

IMPLEMENTASI PROGRAM REMBUK WARGA DALAM PENCEGAHAN JUDI ONLINE BERBASIS KOMUNITAS DI DUSUN BERNGEK, KERTAGENA DAJAH, MADURA

Restu Dwi Arianti¹, Choirunisah², Effrina Yuricki³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email: restudwiarianti2121@gmail.com

Abstrak

Perkembangan media informasi membawa kerentanan baru berupa akses mudah ke situs judi *online* dan kecanduan gawai pada remaja. Meskipun judi *online* belum menjadi permasalahan umum di Dusun Berngék, Pamekasan, penggunaan *gadget* berlebihan game *online* dan media sosial menjadi perhatian serius. Pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat peran tokoh agama dalam pencegahan risiko digital melalui Program Rembuk Warga. Kegiatan yang dilaksanakan pada 11 September 2026 ini menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) partisipatif dan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program ini berhasil menjadi ruang musyawarah bagi tokoh agama, kepala dusun, pengampu RT dan RW, dan lembaga pendidikan untuk memetakan masalah serta merumuskan strategi pengawasan kolektif. Simpulan dari pengabdian ini menegaskan bahwa pencegahan jangka panjang memerlukan sinergi antara literasi digital, keteladanan orang tua, serta bimbingan moral tokoh agama sebagai penguat modal sosial yang membentuk moral.

Kata Kunci: Tokoh Agama, Judi Online, Remaja, Modal Sosial, Rembuk Warga.

Abstract

The development of information media brings new vulnerabilities in the form of easy access to online gambling and gadget addiction among teenagers. Although online gambling has not yet become a common issue in Dusun Berngék, Pamekasan, the excessive use of gadgets for online games and social media has become a serious concern. This community service aims to strengthen the role of religious leaders in digital risk prevention through the "Rembuk Warga" (Citizen Deliberation) Program. Implemented on September 11, 2026, this activity utilized a participatory Focus Group Discussion (FGD) method and the Participatory Rural Appraisal (PRA) approach. The results indicate that the program successfully served as a deliberation space for religious leaders, the hamlet head, RT and RW administrators, and educational institutions to map problems and formulate collective monitoring strategies. The conclusion of this community service asserts that long-term prevention requires synergy among digital literacy, parental role modeling, and the moral guidance of religious leaders as a reinforcement of social capital that shapes moral character.

Keywords: Religious Leaders, Online Gambling, Teenagers, Social Capital, Citizen Deliberation

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan kemudahan akses internet memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat. Namun, perkembangan tersebut juga membawa permasalahan baru, salah satunya adalah judi *online* yang telah menjangkau masyarakat di wilayah pedesaan. Akses internet yang tidak terkendali membuka peluang bagi masyarakat

desa, terutama anak-anak dan remaja, untuk mengakses situs judi *online*. Rendahnya literasi digital di desa juga dapat meningkatkan risiko keterlibatan dalam judi *online* (Sabirin & Suprawan, 2024).

Fenomena judi *online* juga dapat terjadi di lingkungan pendidikan, termasuk pondok pesantren modern. Di suatu desa, terdapat pondok pesantren modern yang memperbolehkan santrinya menggunakan *gadget* untuk mendukung kegiatan belajar dan berkomunikasi. Namun, kebebasan dalam menggunakan *gadget* tersebut juga dapat membuka peluang terjadinya penyalahgunaan, salah satunya untuk mengakses dan bermain judi *online*. Kondisi ini menunjukkan bahwa akses teknologi yang tidak disertai pengawasan dan pemahaman yang memadai dapat meningkatkan risiko keterlibatan remaja dalam praktik judi *online*, bahkan di lingkungan pendidikan berbasis agama.

Permasalahan judi *online* tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga dapat mempengaruhi stabilitas sosial, ekonomi, dan moral masyarakat. Rendahnya kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi *online* menjadi salah satu kendala dalam upaya pencegahan. Kurangnya edukasi dan informasi yang memadai dapat membuat sebagian masyarakat menganggap judi *online* bukan sebagai ancaman yang serius. Karena itu, penguatan kapasitas masyarakat melalui edukasi dan pemberdayaan menjadi bagian penting dalam upaya pencegahan judi *online* di tingkat desa (Sabirin & Suprawan, 2024).

Dampak judi *online* terhadap remaja juga berkaitan dengan aspek psikologis, sosial, dan ekonomi. Keterlibatan dalam praktik tersebut dapat memengaruhi hubungan sosial, aktivitas pendidikan, serta cara remaja mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, lingkungan pergaulan dapat berperan dalam membentuk pandangan remaja terhadap judi *online*. Ketika aktivitas tersebut dianggap sebagai hiburan atau sesuatu yang wajar oleh kelompok pertemanan, risiko normalisasi perilaku berjudi menjadi semakin besar. Oleh sebab itu, pencegahan perlu memperhatikan bukan hanya pengetahuan individu, melainkan juga pengaruh lingkungan sosial dan pergaulan remaja (Widhiatanti & Tobing, 2024; Sahputra dkk., 2022; Musafa'ah dkk., 2026).

Dalam upaya tersebut, tokoh agama memiliki peran strategis dalam membangun kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi *online*. Sebagai figur yang dihormati dan dipercaya, tokoh agama dapat menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai keagamaan melalui ceramah maupun kegiatan keagamaan lainnya. Pendekatan agama dapat menjadi salah satu cara untuk menyampaikan pesan pencegahan karena lebih mudah diterima oleh masyarakat (Sabirin & Suprawan, 2024).

Pendekatan keagamaan dalam pencegahan judi *online* tidak hanya berkaitan dengan penyampaian larangan, tetapi juga dapat dilakukan melalui pendidikan agama, penguatan akhlak, pembinaan spiritual, dan pembentukan kontrol diri. Kuryani, Anggaira, dan Khusnadin (2025) menjelaskan bahwa mitigasi judi *online* melalui pendekatan Islam dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pendidikan agama, peran tokoh agama, penguatan keimanan, serta kontrol sosial berbasis komunitas. Dengan demikian, pesan keagamaan dapat menjadi salah satu landasan untuk membangun kesadaran moral masyarakat agar mampu mengenali risiko judi *online* dan menghindari perilaku tersebut (Kuryani dkk., 2025).

