

Perananan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online pada Kalangan Remaja di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara

Alfi Sahri, Winda Kustiawan

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

alfi0102193112@uinsu.ac.id windakustiawan@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of technology has made it the foundation of all human life. This can be seen in the pattern of human life that cannot be separated from technology. Technology has very positive benefits and can make human work easier if used properly and correctly, but technology can also have a vicious effect if it is not used wisely. One of the negative impacts produced by technological developments is that it is easy for teenagers to access online gambling. Gambling has been banned in religion, culture and criminal law. Teenagers who are expected to be the next generation of the nation will experience damaged morale if they continue to play online gambling. The impact of gambling is also very bad for teenagers. Qualitative research is the type of research used in this study, the chosen location is Kuta Ujung Village, Darul Hasanah District, Southeast Aceh District. Interviews, observation and documentation are data collection techniques, and Miles and Huberman's opinions are data analysis techniques. Factors that cause online gambling range from weak faith, bad environment, low level of education, lack of time, curiosity, addiction and also difficult economic factors. The role of religious guidance is very, very important for teenagers to prevent online gambling. Guidance by giving religious lectures, forming mosque youth and creating recitation programs for youth are the efforts of village authorities in motivating, facilitating and consolidating to prevent the rise of online gambling by teenagers.

Keywords: Online Gambling, Technological Developments, Adolescents

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi menjadikannya sebagai tumpuan dalam segala hidup manusia. Prihal ini dapat disaksikan pada pola hidup manusia yang tak bisa lepas dari teknologi. Teknologi memiliki manfaat yang sangat positif dan dapat mempermudah pekerjaan manusia bila dipergunakan dengan baik dan benar, namun teknologi juga dapat berdampak buas bila tidak dipergunakan dengan bijak. Dampak buruk yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi salah satunya ialah mudahnya para remaja mengakses perjudian online. Perjudian telah dilarang dalam agama, budaya dan hukum pidana. Remaja yang diharapkan menjadi penerus generasi bangsa akan mengalami moral yang rusak bila terus menerus bermain judi online. Dampak perjudian juga sangat buruk bagi remaja. penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, lokasi yang dipilih ialah Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara. Wawancara, observasi dan dokumentasi merupakan teknik pengambilan data, serta pendapat Miles dan Huberman menjadi teknik analisa data. faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian online mulai dari lemahnya keimanan, lingkungan yang tak baik, rendahnya tingkat pendidikan, kekosongan waktu, rasa penasaran, kecanduan dan juga faktor ekonomi yang

sulit. Adapun peranan bimbingan agama sangat amat penting bagi remaja untuk mencegah perjudian online. Bimbingan dengan memberikan ceramah keagamaan, pembentukan remaja masjid dan membuat program pengajian bagi remaja merupakan usaha para pemegang wewenang desa dalam memotivasi, memfasilitasi dan konsolidasi untuk mencegah maraknya perjudian online yang dilakukan remaja.

Kata Kunci : Perjudian Online, Perkembangan Teknologi, Remaja

PENDAHULUAN

Selaras dengan berkembangnya kehidupan manusia, Berkembang pesat pula teknologi dalam kehidupan di era Globalisasi ini yang menjadikan teknologi menjadi tumpuan dalam segala hal. Hal ini ditandai dengan penggunaan teknologi di semua aspek kegiatan (Akhir 2023). Penggunaan teknologi perlu digunakan dengan bijaksana. Teknologi dapat berdampak dalam kehidupan manusia dalam segala hal yang berakibat baik maupun keburukan bagi manusia sendiri.

Perkembangan teknologi tersebut sering dipergunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia seperti dahulu sebelum adanya teknologi orang-orang yang ingin berkomunikasi dengan kerabat yang nun jauh harus melalui surat pos namun kini dengan teknologi hanya mengetik pesan lewat handphone bahkan dapat melakukan tatap muka langsung melalui telepon.

Selain berdampak positif, perkembangan teknologi juga dapat mengantarkan manusia dalam kehancuran bila dipergunakan dengan salah. Banyak sekali terjadi cyber crime dalam perkembangan teknologi ini. Seperti terjadinya perjudian online. Dahulu perjudian hanya dilakukan dengan cara berjumpa langsung namun kini akses dalam kejahatan perjudian dapat diakses dengan sangat mudah bahkan banyak aplikasi maupun webset yang menyediakan perjudian online.

