

Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon

by Suyono Suyono

Submission date: 27-Aug-2024 04:50PM (UTC+0700)

Submission ID: 2438977643

File name: wrd_vol_4_no_3_september_2024_hal_88-97.pdf (1,023.25K)

Word count: 3021

Character count: 18744



Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon

Socialization of Prevention of Online Gambling and Online Loans for Young People in Jimbaran Kulon Village

Suyono Suyono^{1*}, Cindi Aprilia², Novy Adryani³, Lusiana Zanati⁴,
Ahmad Wasi' Amrullah⁵, Dian Safitri⁶, Shentyia Rindang⁷, Akhmad Barzanji⁸

¹⁻⁸Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Indonesia

Korespondensi penulis: suyono@unipasby.ac.id*

Article History:

Received: Juni 22, 2024;

Revised: Juli 28, 2024;

Accepted: Agustus 24, 2024;

Online Available: Agustus 27, 2024;

Keywords: Socialization, Online Gambling, Online Loans, Young People.

Abstract: This socialization was carried out due to the rise of online gambling and online loans which are currently carried out by many people. Online Gambling and Online Loans have a bad impact on the perpetrators who do it and can harm many people. The many Online Gambling and Online Loan services that can be downloaded through smartphones make it easier for people to carry out this detrimental activity. Therefore, this socialization aims to provide knowledge and provide advice so that young people in Jimbaran Kulon Village can carry out positive activities that can reduce the use of Online Gambling and Online Loans. The research methods used were survey methods, material presentation, and questionnaire distribution distributed to young people in Jimbaran Kulon Village. This socialization was attended by 25 young people with a little discussion about Online Gambling and Online Loans. The socialization carried out can be said to be going well, this can be proven by the response of young people at the time this socialization was carried out.

Abstrak

Sosialisasi ini dilakukan dikarenakan maraknya judi online serta pinjaman online yang sekarang ini banyak dilakukan masyarakat. Judi Online dan Pinjaman Online ini memberikan dampak buruk bagi pelaku yang melakukannya serta dapat merugikan banyak orang. Banyaknya layanan Judi Online dan Pinjaman Online yang dapat diunduh melalui smartphone ini membuat masyarakat lebih mudah untuk melakukan kegiatan yang merugikan ini. Oleh karena itu sosialisasi ini bertujuan supaya kalangan muda di Desa Jimbaran Kulon supaya memberikan pengetahuan serta memberikan saran supaya kalangan muda di Desa Jimbaran Kulon ini dapat melakukan kegiatan positif yang dapat mengurangi penggunaan Judi Online dan Pinjaman Online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei, paparan materi, dan pembagian kuesioner yang dibagikan kepada Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon. Sosialisasi ini dihadiri oleh 25 kalangan muda dengan dilakukan sedikit diskusi mengenai Judi Online dan Pinjaman Online. Sosialisasi yang dilakukan ini dapat dikatakan berjalan dengan baik, hal ini dapat dibuktikan dengan respons kalangan muda pada saat sosialisasi ini dilaksanakan.

Kata Kunci: Sosialisasi, Judi Online, Pinjaman Online, Kalangan Muda.

1. PENDAHULUAN

Desa Jimbaran Kulon terletak di Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur adalah sebuah desa terkecil nomor dua di Kecamatan Wonoayu. Program Kuliah Kerja Nyata ini dilakukan di Desa Jimbaran Kulon dengan salah satu Program Kerja Utamanya yaitu "Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda Desa Jimbaran Kulon". Pengambilan Program Kerja ini didasari oleh banyaknya masyarakat Desa

Jimbaran Kulon yang berhutang menggunakan Aplikasi untuk Pinjaman Online serta kalangan muda Desa Jimbaran Kulon ini yang bermain Judi Online (Addiyansyah, 2023; Meswari & Ritonga, 2023).

