



Sosialisasi Pengoperasian Gadget untuk Mencegah Dampak Judi Online dan Meningkatkan Bisnis Desa Beratkulon

Ghozali¹, Fajar Budiyanto², Zenita Afifah Fitriyani^{3*}, Trijadi Herdajanto⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Ekonomi, Universitas Mayjen Sungkono Mojokerto, Indonesia

*Email korespondensi : zenitaafifah@gmail.com

Article History:

Received: April 15, 2025;

Revised: Mei 01, 2025;

Accepted: Mei 16, 2025;

Published: Mei 19, 2025;;

Keywords: Socialization, Gadget Operation, Online Gambling Prevention, Business Improvement

Abstract: Current technological developments require young people to get information easily through gadgets. The ease of internet access that is developing sometimes brings up advertisements that trigger online gambling. However, these activities can be diverted by doing positive activities, namely learning business, so the purpose of this community service is to socialize the operation of gadgets to prevent the impact of online gambling and improve the business of Beratkulon Village. The method used in this community service has three steps, namely, preparation steps, implementation steps, and final steps. The results of this community service are, socialization of the operation of gadgets to help prevent online gambling and utilize business so that positive activities occur among village youth, so that village youth increasingly understand to avoid online gambling activities turning into useful business activities. The hope from the results of this activity is to immediately implement the results of the socialization that is applied so that the quality of human resources in Beratkulon Village is getting better, especially village youth.

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini menuntut para pemuda untuk mendapat informasi dengan mudah melalui gadget. Kemudahan akses internet yang berkembang terkadang memunculkan iklan yang menjadi pemicu dalam bermain judi online. Namun kegiatan tersebut dapat teralihkan dengan melakukan kegiatan positif yaitu belajar bisnis, sehingga tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu melakukan sosialisasi pengoperasian gadget untuk mencegah dampak judi online dan meningkatkan bisnis Desa Beratkulon. Metode yang dilakukan pada pengabdian masyarakat ini ada tiga step yaitu, step persiapan, step pelaksanaan, dan step akhir. Hasil dari pengabdian masyarakat ini yaitu, sosialisasi pengoperasian gadget untuk membantu mencegah judi online dan memanfaatkan bisnis agar terjadi kegiatan positif di kalangan pemuda desa, sehingga pemuda desa semakin paham untuk menghindari kegiatan judi online beralih menjadi kegiatan bisnis yang bermanfaat. Harapan dari hasil kegiatan ini adalah segera menerapkan hasil sosialisasi diterapkan agar kualitas sumber daya manusia Desa Beratkulon semakin baik terutama pemuda desa.

Kata Kunci: Sosialisasi, Pengoperasian Gadget, Pencegahan Judi Online, Peningkatan Bisnis

1. PENDAHULUAN

Teknologi dan komunikasi saat ini berkembang sangat cepat, dimana yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih tidak hanya terjadi pada orang dewasa saja, melainkan juga berpengaruh pada remaja dan anak-anak, karena gadget dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan yang tersaji, meskipun sebenarnya gadget ditunjukkan untuk orang yang berkepentingan dalam bisnis, sekolah, kuliah, maupun kantor (Ihsan et al., 2024).

Pengguna Gadget di Indonesia terutama pada layanan internet semakin meningkat. Terlebih lagi banyaknya pengguna internet di Indonesia sudah mencapai angka 221 juta, setara dengan 79,5% dari total populasi di Indonesia. Sedangkan proporsi individu di skala anak-anak pada tahun 2021 sebesar 38,27% meningkat pada tahun 2022 sebesar 40,25%, serta pada skala remaja sampai dewasa di umur 15-24 tahun juga meningkat pada tahun 2021 sebesar 90,78% menjadi tahun 2022 sebesar 91,82% (BPS, 2024). Tingginya penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak negatifnya adalah banyak orang yang menganggap gadget adalah hidup mereka, dan harus dibawa kemana-mana, khususnya yang menjadi budak gadget mayoritas adalah anak-anak dan remaja, sehingga berimplikasi pada psikologis mereka karena mereka lebih suka mengurung diri dan asik dengan segala aplikasi permainan seperti *game online* dan sosial media yang membuat candu. Efek dari menonton hal itu, memberikan dampak negatif terhadap perubahan perilaku sosial pada anak-anak dan remaja, sehingga anak-anak banyak yang terlibat judi online dan rentan dari berita buruk atau *hoax* (Setyaningsih & Setyowatie, 2023).