Penelitian Desta Yunsi Marshela (2024) mengenai metode dakwah tokoh agama di Kelurahan Kota Alam, Kecamatan Kotabumi Selatan, Lampung Utara, juga menunjukkan relevansi pembinaan keagamaan bagi remaja yang terlibat dalam praktik judi *online*. Penelitian tersebut menemukan penggunaan metode dakwah bil hikmah dan mauidzah hasanah atau nasihat melalui kegiatan pengajian rutin bagi remaja. Berdasarkan hasil penelitian itu, remaja yang mengikuti pengajian rutin dilaporkan tidak terlalu sering bermain judi *online* lagi. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa pendekatan dakwah yang dilakukan secara rutin dapat menjadi salah satu upaya dalam menghadapi persoalan judi *online* pada remaja (Marshela, 2024).

Penelitian Fathur Rahman Yunus mengenai peran tokoh agama dalam penanggulangan judi *online* di Desa Tibojong menunjukkan bahwa tokoh agama memiliki peran dalam membimbing masyarakat terkait judi *online* melalui pendekatan advokatif, informatif, edukatif, dan konsultatif. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya tantangan dalam melibatkan generasi muda karena sebagian remaja kurang tertarik mengikuti kegiatan keagamaan yang dilakukan oleh tokoh agama. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian pesan agar generasi muda lebih tertarik mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan pencegahan judi *online* (Yunus, 2023).

Selain melalui kegiatan keagamaan, kampanye edukasi mengenai bahaya judi *online* dapat dilakukan melalui pertemuan warga. Pertemuan warga, baik yang bersifat formal maupun informal, dapat menjadi ruang untuk menyisipkan penyuluhan mengenai bahaya judi *online* dan membangun kesadaran kolektif masyarakat. Pendekatan berbasis komunitas tersebut mendorong keterlibatan langsung masyarakat dalam upaya pencegahan (Sabirin & Suprawan, 2024).

Pendekatan berbasis komunitas juga telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada pemuda di Pamekasan. Sayyi dkk. (2025) melaksanakan pendampingan berbasis edukasi kepada Generasi Pemuda Salo'lo' di Kelurahan Lawangan Daya, Pamekasan. Kegiatan tersebut meliputi penyuluhan interaktif, diskusi kelompok, pemutaran video edukatif, pelatihan literasi digital, serta simulasi untuk mengenali dan melaporkan konten berbahaya. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai bentuk dan dampak judi *online*, disertai penguatan keterampilan digital. Pengabdian tersebut memperlihatkan bahwa edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan komunitas pemuda dapat menjadi salah satu pendekatan untuk membangun kesadaran mengenai bahaya judi *online* (Sayyi dkk., 2025).

Selain edukasi, keterlibatan aktif remaja dalam lingkungan pergaulannya juga penting diperhatikan. Musafa'ah dkk. (2026) menjelaskan bahwa kelompok sebaya dapat berperan dalam mendorong normalisasi judi *online*, tetapi juga dapat diarahkan menjadi ruang perlindungan sosial melalui penguatan etika pergaulan dan kebiasaan saling mengingatkan. Pendekatan partisipatif memberi kesempatan kepada remaja untuk mendiskusikan pengalaman, memahami risiko, dan membangun kesepakatan bersama untuk menolak praktik judi *online*. Hal ini menunjukkan bahwa upaya pencegahan akan lebih bermakna apabila masyarakat dan remaja tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga ikut terlibat dalam membangun kesadaran bersama (Musafa'ah dkk., 2026).

Berbagai kajian tersebut memberikan gambaran bahwa pencegahan judi *online* dapat dilakukan melalui pendekatan keagamaan, edukasi literasi digital, serta pelibatan komunitas. Namun, setiap lingkungan masyarakat memiliki karakteristik sosial dan pola komunikasi yang berbeda sehingga penyampaian pesan pencegahan perlu disesuaikan dengan kondisi setempat. Peran tokoh agama dapat dipadukan dengan ruang dialog masyarakat agar pesan moral dan edukasi mengenai bahaya judi *online* tidak hanya disampaikan satu arah, tetapi juga dibahas bersama oleh tokoh agama, remaja, dan warga. Dalam konteks ini, pertemuan warga dapat dimanfaatkan sebagai ruang komunikasi untuk membicarakan persoalan yang dihadapi masyarakat dan merumuskan upaya pencegahan secara bersama-sama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Dusun Brengkek, Pamekasan menjadi lokasi pelaksanaan pengabdian melalui Program Rembuk Warga. Program ini menjadi ruang bagi tokoh agama, masyarakat, dan remaja untuk membahas persoalan judi *online* serta meningkatkan kesadaran mengenai dampaknya. Penguatan peran tokoh agama melalui Rembuk Warga diharapkan dapat membuat penyampaian edukasi mengenai bahaya judi *online* lebih dekat dengan kehidupan masyarakat serta mendorong keterlibatan bersama dalam upaya pencegahan.



Gambar 1. Rembuk Warga untuk Menggali Permasalahan di Dusun Brengkek

Dengan demikian, pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat peran tokoh agama dalam pencegahan judi *online* pada remaja melalui Program Rembuk Warga di Dusun Brengkek, Pamekasan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman remaja dan masyarakat mengenai bahaya judi *online*, memperkuat peran tokoh agama dalam memberikan edukasi, serta mendorong terbentuknya kesadaran bersama untuk mencegah keterlibatan remaja dalam praktik judi *online*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Peran Tokoh Agama (*Legitimation Power*)

Dalam meninjau upaya pencegahan judi *online* di kalangan remaja, terdapat 3 instrumen utama yang saling berkaitan untuk memperkuat norma, yakni lingkup keluarga, institusi pendidikan, dan lingkungan sekitar termasuk tokoh agama yang ada di dalamnya. Pada penelitian ini fokus utama adalah tokoh agama baik itu kyai, ustadz, guru, atau tokoh masyarakat setempat yang memiliki pengaruh atau legitimasi terutama secara informal untuk dihargai dan dihormati keberadaannya. Menurut Weni dalam tesis Yunus (2025) menjelaskan bahwa ulama dalam kehidupan modern masa kini diharapkan mampu mengubah pola pikir masyarakat umum. Terdapat 3 peran utama peran ulama dalam sosial dan pembangunan menurut Soejono Soekanto, yakni:

- a. Memberikan pelajaran yang meliputi lapisan masyarakat sekaligus memperkuat integritas.
- b. Memberikan upaya bimbingan keagamaan dalam menenangkan situasi sulit.
- c. Berperan dalam keharmonisan tatanan masyarakat, tradisi, dan kebudayaan (Yunus, 2023).

