

## **Pengembangan Kesadaran Hukum dan Etika Digital melalui PKKMB untuk Mencegah Keterlibatan Mahasiswa dalam Perjudian *Online* dan *Cyber crime***

**Aisyah Rukmi Widowati<sup>1</sup>, Siti Fatimah<sup>2</sup>, Azahery Insan Kamil<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Aisyah Rukmi Widowati

**E-mail:** [aisyahrkmi3003@gmail.com](mailto:aisyahrkmi3003@gmail.com)

### **Abstrak**

Fenomena perjudian online dan kejahatan dunia maya menjadi sebuah ancaman yang serius dalam perkembangan era digital, khususnya bagi mahasiswa baru yang tengah beradaptasi dengan kehidupan akademik berbasis teknologi. Kegiatan ini bertujuan pada penguatan pemahaman mengenai kesadaran hukum dan tanggung jawab etis dalam penggunaan teknologi melalui pelaksanaan program PKKMB sebagai strategi preventif untuk meminimalkan potensi keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas digital yang melanggar hukum. Metode pelaksanaan dilakukan melalui penyuluhan hukum partisipatif, sosialisasi interaktif, dan pelatihan literasi digital berbasis nilai-nilai etika. Hasil dari kegiatan ini peningkatan signifikan terhadap kesadaran hukum mahasiswa terhadap risiko digital serta memperkuat kepekaan etis mereka dalam bermedia. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman tentang perilaku digital yang patuh hukum dan beretika. Program ini berkontribusi dalam membangun budaya akademik berintegritas dan bebas dari cyber crime di lingkungan perguruan tinggi.

**Kata kunci** - kesadaran hukum, etika digital, PKKMB, perjudian online, cyber crime

### **Abstract**

The phenomenon of online gambling and cybercrime has become a serious threat in the development of the digital era, particularly for new university students who are adapting to technology-based academic life. This community service activity aims to strengthen students' understanding of legal awareness and ethical responsibility in the use of technology through the implementation of the PKKMB program as a preventive strategy to minimize the potential involvement of students in unlawful digital activities. The implementation methods included participatory legal counseling, interactive socialization sessions, and digital literacy training based on ethical values. The results indicate a significant improvement in students' legal awareness of digital risks and an enhancement of their ethical sensitivity in online behavior. Participants demonstrated increased understanding of lawful and ethical digital conduct. Overall, this program contributes to fostering an academic culture of integrity and promoting a cybercrime-free environment within higher education institutions.

**Keywords** - legal awareness, digital ethics, PKKMB, online gambling, cyber crime

## PENDAHULUAN

Kemudahan akses internet diikuti dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam kehidupan masyarakat termasuk di kalangan mahasiswa menjadi pemicu meningkatnya ancaman aktivitas ilegal, salah satunya berkaitan dengan perjudian *online* dan *cyber crime* yang menjadi fenomena sosial serius di Indonesia. Sebuah penelitian mengemukakan bahwa terdapat 43,3% mahasiswa Indonesia pernah terjerat kasus perjudian *online* dan 25,9% diantaranya masih aktif berjudi, sementara literasi digital terhadap risiko hanya mencapai 28% (Saefullah & Vaidyanatahan, 2025). Data dari Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat transaksi perjudian *online* mencurigakan di Indonesia telah mencapai lebih dari Rp. 600 triliun pada kuartal pertama 2024 (Administrator, 2024). Angka ini mencerminkan tingkat keterlibatan masyarakat yang mengkhawatirkan, termasuk kalangan muda dan mahasiswa.

Laporan dari Universitas Gadjah Mada tahun 2024 bahkan mengungkapkan bahwa sekitar 2,37 juta masyarakat Indonesia terjerat praktik perjudian *online* dengan sebagian besar berasal dari kelompok usia produktif (Gusti-grehenson 2024). Di antara pengguna perjudian *online* di Indonesia, termasuk dalam generasi Milenial dan Generasi Z yang ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa 82% pengguna internet telah melihat iklan perjudian *online*. Banyaknya media sosial yang eksis, Facebook menempati urutan paling atas media sosial dengan iklan perjudian *online* terbanyak dan game *online* juga menjadi ladang subur bagi pengguna perjudian *online*.