Judi online yang saat ini marak dikalangan remaja merupakan permainan judi yang dimainkan secara online menggunakan gadget dan diakses melalui jaringan internet. Dalam tatanan nilai, judi merupakan permainan yang melanggar nilai agama, kesusilaan, moral maupun hukum, sehingga berdampak buruk pada perekonomian (Rafiqah & Rasyid, 2023). Ketentuan dalam permainan judi online sebenarnya sudah diatur dalam Pasal 27 ayat 3 UU ITE No. 11 Tahun 2008 yang berbunyi Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat 3 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah) (Sahputra et al., 2022).

Selain dampak negatif, gadget juga bisa memiliki dampak positif, misalnya anak sekolah dapat menggunakan gadget dalam belajar online dan dapat mencari informasi dalam pembelajaran, serta remaja sampai dewasa dapat menggunakan gadget sebagai media untuk bisnis online. Bisnis online menjadi tren di masa kini dan menjadi peluang besar bagi pelaku bisnis, karena kemajuan teknologi memungkinkan pencapaian pangsa pasar yang lebih luas, sehingga memungkinkan segmen bisnis online merambat pada kalangan pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat luas (Ardhana & Mulyodiputro, 2023). Gadget dapat digunakan sebagai strategi agar pelaku bisnis baik itu yang baru mulai maupun yang sudah lama dapat melakukan terobosan baru maupun mengembangkan ide dan inovasi dengan memanfaatkan sistem teknologi informasi untuk memasarkan produknya (Yusuf et al., 2022). Sehingga gadget dapat

dimanfaatkan dalam kegiatan bisnis dalam menyampaikan dan mengkomunikasikan nilai dengan tujuan meningkatkan pengetahuan konsumen agar kebutuhannya dapat disesuaikan. Dalam kegiatan pemasaran, gadget dapat difungsikan sebagai teknologi digital misalnya melalui media sosial dan e-commerce (Setiawan et al., 2023).

Desa Beratkulon adalah salah satu desa di Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto, Fenomena yang terjadi di kalangan Masyarakat adalah karena mayoritas pengguna gadget di usia 19-25 tahun melakukan judi online. Hal itu disinyalir pemuda desa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap game online karena kemudahan akses internet yang sedang berkembang. Terlebih lagi kemudahan iklan media sosial dan livestream yang muncul, menjadikan mudahnya para pemuda desa Beratkulon untuk mengakses aplikasi judi online. Kecanduan bermain judi online menjadi isu yang butuh perhatian serius, karena melihat potensi dampak negatif akan masa depan generasi muda. Oleh karena itu, perlunya pemahaman yang lebih mendalam bahwa masyarakat, pemerintah, dan stakeholder terkait dapat berkolaborasi dalam menangani dan mencegah penyebaran judi online agar tercipta lingkungan yang lebih sehat dan produktif bagi generasi muda masa kini.

Dari fenomena permasalahan yang disampaikan, maka kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan 4 orang Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Mayjen Sungkono Mojokerto dengan judul Sosialisasi Pengoperasian Gadget Untuk Mengurangi Dampak Judi Online dan Meningkatkan Bisnis Desa Beratkulon. Tujuan dari kegiatan sosialisasi ini yaitu untuk membantu kalangan muda desa Beratkulon agar mengetahui dampak negatif dan bahaya judi online, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional terutama bisnis di desa Beratkulon.

2. METODE

Pengabdian masyarakat dilakukan oleh 4 Dosen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Mayjen Sungkono Mojokerto. Kegiatan tersebut dilakukan di Desa Beratkulon Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto pada tanggal 23 April 2025. Menurut (Fitriyani, Ardiyanto, et al., 2024) bahwa pengabdian masyarakat dilakukan dalam 3 step yaitu step persiapan, step pelaksanaan, dan step akhir.