Ulama jika dibahasakan sehari-hari bisa diterjemahkan menjadi ustadz di lingkungan sekitar berdiri sendiri pada pada *legitimation power* berupa pandangan masyarakat tentang modal pengetahuan agama atau spiritual yang menjadi rujukan masyarakat atas fenomena atau permasalahan yang terjadi.

2. Konsep Modal Sosial

Dalam konsep teori modal sosial Robert. D Putnam menerangkan bahwa kohesi Modal Sosial merupakan kelanjutan dari teori modal dalam sosiologi, yang mengacu pada hubungan horizontal antar individu yang mempengaruhi produktivitas masyarakat (Akbar, 2025). Modal sosial juga dapat dilihat sebagai sekumpulan asosiasi orang-orang yang mempengaruhi produktivitas komunitas yang mencakup jaringan dan norma sosial. Jaringan dan norma secara empirik saling berhubungan dan memiliki konsekuensi ekonomi yang penting. Putnam menerangkan bahwasanya modal sosial berperan di dalam memfasilitasi kerjasama dan koordinasi untuk manfaat bersama bagi anggotaanggota asosiasi (Saifuddin dkk, 2021). Modal ini mencakup norma-norma horizontal masyarakat. Dalam teori tersebut peran tokoh agama sebagai katalisator memiliki peran sebagai bonding antara lapisan masyarakat setempat terkait norma yang disepakati (Fitri & Murlianti, 2023). Dalam konsep

pembangunan, partisipasi erat kaitannya dengan kekuasaan. Dalam konteks ini konsep tersebut ulama berperan untuk mempererat nilai, persatuan, dan menjaga kepercayaan. Hal tersebut sejalan dengan dimensi modal sosial yakni *trust*, *networking*, dan *value*.

3. *Trust*

Pada tahap *trust*, tokoh agama memiliki pengetahuan agama dengan karakteristik kharismatik yang membuat masyarakat mempercayakan urusan-urusan yang perlu dipecahkan dalam dengan kebijakan spiritualnya. Kepercayaan membentuk perilaku jujur dan mematuhi aturan secara sukarela. (Apriawan dkk., 2021, hlm. 7). Selain itu nilai agama yang menjadi acuan rasa kepercayaan dan pikiran positif kepada orang lain (Zullam dkk., 2020, hlm. 112). Misalkan dalam suatu desa mulai mengenal judi berbentuk digital atau judi *online*. Mungkin secara pendek, tidak membuat kerusakan seperti judi pada umumnya yang disaksikan seluruh orang, namun kegiatan bertaruh berapapun nilainya tetap menimbulkan kerugian bagi pribadi dan sekitar. Judi *online* tetap diharamkan sebab seluruh tindakan yang terindikasi mempertaruhkan sesuatu yang berharga dan merugikan pihak lain yang terlibat dan keuntungannya hanya didasari dengan keberuntungan tanpa usaha yang wajar (Laili dkk., 2026, hlm. 861).

4. *Networking*

Kohesi sosial membentuk jaringan sosial yang membentuk sistem yang kuat untuk menjaga norma dan nilai yang disepakati baik. Jaringan yang terintegrasi antara tokoh masyarakat baik secara formal dan informal menyatukan jalinan antara perangkat RT, RW, guru Madrasah, ulama, dan ketua dusun. Ajakan warga yang terintegrasi dari ketua dusun sampai tingkat ustadz dan guru madrasah terkait program Rembuk Warga lebih efektif jika dimulai dari tokoh-tokoh yang memegang kepercayaan masyarakat sebagai pendidik moral. Putnam juga menjelaskan bahwa dalam kehidupan bermasyarakat modal sosial mewakili wajah organisasi sosial, seperti norma dan kepercayaan yang menjadi wadah koordinasi atau kerjasama yang menguntungkan (Sudja'i dkk., 2021, hlm. 85).

Pada program ini, peneliti mempertemukan lapisan masyarakat secara horizontal sebagai pendidik formal maupun informal. Dengan membahas judi *online* sebagai isu yang mengancam kesepakatan moral maka kehadiran mereka untuk mengutarakan saran dan pendapat melalui FGD berfungsi sebagai perekat sosial yang sudah terjalin. Dengan begitu, ikatan-ikatan antara mereka terjalin dan menguat untuk menjabarkan memecahkan permasalahan-permasalahan yang di sekitar mereka.

5. *Value*

Prinsip *value* atau nilai moral dalam konsep Robert D. Putnam merujuk pada norma-norma yang menjadi perekat sosial masyarakat berupa aturan-aturan tak tertulis berwujud nilai-nilai yang disepakati lurus secara kolektif. Nilai yang dipegang tersebut menjadi landasan moral warga dalam upaya menghadapi tantangan zaman. Dalam konteks perkembangan teknologi yang menyebabkan kecanduan gadget, *value* terimplementasi dalam suasana warga ketika berusaha mengemukakan pandangan moralnya berdasarkan nilai agama, norma sosial, maupun dalam kearifan lokal.