Perjudi online ialah sebuah permainan judi yang dapat diakses dengan menggunakan internet secara online dihandphone maupun komputer dengan mudah (Sahputra et al. 2022). Perjudian hanya memiliki mudharat yang sangat banyak sehingga perbuatan judi sangat ditentang oleh agama, norma bahkan hukum pidana. Dampak yang ditimbulkan oleh perjudian sangat banyak mulai dari dampak material, dampak sosial, dampak agama, dampak psikis, dampak prestasi dan lain sebagainya. Larangan perjudian juga sudah tertera dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah:90, Al-Baqoroh:219. Dan hukum pidana juga sudah mengatur larangan perjudian dalam Pasal 1 undang-undang Nomor 7 tahun 1974 (Muharam, Butar, and Wibawanto 2022).

Tak dapat dipungkiri bahwa perjudian online sangat marak saat ini, fenomena perjudian online dapat dijumpai secara terang-terangan bahkan iklan situs judi online sangat gencar terlihat diberbagai website. Jumlah pemain dalam judi online juga meningkat pesat berkali lipat (Dermawan, Rahmat, and Suhargon 2022). Bahkan penggemar judi online saat ini merupakan remaja yang usia sekolah hingga yang sudah bekerja. Para penggemar permainan judi online biasanya beranggapan hanya sebuah hiburan semata namun efek dari kecanduan mengakibatkan mereka lengah akan akibat yang sangat buruk diakibatkan judi online.

Remaja merupakan pilar utama bangsa untuk menjadi pemimpin di negeri ini kedepannya, remajalah yang dapat mengubah indonesia menjadi lebih maju suatu saat nanti. remaja ialah harapan bangsa saat ini untuk dapat melakukan perubahan bagi bangsa dan negara. Namun pada saat ini kecanduan judi online mengakibatkan banyaknya kasus kriminal yang dilakukan oleh remaja, seperti mencuri, mabuk-mabukan, tawuran dan kasus kriminal yang lainnya. Kecanduan judi yang menjangkit remaja tak hanya terjadi di kota besar, namun sudah merebah hingga ke pelosok negeri yang terdapat sinyal internet.

Oleh karena permasalahan yang terjadi kini, peranan bimbingan agama sangat dibutuhkan dalam mencegah terjadinya perbuatan yang buruk dikalangan remaja. Menimbang bahwasannya manusia ialah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain untuk dapat membimbing kejalan yang lurus. Termasuk remaja yang notabennya mereka masih berada pada masa pubertas yaitu perlihan dari masa kanak-kanak ke fase mulai beranjak dewasa yang baru saja mengenal dunia luas mengakibatkan mereka rentan terkena salah pergaulan. Maka para remaja sangat memerlukan bimbingan yang tepat dalam menjalani kehidupan.

Bimbingan agama memiliki peranan penting sebagai komunikasi publik yang harus dapat membimbing masyarakat terkait permasalahan yang terjadi (Gunawan 2022). Bimbingan keagamaan ialah sebuah proses dalam memberikan bantuan bagi individu maupun kelompok agar senantiasa selarah antara kehidupan dengan agama yang telah ditentukan Allah SWT (Juhri 2022).

Terkait fenomena Judi online yang sedang marak terjadi dikalangan remaja menjadikan sebab dibutuhkannya bimbingan agama terhadap remaja dalam upaya mencegah perbuatan perjudian. Bimbingan agama tersebut diperlukan dalam membimbing remaja dengan pendekatan agama islam agar tidak terjerumus dalam permainan judi online.

TINJAUAN LITERATUR

Peranan dalam bahasa pada dasarnya ialah peran, dalam kamus besar bahasa Indonesia peran berarti sebuah perangkat yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Peran adalah pola perilaku normatif yang diharapkan pada status tertentu (Amin 2019). Seperti peran kepala keluarga bagi keluarganya, kepala desa bagi masyarakatnya. Sedangkan Peranan ialah sebuah rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan bermasyarakat (Soekanto 2009). Peranan juga dapat diartikan sebagai dinamika kedudukan atau penggunaan dari hak dan kewajiban seperti peranan seorang tokoh agama dalam membimbing masyarakat dengan pendekatan agama.

Bimbingan ialah kegiatan yang membantu individu melalui pemberian informasi sesuai dengan yang dibutuhkan (Tarmizi 2018). Bimbingan juga dapat diartikan sebagai bantuan pertolongan yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok orang dalam mengatasi kesulitan dalam hidupnya (Hellen 2005). Bimbingan menurut Priyatno ialah suatu bantuan yang diberikan kepada orang lain secara perorangan ataupun kelompok agar mereka dapat berkembang menjadi pribadi-pribadi yang mandiri (Lutfi 2008).