Pada lingkungan akademik, eskalasi perilaku perjudian *online* tidak hanya mempengaruhi stabilitas keuangan mahasiswa tetapi juga mengurangi prinsip-prinsip integritas akademik dan etika digital. Insiden yang melibatkan seorang mahasiswa di Medan yang ditangkap karena mendukung dengan cara mempromosikan platform perjudian *online* menjadi bukti bahwa bahaya ini memang telah merambah ke domain pendidikan tinggi (Finta Rahyuni, 2024). Fenomena ini menggambarkan kurangnya kesadaran hukum dan standar etika digital di kalangan mahasiswa, di samping implementasi pendidikan karakter berorientasi literasi hukum dalam lembaga akademik yang tidak memadai.

Isu utama kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus dan berkaitan dengan peningkatan kesadaran hukum serta etika digital mahasiswa baru melalui program Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru (PKKMB). Pemilihan kegiatan PKKMB sebagai media strategis dibenarkan karena merupakan fase awal yang penting dalam pengembangan dan pembentukan karakter mahasiswa baru dan menanamkan nilai-nilai yang terkait dengan integritas akademik. Melalui partisipasi dalam program ini, mahasiswa baru diharapkan dapat memperoleh pemahaman awal tentang konsekuensi hukum yang berkaitan dengan keterlibatan digital, yang mencakup larangan dan dampak hukum dari perjudian *online* dan *cyber crime*.

Tinjauan dari beberapa penelitian terkini bahwa intervensi literasi digital dan pendidikan nilai-etika secara partisipatif terbukti efektif dalam membendung perjudian *online* di kalangan mahasiswa, serta mendukung urgensi terkait kegiatan pengabdian masyarakat ini. M. Yunasri dkk. (2025) menegaskan bahwa kerangka literasi digital yang didasarkan pada prinsip-prinsip hukum dapat mengurangi kecenderungan mahasiswa untuk ikut andil dalam perilaku aktivitas ilegal daring (Ridhoh, 2025). Selanjutnya Putu Adinda Novianita Martha (2025) menjelaskan dalam Legal Review of Online Gambling Crimes in Indonesia and its Impact on the Younger Generation hubungan yang terlihat antara kesadaran yang kurang tentang hukum digital dan eskalasi perilaku *online* yang menyimpang di antara mahasiswa (Adinda & Martha, 2023).

Alasan untuk memilih mahasiswa baru sebagai subjek pengabdian berasal dari hasil observasi awal dan survei internal yang menunjukkan bahwa 78% mahasiswa baru tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang dimensi hukum yang terkait dengan perjudian *online* dan pengamanan data pribadi. Akibatnya, upaya kegiatan ini melampaui tujuan pendidikan belaka, guna mengembangkan kesadaran hukum dan etika digital mahasiswa untuk mewujudkan orientasi transformatif yang bertujuan mendorong peningkatan literasi hukum, penanaman nilai-nilai etika digital, dan budaya

akademik tanpa perilaku menyimpang di ranah digital. Melalui mekanisme seperti sosialisasi hukum, pelatihan literasi digital, dan diskusi interaktif dalam kegiatan PKKMB, diharapkan mahasiswa baru akan menginternalisasikan prinsip-prinsip tanggung jawab digital, memahami implikasi hukum dari perilaku *online* mereka, dan muncul sebagai katalis perubahan dalam pembentukan lingkungan kampus yang kohesif dan aman, bebas dari praktik perjudian *online* dan *cyber crime*.