Sosialisasi ini dilakukan dikarenakan sekarang ini sedang maraknya Judi online dan Pinjaman online yang dilakukan masyarakat. Sekarang ini pengguna internet di Indonesia dapat menjadi ladang subur bagi pemain judi online dan layanan pinjaman online terutama di Desa Jimbaran Kulon. Judi online dan pinjaman online ini sangat menarik perhatian bagi kalangan muda Desa Jimbaran Kulon dikarenakan kemudahan dalam menggunakannya sehingga membuat kalangan muda yang ada menginginkan untuk memainkan judi online serta menggunakan layanan pinjaman online ini (Abdullah, 2021; Jadidah dkk., 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa perjudian online dan pinjaman online dapat menyebabkan kecanduan serius yang dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang. Kecanduan judi online dapat menyebabkan gangguan tidur, ¹⁴depresi, kecemasan, bahkan ¹⁴pikiran untuk bunuh diri, dan ¹⁴tekanan finansial akibat kerugian judi online (Arvante, 2022; Sitanggang dkk., 2023). Perjudian online dan pinjaman online ²²juga dapat berdampak negatif ²²pada kesehatan mental seseorang. Orang yang mengalami tekanan finansial akibat perjudian dan pinjaman ²⁰online cenderung mengalami tingkat ²⁰stres yang lebih tinggi, yang memengaruhi kesehatan mental mereka secara keseluruhan.

Rasa bersalah biasa terjadi di kalangan orang-orang yang berjudi online dan pinjaman online, terutama ketika mereka akhirnya menghabiskan uang yang bisa digunakan untuk kebutuhan lain (Satriyono & Ula, 2023). Perasaan bersalah ini menyebabkan rendahnya harga diri, kecemasan, dan depresi, karena penting untuk memahami dan mengenali dampak perjudian online dan pinjaman online terhadap kesehatan mental. Upaya pencegahan dan intervensi yang tepat harus dilakukan untuk melindungi kesehatan mental yang rentan dampak negatif (Ardhan, 2024).

Tujuan dari kegiatan ini yang: 1) Sosialisasi ini bertujuan untuk membantu kalangan muda serta masyarakat Desa Jimbaran Kulon untuk mengetahui dampak dari judi online dan pinjaman online; 2) Sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan informasi baru atau meyakinkan kalangan muda dan masyarakat terhadap bahaya judi online dan pinjaman online; dan 3) Sosialisasi ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional kalangan muda dan masyarakat Desa Jimbaran Kulon.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode **pengabdian kepada Masyarakat melalui Kegiatan Program Kuliah Kerja Nyata (KKN)** sebagai pendekatan untuk mengimplementasikan program utama yang telah direncanakan sebelumnya (Wibawa, 2017). Penelitian ini juga didukung dengan menggunakan metode Kuantitatif, dimana metode ini menggunakan angka yang berguna untuk mengetahui skala objektif. Metode ini dimulai mengidentifikasi kondisi kalangan muda Desa Jimbaran Kulon. Survei ini dilakukan dengan sosialisasi yang diadakan 15 Agustus 2024.

Survei ini dilakukan melalui wawancara secara langsung pada saat sosialisasi ini diberikan kepada Kalangan Muda Desa Jimbaran Kulon. Data yang diperoleh dari survei ini dapat dianalisis dan bahan perbandingan antara kuesioner yang diberi dengan hasil wawancara yang didapatkan. Penyebaran kuesioner ini dapat digunakan sebagai bahan survei, perbandingan serta perkembangan yang didapatkan dari hasil sosialisasi yang telah diadakan sebelumnya (Widyatama dkk., 2023).

Sosialisasi ini diadakan supaya kalangan muda Desa Jimbaran Kulon dapat mengetahui besarnya pengaruh atau dampak yang didapatkan dari Judi Online dan Pinjaman Online. Sosialisasi ini menargetkan kalangan muda Desa Jimbaran Kulon supaya dapat melakukan hal yang positif serta bermanfaat bagi masyarakat Desa Jimbaran Kulon. pengumpulan data selama pelaksanaan sosialisasi ini dilakukan melalui observasi, dimana mahasiswa KKN mengamati respons dari kalangan muda Desa Jimbaran Kulon dalam mengikuti sosialisasi (Hamda, 2014).

