



SOSIALISASI LITERASI KEUANGAN UNTUK SISWA: MENGHINDARI JEBAKAN PINJAMAN ONLINE ILLEGAL DAN JUDI ONLINE DI SMA AS SALAM AMBON

Wati La Basiru

Universitas Pattimura

Ratiningsih Rumalutur

Universitas Pattimura

Putri Faradila Elwuar

Universitas Pattimura

Riskawati Dasmase

Universitas Pattimura

Ambar Wulan Ode

Universitas Pattimura

Kevin Hermanto Tupamahu

Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pattimura

Korespondensi penulis : labasiruwati@gmail.com

***Abstract** Financial literacy socialization is a strategic step in addressing the digital challenges faced by the younger generation, particularly high school students. This program aims to raise students' awareness of the dangers of illegal online loans and online gambling, which have become increasingly prevalent due to technological advancements. The primary focus is to provide financial literacy education through an interactive approach, targeting students at SMA As-Salam Ambon. The implementation methods include needs analysis, material preparation, activity coordination, and evaluation. The socialization sessions utilize discussions, Q&A, and relevant case studies. Evaluation results indicate an improvement in students' understanding of financial risks and appropriate prevention strategies. The program not only equips students to identify digital traps but also strengthens their ability to make prudent financial decisions. Furthermore, by introducing comprehensive financial literacy concepts, this initiative encourages students to develop critical awareness of digital financial information and avoid the negative impacts of risky financial behaviors. This article provides practical guidance for implementing similar programs in the future, contributing to the development of financially literate and digitally protected young generations.*

***Keywords:** Financial Literacy; Illegal Online Loans; Online Gambling*

Abstrak Sosialisasi literasi keuangan menjadi langkah strategis dalam mengatasi tantangan digital yang dihadapi generasi muda, terutama siswa SMA. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya pinjaman online ilegal dan judi online yang kian marak akibat perkembangan teknologi. Fokus utama program ini adalah memberikan edukasi berbasis literasi keuangan melalui pendekatan interaktif, dengan sasaran siswa SMA As-Salam Ambon. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, persiapan materi, koordinasi pelaksanaan, dan evaluasi. Sosialisasi dilakukan melalui diskusi, tanya jawab, serta studi kasus yang relevan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai risiko keuangan dan strategi pencegahan yang tepat. Program ini tidak hanya membantu siswa mengenali jebakan digital, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam membuat keputusan keuangan yang bijak. Selain itu, dengan memperkenalkan literasi keuangan secara komprehensif, kegiatan ini mendorong siswa untuk menjadi individu yang lebih kritis terhadap informasi keuangan digital dan mampu menghindari dampak buruk dari perilaku finansial berisiko. Artikel ini menyajikan panduan praktis untuk pelaksanaan program serupa di masa mendatang, sebagai kontribusi nyata dalam membangun generasi muda yang cerdas finansial dan terlindungi dari ancaman dunia digital.

Kata Kunci: Literasi Keuangan; Pinjaman Online Ilegal; Judi Online

Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kemudahan akses terhadap layanan keuangan. Namun, di balik manfaat tersebut, muncul permasalahan serius seperti penyalahgunaan pinjaman online ilegal dan judi online, yang semakin marak terjadi di Indonesia. Masalah ini tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga memberikan dampak psikologis dan sosial yang besar, khususnya di kalangan siswa yang menjadi kelompok rentan. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLKI) yang dilakukan OJK pada tahun 2024, indeks Literasi keuangan pada kelompok usia 15-17 tahun memiliki indeks literasi keuangan terendah, yaitu 51,70% (OJK, 2024). Tingkat literasi keuangan yang rendah menyebabkan siswa terjebak skema-skema ilegal seperti pinjol dan judi *online* (Friderica, 2024). Rendahnya literasi keuangan di Indonesia menjadi salah satu penyebab maraknya kasus masyarakat terjerat pinjaman online ilegal. Ia menekankan pentingnya edukasi keuangan sejak dini agar masyarakat memahami risiko dan mengelola keuangan secara lebih bijak di era digital (Kasali, 2023).

