

**Peran Tokoh Masyarakat Dalam Mengatasi
Fenomena Judi Online Dikalangan Remaja
(Studi di Gampong Jambur Lak-Lak Kecamatan Ketambe,
Kabupaten Aceh Tenggara)**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**SULAIMAN.S
NIM. 190305026**

**Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama**



**FAKULTAS USHULUDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024/2025 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bentandatangani di bawah ini:

Nama : SULAIMAN.S

Nim : 190305026

Jenjang : Strata Satu (S1)

Program studi : Sosiologi Agama

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi mana pun. Sepengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat orang lain yang saya gunakan tanpa merujuknya secara tertulis dalam naskah ini dan menyebutkannya dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari terdapat tuntutan terkait karya ini dan terbukti saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku di Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Islam UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 17 Desember 2024

Yang menyatakan :



SULAIMAN . S
NIM : 190305026

**Peran Tokoh Masyarakat Dalam Mengatasi
Fenomena Judi Online Dikalangan Remaja
(Studi di Gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe,
Kabupaten Aceh Tenggara)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat
Universitas Islam Negeri (Uin) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Sosiologi Agama**

Oleh

SULAIMAN . S

NIM. 190305026

**Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama**

Di nsetujui untuk di munaqasyahkan oleh:

A R - R A N I R Y
Pembimbing I Pembimbing II

Drs. Taslim H.M. Yasin, M.Si.
NIP. 197509102009012002

Zuherni AB, M.Ag, P.Hd.
NIP.197701202008012006

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Starta Satu dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Pogram Studi Sosiologi Agama

Pada hari/Tanggal: Kamis, 30 Januari 2025 M
30 Rajab tahun 1446 H

Di Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua

Drs. Taslim H.M. Yasin, M.Si.

NIP. 197509102009012002

Sekretaris

Zuherni AB, M.Ag, P.Hd.

NIP. 197701202008012006

Penguji I

Dr. Abd. Madjid, M.Si.

NIP. 1961032519910111001

Penguji II

Dr. Muhammad, S. Th.I., MA.

NIP. 1977032720232111006

AR - RANIRY

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh



Prof. Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M.Ag

NIP. 197804222003121001

Nama : SULAIMAN . S
Nim : 190305026
Tebal Skripsi : 62 Lembar
Program Studi : Sosiologi Agama
Pembimbing I : Drs. Taslim H.M. Yasin, M.SI
Pembimbing II: Zuherni AB, M.Ag, P.hD

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini sangat membawa perubahan yang sangat pesat bagi dunia dari berbagai aspek, dari masa ke masa teknologi terus berkembang ke arah yang lebih canggih yang mana mengakibatkan fenomena remaja bermain judi online. Fenomena judi online yang terjadi dikalangan remaja menjadi suatu masalah yang kini harus diatasi oleh tokoh masyarakat gampong jambur lak-lak, kecamatan ketambe, aceh tenggara, oleh karena itu fokus penelitian ini adalah melihat bagaimana tokoh masyarakat gampong mengatasi fenomena judi online dikalangan remaja dan faktor-faktor remaja bermain judi online, dengan menggunakan metode penelitian diskriptif kualitatif yaitu untuk mengkaji fenomena yang terjadi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa peran tokoh masyarakat gampong jambur lak-lak mengatasi fenomena judi ini dengan tiga cara pertama, memberikan nasehat, kedua, memberikan tindakan dan ketiga, melakukan rehabilitasi adapun faktor yang menjadikan remaja dalam melaksanakan fenomena judi online ialah faktor keluarga, faktor lingkungan dan faktor perekonomian.

Kata Kunci : Peran, Tokoh Masyarakat, Judi Online, Remaja Dan Jambur Lak-Lak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Peran Tokoh Masyarakat Dalam Mengatasi Fenomena Judi Online Dikalangan Remaja(Studi di Gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara”**. untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi dalam rangka memperoleh gelar sarjana atau srata satu pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafah Darussalam Banda Aceh.

Dalam penulisan skripsi yang sederhana ini, penulis sangat berhutang budi kepada semua pihak yang telah turut memberikan bantuan terutama kepada ayahanda Samsul Bahri, ibunda Kelimah, serta kepada seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, dorongan, dan dukungan yang luar biasa selama perkuliahan hingga sampai menyelesaikan pendidikan, baik moral maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M. Ag, selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M.Ag selaku Dekan di Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat UIN Ar-raniry Banda Aceh.
3. Ibu Musdawati, S.Ag, M.A selaku Ketua Prodi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat UIN Ar-raniry Banda Aceh .
4. Bapak Nofal Liata, M.Si selaku Sekretaris Prodi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat UIN Ar-raniry Banda Aceh.