Step persiapan dilakukan dengan memasukkan izin ke kantor Desa serta berkoordinasi tentang acara dan materi yang akan diberikan. Selain itu, dilakukan wawancara kepada pemuda setempat. Sejalan dengan yang disampaikan oleh (Suyono et al., 2024) bahwa wawancara dilakukan dalam pengabdian masyarakat untuk mendapatkan data awal yang dapat di analisis

dan mendukung materi sosialisasi.

Step pelaksanaan dilakukan dengan kegiatan sosialisasi dengan materi pertama tentang pencegahan judi online, serta materi kedua tentang penggunaan gadget dalam peningkatan bisnis. Menurut (Karima & Rahayu, 2025) bahwa sosialisasi dilakukan untuk membantu mencegah penyebaran judi online serta dampak negatif yang ditimbulkan di kalangan anak muda. (Sholeh et al., 2022) menambahkan sosialisasi pengoperasian gadget untuk hal positif penting untuk dilakukan misalnya dengan melakukan kegiatan bisnis, agar fokus pemuda dapat teralih menjadi belajar berbisnis sehingga perekonomian juga akan meningkat.

Step akhir pada pengabdian masyarakat ini adalah evaluasi. Menurut (Fitriyani, Rachmawati, et al., 2024) bahwa evaluasi dapat dilaksanakan untuk mengetahui apakah tujuan kegiatan dapat tercapai atau tidak. Oleh karena itu dilakukannya sosialisasi ini harapannya tercipta pemahaman masyarakat terutama kalangan muda akan dampak negatif judi online dan dampak positif suatu bisnis dalam pengoperasian gadget.

3. HASIL DAN DISKUSI

Step Persiapan

Step persiapan tim pengabdian masyarakat dilakukan mulai dari memasukkan perijinan ke Desa Beratkulon tentang dilaksanakannya kegiatan. Kemudian berkoordinasi dengan Kepala Desa Bapak H. Muliadi mengenai materi yang diberikan, serta melakukan wawancara awal kepada 5 pemuda desa. Wawancara dilaksanakan tanggal 20 April 2025 sebelum dilaksanakan sosialisasi. Adapun hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 1. dibawah ini,

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Pemuda Desa

No	Inisial Nama	Status Pekerjaan	Melakukan Judi Online	Melakukan Bisnis
1.	MYD	Tidak Bekerja	Iya	Tidak
2.	ABI	Bekerja (Buruh Pabrik)	Iya	Tidak
3.	SK	Bekerja (Buruh Pabrik)	Tidak	Tidak (Tapi Ingin)
4.	SS	Tidak Bekerja	Iya	Tidak
5.	APY	Bekerja (Usaha Kecil-kecilan)	Iya	Iya (Angkringan)

Sumber : Data Diolah (2025)

Dari data tabel 1 diatas terlihat bahwa 5 responden yang dijadikan sampel 2 orang tidak bekerja, 2 orang bekerja sebagai buruh pabrik, dan 1 orang usaha mandiri. Mayoritas mereka bermain judi online, serta mayoritas tidak memiliki bisnis. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat menyiapkan materi tentang pentingnya sosialisasi pengoperasian gadget untuk mengurangi dampak judi online dan meningkatkan bisnis di kalangan pemuda Desa Beratkulon Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto.

Step Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah sosialisasi pada tanggal 23 April 2025 yang dilakukan oleh Dosen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Mayjen Sungkono Mojokerto dengan ketua Bapak Drs. Ghozali, M.Si dengan anggota Bapak Fajar Budiyanto, S.Si., M.Si, Ibu Zenita Afifah Fitriyani, S.TP., M.M, dan Bapak Trijadi Herdajanto, S.E., M.Si.