Pinjaman online, juga dikenal sebagai “Fintech Lending” atau “*Peer-to-Peer Lending*” merupakan layanan pendanaan berbasis teknologi informasi yang menghubungkan pemberi pinjaman (*lender*) dengan penerima pinjaman untuk menyepakati perjanjian pinjam-meminjam dana secara elektronik. Otoritas Jasa Keuangan (OJK), sebagai lembaga independen yang bertugas mengawasi aktivitas di sektor keuangan, telah mengatur layanan ini melalui berbagai Surat Edaran OJK (SEOJK), termasuk regulasi terbaru yang diterbitkan pada Januari 2024. Dalam aturan terbaru tersebut, OJK menetapkan prosedur, ketentuan, dan pedoman etika dalam proses penagihan, dengan penekanan pada pengawasan yang lebih ketat. Kebijakan ini merupakan implementasi dari Pasal 306 Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan (UU PPSK).

Pinjol dibagi menjadi dua kategori, yaitu pinjol legal dan ilegal. Pinjol legal terdaftar dan diawasi oleh OJK. Mereka beroperasi sesuai dengan regulasi yang ditetapkan, termasuk transparansi bunga, perlindungan data pribadi, dan etika penagihan. Pinjol legal biasanya memberikan kontribusi positif dengan memberikan akses keuangan yang lebih luas bagi masyarakat. Sebaliknya, pinjol ilegal beroperasi di luar kerangka hukum dan tidak diawasi oleh OJK sehingga rawan menyalahgunakan kekuasaan dan merugikan konsumen, seperti bunga yang sangat tinggi dan metode penagihan yang intimidatif (Wayan, 2024).

Pinjaman online ilegal didefinisikan sebagai pinjaman yang diberikan oleh lembaga keuangan non-formal yang tidak terdaftar atau tidak memiliki izin dari OJK. Menurut Nury & Prajawati (2022), pinjol ilegal sering kali memanfaatkan ketidaktahuan masyarakat dengan memberikan pinjaman secara mudah, menetapkan suku bunga yang tinggi, dan mengakses data pribadi peminjam tanpa izin. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui Satgas Pemberantasan Aktivitas Keuangan Ilegal atau Satgas Pasti menemukan 654 pinjaman online (pinjol) ilegal pada periode April hingga Mei 2024 (OJK, 2024).

Siswa Menengah Atas (SMA) memiliki berpotensi menjadi korban pinjol ilegal karena mereka sudah memiliki KTP. Rata-rata mereka konsumtif, beli barang, ada yang ingin membeli sepatu, dan lainnya. Sehingga, banyak pelajar yang terjebak dalam pinjaman ini karena kebutuhan konsumtif yang tidak terukur dan rasa malu orang tua untuk melaporkan kejadian tersebut (Kasmuri, 2023). Banyak siswa dan mahasiswa yang terjebak dalam pinjaman online ilegal karena tawaran yang menggiurkan dan proses yang sangat mudah. Setelah konsumen mencoba pinjaman online, mereka akan terus-menerus menerima tawaran melalui pesan singkat, yang menggambarkan bagaimana pinjol ilegal dapat menjebak individu ke dalam siklus utang yang sulit untuk keluar (Arianty, 2019).

Judi online telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Sulaiman (2020), judi online merupakan bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja, di mana mereka mempertaruhkan uang untuk hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau benda berharga lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga dapat berpotensi menimbulkan kecanduan dan masalah sosial. Judi online memanfaatkan jaringan internet untuk menjalankan aktivitas perjudian, sehingga menghilangkan kebutuhan untuk bertatap muka secara langsung. Ia mencatat bahwa perkembangan teknologi informasi telah memperluas aksesibilitas judi online, yang dapat menyebabkan kecanduan dan dampak negatif lainnya pada individu (Isjoni, 2002).