Bimbingan agama ialah bantuan yang diberikan pada seseorang agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat optimal dalam mengatasi kesulitan dan menentukan masa depan yang baik. Bimbingan agama juga dapat diartikan sebagai sebuah proses individu melalui usaha sendiri dalam mengembangkan kemampuan agar memperoleh kebahagiaan pribadi dan manfaat sosial (Santono 1998).

Remaja ialah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang berusia dari 10 tahun hingga 24 tahun yang akan mengalami berbagai perubahan yang mencolok baik fisik maupun psikis (Gafar 2023). Masa remaja ialah masa seorang atau kelompok yang sedang berada pada masa berkembang mencari jati diri dengan penggolongan umur antara 13 hingga 20 tahun serta belum menikah (Yohanis 2023). Perjudian ialah suatu permainan dengan mempertaruhkan suatu nilai atau yang bernilai dengan sadar dan mengharapkan kemenangan (Fakhriansyah and Alwi 2022). Perjudian online ialah suatu permainan judi yang menggunakan jaringan internet (Ribka, Riza, and Melki 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif fenomenologi, yang mana metode tersebut mengungkapkan sebuah fenomena dalam pengalaman sekelompok remaja dengan menggali permasalahan (Salim 2021). Penelitian kasus ini dilaksanakan di kabupaten Aceh Tenggara yang bertepatan di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah. Pengambilan sumber data pada penelitian ini diperoleh melalui wawancara terhadap remaja yang terlibat dalam permainan judi online yang rentang usia dari 17 hingga 25 tahun yang notabennya masih menginjak usia SMA hingga Kuliah. Selain dari wawancara peneliti juga memperoleh data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Dalam menganalisa data peneliti menggunakan teknik Miles dan Hubermant yang mana teknik mereka yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian merupakan salah satu permainan yang sudah sangat tua, permainan judi sudah sejak lama telah dimainkan oleh manusia. Judi menjadi sebuah masalah sosial yang berdampak amat sangat serius di kalangan masyarakat. Judi menjadikan masyarakat cenderung menjadi malas bekerja, menjadikan kemiskinan, akibat judi juga berdampak pada terjadinya tindak pidana seperti pencurian, kekerasan, minuman keras yang keseluruhan dari dampak tersebut bertentangan dengan moral, kesusilaan serta agama. Perjudian juga dapat berdampak pada ketergantungan serta menimbulkan kerugian dalam segi material maupun nonmaterial dampak tersebut tak hanya dirasakan oleh pemain saja namun dampak tersebut berdampak bagi keluarga juga.

Permainan judi sangat beragam dan sangat mudah dalam mengaksesnya, perjudian mengharapkan keuntungan dalam permainannya, judi tak hanya dimainkan dengan menggunakan kartu namun dalam olahraga saja dimanfaatkan untuk bertaruhan judi, seperti taruhan judi sepak bola, pacuan kuda, olahraga tinju, dan lain sebagainya. Permainan judi menggunakan binatang juga sangat banyak seperti sabung ayam, adu ikan laga, adu merpati dan lain sebagainya.

Permainan judi pada saat sekarang ini sudah tidak sulit, memainkan judi zaman ini cukup hanya menyediakan kuota internet maka para pemain

sudah sangat mudah untuk mengakses permainan judi. Judi ini menggunakan sarana teknologi serta penyetoran deposit dan penarikan keuntungannya menggunakan rekening.



Gambar 1 : Judi Online Higgs Domino Island

Judi online juga sangat banyak ragam jenisnya bahkan banyak webset dan aplikasi yang menyediakan kemudahan dalam permainan judi tersebut. Tak hanya itu, aplikasi judi online sudah banyak lulus masuk kedalam playstore yang siapa saja bisa untuk mendownloadnya. Bila tanpa bimbingan orang tua, anak kecil yang belum cukup umur namun sudah bisa mengoperasikan smartphonenya bisa sangat mudah memainkan judi. Untuk anak kecil saja sudah sangat mudah untuk mengakses judi online tak terpungkiri remaja juga sangat mudah mengaksesnya.

