juta pada 2024. Besarnya angka pemblokiran menunjukkan skala ancaman sekaligus menunjukkan bahwa tindakan teknis saja tidak cukup. Situs baru dapat muncul setelah situs lama diblokir sehingga pemblokiran perlu didukung patroli siber, edukasi, dan literasi digital.

Di sekolah, pembatasan penggunaan gawai dilakukan terutama saat pembelajaran berlangsung. Kebijakan tersebut bertujuan menjaga fokus belajar dan mengurangi akses terhadap konten yang tidak berkaitan dengan pendidikan. Penelitian menekankan bahwa pembatasan tidak seharusnya dimaknai sebagai pelarangan teknologi secara total, karena gawai

juga dibutuhkan untuk pembelajaran. Pengaturan yang proporsional lebih sesuai daripada pelarangan menyeluruh.

Kegiatan ekstrakurikuler juga berfungsi sebagai tindakan preventif tidak langsung. Pramuka, olahraga, seni, organisasi siswa, kegiatan keagamaan, dan aktivitas pengembangan minat memberikan ruang bagi pelajar untuk menggunakan waktu secara produktif. Aktivitas positif dapat membangun disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan hubungan sosial yang sehat sehingga mengurangi ruang bagi perilaku berisiko.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa action dalam strategi Mulgan bukan sekadar banyaknya kegiatan, tetapi kemampuan menghubungkan kegiatan dengan tujuan. Sosialisasi perlu terhubung dengan pembinaan, pembinaan dengan pengawasan, dan pengawasan dengan evaluasi. Dengan pola demikian, tindakan pencegahan dapat membentuk sistem yang lebih terpadu.

5. Pembelajaran dan Evaluasi (Learning)

Tabel 8. Indikator Evaluasi Strategi Pencegahan

Indikator	Bentuk Evaluasi
Sosialisasi	Monitoring peserta
Literasi digital	Evaluasi sekolah
Patroli siber	Laporan berkala
Kerja sama	Rapat koordinasi
Edukasi hukum	Evaluasi pascakegiatan

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan wawancara dan dokumentasi penelitian.

6. Faktor Pendukung

Dimensi learning menunjukkan kemampuan organisasi untuk mengevaluasi pengalaman dan memperbaiki strategi. Penelitian menemukan bahwa Polda Jambi melakukan evaluasi terhadap kegiatan sosialisasi, penyuluhan hukum, patroli siber, dan koordinasi. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan tindak lanjut, memperluas jangkauan sosialisasi, memperkuat peran sekolah dan orang tua, serta menyesuaikan materi dengan perkembangan modus.

Kelemahan utama adalah belum adanya indikator dampak yang seragam. Keberhasilan masih sering dilihat dari jumlah kegiatan, jumlah sekolah yang dikunjungi, dan partisipasi peserta. Ukuran tersebut penting sebagai indikator proses, tetapi belum cukup untuk mengetahui perubahan pengetahuan, sikap, dan

perilaku. Oleh karena itu, strategi membutuhkan indikator outcome yang dapat dipantau secara berkala.

Menurut Mulgan (2009), organisasi publik harus mampu belajar dari lingkungan dan pengalaman agar strategi tidak berhenti pada pola lama. Dalam konteks penelitian, proses learning sudah tampak melalui evaluasi kegiatan dan penyesuaian program, tetapi masih perlu diperkuat dengan sistem pencatatan dan indikator hasil. Evaluasi yang baik akan mengubah pengalaman menjadi pengetahuan organisasi yang dapat digunakan untuk menyusun strategi berikutnya.

7. Faktor Penghambat

Pertama, keterbatasan pengawasan. Sekolah hanya memiliki ruang pengawasan terbatas, sedangkan aktivitas digital berlangsung sepanjang waktu. Setelah jam sekolah selesai, pengawasan lebih banyak berada pada keluarga. Tidak semua orang tua memiliki waktu dan kemampuan digital yang memadai untuk melakukan pengawasan.

Kedua, implementasi kebijakan belum merata. Perbedaan sumber daya, komitmen sekolah, dan intensitas koordinasi menyebabkan terdapat sekolah yang lebih aktif dibandingkan sekolah lainnya. Program yang masih bergantung pada agenda atau kunjungan eksternal berisiko tidak berkelanjutan. Ketiga, perkembangan teknologi dan inovasi pelaku judi online bergerak cepat. Pergantian domain, penggunaan media sosial, identitas anonim, sistem pembayaran digital, dan teknik promosi baru membuat strategi pencegahan harus terus menyesuaikan diri.

Keempat, karakter kejahatan siber bersifat lintas wilayah. Situs yang beroperasi melalui jaringan digital tidak selalu berada dalam wilayah hukum yang sama sehingga penanganannya memerlukan koordinasi lebih luas dengan instansi yang berwenang.

Kelima, faktor lingkungan dapat menjadi penghambat. Ajakan teman, rasa ingin mencoba, promosi yang menawarkan keuntungan instan, serta rendahnya komunikasi keluarga dapat mengurangi dampak sosialisasi. Temuan ini memperlihatkan bahwa informasi saja belum menjamin perubahan perilaku.

D. Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa Polda Jambi dan Dinas Pendidikan

Provinsi Jambi telah melaksanakan strategi pencegahan judi online pada pelajar melalui lima dimensi strategi publik Geoff Mulgan (2009). Tujuan strategi diarahkan pada perlindungan pelajar melalui penguatan karakter dan literasi digital. Lingkungan strategis dipahami melalui perkembangan teknologi, pengaruh teman sebaya, keluarga, dan kebijakan. Arah strategi diwujudkan melalui regulasi, penguatan pembinaan, koordinasi, dan kebutuhan SOP. Tindakan nyata meliputi sosialisasi, penyuluhan hukum, pembatasan gawai, ekstrakurikuler, patroli siber, pemblokiran situs, dan peraturan sekolah. Sementara itu, learning terlihat dari evaluasi kegiatan dan penyesuaian program.

Pelaksanaan strategi didukung oleh koordinasi antarlembaga, komitmen sekolah, aturan internal, sosialisasi, dan lingkungan yang kondusif. Hambatan utamanya adalah keterbatasan pengawasan, belum meratanya implementasi, perubahan modus kejahatan siber, mudahnya akses digital, lemahnya pengawasan keluarga, dan pengaruh lingkungan pertemanan. Kelemahan penting lainnya adalah belum adanya indikator hasil yang seragam untuk mengukur perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar.

Karena itu, strategi pencegahan perlu dikembangkan dari pendekatan kegiatan menuju sistem pencegahan yang terintegrasi. Penguatan SOP, integrasi literasi digital dan pendidikan karakter, regulasi internal sekolah, evaluasi terukur, penguatan peran guru BK, keterlibatan orang tua, dan koordinasi berkelanjutan antara Polda Jambi dan Dinas Pendidikan menjadi langkah yang penting untuk meningkatkan keberlanjutan strategi.

DAFTAR PUSTAKA

Adelia, R. C., Khairunnisa, A. M., Ramadhani, F., Ilham, M., Rahim, B., & Periantalo, J. (2025). Moralitas masyarakat dalam bermain judi online ditinjau dari jenis kelamin dan status ekonomi. Nursing Care and Health Technology Journal, 5(2), 198–204.

Adelina, D., & Khairani, H. (2025). Penyuluhan bahaya narkoba dan judi online di Pasaman Barat. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 4(1), 45–52.

Adelina, T., & Khairani, A. (2025). Pentingnya edukasi pencegahan narkoba dan judi online di kalangan masyarakat Jorong Pemukiman Baru II Kecamatan Koto Balingka Kabupaten

Pasaman Barat. Karsa: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1).

APJII. (2024). Data penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia.

Bakar, Ahmad, Saputra, & Hussain. (2025). Meneroka penglibatan judi online dalam kalangan pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Pagoh. Human Sustainability Procedia, 5(1), 24–33.

Bimalana, S. (2026). Makna judi online dalam interaksi peer-group remaja. Komunikultur: Jurnal Komunikasi, Media dan Budaya, 1(1), 26–42. https://doi.org/10.65340/dv6g5143

BNNP Jambi. (2023). Laporan tahunan BNNP Jambi tahun 2023.

Hukumonline. (2025, 8 Juli). Hukum judi online kian berat, ini aturan terbarunya!

Iskandar, R. (2021). Remaja dan tantangan literasi digital. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 5(2), 115–123.

Mulgan, G. (2009). The art of public strategy: Mobilizing power and knowledge for the common good. Oxford University Press.

Munandar, A., Burhan, B., Fitriah, D., Farhani, Z., Urbania, N., & Sejati, A. A. (2025). Sosialisasi dampak negatif kecanduan judi online untuk anak remaja di Desa Simpang Limo Kabupaten Muaro Jambi. Jurnal Abdimas Indonesia, 5(1), 80–86.

Nugroho, F. (2022). Data penegakan hukum terhadap pelanggaran UU ITE di Indonesia. Jurnal Hukum dan Kebijakan Publik, 4(1), 55–67.

Polda Jambi. (2024). Program pencegahan judi online di kalangan pelajar.

Radio Republik Indonesia. (2024, 10 Mei). Gubernur prihatin Jambi tertinggi judi online di usia remaja.

Santrock, J. W. (2019). Adolescence (17th ed.). McGraw-Hill Education.

Sari, S., Kusuma, F. A., Sari, N. R., Fasya, H. A., & Hidayatulloh, R. (2025). Dampak iklan judi online terhadap perilaku sosial dan akademik peserta didik. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2(3), 888–893.

Siregar, A., & Madya, R. (2025). Perencanaan edukasi anti-judi online berbasis nilai agama oleh Muhammadiyah Sumatera Utara. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(1), 73–84.

Tanuwijaya, J., & Hutabarat, R. R. (2025). Law Enforcement Policy by the Police in Combating Online Gambling in Indonesia. Indonesian Journal of Law and Economics Review, 20(4). https://doi.org/10.21070/ijler.v20i4.1327

Ulfah, M., Hamzah, N., Sari, D. A., Purnama, D. S., & Maulidya Ulfah. (2020). Digital parenting: Bagaimana orang tua melindungi anak-anak dari bahaya digital? Edu Publisher.

Yuliawati, R., & Susanto, A. (2022). Faktor-faktor penyebab perilaku menyimpang remaja di era digital. Jurnal Sosiologi Pendidikan, 6(2), 145–158.