Judi online dinilai sebagai penghancur transformasi digital. Padahal, transformasi digital sangat penting untuk Indonesia dan merupakan keniscayaan bagi perkembangan peradaban dunia. Digitalisasi merupakan hal penting bagi kemajuan sebuah negara, termasuk memajukan sebuah negara dengan percepatan transformasi digital. Maka dari itu, persoalan judi online yang dinilai sebagai penghancur transformasi digital ini harus segera diberantas (Budi, 2024). Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) telah memblokir 3,7 juta situs judi online. Pemutusan akses ini dilakukan per 8 Oktober 2024 (Kominfo, 2024). Perjudian online lebih mudah menyebabkan kecanduan dibandingkan perjudian konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses dan integrasi perjudian ke dalam rutinitas sehari-hari, yang membuat individu lebih cenderung terlibat dalam aktivitas tersebut tanpa mempertimbangkan risiko (LaTour, 2009). Kecanduan judi online di kalangan anak muda semakin meningkat. Judi online telah menjadi masalah kesehatan masyarakat yang penting, dengan dampak sosial-ekonomi dan mental yang serius. Menurutnya, akses mudah ke situs judi online meningkatkan risiko kecanduan di kalangan muda (Soylu, 2023).

Melihat semakin maraknya kasus siswa yang terjerat pinjaman online ilegal dan judi online, diperlukan langkah edukatif yang mampu meningkatkan literasi keuangan mereka. SMA As-Salam Ambon menjadi lokasi strategis untuk melaksanakan program sosialisasi yang bertujuan memberikan pemahaman mendalam mengenai pengelolaan keuangan pribadi, mengenali risiko pinjaman online ilegal, serta dampak negatif dari judi online. Program ini diharapkan dapat menjadi langkah pencegahan efektif untuk melindungi siswa dari jebakan dunia digital yang semakin kompleks.

Selain itu, sosialisasi ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kesadaran siswa terhadap bahaya finansial, tetapi juga memberikan bekal praktis dalam membuat keputusan keuangan yang bijak. Melalui pendekatan interaktif, diskusi, dan studi kasus, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi ancaman keuangan digital secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi kontribusi penting dalam membangun generasi muda yang cerdas finansial dan memiliki daya tahan terhadap tantangan era digital.

Metode Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menghadirkan 29 siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) As – Salam Ambon. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan metode partisipatif dengan pendekatan edukatif yang interaktif. Penyampaian materi didukung oleh visualisasi interaktif seperti power point, infografis, dan simulasi kasus untuk memperkuat pemahaman siswa. Dalam sesi diskusi, siswa diajak berbagi pengalaman atau pandangan terkait topik yang dibahas untuk mendorong keterlibatan aktif. Setelah kegiatan berlangsung, dilakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk menyusun rekomendasi program literasi keuangan yang lebih efektif di masa mendatang. Berikut ini tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan:
Menganalisis data hasil survei untuk menentukan fokus dan materi yang paling relevan untuk disampaikan serta menentukan jumlah konsumsi yang harus dipersiapkan.
2. Persiapan Materi:
Menyusun materi sosialisasi yang informatif dan menarik, termasuk power point, infografis, simulasi kasus, dan membuat spanduk tentang Sosialisasi Literasi Keuangan untuk Siswa: Menghindari Jebakan Pinjaman Online Illegal dan Judi Online.
3. Koordinasi Pelaksanaan:
 - Mengatur jadwal dan lokasi kegiatan sosialisasi di SMA As Salam Ambon yang menjadi sasaran.
 - Memastikan semua persiapan sudah selesai sebelum sosialisasi dilakukan seperti melakukan survei sebelum sosialisasi, memasang spanduk, konsumsi, dan persiapan-persiapan lainnya.
 - Mengadakan kegiatan pengabdian dengan metode partisipatif melalui pendekatan edukatif yang interaktif. diskusi, tanya jawab, dan studi kasus untuk melibatkan siswa secara aktif.
 - Menggunakan alat bantu visual dan simulasi untuk mendemonstrasikan risiko dan konsekuensi dari pinjaman online illegal dan judi online.
4. Evaluasi dan Umpan Balik:
 - Menganalisis hasil evaluasi secara deskriptif untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa.
 - Menyusun laporan akhir yang dibuat dalam bentuk jurnal.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan siswa dalam menghadapi risiko keuangan digital, khususnya terkait jebakan pinjaman online ilegal dan judi online. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA As-Salam Ambon dan dihadiri oleh 29 siswa. Melalui pendekatan edukatif yang interaktif, kegiatan pengabdian ini memberikan pemahaman mendalam mengenai pengelolaan keuangan yang bijak serta strategi menghindari risiko keuangan berbahaya yang semakin marak di era digital. Berikut ini susunan kegiatan yang dilakukan yaitu:

Kegiatan
Pembukaan
Pembacaan doa
Penyajian Materi: Pinjaman Online
Pembagian Konsumsi
<i>Games</i>
Penyajian Materi: Judi Online
Tanya Jawab
Penutup Acara
Foto Bersama

Sosialisasi pemberian materi mencakup dua bahasan pokok, sebagai berikut:

1. Pinjaman Online Ilegal

Pinjaman online ilegal adalah layanan pembiayaan yang ditawarkan melalui platform daring tanpa pengawasan atau pendaftaran resmi dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Kelompok usia 15–17 tahun, dengan indeks literasi keuangan terendah sebesar 51,70%, menjadi salah satu yang paling rentan terhadap jebakan pinjol ilegal. Fenomena ini terjadi karena kemudahan akses ke layanan digital dan minimnya pemahaman tentang risiko keuangan, terutama di kalangan remaja dan pelajar.

Pinjaman online ilegal memiliki ciri-ciri utama, seperti tidak terdaftar di OJK, menawarkan bunga serta denda yang tidak transparan, menggunakan metode penagihan yang kasar atau intimidatif, dan meminta akses ke data pribadi pengguna. Beberapa kelompok masyarakat yang paling sering menjadi korban meliputi guru (42%), korban PHK (21%), ibu rumah tangga (17%), karyawan (9%), pedagang (4%), pelajar (3%), tukang pangkas rambut (2%), dan ojek (1%).

Untuk keluar dari jebakan pinjol ilegal, korban disarankan segera melunasi pinjaman jika mampu, melaporkan kasus tersebut ke OJK atau lembaga terkait, memblokir akses aplikasi pinjol ilegal, serta mencari bantuan hukum. Penting juga untuk tidak mengambil pinjaman baru untuk melunasi utang lama dan mendidik diri sendiri mengenai bahaya pinjol ilegal.

Jika mengalami intimidasi dari pinjol ilegal, langkah pertama yang harus diambil adalah tetap tenang dan tidak menanggapi ancaman. Korban dapat memblokir kontak pelaku, melaporkan kasus ke pihak berwenang, dan melindungi data pribadi mereka. Selain itu, menggunakan aplikasi perekam telepon serta melaporkan tindakan doxing ke platform terkait juga menjadi solusi yang dapat diambil. Dukungan dari

keluarga dan teman sangat penting untuk membantu korban keluar dari situasi ini tanpa mengambil keputusan yang memperburuk keadaan.



Gambar 1: Penyampaian Materi Pinjol Illegal

2. Judi Online

Judi online merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana uang atau barang berharga dipertaruhkan dalam berbagai bentuk permainan. Salah satu jenis yang paling populer adalah judi slot, yang dapat dimainkan di kasino fisik maupun online. Permainan ini melibatkan mesin atau perangkat lunak untuk memutar gulungan, dan kemenangan ditentukan oleh pola simbol yang muncul. Aktivitas judi online ini melibatkan transaksi dalam jumlah besar, bahkan mencapai ratusan triliun rupiah secara global, yang menunjukkan betapa luasnya jangkauan fenomena ini.