Faktor Penyebab Perjudian Online di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara

Biasa diketahui bahwa terjadinya akibat dikarenakan adanya sebab, permainan judi tak serta merta diakses tanpa adanya sebab yang menimbulkan pemain dalam memainkan judi. faktor penyebab tumbuhnya keinginan remaja dalam mengakses perjudian tidaklah sedikit, ini menjadi tugas bersama dalam Menganalisis faktor penyebab perjudian agar bisa mendapatkan solusi yang tepat dalam menanggulangi perjudian online yang telah menjamur. adapun faktor penyebab maraknya perjudian online di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara, Diantaranya :

1. Faktor Keimanan

Terkikisnya keimanan masyarakat pada saat ini mengakibatkan mudahnya berbuat kecelaan. Lunturnya nilai-nilai keagamaan dalam diri seseorang dapat menjerumuskan orang tersebut dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri dan juga masyarakat sekitar. Menurunnya

keimanan seseorang menjadikan orang tersebut tidak takut dengan hukum dari tuhan dan menganggap enteng dengan agamanya.

Dengan melemahnya keimanan manusia menyebabkan tidak takutnya manusia terhadap segala sesuatu bahkan tidak memperdulikan kesengsaraan orang lain. Perjudian yang terjadi karena lemahnya keimanan manusia karena tidak percaya terhadap rezeki yang diberikan tuhan kepada dirinya, mereka hanya mengandalkan keuntungan lewat perjudian yang hanya menyebabkan kesengsaraan bagi dirinya dan keluarganya.

Perjudian tidak dibenarkan dalam ajaran agama manapun, semua agama melarang perbuatan judi, termasuk agama islam yang sangat keras melarang perbuatan perjudian, yang mana agama sudah melarang perbuatan judi yang tertulis dalam Al-Qur'an maupun Hadist Nabi Muhammad SAW.

2. Faktor Lingkungan

Pemicu terjadinya perjudian juga dapat terjadi melalui lingkungan sekitar pemain. Diantaranya ialah ajakan dari teman yang mengakibatkan pemain segan untuk menolak ajakan tersebut. Selain dari itu, pengelola perjudian juga sangat gencar dalam mengiklankan permainan judi tersebut dengan mengekspose para pemain judi yang berhasil. Sehingga menyebabkan kesan bahwa kemenangan dalam permainan judi sangat mudah untuk didapatkan. Selain dari pada itu kurangnya perhatian dari orang tua juga menjadi kan remaja tidak dapat mengontrol diri dalam prihal yang positif.

3. Rendahnya Tingkat Pendidikan

Perjudian memang tak hanya dimainkan oleh orang yang tingkat pendidikannya rendah saja, namun orang yang pendidikannya tinggi juga memainkan judi. Akan tetapi rendahnya tingkat pendidikan seseorang yang tidak didasari dengan pengetahuan yang cukup akan sangat mudah untuk terjerumus dalam perkara judi.

4. Faktor Kekosongan Waktu

Kekosongan waktu menjadikan seseorang bosan bahkan gelisah sehingga dorongan dari iklan yang terjadi di smartphone menyebabkan orang-orang mencari kegiatannya sendiri. Selain itu akibat kekosongan waktu, remaja Desa Kuta Ujung sering meluangkan waktunya untuk nongkrong di warung kopi yang ada di desa tersebut dan mendapat arahan dari teman-temannya untuk meluangkan waktu dengan mengakses judi online

karena sangat mudah dalam mengakses permainan tersebut serta sangat mudah untuk penarikan keuntungan yang didapatkan.

5. Faktor Penasaran

Pada saat seusia remaja faktor penasaran sangatlah sering terjadi. Penasaran sendiri dapat memicu seseorang dalam eksperimen atau mencoba segala sesuatu yang di rasanya penasaran. Dengan melihat lingkungan yang banyak mengakses perjudian online dan melihat teman-temannya menang menyebabkan seseorang penasaran dengan perjudian online. Penasaran menjadi salah satu faktor terjadinya judi online.

6. Faktor Kecanduan

Setelah rasa penasaran, biasanya orang akan mencoba, setelah mencoba hasil yang didapatkan akan menjadikan orang akan kecanduan. Sama halnya seperti permainan judi, kemenangan akan menjadikan para pemain kecanduan dengan mendapatkan keuntungan yang sangat mudah. Dan kekalahan juga menjadikan para pemain penasaran dan terus menerus mengakses judi untuk menjadikan kemenangan dan keuntungan. Kekalahan dalam permainan judi mengakibatkan kecanduan begitupun dengan kemenangan yang mengakibatkan pemain candu hingga enggan untuk meninggalkan permainan tersebut. Kecanduan ini menjadikan para pemain lalai hingga terjerumus dalam permainan judi online.