Hal tersebut tertulis dalam hasil kesepakatan warga bahwa:

a. Kemandirian dan Tanggung Jawab tentang Kebijakan Penggunaan *Gadget*

Masyarakat Dusun Bernekek berpenghasilan rata-rata menengah ke bawah sebagai petani tembakau yang banyak menghabiskan waktu banyak di ladang, tutur Bu Umamah selaku perwakilan guru. Dalam konteks ini orang tua pasti memiliki celah bagi anak-anak untuk bermain *gadget* tanpa pengawasan. Begitu juga di lingkungan sekolah, setelah siswa-siswi pulang kelas tanggung jawab pengawasan kembali pada

orang tua mereka masing-masing. Peran tokoh agama di institusi agama atau pengajian juga tidak mengawasi anak-anak di lingkungan mereka dalam waktu yang lama. Untuk itu warga sepakat bahwa teladan yang bijak bagi anak dan pentingnya menanamkan nilai-nilai tanggung jawab berupa sebab akibat merupakan hal utama yang membentuk karakteristik anak dalam mengambil keputusan.

b. Tradisi Pesantren dalam Penguatan Nilai Agama dan Budaya Lokal

Masyarakat tidak berhadapan langsung pada fenomena judi *online* di tingkat dusun, melainkan penggunaan *gadget* yang berlebihan lebih dekat dalam realita mereka di kehidupan anak-anak dan remaja. Namun sebuah tradisi pendidikan yang diturunkan dari antar generasi untuk menyambung pendidikan formal mereka biasanya setelah SD untuk melanjutkan ke pesantren. Warga bertutur bahwa sebagian kecil saja remaja yang tidak lanjut ke pendidikan pesantren karena rata-rata dari mereka sebagai orang tua sudah mempersiapkan jenjang informal pesantren setelah lulus SD. Akibatnya dalam kehidupan sehari-hari remaja tidak langsung bersinggungan dengan *gadget* karena kultur pesantren atau pondokan yang memiliki sistem *gadget* terbatas dalam pembelajaran kitab-kitab kuning dan ilmu Al-Quran. Situasi ini membentuk pembatasan secara sistem pendidikan supaya remaja tidak candu terhadap penggunaan *gadget* sebagai hiburan. Tradisi Madura yang pondokan mengakar menjadikan nilai atau value pendidikan pesantren sebagai penguat norma yang sudah disepakati masyarakat sejak lama. Istitusi pesantren sudah menjadi bagian dari kearifan lokal yang berarti telah menjadi ide, norma, dan ritual yang dihayati masyarakat setempat (Sagajoka & Fatima, 2023). Adanya penguatan nilai-nilai keagamaan serta sosial di pesantren diharapkan oleh orang tua mereka untuk membangun pondasi yang kuat bagi anak terhadap norma masyarakat dan agama secara kolektif. Kebudayaan lokal juga turut berperan dalam partisipasi remaja dalam kegiatan positif. Misalnya tradisi daul madura, mulodhan, jaranan, dan macapat sebagai tradisi khas Madura yang turun serta diikuti oleh remaja sebagai wadah positif untuk melestarikan kebudayaan lokal.

c. Budaya Gotong Royong sebagai Penguat *Social Control*

Kegiatan masyarakat sehari-hari yang sangat kental dengan kebersamaan dan gotong royong misalnya dalam peringatan hari besar Islam atau kebiasaan menolong ketika ada tetangga yang kesusahan menjadi bentuk kepedulian masyarakat secara utuh bahwa pengawasan terhadap anak-anak tidak hanya dibebankan pada individu di rumah, melainkan tanggung jawab kolektif untuk menjaga anak-anak mereka secara moral bagi masyarakat sekampung. Jika terjadi fenomena yang mengancam norma sosial di dusun mereka seperti halnya judi *online*, maka program Rembuk Warga menjadi salah satu model mencari mufakat untuk menghadapi tantangan sosial yang nyata. Gagasan perubahan ini menempatkan masyarakat sebagai subjek dan objek yang mengutamakan nilai-nilai pembangunan modal sosial (Rahman dkk., 2020). Dengan begitu *social control* terbentuk dan pengawasan moral diimplementasikan secara kolektif dari masyarakat untuk masyarakat.

C. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui Program FGD Partisipatif Pencegahan Judi *Online* pada Remaja dengan nama kegiatan “Rembuk Warga: Peran Tokoh Agama dalam Pencegahan Judi *Online*”. Kegiatan ini dilaksanakan pada Jumat, 11 September 2026, di Dusun Bernekek, Pamekasan. Metode yang digunakan adalah *Focus Group Discussion* (FGD) partisipatif dengan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA). FGD digunakan sebagai ruang diskusi bersama untuk menggali pandangan, pengalaman, dan pengetahuan masyarakat mengenai kehidupan remaja serta lingkungan

sosial yang memengaruhi penggunaan teknologi. Sementara itu, pendekatan PRA digunakan untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam mengenali kondisi lingkungannya, mengidentifikasi permasalahan, memetakan potensi lokal, serta merumuskan langkah yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Penggunaan kedua pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip FGD yang menekankan penggalian informasi melalui interaksi kelompok dan prinsip PRA yang mengutamakan partisipasi masyarakat serta pemanfaatan pengetahuan lokal dalam proses pengambilan keputusan (Tarumingkeng, 2024; Purnomo dkk., 2023).

Focus Group Discussion (FGD) Partisipatif

FGD merupakan metode pengumpulan informasi kualitatif melalui diskusi kelompok yang diarahkan pada topik tertentu. Melalui metode ini, peserta dapat menyampaikan pandangan, pengalaman, pendapat, dan pemahaman mereka terhadap permasalahan yang dibahas. Interaksi antarpeserta juga memungkinkan munculnya tanggapan dan sudut pandang yang beragam sehingga persoalan dapat dipahami melalui pengalaman masyarakat secara langsung (Paramita & Kristiana, 2013; Tarumingkeng, 2024).

Dalam pelaksanaannya, moderator berperan mengarahkan jalannya diskusi agar tetap sesuai dengan tujuan kegiatan, memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pendapat, serta merangkum pokok-pokok pembahasan. Suhaimi (1999) menjelaskan bahwa FGD merupakan proses pengumpulan informasi mengenai permasalahan tertentu melalui diskusi kelompok yang terarah. Oleh karena itu, moderator tidak ditempatkan sebagai pihak yang mendominasi pembicaraan, tetapi bertugas menjaga fokus diskusi, mendengarkan pendapat peserta, memberikan klarifikasi, dan mendorong partisipasi secara terbuka.