Namun, mustahil untuk menang dalam jangka panjang di judi online karena adanya faktor seperti ketergantungan pada sistem rumah (*house edge*) dan penggunaan *Random Number Generator* (RNG), yang membuat hasil permainan sulit diprediksi. Selain itu, perangkat lunak judi online sering dirancang dengan jebakan psikologis, seperti ilusi kontrol dan efek hampir menang, yang memperkuat keinginan pemain untuk terus bermain. Ini juga didukung oleh penguatan rasio variabel dan bukti sosial, yang menciptakan ilusi kemenangan kecil yang membuat pemain merasa mereka hampir menang. Dampaknya, pemain menjadi semakin tergantung pada keputusan jangka pendek dan terjebak dalam pengambilan keputusan impulsif yang tidak rasional.

Judi online juga memberikan dampak psikologis yang signifikan, mengurangi kemampuan pemain untuk menilai risiko secara rasional dan menumbuhkan ketergantungan emosional pada permainan. Hal ini menyebabkan konflik sosial, terutama terkait dengan keuangan yang terbuang sia-sia akibat kecanduan. Meskipun transformasi digital diharapkan dapat membawa kemajuan, judi online justru menghambatnya dengan menciptakan masalah sosial dan ekonomi. Perangkat lunak judi online juga memanfaatkan psikologi pemain, seperti frekuensi kemenangan kecil, yang memperkuat harapan palsu dan semakin menarik mereka untuk bermain.

Dampak finansial dari judi online sangat besar, sering kali menyebabkan kerugian yang sulit dipulihkan dan menambah tumpukan utang bagi pemain. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah melakukan langkah tegas dengan memblokir lebih dari 3,7 juta situs judi online hingga Oktober 2024. Oleh karena itu, penting untuk melakukan sosialisasi literasi keuangan agar masyarakat lebih sadar akan risiko judi online, serta memperkuat pemahaman tentang pengelolaan keuangan yang bijak untuk menghindari jebakan ini.



Gambar 2: Penyampaian Materi Judi Online

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan sukses sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 80% siswa yang mengikuti sosialisasi semakin menyadari pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak untuk menghindari jebakan pinjaman online ilegal dan judi online. Para siswa kini mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga dapat menghindari perilaku keuangan yang konsumtif dan cenderung hedonis. Mayoritas siswa juga telah mampu merencanakan, mengelola, dan mengendalikan keuangan mereka dengan baik serta memprioritaskan kebutuhan mereka secara bijaksana.

Terkait literasi keuangan, siswa tersebut menunjukkan pemahaman yang baik mengenai dasar-dasar keuangan, termasuk bahaya pinjaman online ilegal dan judi online. Mereka kini memiliki pengetahuan yang cukup mengenai pentingnya menghindari jebakan digital yang berisiko. Para siswa juga telah meningkatkan keterampilan dalam mengenali layanan keuangan yang sah dan memahami konsep keuangan sebagai informasi penting bagi setiap individu. Sosialisasi literasi keuangan seperti ini diharapkan dapat terus dilakukan dengan melibatkan lebih banyak siswa, mengingat pentingnya peran mereka sebagai agen perubahan dalam mengedukasi masyarakat tentang bahaya pinjaman online ilegal dan judi online.



Gambar 3: Sesi Dokumentasi Bersama Siswa Pasca Sosialisasi

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi literasi keuangan di SMA As-Salam Ambon berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya pinjaman online ilegal dan judi online. Program ini telah memberikan siswa wawasan yang lebih baik dalam mengelola keuangan secara bijak, serta kemampuan untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Sebagian besar siswa kini lebih sadar akan pentingnya perencanaan keuangan dan pengelolaan dana dengan bijaksana. Selain itu, para siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai dasar-dasar literasi keuangan, termasuk risiko yang terkait dengan pinjaman online ilegal dan judi online, serta pengetahuan yang cukup tentang cara menghindari jebakan digital yang berisiko.