3. HASIL

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode survei serta menyebarkan kuesioner pada kalangan muda Desa Jimbaran Kulon. Kuesioner yang digunakan ini adalah kuesioner yang telah dirundingkan sebelumnya oleh tim. Jumlah pertanyaan yang digunakan dalam penyebaran kuesioner ini adalah 11 pertanyaan.

Berikut merupakan pertanyaan yang kami pilih pada kuesioner yang kami sebarkan kepada kalangan muda Desa Jimbaran Kulon.

Tabel 1. Pertanyaan yang Diajukan

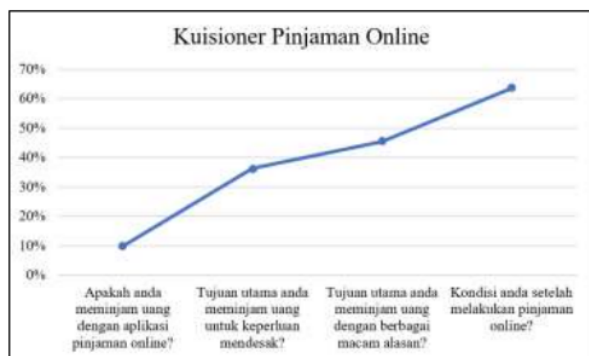
No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda bermain judi online?
2.	Apakah judi online diperlukan dalam kehidupan sehari-hari?
3.	Seberapa sering Anda bermain judi online?
4.	Jenis permainan apa yang digunakan untuk judi online?
5.	Apakah sebanding jumlah uang yang Anda keluarkan dengan jumlah uang yang Anda terima?
6.	Apakah kemenangan akan selalu Anda dapatkan?
7.	Apakah Anda meminjam uang dengan aplikasi pinjaman online?
8.	Tujuan utama Anda meminjam uang dengan aplikasi pinjaman online?
9.	Bagaimana kondisi Anda setelah melakukan pinjaman online?
10.	Apakah setelah melakukan pinjaman online Anda mendapatkan banyak keuntungan?
11.	Jika pembayaran telah jatuh tempo apakah data diri yang digunakan sebagai persyaratan pinjaman online akan di- <i>blacklist</i> dari aplikasi pinjaman online?



Gambar 1. Hasil Kuesioner Judi Online

Hasil yang kami dapatkan dari penyebaran kuesioner ini yaitu sebanyak 9,1% kalangan muda Jimbaran Kulon bermain Judi Online dan mengetahui bahwa judi online sebenarnya tidak diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dari data yang kami dapatkan kalangan muda Desa Jimbaran Kulon ini bermain judi online dalam 5 hari sekali serta jenis judi online yang digunakan bermacam-macam.

Dari data yang didapatkan ini kami menyimpulkan bahwa kalangan muda Desa Jimbaran Kulon ini mengetahui dampak atau pengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Adanya sosialisasi yang dilakukan ini juga dapat diharapkan dapat memberi informasi baru bagi kalangan muda Desa Jimbaran Kulon akan bahaya dari bermain judi online.



Gambar 2. Hasil Kuesioner Pinjaman Online

Hasil yang kami dapatkan dari penyebaran kuesioner ini yaitu sebanyak 10% masyarakat Jimbaran Kulon meminjam uang dengan menggunakan aplikasi pinjaman online. Tujuan utama dari peminjaman uang ini berbagai macam dan alasan yang paling utama yaitu untuk kebutuhan mendesak. Masyarakat pun mengetahui bahwa pinjaman online ini mempunyai banyak pengaruh atau dampak yang tidak baik bagi kehidupan.