Acara pertama kegiatan adalah sambutan dari Kades Beratkulon Bapak H. Muliadi, dimana beliau menyampaikan setuju dan mendukung kegiatan sosialisasi ini karena maraknya judi online dikalangan pemuda desa Beratkulon, sehingga harapannya setelah sosiaisasi, para audience yang merupakan karang taruna dan pemuda desa, dapat mengurangi dan menghindari bermain judi online, serta menggunakan gadget mereka untuk kegiatan bisnis yang lebih bermanfaat. Selanjutnya yaitu penyampaian materi sosialisasi pengoperasian gadget dalam mencegah judi online dan meningkatkan bisnis disampaikan oleh bapak Fajar Budiyanto, S.Si., M.Si seperti yang terlihat pada gambar 1 dibawah ini,



Gambar 1. Penyampaian Materi

Sumber : Data Diolah (2025)

Dari gambar 1 terlihat bahwa bapak Fajar Budiyanto, S.Si., M.Si menyampaikan bahwa

pengguna gadget saat ini semakin meningkat dari waktu ke waktu karena memiliki dampak negatif bagi pemuda saat ini, karena pengguna gadget akan menjadi pribadi yang pendiam, penyendiri, suka marah, berperilaku menyimpang dan sebagainya. sejalan dengan yang disampaikan oleh (Mudjiyanto et al., 2024) bahwa fakta buruk penggunaan gadget yang tidak terkontrol dari sisi sosio emosional pengguna gadget seperti tumbuh sifat sesitif, berjiwa pemberontak, malas berkomunikasi, adiktif, mengikuti adegan kekerasan, bermain judi online dan sebagainya berpotensi buruk bagi kesehatan karena dapat merusak otak dan syaraf. Sehingga perlunya pengarahan agar gadget dapat digunakan secara bijak.

Materi dampak negatif bermain judi online yang saat ini banyak dilakukan oleh para pemuda juga disampaikan karena judi online sudah menjadi candu, awalnya para pemuda ingin coba-coba, namun ketika mendapat kemenangan, disitulah hasrat untuk terus bermain dan memasang uang yang lebih besar karena semakin banyak uang yang dikeluarkan, maka peluang untuk menang akan mendapatkan uang yang lebih besar pula. Menurut (Kurniawan et al., 2025) bahwa judi online berdampak negatif bagi pemuda karena kecanduan seringkali mengakibatkan pemain judi online berbohong, mencuri uang, mengambil barang dirumah untuk dijual, sehingga perilaku tersebut sangat berbahaya. Padahal pemerintah Indonesia sudah membuat UU ITE tentang kegiatan yang dilakukan di dunia maya, termasuk perbuatan terlarang dan perbuatan yang mengandung unsur pidana. (Prasetyaningrum & Sudalyo, 2024) menambahkan bahwa pentingnya memberikan sosialisasi dan wawasan mendalam risiko seperti bermain judi online, sehingga peserta mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan gadget, mengatur waktu penggunaan, menghindari konten yang tidak sesuai, serta pengamanan informasi pribadi. Sehingga peserta dapat lebih diarahkan ke dampak positif penggunaan gadget.

Penyampaian materi tentang dampak positif penggunaan gadget, dimana peserta diajak untuk melakukan bisnis bagi pemula, namun yang sudah memiliki bisnis dapat mengembangkan usahanya. Pengelolaan bisnis dapat dimulai dari mempersiapkan gadget, menentukan produk apa yang akan dijual, bisa barang atau jasa, membuat foto produk, melakukan branding, membuat akun media sosial, menerima pesanan, melakukan pengemasan, melakukan pengiriman, melakukan evaluasi pada manajemen usaha, serta melakukan promosi berkelanjutan dan monitoring. Menurut (Fitriyani, Dewianawati, et al., 2024) bahwa dalam pembelajaran bisnis, melakukan penjualan produk barang atau jasa adalah penting untuk diperhatikan, karena adanya teknologi digital menuntut para pelaku bisnis dapat mengoperasikan gadgetnya dengan baik. Tantangannya adalah para pelaku bisnis harus dapat menjual produknya secara online, sehingga gadget dapat digunakan secara bijak. (Ardiyanto et

al., 2023) menambahkan bahwa dunia bisnis saat ini berkembang sangat meningkat, dimana dunia bisnis dituntut untuk dapat mengembangkan inovasi dan teknologi, sehingga penggunaan gadget dalam melakukan bisnis memiliki peranan penting.