Saran

Berdasarkan hasil evaluasi, disarankan agar kegiatan sosialisasi literasi keuangan ini dilanjutkan dengan melibatkan lebih banyak siswa dari berbagai sekolah. Peningkatan partisipasi ini penting untuk memperluas dampak positif program dan untuk menjangkau lebih banyak generasi muda yang rentan terhadap risiko keuangan di dunia digital. Selain itu, program ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik lokal agar lebih relevan dan efektif. Kolaborasi dengan pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat juga diperlukan untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pembelajaran keuangan yang berkelanjutan dan lebih aplikatif bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLKI) 2024*. Diakses dari <https://www.ojk.go.id/>
- Kasali, R. (2023, November 8). *Rhenald Kasali Soroti Fenomena Banyak Guru yang Terlilit Pinjol*. Kompas. Diakses dari <https://money.kompas.com>

- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2024, Oktober 8). *Menkominfo Blokir 3,7 Juta Situs Judi Online per 8 Oktober 2024*. Tirto. Diakses dari <https://tirto.id>
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). (2024). *Surat Edaran OJK tentang Regulasi Pinjaman Online dan Penegakan Pengawasan dalam Proses Penagihan*. Diakses dari <https://www.ojk.go.id/>
- Lantara, Wayan. (2024, Januari 8). *Pinjol Ilegal Kian Marak, Pakar UGM Desak OJK Perketat Pengawasan*. Diakses dari <https://ugm.ac.id/id/>
- Kasmuri, Sugiarto. *Pelajar SMA di Malang Diduga Jadi Korban Pinjol Ilegal, OJK: Mereka Jadi Sasaran karena Punya KTP*. Diakses dari <https://www.kompas.tv/regional>
- Arianty. 2019. *Pinjaman Online, Ya Atau Tidak Financial Technology*. Diakses dari <http://tunasbangsa.ac.id/abdimas>
- Isjoni. (2002). *Perjudian Online: Analisis Perilaku dan Dampaknya*. [PDF]. Diakses dari: Link PDF
- Sulaiman. (2020). *Perilaku Judi Online di Kalangan Remaja*. Skripsi Universitas Semarang. Diakses dari <eskripsi.usm.ac.id>.
- Cotte, J., & LaTour, K. A. (2009). *Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling*. *Journal of Consumer Research*, 35(5), 824-837. <https://doi.org/10.1086/593696>
- Soylu, C. (2023). *Kecanduan Judi Online di Kalangan Anak Muda Semakin Tinggi*. Diakses dari <https://hidayatullah.com>
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). (2024). *Pinjaman Online Ilegal: Ciri-Ciri dan Dampaknya pada Masyarakat*. Diakses dari <https://www.ojk.go.id/>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2024, Oktober 8). *Judi Online: Dampak Psikologis dan Sosial serta Pengaruhnya terhadap Transformasi Digital*. Diakses dari <https://kominfo.go.id/>
- Asriadi. (2020). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, Universitas Negeri Makassar. Diakses dari <eprints.unm.ac.id>.
- Adli, M. (2015). *Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*. *Jom Fisip*, 2(2), 1-15. Diakses dari <media.neliti.com>.
- Tomei, A., et al. (2022). *Perjudian Online dan Dampaknya Terhadap Remaja: Analisis Perilaku dan Kecanduan*. *Jurnal Penelitian Sosial*, 15(3), 1215-1230.
- Kartono, K. (2014). *Pengertian Perjudian dan Dampaknya Terhadap Masyarakat*. *Jurnal Hukum dan Masyarakat*, 10(1), 45-60.
- Ardila, I., Febriaty, H., & Astuti, R. (2021). "Factors That Influence the Financial Literacy on Micro Small and Medium Enterprise." *Journal of International Conference Proceedings (JICP)* 4(2):144–149.
- Armereo, C., Marzuki, A., & Seto, A.A. (2020). *Manajemen Keuangan (N. L. Inspirasi): Edisi Pertama*. Cirebon: Nusa Litera Inspirasi.
- Hidajat, T. (2020). "Unethical Practices Peer-to-Peer Lending in Indonesia." *Journal of Financial Crime* 27(1):274–282.