4. DISKUSI

Dari data yang diambil, kami menyimpulkan bahwa masyarakat Desa Jimbaran Kulon ini mengetahui akibat dan dampak atau pengaruh dari peminjaman online. Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui dampak atau pengaruh yang lebih berbahaya dari apa yang diperkirakan. Adapun beberapa penjelasan secara umum dari kami mengenai Judi Online dan Pinjaman Online, yaitu:

A. Pengertian Judi Online

Judi merupakan suatu permainan yang berkaitan dengan nasib seseorang yang sedang mempertaruhkan barang maupun sejumlah uang. Judi merupakan suatu permainan yang mengharuskan seseorang **memilih satu pilihan** dari **beberapa pilihan** yang ada, **dimana hanya satu pilihan saja yang benar**. Jika pilihan yang dipilih benar maka semua yang ditaruhkan akan menjadi milik pemenangnya.

Judi online ini **mudah untuk dilakukan dimana saja dan kapan saja** selama orang tersebut mempunyai sejumlah uang atau barang yang akan dipertaruhkan. Adapun beberapa pengertian judi online menurut para ahli, yaitu:

1. Menurut KBBI, judi merupakan permainan yang membutuhkan pertaruhan sejumlah uang atau barang yang dilakukan dalam sebuah permainan **dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau barang yang lebih dari** apa yang dipertaruhkan.
2. Menurut Isjoni (2002), Judi online ialah permainan yang membutuhkan koneksi internet dalam memainkannya. Hal ini menjadi hiburan serta keuntungan yang **didapatkan setelah menjadi pemenang**.
3. Menurut Adli (2015), judi online merupakan permainan **judi yang dilakukan dengan penggunaan internet** dalam mempertaruhkan barang atau uang yang telah ditentukan dalam perjanjian sebelum permainan dimulai.
4. Menurut Kartini Kartono, judi online merupakan mempertaruhkan barang atau uang secara sengaja dan menyadari risiko yang akan dihadapi serta harapan yang tidak dapat dipastikan hasilnya.

Semakin maraknya perjudian online ini pastinya disebabkan oleh beberapa faktor seperti: a) Faktor sosial dan ekonomi; b) Faktor situasi, c) Faktor persepsi tentang peluang kemenangan yang didapatkan; dan d) Faktor keyakinan diri akan keberuntungannya. Pelaku pemain judi online ini pastinya **mengetahui dampak apa saja yang akan terjadi jika** mereka melakukan judi online ini, Adapun beberapa dampak negatif yang dapat terjadi apabila judi online ini dilakukan:

- a. Perjudian akan membuat kehancuran pada rumah tangga.
- b. Perjudian akan membuat tingkat ekonomi menurun.
- c. Perjudian akan membuat rasa malas untuk melakukan pekerjaan.
- d. Perjudian hanya dapat membuang waktu dengan sia-sia.
- e. Perjudian dapat mendorong pelaku untuk berbuat kejahatan.

Penulis di sini akan memberikan saran supaya kalangan muda di Desa Jimbaran Kulon ini dapat terhindar maupun berhenti untuk melakukan judi online, seperti:

- a. Mempelajari lebih mendalam tentang dampak apa saja yang dapat ditimbulkan

Ketika memainkan judi online.

- b. Mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif serta bermanfaat.
- c. Jangan pernah mengunjungi atau mencoba hal-hal yang berhubungan dengan judi online.