Sifat partisipatif dalam kegiatan Rembuk Warga diwujudkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengemukakan pandangan berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka mengenai kondisi remaja di Dusun Brengkek. Peserta tidak hanya menjadi penerima informasi tentang bahaya judi *online*, tetapi juga dilibatkan dalam mengidentifikasi persoalan yang dianggap penting, membahas faktor yang memengaruhinya, dan merumuskan langkah pencegahan yang sesuai dengan keadaan masyarakat. Prinsip pelibatan masyarakat ini juga sejalan dengan pendekatan pengabdian partisipatif yang menempatkan masyarakat sebagai pihak yang terlibat dalam mengenali kebutuhan dan menentukan langkah penyelesaian masalahnya (Ruhliandini, 2025).

Pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA)

Pendekatan PRA digunakan untuk memperkuat keterlibatan masyarakat dalam proses pengenalan masalah dan perumusan tindakan. Pendekatan ini menempatkan masyarakat sebagai pihak yang memiliki pengetahuan mengenai kondisi sosial, kebiasaan, nilai, dan potensi yang berkembang di lingkungannya. Dengan demikian, pemahaman terhadap permasalahan tidak hanya diperoleh dari pandangan pelaksana kegiatan, tetapi juga melalui pengalaman dan pengetahuan masyarakat setempat. Purnomo dkk. (2023) menjelaskan pentingnya pemetaan partisipatif dalam menggali informasi keruangan dengan melibatkan masyarakat dan pengetahuan lokal.

Dalam Program Rembuk Warga, pendekatan PRA diterapkan melalui pemetaan lingkungan remaja, identifikasi masalah menggunakan pohon masalah, pemetaan peran melalui kegiatan "*Benteng Remaja*", serta penyusunan rencana tindak lanjut. Tahapan tersebut menjadi sarana bagi peserta untuk mengidentifikasi kondisi penggunaan *gadget* di kalangan remaja, mengenali faktor yang berpotensi menimbulkan permasalahan, dan mendiskusikan pihak-pihak yang dapat berperan dalam pendampingan. Dengan demikian, pendekatan PRA digunakan untuk menghubungkan proses penggalian informasi dengan perumusan tindakan yang berangkat dari kondisi dan kebutuhan masyarakat.

1. Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan terdiri atas unsur masyarakat yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan dan pendampingan remaja, yaitu tokoh agama, tokoh masyarakat, kepala dusun, perwakilan RT/RW, pihak madrasah, guru ngaji, keluarga, serta perwakilan pemuda atau remaja. Pelibatan berbagai unsur tersebut dimaksudkan agar diskusi memperoleh pandangan dari pihak-pihak yang memiliki peran berbeda dalam kehidupan remaja, baik dalam lingkungan keluarga, pendidikan, keagamaan, maupun masyarakat.

Pemilihan peserta disesuaikan dengan tujuan kegiatan dan keterkaitan mereka dengan persoalan yang dibahas. Dalam pelaksanaan FGD, peserta perlu dipilih berdasarkan relevansi pengalaman dan pengetahuan mereka terhadap topik diskusi agar informasi yang diperoleh dapat mendukung pemahaman terhadap masalah yang sedang dibahas. Diskusi juga diarahkan agar setiap peserta memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pandangan dan tidak didominasi oleh satu pihak saja (Suhaimi, 1999; Tarumingkeng, 2024).

2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui enam tahapan yang disesuaikan dengan tujuan Program Rembuk Warga dan pendekatan PRA. Tahapan ini mencakup pembukaan diskusi, pemetaan lingkungan remaja, identifikasi masalah, pemetaan peran, penyusunan rencana tindak lanjut, serta penutup dan evaluasi. Penyusunan tahapan tersebut mengikuti prinsip FGD yang terarah, mulai dari penyampaian tujuan hingga perangkuman hasil diskusi, sekaligus memberikan ruang bagi peserta untuk mengidentifikasi persoalan dan membahas kemungkinan penyelesaiannya (Suhaimi, 1999; Tarumingkeng, 2024).

a. Pembukaan dan Prolog Diskusi

Tahap pertama diawali dengan pembukaan kegiatan dan penyampaian pengantar oleh moderator. Moderator menjelaskan tujuan Rembuk Warga, alur kegiatan, serta pentingnya keterlibatan masyarakat dalam mendampingi remaja menghadapi berbagai risiko penggunaan teknologi, termasuk potensi keterlibatan dalam judi *online*. Pada tahap ini, moderator juga membangun suasana diskusi yang terbuka dan kondusif agar peserta merasa nyaman dalam menyampaikan pendapat. Pembukaan yang menjelaskan tujuan dan aturan diskusi diperlukan untuk menjaga agar pembahasan berjalan terarah dan setiap peserta memperoleh kesempatan berpartisipasi (Tarumingkeng, 2024).

b. Pemetaan Lingkungan Remaja

Tahap kedua adalah pemetaan lingkungan remaja. Pemetaan dilakukan secara partisipatif dengan menggali kondisi lingkungan yang berkaitan dengan kehidupan remaja, meliputi keluarga, madrasah, pergaulan, tempat bermain, serta penggunaan telepon genggam dan internet. Peserta diajak menyampaikan pengetahuan dan pengalaman mengenai kebiasaan remaja di lingkungan tersebut. Tahap ini bertujuan memperoleh gambaran mengenai kondisi sosial yang dapat mendukung perkembangan remaja maupun kondisi yang perlu mendapatkan perhatian dalam proses pendampingan.

Pemetaan lingkungan dilakukan dengan memperhatikan pengetahuan lokal dan pengalaman peserta sebagai bagian dari proses PRA. Melalui keterlibatan masyarakat, kondisi yang dibahas diharapkan sesuai dengan kenyataan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, bukan semata-mata berdasarkan asumsi pelaksana kegiatan (Purnomo dkk., 2023).

c. Identifikasi Masalah melalui Pohon Masalah

Tahap ketiga adalah identifikasi masalah menggunakan pohon masalah. Peserta diarahkan untuk mengidentifikasi kondisi yang menjadi perhatian, kemudian mendiskusikan faktor yang melatarbelakangi dan dampak yang mungkin ditimbulkan.