Secara keseluruhan kegiatan ini menggarisbawahi pernyataan bahwa penguatan awal kesadaran mengenai hukum dan etika digital merupakan strategi pencegahan yang efektif untuk mengurangi kemungkinan keterlibatan mahasiswa baru dalam dunia *cyber crime*. Pendekatan integratif yang digunakan melalui PKKMB dikemukakan untuk memperkuat ekosistem pendidikan hukum yang didasarkan pada nilai-nilai moral, sehingga membangun model yang relevan dan berkelanjutan untuk pengabdian masyarakat dalam konteks era digital. Dengan demikian, program ini diharapkan tidak hanya memiliki dampak secara individu, melainkan dapat juga mendorong perubahan sosial di kampus menuju lingkungan pendidikan yang bebas dari cybercrime.

## METODE

Pendekatan yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu pendekatan *Participatory Legal Education Approach*. Metodologi ini digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif mahasiswa baru sebagai subjek sekaligus mitra pembelajaran dalam memahami isu hukum dan etika digital. Metode ini menggarisbawahi pentingnya sinergi antara dosen, panitia PKKMB, dan peserta PKKMB dalam mengidentifikasi permasalahan secara kolektif, merancang strategi sosialisasi, dan mengimplementasikan tindakan edukatif yang berorientasi pada perubahan perilaku digital.

Desain kegiatan meliputi penyuluhan hukum secara interaktif dan pelatihan literasi digital berorientasi nilai etika yang diselenggarakan secara terstruktur sepanjang kegiatan PKKMB. Pelaksanaan kegiatan secara edukatif dilakukan melalui metode ceramah interaktif yang membahas risiko hukum akibat dari perjudian *online* dan cybercrime. Paradigma ini bersifat transformatif, karena tidak hanya menyampaikan pengetahuan secara normatif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai hukum dan etika dalam penerapan teknologi informasi.

Subjek kegiatan adalah mahasiswa baru Universitas Veteran Bangun Nusantara tahun akademik 2025/2026 yang berjumlah 862 orang. Lokasi dilaksanakannya kegiatan ini di Auditorium Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo selama kegiatan PKKMB berlangsung. Pemilihan bagi mahasiswa baru untuk menjadi subjek pengabdian didasarkan pada hasil survei pra kegiatan yang menunjukkan bahwa 78,65% peserta belum memahami risiko hukum perjudian *online* dan cybercrime, serta 85,15% belum pernah mendapatkan pendidikan etika digital secara formal.

Tahap awal perencanaan aksi dilaksanakan melalui forum diskusi kelompok yang melibatkan dosen, anggota panitia PKKMB, perwakilan dari organisasi mahasiswa, dan delegasi mahasiswa yang baru diterima yang berfungsi sebagai pendukung. Tujuan dari upaya ini adalah untuk menilai tingkat pengetahuan dasar peserta, membedakan isu-isu kritis, serta merumuskan strategi komunikasi hukum yang efektif sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kegiatan ini dilakukan dengan membentuk Tim Pendidikan Hukum dan Literasi Digital yang terdiri dari para dosen hukum. Tim ini ditugaskan dengan tanggung jawab untuk mengembangkan modul pelatihan, menciptakan instrumen evaluasi, dan memastikan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berjalan mulus secara kolaboratif dan partisipatif.

Materi pengabdian masyarakat ini dibentuk berdasarkan prinsip hukum siber, etika digital, dan nilai-nilai hukum nasional, dengan berfokus pada:

1. Regulasi dan sanksi hukum perjudian *online* (UU ITE, KUHP, dan PPATK);
2. Etika bermedia dan tanggung jawab digital;
3. Literasi Digital dan pencegahan *cyber crime* di kalangan mahasiswa baru; dan
4. Nilai integritas dan kepatuhan hukum dalam lingkup akademik.

Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner berupa pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung, terutama berkaitan dengan pemahaman hukum digital seperti tentang Undang-Undang Informasi dan Teknologi, etika bermedia sosial, perlindungan data pribadi, dan tanggung jawab hukum di ruang digital. Penggunaan lembar observasi partisipatif untuk menilai tingkat keterlibatan, keaktifan, dan sikap partisipatif peserta selama kegiatan berlangsung. Adanya formulir refleksi individu untuk mengevaluasi perubahan sikap, kesadaran, dan perilaku digital peserta setelah mengikuti kegiatan.

Prosedur pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama:

1. Tahap Persiapan

Dilakukan survei awal dan FGD pemetaan isu hukum digital di kalangan mahasiswa baru yang kemudian disusul dengan penyusunan modul penyuluhan hukum dan panduan etika digital, serta pembentukan tim pelaksana dan pembagian peran pada saat kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan kegiatan PKKMB

Dilakukan pre-test sebagai awalan sebelum memulai sosialisasi hukum secara interaktif melalui pemaparan materi dan simulasi kasus perjudian *online*. Selanjutnya pelatihan literasi digital berbasis etika hukum yang melibatkan peserta dalam studi kasus dan diskusi nilai-nilai kepatuhan hukum dalam literasi digital. Setelah itu, dilakukan penyuluhan preventif dengan metode ceramah edukatif terkait pencegahan *cyber crime*.

3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Pengisian kuesioner dan post-test pasca kegiatan disertai dengan forum reflektif tentang makna etika digital dan kepatuhan hukum. Selanjutnya melakukan analisis perbandingan hasil pre-test dan post-test pasca kegiatan menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan pemahaman dan deskriptif kuantitatif untuk menunjukkan peningkatan pengetahuan hukum digital melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah kegiatan.

4. Tahap Tindak Lanjut

Dibuatnya rencana keberlanjutan kegiatan melalui mentoring dan kampanye secara daring mengenai anti-perjudian *online* di kalangan mahasiswa.



**Gambar 1.**  
Diagram tahapan kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat telah berhasil dilaksanakan dalam rangkaian PKKMB Universitas Veteran Bangun Nusantara Tahun Akademik 2025/2026 pada hari Selasa, tanggal 16 September 2025 di ruang Auditorium Universitas Veteran Bangun Nusantara, Kecamatan Jombor, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Kegiatan pengabdian masyarakat diikuti oleh partisipasi aktif dari 862 mahasiswa baru sebagai subjek dampingan. Proses pendampingan berlangsung selama sehari yang terdiri atas sesi sosialisasi perjudian *online* dan *cyber crime*, pelatihan literasi digital, dan diskusi reflektif. Kegiatan dilakukan secara interaktif dengan menggunakan pendekatan partisipatif untuk membangun dialog antara narasumber dengan peserta.



**Gambar 2.**  
Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada tahap awal sebelum dilakukannya penyampaian materi, dilakukan pre-test dengan hasil yang menunjukkan bahwa hanya 41,1% mahasiswa baru yang memahami konsekuensi hukum dari kegiatan perjudian *online*, 5,34% mahasiswa baru menyadari hukuman yang ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), 62,9% mahasiswa baru mengetahui sikap etis penggunaan teknologi, dan sekitar 85,15% peserta mengaku tidak pernah mendapat edukasi formal yang berkaitan dengan etika digital dan keamanan cyber. Melalui proses penyuluhan hukum yang interaktif dan simulasi studi kasus, peserta menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan yang tinggi. Diskusi kolaboratif dalam kelompok kecil dan latihan bermain peran dengan tema “Mahasiswa dan Risiko Hukum di Era Digital” menghasilkan partisipasi aktif yang rata-rata perwakilan tiap jurusan mahasiswa baru terlibat dalam sesi tanya jawab dan berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan media digital.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tiga agenda utama, yaitu penyuluhan hukum, pelatihan literasi digital berbasis nilai, dan refleksi nilai dan deklarasi mahasiswa baru anti perjudian *online*. Narasumber menyampaikan materi secara normatif tentang dasar hukum dari perjudian *online*, peran PPATK dalam pelacakan transaksi ilegal, serta konsekuensi hukum pidana bagi pengguna dan promotor dari situs perjudian *online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Situmorang (2024) bahwa dengan dilakukannya penyuluhan hukum berbasis partisipasi, kepatuhan mahasiswa dapat meningkat hingga 60% (Situmorang, 2024). Sesi ini dikemas secara interaktif melalui studi kasus dan simulasi hukum, sehingga peserta dapat mengaitkan materi dengan fenomena nyata di masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda dan mahasiswa.