B. Pinjaman Online

Pinjaman online merupakan layanan yang mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dengan melakukan perjanjian melalui sistem elektronik. Pinjaman online dapat berarti pemberian layanan jasa keuangan yang dilakukan melalui aplikasi secara online dengan memenuhi semua persyaratan sehingga pinjaman tersebut akan diproses dengan mudah dan cepat. Beberapa pengertian pinjaman online dari para ahli, seperti :

1. Menurut Anwar, pinjaman online ialah pemberian jasa yang ditawarkan dari pihak pemberi dan penerima pinjaman yang harus dikembalikan oleh penerima pinjaman dalam waktu tertentu.
2. Menurut Thomas Suyatno, pinjaman online merupakan penyediaan sejumlah uang yang disesuaikan dengan tagihan yang sudah disepakati sebelumnya oleh pemberi dan penerima pinjaman.
3. Menurut Ariyos, pinjaman online adalah barang maupun sejumlah uang yang mewajibkan penerima untuk membayarnya sesuai dengan perjanjian yang telah dilakukan sebelumnya dan dengan jangka waktu yang telah ditentukan.
4. Menurut Syafi'i Antonio, pinjaman online merupakan pemberian pinjaman yang dilakukan oleh pemberi kepada penerima pinjaman yang dapat ditagih tanpa mengharapkan imbalan.

Permasalahan yang sering terjadi di antara pemberi dan penerima pinjaman ini biasanya adalah wanprestasi yang sering terjadi perselisihan di antara keduanya. Adapun pengaruh dari pinjaman online jika penerima melakukan wanprestasi, sebagai berikut :

- a. Penagihan yang dilakukan dengan intimidasi.
- b. Penyebaran data pribadi yang dilakukan penagih.
- c. Penetapan suku bunga serta denda yang dikenakan tinggi.
- d. Penetapan waktu pembayaran yang dipersingkat.

Penulis di sini akan memberikan saran serta solusi supaya kalangan muda di Desa Jimbaran Kulon ini dapat terhindar maupun berhenti untuk melakukan pinjaman online, seperti:

- a. Segera melunasi pinjaman online.
- b. Jangan menutupi pinjaman dengan cara meminjam lagi.
- c. Membuat sistem keuangan supaya keuangan stabil.
- d. Melakukan kegiatan yang positif serta bermanfaat.
- e. Mempunyai usaha sampingan yang dapat digunakan sebagai pemasukan tambahan.



Gambar 3. Foto Bersama Kegiatan Sosialisasi

5. KESIMPULAN

Dari hasil penjabaran yang sudah dijelaskan dalam artikel ini didapatkan bahwa kalangan muda Desa Jimbaran Kulon tidak lebih dari 10% tidak melakukan Judi Online. Masyarakat di Desa Jimbaran Kulon ini juga tidak melakukan pinjaman online dengan aplikasi pinjaman online. Sosialisasi yang diadakan dengan mengundang Kalangan Muda Desa Jimbaran Kulon ini dapat dikatakan berhasil untuk mencegah atau mengurangi pelaku Judi Online dan Pinjaman Online yang sekarang ini sedang marak di kalangan masyarakat maupun kalangan muda.

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu dalam pembuatan artikel yang berjudul “Sosialisasi Pencegahan Judi Online Dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda Di Desa Jimbaran Kulon”, di antaranya: 1) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah memberi dukungan finansial terkait program Kuliah Kerja Nyata ini; 2) Ketua Karang Taruna Desa Jimbaran Kulon yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan sosialisasi pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online; 3) Keluarga yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, serta memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan artikel ini; 4) Bapak Dr. Hartono, M.Si. selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya; 5) Dr. Suyono S.Sos., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan; 6) Bapak Romy Widya Pratama selaku Kepala Desa yang telah mengizinkan dan bersedia membantu untuk melancarkan kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini; dan 7) Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu mendukung serta memberikan informasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, A. (2021). Analisis Pengetahuan Pinjaman Online Pada Masyarakat Surakarta. *JESI (jurnal ekonomi Syariah Indonesia)*, 11(2), 108-114. <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/JESI/article/view/1998>
- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27>
- Ardhan, M. U., Adepio, M. F., & Kennardy, L. (2024). Maraknya judi online di kehidupan generasi muda dan menurut pandangan hukum yang berlaku. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 3(09), 3209-3216. <https://comserva.publikasiindonesia.id/index.php/comserva/article/view/1078>
- Arvante, J. Z. Y. (2022). Dampak Permasalahan Pinjaman Online dan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pinjaman Online. *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, 2(1), 73-87. <https://journal.unnes.ac.id/sju/ipmhi/article/view/53736>
- Hamda, N. (2014). Masyarakat dan Sosialisasi. *Ittihad*, 12(22), 107-115. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ittihad/article/view/1684>
- Irawan, A. D., Adibah, L. N., & Toniek, D. I. V. (2023). Pancasila sebagai ideologi yang khas dan identitas bangsa Indonesia. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 11-21. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/pacivic/article/view/7191>