Berdasarkan hasil diskusi di Dusun Brengkek, judi *online* belum ditemukan sebagai permasalahan yang terjadi secara masif. Permasalahan yang lebih banyak mendapat perhatian adalah penggunaan gawai secara berlebihan, terutama untuk bermain gim daring dan mengakses media sosial seperti Instagram dan TikTok.

Penggunaan gawai tersebut kemudian dikaitkan dengan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pendampingan remaja, antara lain pola tidur, motivasi belajar, penggunaan waktu, dan pengawasan terhadap konten digital yang diakses. Identifikasi ini penting agar kegiatan pencegahan tidak hanya berfokus pada persoalan judi *online* yang belum ditemukan secara masif, tetapi juga memperhatikan kondisi penggunaan teknologi yang berpotensi menjadi persoalan apabila tidak didampingi dengan baik. Proses identifikasi masalah melalui diskusi kelompok sejalan dengan fungsi FGD untuk menggali persoalan yang dipandang penting oleh peserta serta merumuskan arah tindak lanjut yang relevan (Suhaimi, 1999; Tarumingkeng, 2024).

d. Pemetaan Peran melalui “*Benteng Remaja*”

Tahap keempat adalah pemetaan peran melalui kegiatan “*Benteng Remaja*”. Pada tahap ini, peserta bersama-sama mengidentifikasi pihak-pihak yang dapat berperan dalam menciptakan lingkungan yang aman bagi remaja. Peran keluarga, tokoh agama, tokoh masyarakat, pihak madrasah, guru ngaji, pemuda, serta unsur pemerintahan dusun dibahas berdasarkan bentuk pendampingan dan pengawasan yang dapat dilakukan.

Pemetaan ini diarahkan untuk membangun pemahaman bahwa pencegahan judi *online* dan pengawasan penggunaan teknologi tidak dapat dibebankan kepada satu pihak saja. Keterlibatan berbagai unsur masyarakat diharapkan dapat memperkuat kerja sama dan membangun kesepahaman mengenai tanggung jawab masing-masing dalam mendampingi remaja. Proses pemetaan peran juga sejalan dengan prinsip partisipatif yang menempatkan masyarakat sebagai pihak yang terlibat dalam mengenali potensi dan menentukan tindakan sesuai dengan kebutuhan lingkungannya (Purnomo dkk., 2023; Ruhliandini, 2025).

e. Penyusunan Rencana Tindak Lanjut

Tahap kelima adalah penyusunan rencana tindak lanjut berdasarkan hasil pemetaan lingkungan, identifikasi masalah, dan pemetaan peran. Peserta mendiskusikan langkah-langkah yang dapat dilakukan sesuai dengan kondisi masyarakat Dusun Brengkek. Salah satu hal yang menjadi perhatian dalam diskusi adalah keterbatasan pengawasan orang tua karena sebagian orang tua bekerja sebagai petani tembakau dan menghabiskan banyak waktu di lahan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya dukungan dari lingkungan sosial dan keagamaan melalui keterlibatan tokoh agama, tokoh masyarakat, madrasah, guru ngaji, keluarga, serta unsur masyarakat lainnya. Rencana tindak lanjut diarahkan pada penguatan pendampingan remaja, pembiasaan penggunaan gawai secara bijak, serta peningkatan kesadaran mengenai risiko konten digital dan judi *online*. Penyusunan langkah bersama ini sejalan dengan pendekatan partisipatif yang mendorong masyarakat untuk tidak hanya mengidentifikasi permasalahan, tetapi juga terlibat dalam menentukan tindakan yang dapat dilakukan berdasarkan kemampuan dan kebutuhan setempat (Ruhliandini, 2025).

f. Penutup dan Evaluasi

Tahap terakhir adalah penutup dan evaluasi. Moderator menyampaikan kembali hasil pembahasan Rembuk Warga dan merangkum hal-hal yang menjadi perhatian bersama. Evaluasi dilakukan melalui tanggapan peserta, penegasan kembali hasil diskusi, serta pembahasan mengenai peran masing-masing pihak dalam mendampingi remaja. Dalam FGD, perangkuman hasil diskusi merupakan bagian

penting untuk memastikan bahwa pokok pembahasan telah dipahami dan menjadi dasar penyusunan rekomendasi atau langkah selanjutnya (Tarumingkeng, 2024).

Evaluasi dalam kegiatan ini berfokus pada proses diskusi, pandangan yang muncul, masalah yang berhasil diidentifikasi, serta rencana tindak lanjut yang dibahas bersama. Evaluasi tersebut tidak dimaksudkan sebagai pengukuran kuantitatif terhadap perubahan perilaku remaja, melainkan sebagai upaya merangkum pemahaman dan kesepakatan peserta berdasarkan proses diskusi. Dengan demikian, kegiatan Rembuk Warga tidak hanya menjadi ruang pembahasan mengenai bahaya judi *online*, tetapi juga menjadi sarana bagi masyarakat untuk mengenali kondisi penggunaan gawai di kalangan remaja dan memperkuat peran keluarga serta lingkungan sosial dalam upaya pencegahan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kehidupan Sosial Keagamaan Remaja di Tengah Perkembangan *Gadget*

Pak Fauzi sebagai Kepala Dusun Brengkek menuturkan bahwa sebagian besar remaja setelah lulus Madrasah Diniyyah maupun Madrasah Tsanawiyah memilih untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pesantren. Hal tersebut dilakukan turun-temurun atas keinginan pribadi dan motivasi orang tua. Dari aspek keagamaan anak-anak sudah terbiasa terdidik oleh nilai-nilai keagamaan dari pondok pesantren. Sedangkan masyarakat lain terutama remaja di Dusun Brengkek hidup rukun dan sarat gotong royong dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam kegiatan persiapan hari besar Islam seperti Mulodhan, kerja bakti, dan tolong menolong ketika ada tetangga yang membutuhkan bantuan. Hal itu juga menjadi angin sejuk di tengah keberagaman Organisasi Masyarakat Islam yang berbeda di Dusun Brengkek antara Jamaah Nahdlatul Ulama dengan Organisasi LDDI yang sejak lama sudah berdampingan diantara mereka.