7. Faktor Ekonomi

Mata pencaharian di Desa Kuta ujung kebanyakan dengan pegawai pemerintahan, wiraswasta, berkebun, bertani, dan berternak. Namun para remaja kebanyakan hanya menjadi buruh kebun yang kesehariannya bekerja dikebun orang dengan penghasilan yang minim. Dengan hasil yang minim menjadikan pemikiran para remaja bagaimana menghasilkan uang dengan mudah. Gencarnya iklan kemenangan di smartphone serta banyaknya para pemain dilingkungan remaja tersebut menjadikan mereka penasaran sehingga mencoba permainannya dan menjadikan mereka kecanduan dalam permainan judi online. Faktor ekonomi juga menjadikan sebab remaja dalam mengakses perjudian online.

Peranan Bimbingan Agama dalam Mencegah Perjudian Online Faktor Penyebab Perjudian Online di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara

Bimbingan agama memiliki peranan yang sangat amat penting dalam menanggulangi maraknya perjudian online, para pejabat desa beserta perangkat desa dan tokoh agama serta tokoh ada memiliki kewenangan dalam membimbing dan merangkul para remaja desa untuk mencegah perjudian online dengan bimbingan agama.

Para pemegang hak wewenang memiliki peranan yang sangat kompleks dengan mengemban amanah yang cukup berat dengan menjadi motivator, fasilitator dan katalisator dalam pencegahan perjudian online dikalangan remaja Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara.

Adapun bimbingan agama dalam mencegah perjudian online antara lain :

1. Ceramah Keagamaan

Ceramah keagamaan sangat dibutuhkan remaja dalam mencegah perbuatan tercela dari permainan judi online, ceramah keagamaan menjadi penerang dikala kegelapan iman yang lemah bagi para remaja Desa Kuta Ujung. Ceramah keagamaan merupakan suatu bimbingan agama terhadap remaja.



Gambar 2 : Ceramah Keagamaan Oleh Tokoh Agama

Ceramah keagamaan dapat mengundang tokoh agama yang sesuai dengan gaya para remaja untuk memberikan nasehat keagamaan kepada remaja untuk pencegahan perjudian. Karena bila tokoh agama yang tidak masuk dalam kriteria para remaja akan menyebabkan remaja jenuh dalam mendengarkan nasehat. Bila tokoh agama sesuai dengan gaya remaja maka semangat mendengarkan nasehat agama sangat mudah masuk kepada kalangan remaja.

2. Pembentukan Remaja Masjid

Masa remaja yang rentan terjerumus dalam kesalahan pergaulan serta memiliki rasa keingin tahun yang tinggi menjadikan remaja sangat harus dibimbing agar tak terjerumus dalam pergaulan yang salah. Pembentukan remaja masjid merupakan salah satu peranan dalam membimbing para remaja.



Gambar 3 : Pembentukan Remaja Masjid di Balai Desa

Dengan membentuk organisasi yang dekat dengan masjid dan agama diharapkan dapat menjadi mencegah perjudian online dikalangan remaja. Tak hanya membentuk organisasi namun para pemegang kewenangan berperan penting dalam membimbing dan membina para remaja masjid agar terus aktif dan kreatif sehingga dapat membangun desa dengan nuansa kebaikan. serta menciptakan lingkungan yang positif (Lubis 2023).

3. Program Pengajian Remaja

Setelah pembentukan remaja masjid, langkah selanjutnya ialah membuat program pengajian remaja yang berkolaborasi dengan para remaja desa. Yang dipimpin oleh ketua pemuda desa. Peran pembimbing agama ialah sebagai fasilitator seperti merumuskan kurikulum dalam pengajian remaja tersebut yang disetujui oleh seluruh pemuda. Program pengajian ini tak hanya mengaji bersama akan tetapi materi kegamaan seperti akidah, syariah, akhlak serta materi pembangunan bangsa dan negara serta materi kepemimpinan. Program pengajian remaja ini tak hanya dibentuk dengan sifat sementara, namun dirancang dan dibina untuk jangka waktu yang tak terbatas.