Setelah pemaparan materi, maka dilakukan sesi tanya jawab yang dipandu oleh ibu Zenita Afifah Fitriyani, S.TP., M.M seperti yang terlihat pada gambar 2 dibawah ini,



Gambar 2. Sesi Tanya Jawab

Sumber : Data Diolah (2025)

Dari gambar 2 diatas terlihat bahwa Ibu Zenita Afifah Fitriyani, S.TP., M.M memandu kegiatan tanya jawab, adapun pertanyaan yang diberikan adalah bagaimana cara mengajak pemuda desa yang candu agar berhenti bermain judi online, bagaimana membuat bisnis yang laris manis, dan sebagainya. para peserta antusias dalam berdiskusi. Tim pengabdian masyarakat memberikan saran kepada peserta dalam mengajak pemuda desa berhenti untuk bermain judi online, pertama mengajak mereka mengakui masalah dan dampak yang ditimbulkan, kedua mencari penyebab mengapa mereka melakukan judi online, ketiga mengajak mereka untuk menjauhi lingkungan pemicu terjadinya judi online, keempat mengajak mereka melakukan aktivitas positif seperti berbisnis. Pada pertanyaan berikutnya saran yang disampaikan dalam membuat bisnis yang laris manis adalah pertama perlu memahami target pasar untuk menentukan produk apa yang mau dijual, kedua memberikan kualitas produk atau kualitas layanan yang terbaik, ketika melakukan promosi menggunakan media online agar gadget dapat dimanfaatkan dalam hal positif, dan keempat harus terus berinovasi.

Pada kegiatan berikutnya adalah doa bersama yang dipimpin oleh Bapak Drs. Ghozali, M.Si seperti yang terlihat pada gambar 3, serta foto bersama seperti yang terlihat pada gambar 4 dibawah ini,



Gambar 3. Doa Bersama

Sumber : Data Diolah (2025)



Gambar 4. Foto Bersama

Sumber : Data Diolah (2025)

Step Akhir

Step akhir kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dilakukannya evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta dalam pencegahan judi online serta kemauan peserta dalam melakukan bisnis sebagai dampak positif penggunaan gadget. Proses evaluasi dipimpin oleh Bapak Trijadi Herdajanto, S.E., M.Si seperti yang terlihat pada gambar 5 dibawah ini,



Gambar 5. Evaluasi Kegiatan

Sumber : Data Diolah (2025)

Dari gambar 5 dapat dilihat bahwa perwakilan dari tim pengabdian masyarakat melaksanakan evaluasi bersama. Dalam evaluasi, Bapak Trijadi Herdajanto, S.E., M.Si memberikan masukan, dan terlihat antusias peserta, mereka jadi memahami upaya yang harus dilakukan untuk mencegah bermain judi online, serta bagaimana menjalankan bisnis dengan memanfaatkan gadget. Harapannya dari materi dan evaluasi yang disampaikan, dapat segera diterapkan oleh pemuda Desa Beratkulon Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah melakukan sosialisasi pengoperasian gadget untuk membantu mencegah judi online dan memanfaatkan bisnis agar terjadi kegiatan positif di kalangan pemuda desa, sehingga pemuda desa semakin paham untuk menghindari kegiatan judi online beralih menjadi kegiatan bisnis yang bermanfaat.

Saran yang dapat disampaikan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah hasil dari sosialisasi sebaiknya segera diterapkan agar kualitas sumber daya manusia Desa Beratkulon semakin baik terutama pemuda desa.

5. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Kepala Desa Beratkulon Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto atas ijin dan fasilitas yang diberikan

dalam pengabdian masyarakat ini, Terima kasih juga kami ucapkan kepada Universitas Mayjend Sungkono dalam mendukung terlaksananya kegiatan.