Meski fenomena judi *online* tidak terjadi secara masif di Dusun Brengkek, kami menemukan potensi masalah yang lebih dominan yakni kecanduan *gadget* yang diakibatkan cepatnya perkembangan teknologi informasi yang merupakan keniscayaan sekalipun di tempat yang aksesnya terpencil. Maraknya akses *gadget* di kalangan anak-anak dan remaja di bawah umur untuk bermain game *online* dan media sosial seperti Instagram dan Tik Tok menyebabkan dampak negatif diantaranya:

- a. Ketidakstabilan emosi akibat terlalu banyak bermain game *online*.
- b. Gangguan kesehatan mata.
- c. Gangguan pola tidur akibat begadang.
- d. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap konten media sosial yang baik.
- e. Turunnya minat dan motivasi belajar siswa.
- f. Mendorong rasa malas karena ketergantungan media sosial sebagai hiburan utama.

Dampak-dampak yang muncul di atas perlu diatasi dengan tidak hanya orang tua di rumah, namun tidak lepas dari peran sekolah dan tokoh agama atau masyarakat setempat dalam pengawasan memberikan pendidikan di usia anak-anak dan remaja yang sedang berkembang.

2. Peran Pengawasan Orang Tua dan Institusi Pendidikan

Warga Dusun Brengkek yang sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani tembakau dan sebagian besar waktu berada di ladang tidak mungkin mengawasi anak selama 24 jam. Kepala Dusun menuturkan bahwa, pasti terdapat celah dalam pengawasan orang tua saat anak sedang menjelajahi internet. Orang tua yang memerlukan waktu lebih banyak untuk bekerja akhirnya mulai menyerahkan *gadget* untuk “*menjaga*” perhatian anak. Bila terjadi terus-menerus, anak akan akan ketergantungan dan sulit memahami batasan waktu dalam bermain *gadget* jika dibiarkan.

Dalam diskusi Rembuk Warga, hampir semua sepakat bahwa peran orang tua bukan hanya untuk pengawasan, melainkan penggunaan *gadget* yang bijak di hadapan anak sebagai teladan yang justru dipelajari secara berulang. Melalui implementasi pembatasan *gadget* yang bijak dan bertanggung jawab, peran orang tua, tokoh agama dan masyarakat, serta institusi pendidikan akan memperkuat konektivitas aturan dan batasan konten *gadget*.

3. Peran Tokoh Agama dan Masyarakat dalam Upaya Preventif Dampak Perkembangan Teknologi

Meskipun Dusun Brengkek minim terjadinya judi *online* di kalangan remaja sebab pembatasan *gadget* yang sudah diberlakukan di lingkungan pesantren, potensi dampak buruk penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa filter konten yang bijak tidak menutup kemungkinan berdampak buruk di kemudian hari. Upaya preventif dilakukan sebelum marak terjadi dengan menjaga norma agama dan sosial yang sudah terjalin sekaligus edukasi pengetahuan dampak buruk judi *online* kepada tokoh agama dan masyarakat seperti ustadz madrasah, guru ngaji, guru sekolah, RT/RW, dan kepala dusun setempat melalui program diskusi bertajuk Rembuk Warga. Adanya sinergi yang kuat dari tokoh setempat memperkuat peran orang tua juga sekolah untuk mengedukasi remaja terkait judi *online*.

Tokoh agama yang memiliki kharismatik untuk menyampaikan ilmu agama juga nilai-nilai moral anak-anak, remaja, hingga masyarakat di sekitarnya biasanya berasal dari golongan generasi tua yang memiliki keterbatasan informasi tidak sebanyak generasi baru terkait perkembangan teknologi. Untuk itu pengetahuan dan pemahaman dengan masalah yang berpotensi dan relevan di tengah digitalisasi sangat penting untuk meninjau kembali dampak baik dan buruknya bagi generasi mendatang.

E. KESIMPULAN

Pencegahan judi *online* pada remaja memerlukan keterlibatan bersama antara tokoh agama, keluarga, institusi pendidikan, tokoh masyarakat, dan lingkungan sosial. Hasil diskusi melalui *Focus Group Discussion* (FGD) dengan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA) menunjukkan bahwa judi *online* belum menjadi permasalahan yang terjadi secara masif di Dusun Brengkek. Namun, penggunaan gawai secara berlebihan untuk bermain gim daring dan mengakses media sosial menjadi perhatian masyarakat karena berpotensi memengaruhi pola tidur, kestabilan emosi, motivasi belajar, serta pengawasan terhadap konten digital yang diakses remaja. Kondisi ini menunjukkan pentingnya upaya pencegahan sejak dini sebelum risiko penyalahgunaan teknologi dan keterlibatan dalam judi *online* berkembang lebih jauh.

Program Rembuk Warga memiliki kelebihan karena memberikan ruang dialog dan musyawarah yang melibatkan berbagai unsur masyarakat untuk mengidentifikasi permasalahan, memetakan peran, serta mendiskusikan langkah pencegahan yang sesuai dengan kondisi setempat. Dalam kegiatan ini, tokoh agama tidak hanya dipandang sebagai penyampai nilai-nilai keagamaan, tetapi juga sebagai pihak yang dapat memperkuat kepercayaan, norma sosial, dan kesadaran kolektif masyarakat. Selain itu, budaya gotong royong dan tradisi pendidikan pesantren yang berkembang di lingkungan masyarakat menjadi potensi pendukung dalam membangun kontrol sosial terhadap penggunaan teknologi oleh remaja. Melalui keterlibatan berbagai pihak, tanggung jawab pendampingan remaja tidak hanya dibebankan kepada orang tua, tetapi juga diperkuat oleh lingkungan pendidikan, keagamaan, dan masyarakat.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan karena pembahasan berfokus pada hasil diskusi dan pandangan peserta dalam satu lingkungan dusun. Kegiatan ini belum dapat memastikan perubahan perilaku remaja dalam jangka panjang ataupun mengukur efektivitas Program Rembuk Warga dalam menurunkan keterlibatan remaja pada judi *online*.