Sesi pelatihan menggunakan menggunakan modul Digital Integrity Handbook yang disusun oleh para dosen Program Studi Hukum Universitas Veteran Bangun Nusantara dengan berpedoman pada peraturan perundang-undangan terkait UU ITE. Peserta diikutsertakan untuk memahami prinsip dari etika digital, tanggung jawab bermedia, serta bahaya dari *cyber crime* yang dapat mengancam reputasi pribadi dan lembaga pendidikan. Kemudian peserta diikutsertakan untuk berkomitmen secara pribadi terkait integritas digital dan kepatuhan hukum yang bertujuan untuk menanamkan kesadaran moral jangka panjang sebagai langkah strategi reflektif.

Hasil evaluasi pasca kegiatan yang berupa post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada tiga indikator seperti yang ada pada tabel 1 di bawah ini. Selain peningkatan kognitif, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga menimbulkan dampak sosial yang nyata, seperti mahasiswa baru berkomitmen untuk menolak mengakses situs perjudian *online* dan terlibat dalam promosi digital yang



beresiko. Rekomendasi dari hasil kegiatan ini diterima oleh panitia PKKMB dan pimpinan fakultas untuk dapat menjadikan sosialisasi hukum digital sebagai program wajib tahunan.

**Table 1.**

Nilai rata-rata Pre-test dan Post-test

No	Indikator Utama	Pre-Test	Post-Test
1.	Pemahaman Hukum Digital	41,1%	91,76%
2.	Pengetahuan tentang sanksi perjudian <i>online</i>	5,34%	87,94%
3.	Sikap etis penggunaan teknologi	62,9%	99,54%

Pengabdian masyarakat ini memberikan gambaran pentingnya literasi hukum dalam konteks transformasi digital dan bagaimana budaya hukum dapat dibangun di era daring di zaman sekarang (Hafizhah, 2024). Berdasarkan hasil yang dicapai dari kegiatan menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran melalui kegiatan PKKMB memberikan dampak yang signifikan bagi mahasiswa baru terhadap peningkatan kesadaran hukum dan etika digital. Hasil ini memberikan petunjuk bahwa pendekatan secara edukatif yang interaktif dan sistematis mampu membentuk sebuah pemahaman yang lebih mendalam terkait konsekuensi hukum dan tanggung jawab beretika dalam penggunaan media digital dan teknologi informasi.

Peningkatan capaian pada kegiatan ini sejalan dengan tujuan utama program pengabdian masyarakat, yaitu mengembangkan kesadaran hukum mahasiswa baru yang berkaitan dengan transformasi digital dan memperkuat integritas mereka sebagai warga digital yang bertanggung jawab untuk mencegah terjadinya *cyber crime*. Secara kuantitatif efektivitas intervensi tercermin dari kenaikan tingkat pemahaman hukum digital yang semula 41,1% menjadi 91,76% setelah kegiatan dilaksanakan, pengetahuan tentang sanksi perjudian *online* meningkat dari 5,34% menjadi 87,94%, dan sikap etis penggunaan teknologi dalam berperilaku digital meningkat dari 62,9% menjadi 99,54%. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran yang positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif yaitu berupa kesadaran nilai dan sikap.