6. DAFTAR REFERENSI

- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pelatihan E-Commerce dan Marketplace Bagi Masyarakat Muda Desa Dasan Baru Kediri. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v2i1.19>
- Ardiyanto, F. R., Dewi, Y. R., Fitriyani, Z. A., & Permatasari, O. (2023). Application Of Artificial Intelligence (AI) For Hijab Business In Mojokerto Using Sentiment Analysis Method Natural Language Processing (NLP). *Jurnal Ekonomi SEAN Institute*, 12(03), 1592–1600. <http://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/Ekonomi>
- BPS. (2024). *Proporsi Individu yang Menguasai / Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur Tahun 2021-2023*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>
- Fitriyani, Z. A., Ardiyanto, F. R., Putra, D. G. P., Rahmawati, U., Istiqomah, I. W., & Dewi, Y. R. (2024). Pelatihan Inovasi Bakso Lele dalam Mendukung Pencegahan Stunting di Desa Pungging. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 2025–2037. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.4534>
- Fitriyani, Z. A., Dewianawati, D., Permatasari, O., Budiyanto, F., & Alam, M. C. (2024). Penyuluhan Online Marketing Dalam Upaya Ketahanan Ekonomi Melalui Penjualan Udeng Di Kelurahan Blooto Kota Mojokerto. *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 103–110. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-35369-8>
- Fitriyani, Z. A., Rachmawati, E., Rizkawati, N., & Abdillah, A. (2024). Peningkatan Partisipasi Masyarakat Peduli Sampah Melalui Pemanfaatan Bank Sampah Wiryoasri. *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Juli 2024, 5(2), 659–670. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v5i2.4388>
- Ihsan, M., Nurerisna, S., Meizia, R. S., Framesti, A., & Mawahdah, S. (2024). Pentingnya Edukasi Penggunaan Gadget Dalam Mengatasi Masalah Sosial Terhadap Peningkatan Pendidikan Karakter Dan Moral Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Sahid Bogor*, 03(02), 77–83. <https://doi.org/10.56406/jism.v3i02.620>
- Karima, A. D., & Rahayu, A. A. W. (2025). Sosialisasi Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Pemuda Di Desa Jayamukti. *ABDIMA : Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 3(2), 1–14. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/AJPM/article/view/9134>
- Kurniawan, A. A. Z. B., Naufal, R., & Jaya, A. C. (2025). Introduction to the negative impact of online gambling through socialization as an efforts to prevent the spread of online gambling among harvest english course students. *KARYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 12–18. https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/872
- Mudjiyanto, B., Alfuruqi, A. K., Shilbi, M. D., & Launa. (2024). Peran Guru Dan Orangtua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa : Perspektif Dystopian, Neo-Futuris, Dan Teknorealisme. *Almaheer : Jurnal Pendidikan Islam*, November 2024, 2(02), 103–115. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.121>

- Prasetyaningrum, N. E., & Sudalyo, R. A. T. (2024). Pelatihan Penggunaan Gadget yang Bijak dan Membangun Budaya Menabung Bagi Siswa Sekolah Dasar di SDN Tegalarjo No. 187 Surakarta. *Jurnal BUDIMAS*, 6(1), 1–7.
- Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). The Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(2), 282–290. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.763>
- 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>
- Setiawan, H., Santy, Y. J. N., Fitriyani, Z. A., & Huda, K. (2023). Digital Technology Mediates Business Strategies And Job Creation Law To MSME Perormance In The Culinary Sector. *JIMEA : Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen. Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 7(3), 1842–1859. <https://doi.org/10.31955/mea.v7i3.3599>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64–71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Sholeh, R., Fitriyani, Z. A., Waluyo, S. E. Y., Effendi, M. J., Joenarni, E., & Abdillah, A. (2022). Determinan Yang Mempengaruhi Pembelian Online Di Kalangan Mahasiswa. *JEAM : Jurnal Ekonomi, Akuntansi, Dan Manajemen*, 21(1), 75–87. <https://doi.org/10.19184/jeam.v21i1.31183>
- Suyono, Aprilia, C., Andriyani, N., Zanati, L., Amrulloh, A. W., Safitri, D., Rindang, S., & Baryanzi, A. (2024). Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 4(3), 88–97. <https://doi.org/10.56910/wrd.v4i3.367>
- Yusuf, M., Fitriyani, Z. A., Abdillah, A., Ardianto, R., & Suhendar, A. (2022). The Impact Of Using Tokopedia On Profitability And Consumer Service. *Jurnal Darma Agung, Agustus 2022*, 30(2), 559–573. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i2.2273>