- Irnawati, I., Suhartono, S., Arsana, I. W., Zaman, A. Q., Widyatama, P. R., Kinanti, E., ... & Uyun, Q. (2023). Peluang Bisnis Menjadi Konten Kreator Di Kalangan Pemuda Desa Banjar Kemuning Sedati Sidoarjo Pada Era Digital. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 6-12. https://jurnalkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/281
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27. <http://kurniajurnal.com/index.php/jisbi/article/view/28>
- Lestari, D. (2024). Interaksi Sosial pelaku judi Online Di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 5(4), 947-955. <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/2092>
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2097-2102. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/4642>
- Murti, F. K., Muttaqin, M. H., & Saputra, R. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12), 41-50. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/causa/article/view/5378>
- Pawestri, A. Y., Bhawika Adwitiya, A., & Ramadani, W. (2023). Sosialisasi Upaya Hukum dan Literasi Keuangan Digital sebagai Solusi Hadapi Pinjaman Online Ilegal. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 9(1).
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102. <http://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/1135>
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80. <http://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248>
- Wibawa, S. (2017). Tridharma Perguruan Tinggi (Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat). *Disampaikan dalam Rapat Perencanaan Pengawasan Proses Bisnis Perguruan Tinggi Negeri*. Yogyakarta, 29, 01-15. https://www.academia.edu/download/76238351/file_80_1_.pdf

- Widyatama, P. R., Febi, E. E., Herawati, D. N., Saputro, J. A., & Setiawan, R. (2023). Sosialisasi pentingnya legalitas dan kehalalan produk UMKM dalam berwirausaha di desa Tanjekkawir, Krembung, Sidoarjo. *KARYA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 95-101. https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/232
- Zaman, A. Q., Irnawati, I., Arsana, I. W., Widyatama, P. R., & Irmandini, P. E. (2023). Pelatihan Karya Tulis Ilmiah Ppkn Guna Meningkatkan Pemahaman Menulis Guru MGMP PPKN SMA Kota Surabaya. *Abdimas Unwahas*, 8(2). <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/ABD/article/view/10016>

Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uai.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	2%
3	stiepari.jurnal-stiepari.ac.id Internet Source	1%
4	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
5	Liza Meichy Eveline Komul, Yellia Priciliya Uktolseja, Julius Denny Polii, Adrian Mjesfa et al. "Sosialisasi Manajemen Ritel bagi Siswa/i SMA dan SMK di Kabupaten Nabire", Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA), 2024 Publication	1%
6	www.coursehero.com Internet Source	1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%

8	penerbitadm.com Internet Source	1 %
9	ejournal.stih-awanglong.ac.id Internet Source	1 %
10	kamuslengkap.com Internet Source	<1 %
11	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
12	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
14	sefidvash.net Internet Source	<1 %
15	www.scribd.com Internet Source	<1 %
16	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
17	Farhana Muhammad, Huzain Jailani, Isfi Sholihah, Danang Prio Utomo. "MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT DALAM MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENYEBARAN COVID-19 DI DESA KUBUR TELU",	<1 %

SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2020

Publication

18	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.pabki.org Internet Source	<1 %
21	testkitchemkit.com Internet Source	<1 %
22	www.abdsp.org Internet Source	<1 %
23	www.neliti.com Internet Source	<1 %
24	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On