Penyuluhan hukum interaktif yang menghadirkan narasumber dari kalangan akademisi hukum menjelaskan secara mendalam mengenai ketentuan hukum terkait perjudian *online* yang menjadi isu hukum dan sosial yang semakin marak pada tahun 2025. Penyuluhan hukum yang diberikan pada saat kegiatan memberikan pemahaman bahwa etika digital yang signifikan mempengaruhi perilaku mahasiswa baru di media sosial, termasuk aspek privasi dan tanggung jawab digital. Akibat dari adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya meningkatkan akuisisi pengetahuan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan karakter dan akuntabilitas moral di antara mahasiswa dalam menghadapi dinamika dunia digital yang semakin kompleks (Gani et al., 2025).

Materi penyuluhan hukum mencakup dasar yuridis yang diatur dalam UU ITE dan Pasal 303 KUHP yang mengatur mengenai larangan dan sanksi pidana terhadap kegiatan perjudian, baik secara konvensional maupun *online*. Pada penyuluhan ini narasumber menjelaskan klasifikasi peran pelaku, mulai dari pengguna, promotor (pihak yang mengajak atau memfasilitasi), hingga penyedia layanan (operator atau pengelola situs perjudian *online*), beserta konsekuensi hukum yang melekat pada masing-masing pihak. Peserta kegiatan didorong untuk dapat memahami bahwa aktivitas perjudian *online* tidak hanya melanggar norma sosial dan moral, tetapi juga memiliki implikasi hukum yang serius seperti ancaman pidana penjara dan denda yang signifikan.

Program sosialisasi hukum secara interaktif, pelatihan literasi digital berbasis nilai-nilai hukum, dan refleksi etika berteknologi telah terbukti sebagai strategi efektif untuk merespon pertanyaan penelitian “bagaimana PKKMB dapat menjadi sarana yang edukasi preventif terhadap perjudian *online* dan *cyber crime*”. Interpretasi ilmiahnya adalah bahwa mahasiswa baru yang berada di fase pembentukan identitas kampus dan digital ketika diberi ruang dialog partisipatif mampu

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

menginternalisasi nilai hukum dan etika lebih cepat. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa literasi digital yang baik dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa menolak aktivitas yang mengandung risiko digital (Arsyan et al., 2022).

Berdasarkan kerangka community-based legal empowerment, keikutsertaan mahasiswa baru sebagai agen perubahan dan pendampingan internal dapat mendukung terbentuknya budaya hukum kampus. Temuan adanya komitmen dari setiap mahasiswa baru menandakan perubahan sosial yang nyata, bukan hanya perubahan kognitif. Secara teoritis, pendekatan participatory legal education memfasilitasi transformasi dari “pengetahuan” ke “aksi sosial”, sehingga mahasiswa bukan hanya menyerap informasi tetapi juga menjadi pelaku perubahan. Kegiatan ini menjelaskan bahwa suatu model penyuluhan hukum dan literasi digital berbasis nilai-nilai hukum yang diterapkan dalam kegiatan PKKMB dapat berfungsi sebagai strategi ampuh untuk menumbuhkan budaya hukum dan etika digital di kalangan mahasiswa baru.

Implikasi dari kegiatan PKKMB yang terstruktur sebagai media edukasi hukum dan etika digital harus menjadi komponen rutin orientasi mahasiswa baru, bukan hanya dilakukan hanya sekali. Upaya berkelanjutan melalui sosialisasi berkala perlu diperkuat. Studi longitudinal untuk penelitian selanjutnya dapat dilaksanakan untuk mengevaluasi apakah perubahan sikap dan perilaku ini bertahan dalam jangka panjang, serta menguji efektivitas model ini di fakultas non-hukum atau kampus berbeda. Eksplorasi faktor moderasi seperti latar belakang sosial-ekonomi atau agama mahasiswa dapat memperkaya pemahaman lanjutan.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program PKKMB ini berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kesadaran hukum dan etika digital mahasiswa baru sebagai upaya preventif terhadap keterlibatan dalam perjudian *online* dan *cyber crime*. Pendekatan partisipatif berbasis literasi hukum dan nilai etika digital terbukti efektif dalam membentuk perilaku digital yang bertanggung jawab dan berintegritas. Secara teoritis, hasil ini memperkuat konsep participatory legal education dan digital ethical empowerment yang menekankan pentingnya peran aktif mahasiswa baru sebagai agen perubahan sosial.