Gambar 4 : Pengajian Remaja

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi memiliki manfaat yang sangat banyak namun memiliki kerugian dan penyalahgunaan yang sangat berdampak buruk bagi manusia. Dampak buruk dari perkembangan teknologi salah satunya ialah mudahnya mengakses perjudian online bagi para remaja. Para remaja yang diharapkan menjadi penerus generasi bangsa akan memiliki moral yang rusak bisa tidak diawasi dalam menggunakan teknologi dengan baik. Perjudian online sangat mudah diakses hanya dengan memiliki kuota internet. Dampak buruk yang timbul akibat perjudian online sangatlah luas mulai dari malas bekerja, kemiskinan bahkan tindak pidana pencurian, mabuk dan lain sebagainya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian online mulai dari lemahnya keimanan, lingkungan yang tak baik, rendahnya tingkat pendidikan, kekosongan waktu, rasa penasaran, kecanduan dan juga faktor ekonomi yang sulit. Adapun peranan bimbingan agama sangat amat penting bagi remaja untuk mencegah perjudian online. Bimbingan dengan memberikan ceramah keagamaan, pembentukan remaja masjid dan membuat program pengajian bagi remaja merupakan usaha para pemegang wewenang desa dalam memotivasi, memfasilitasi dan konsolidasi untuk mencegah maraknya perjudian online yang dilakukan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhir, Pardamean Harahap; Muhammad Hazrat Khairi; Hera Yanti Situmorang; Rizky Nanda Arleni; Devi Permata Sari. 2023. "Implementasi Bimbingan Konseling Islam Terhadap Kenakalan Remaja Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5(1):3634–44. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11593>.

- Amin, Nurdin; Ahmad Abrori. 2019. *Mengerti Sosiologi: Pengantar Memahami Konsep-Konsep Sosiologi*. Jakarta Selatan: Idayus.
- Dermawan, Ari, Rahmat, and Rahmat Suhargon. 2022. "Tindak Pidana Terhadap Masyarakat Menawarkan Perjudian Online." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):4643–51.
- Fakhriansyah, Dimas Jidan, and Muhammad Alwi. 2022. "Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja." *Prosiding Seminar Pengabdian Masyarakat* 2–5.
- Gafar, Abd; Syahrums. 2023. *Peran Remaja Dengan Konsep Basipuah Dan Baselo Dalam Mencegah Resiko HIV/AIDS*. Jawa Tengah: Nasta Exspanding Management.
- Gunawan, Asep Indra. 2022. "Peran Penyuluh Agama Dalam Membentuk Keluarga HarmonisThe Role of Religious Counselors in Creating of Harmonious Families." *At-Tatbiq : Jurnal Ahwal Al-Syakhsyiyah* 7(1):26–35.
- Hellen. 2005. *Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Juhri, Ahmad. 2022. "BIMBINGAN AGAMA UNTUK MENINGKATKAN ETOS KERJA ANGGOTA KEPOLISIAN DI POLRES GAYO LUES." *Inteligensia* 7(2):101–13. doi: <https://doi.org/10.54604/itg.v7i2.195>.
- Lubis, Isnaini; Alfi Rahmatin Ulya; Eva Latipah. 2023. "Peran Agama Dalam Kesehatan Mental Pada Remaja Mesjid." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5(1):1848–54.
- Lutfi, M. 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Penyuluhan (Konseling) Islam*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Muharam, Alfathur, Paranio Rajata Butar Butar, and Muhammad Rizky Yoga Wibawanto. 2022. "Implementasi Fungsi Keimigrasian Dalam Keamanan Negara." *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 4(2):573–82. doi: [10.37680/almanhaj.v4i2.2007](https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.2007).
- Ribka, Sepatia, Zarzani T. Riza, and Purba Melki. 2020. "ANALISIS YURIDIS PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA BAGI PEMBUAT WEBSITE YANG DIPERGUNAKAN UNTUK PERJUDIAN ONLINE (Analisis Putusan No. 852/Pid. Sus/2020/PN. Mdn)." *Jurnal Rectum : Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana* 4(2):430–42. doi: <http://dx.doi.org/10.46930/jurnalrectum.v4i2.1996>.

- Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, and Liyani Azizah Lingga. 2022. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6(2):139. doi: 10.29240/jbk.v6i2.3866.
- Salim. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Santono, Umar. 1998. *Bimbingan Dan Penyuluhan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soekanto, Soerjono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarmizi. 2018. *Bimbingan Konseling Islami*. Medan: Perdana Publishing.
- Yohanis. 2023. "Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja Di Kelurahan Banuaran Nan Xx." *Jurnal Administrasi Publik Dan Pemerintahan* 2(1):47-56. doi: 10.55850/symbol.v2i1.66.