Selain itu, karena judi *online* belum ditemukan sebagai persoalan yang masif di Dusun Brengkek, upaya pencegahan lebih diarahkan pada penguatan kesadaran dan antisipasi terhadap risiko penggunaan teknologi secara berlebihan. Oleh karena itu, pengembangan kegiatan selanjutnya dapat dilakukan melalui pendampingan berkelanjutan, edukasi literasi digital bagi remaja dan orang tua, penguatan kapasitas tokoh agama dalam memahami perkembangan teknologi, serta pemantauan terhadap pelaksanaan kesepakatan warga. Dengan demikian, Program Rembuk Warga diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk penguatan partisipasi masyarakat dalam menjaga remaja dari dampak negatif perkembangan teknologi sekaligus membangun lingkungan sosial yang religius, peduli, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (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.
- Akbar, K. I. (2025). Konstruksi modal sosial dalam penyelenggaraan pendidikan nonformal keagamaan masyarakat (Studi kasus: Majelis Taklim Akhwat Masjid Darul Muttaqien Kebayoran Lama). *Jurnal Diskursus Pendidikan Sosiologi*, 6(02).
- Apriawan, L. D., Nurjannah, S., & Inderasari, O. P. (2020). Peran Modal Sosial Sebagai Strategi Dalam Pengembangan Industri Kerajinan Tenun di Desa Sukarara Kabupaten Lombok Tengah. *Journal of Urban Sociology*, 49-64. <https://doi.org/10.30742>
- Faturahman, Y. (2023). *Peran tokoh agama dalam penanggulangan Judi Online Keluarga Sakinah: Studi di Desa Tibojong, Kecamatan Tanete Riattang Timur* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Fitri, C. K. M., & Murlianti, S. (2023). Peran modal sosial kelompok swadaya dalam pengelolaan sampah 3R di Kelurahan Rawa Makmur Kecamatan Palaran Kota Samarinda. *eJournal Pembangunan Sosial*, 11(1), 516-535
- Ihsanudin, R., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2023). Maraknya judi *online* di kalangan remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 73–87.
- Kuryani, Anggaira, A. S., & Khusnadin, M. H. (2025). Mitigasi judi *online* melalui pendekatan agama Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Kuryani, K., Anggaira, A. S., & Khusnadin, M. H. (2025). Mitigasi Judi Online Melalui Pendekatan Agama Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 225-235.
- Laili, A. N., Azzahra, F. N., & Alfina, I. T. (2026). Analisis hukum judi *online* dalam perspektif Maqāṣid Al-Syarī'ah. *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, 4(1), 858–868. <https://doi.org/10.62976/ijjel.v4i1.1727>
- Marshela, D. Y. (2024). *Metode dakwah tokoh agama dalam menanggulangi pergaulan bebas pada remaja di Kelurahan Kota Alam Kecamatan Kotabumi Selatan Lampung Utara* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Musafa'ah, A. D., Wati, L., Muttaqin, Amri, Y., Dewi, P. N., Agustina, I., & Khusairi, A. (2026). Pengabdian berbasis komunitas sebagai upaya pencegahan judi *online* pada remaja melalui penguatan etika pergaulan. *Khidmatan*, 75–86.
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013). Teknik focus group discussion dalam penelitian kualitatif. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 16(2), 117–127.
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013). Teknik focus group discussion dalam penelitian kualitatif. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 16(2).

- Purnomo, A., Idris, & Kurniawan, B. (2023). Inventarisasi data keruangan melalui pemetaan partisipatif batas Desa Langlang Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(2).
- Rahman, A., Nurlela, N., & Rifal, R. (2020). Pengarusutamaan Modal Sosial Dalam Pembangunan Perdesaan. *Madani: Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, 12(1), 1-23. <https://doi.org/10.52166/madani.v12i1.1897>
- Ruhliandini, P. Z. (2025). Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari unsur maisir dalam bertransaksi. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 5(1), 107–111. <https://doi.org/10.57152/consen.v5i1.2056>
- Sabirin, & Suprawan, L. (2024). Efektifitas program Kementerian Desa PDT dalam pemberantasan narkoba dan judi online di desa. *Jurnal Penelitian, Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 46–60.
- Sagajoka, E., & Fatima, I. (2023). Kearifan lokal, modal sosial dan pembangunan berkelanjutan. *Analisis*, 13(2), 429. <https://doi.org/10.37478/als.v13i2.2938>
- 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 dan Konseling Islam*, 6(2), 139–156.
- Sayyi, A., Halim, A., Sheik Muhamed, S. H., & Fajriyah. (2025). Pendampingan berbasis edukasi dalam mencegah bahaya judi online bagi generasi pemuda di Pamekasan. *ABDINA: Jurnal Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1).
- Sudja'i, S. I., Issalillah, F., Khayru, R. K., Darmawan, D., & Amri, M. W. (2021). Hubungan Modal Sosial, Modal Psikologi, Modal Diri Karyawan dan Stres Kerja. *Jurnal Baruna Horizon*, 4(2), 84-88. <https://doi.org/10.52310/jbhorizon.v4i2.61>
- Suhaimi, U. (1999). *Focus Group Discussion: Panduan Bagi Peneliti Studi Kualitatif*. Studi Dampak Sosial Krisis Moneter, kerja sama BPS–ADB.
- Tarumingkeng, R. C. (2024). *Focus group discussion (FGD): Konsep, proses, dan implementasi*. RudyCT e-PRESS.
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak judi online pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91–108.
- Yunus, F. R. (2023). *Peran tokoh agama dalam penanggulangan judi online menuju keluarga sakinah* (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Yunus, S., Zainal, S., & Jalil, F. (2021). *Modal Sosial, Kemiskinan dan Pembangunan*. Lhokseumawe: Sefa Bumi Persada.
- Zullam, W. F., Syarifuddin, S., & Komalasari, M. A. (2020). Modal sosial sebagai strategi pemulihan pasca gempa di desa gondang kecamatan gangga kabupaten lombok utara. *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 2(1), 108-122. <https://doi.org/10.29303/resiprokal.v2i1.26>