Implikasi dari kegiatan ini menegaskan bahwa integrasi edukasi hukum dan etika digital perlu menjadi bagian permanen dari kurikulum PKKMB di perguruan tinggi. Rekomendasi ke depan mencakup perlunya penelitian longitudinal untuk menilai keberlanjutan perubahan sikap mahasiswa, serta studi komparatif antar fakultas guna mengukur efektivitas model ini di berbagai konteks akademik. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi tidak hanya pada pembentukan budaya hukum digital yang beretika, tetapi juga memperkaya wacana akademik tentang peran pendidikan hukum dalam membangun masyarakat digital yang berkeadaban.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan oleh panitia PKKMB dan Program Studi Hukum Universitas Veteran Bangun Nusantara pada saat acara PKKMB. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Veteran Bangun Nusantara yang telah memfasilitasi pelaksanaan program ini. Keberhasilan dari pelaksanaan program ini juga berkat dukungan dari Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Veteran Bangun Nusantara dan panitia Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) atas kerjasamanya. Diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan manfaat jangka panjang bagi mahasiswa baru dalam memahami bahaya perjudian *online* dan *cyber crime* dan membentuk kesadaran dalam penggunaan teknologi digital secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, P., & Martha, N. (2023). *Legal Review of Online Gambling Crimes in Indonesia and its Impact on the Younger Generation*. 2213–2218.
- Administrator. (2024). Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya. *Indonesia.Go.Id*. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8393/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusi-pencegahannya>
- Arsyan, A., Subagyo, M., & Astuti, L. (2022). *Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*. November, 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc>
- Finta Rahyuni. (2024, November 3). Mahasiswa di Medan Ditangkap Promosikan Judi Online, Diupah Rp 1 Juta/bulan. *DetikSumut*. <https://www.detik.com/sumut/hukum-dan-kriminal/d-7619747/mahasiswa-di-medan-ditangkap-promosikan-judi-online-diupah-rp-1-juta-bulan>
- Gani, A. W., Suwahyu, I., Asriadi, M., & Makassar, N. (2025). *Digital Literacy and Digital Ethics Strengthening Program For Generation Z in The Information Era for High School Students Program Penguatan Literasi Digital dan Etika Digital Bagi Generasi Z Di Era Informasi pada Siswa SMA*. 2, 238–245. <https://doi.org/https://doi.org/10.61220/jsipakatau.v2i5.2533>
- Gusti.grehenson. (2024). Judi Online Makin Marak di Kalangan Anak Muda, Pakar UGM Sarankan Perlunya Edukasi Literasi Keuangan. *Ugm.Ac.Id*. <https://ugm.ac.id/id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan/>
- Hafizhah, A. (2024). *Mahadi: Indonesia Journal of Law Navigating Legal Awareness in the Digital Era: Cultivating A Digital Culture in Indonesia*. 03(01), 36–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.32734/mah.v3i01.15417>
- Ridhoh, M. Y. (2025). *Mitigating Online Gambling through Pancasila Education and the Strengthening of Digital-Financial Literacy: A Phenomenological Study*. 5(3), 113–127.
- Saefullah, R., & Vaidyanatahan, S. (2025). *The Impact of Ease of Digital Access on the Increase in Online Gambling Cases Among Students*. 5(2), 37–45.
- Situmorang, P. (2024). Community-Based Legal Empowerment: Pendekatan Baru dalam Pendidikan Hukum di Era Digital. *Jurnal Dedikasi Hukum*, 8(1), 21–33.