5. Ibu Zuherni AB,M.Ag.p.hD. selaku pembimbing II yang telah membimbing serta meluangkan waktunya hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak Drs. Taslim H.M. Yasin,M.Si selaku dosen pembimbing pertama, yang telah membimbing penulis sehingga skripsi ini sesuai dengan sebagaimana mestinya.
7. Seluruh staf/karyawan serta dosen-dosen yang ada dilingkungan se-Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah mendidik, membina dan mengantarkan penulis dalam menempuh dan berfikir luas.
8. Seluruh informan yang berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai tugas akhir
9. Ucapan terimakasih untuk orang tua tercinta yang selalu menjadi penyemangat saya. Yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Berkat doa dan dukungan ayahanda tercinta (Samsul Bahri) saya bisa berada dititik sekarang ini. Dan terimakasih juga untuk ibunda tercinta (Kelimah) yang memberikan kasih sayang dan selalu mendukung dalam segala hal, berkat doanya saya bisa sampai dititik ini, Terimakasih ibu atas kasih sayang yang telah engkau berikan tidak ada habisnya..
10. kepada sahabat-sahabatku dan rekan-rekan seperjuangan yang telah mau bertukar pikiran sehingga penulis bisa lebih memahami segala bentuk persoalan dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan studi di jurusan sosiologi agama, dan bersama-sama selama kurang lebih empat tahun merasakan suka dukanya dalam menjalankan perkuliahan.
11. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Sulaiaman.S terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang

di usahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada,apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.



Banda Aceh, 17 Desember 2024

Penulis

SULAIMAN .S.

NIM. 190305026

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Kerangka Teori.....	14
C. Depenisi Oprasional.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Lokasi Penelitian.....	24
B. Jenis Penelitian	24
C. Informasi Penelitian	25
D. Sumber Data	27
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB VI PEMBAHASAN	31
A. Lokasi Umur Penelitian.....	31
B. Kondisi Masyarakat Gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Aceh Tenggara	32
a. Kondisi Sosial Masyarakat Gampong Jambur Lak- Lak	32

b. Kondisi Kehidupan Beragama Masyarakat Gampong Jambur Lak-Lak	34
c. KondisiEkonomi Masyarakat Gampong Jambur Lak-Lak.....	35
d. Pendidikan Masyarakat Gampong Jambur Lak-Lak	36
C. Faktor-Faktor Remaja Bermain Judi Online Di Gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Aceh Tenggara	37
a. Faktor Diri Sendiri	37
b. Faktor Keluarga	30
c. Faktor Lingkungan.....	42
d. Faktor Sisioal Ekonomi	46
D. Peran Tokoh Masyrakat Dalam Mengatsi Fenomena Judi Online Dikalangan Remaja Digampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe Aceh Tenggara	47
a. Melakukan Bimbingan	48
b. Penyuluhan	52
c. Memberikan tindakan	52
d. Melaksanakan Tindakan Pengasramaan	54
E. Dampak Judi Online.....	55
a. Judi online	55
b. Dampak Material	57
c. Dampak Terhadap Sosial	58
d. Dampak lingkungan sosial	58
e. Dampak Rohani.....	61
BAB V.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Lokasi Gampong Jambur Lak-Lak, 30



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informen Penelitian Gampong Jambur Lak-Lak.....	23
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Gampong Jambur Lak-Lak.	29



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini sangat membawa perubahan yang sangat pesat bagi dunia dari berbagai aspek, dari masa ke masa teknologi terus berkembang ke arah yang lebih canggih. Perkembangan ini dilakukan dari inovasi dan kreativitas manusia. Salah satunya kemajuan teknologi sangat membawa dampak yang positif bagi kehidupan masyarakat dalam dari bidang komunikasi jarak dan waktu saat ini bukan lagi masalah untuk saling berkomunikasi karena kemajuan teknologi saat ini sangat membantu hanya dari sebuah handphone dan kartu sim mereka yang berjauhan bisa saling berkomunikasi.

Teknologi membawa banyak manfaat bagi kehidupan saat ini, kemajuan teknologi adalah suatu perkembangan yang terjadi pada masyarakat dengan adanya jaringan internet, perangkat digital, aplikasi atau platform digital, media sosial, sehingga memudahkan segala aktivitas dan pekerjaan diberbagai bidang dalam kehidupan sehari – hari untuk masyarakat, tentu saja hal ini sangat mempermudah masyarakat untuk menjalani kehidupannya sehari – hari walaupun banyak hal yang negatif muncul dari kemajuan teknologi tersebut.

Perkembangan teknologi yang selalu semakin berkembang, model dan canggih yang tujuannya untuk memberikan manfaat bagi penggunaanya malah bisa di salah gunakan oleh sebagian atau kelompok orang untuk mendapat keuntungan dari perbuatan menyimpang yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih.¹

¹MAfdhalLizikridan

SupratmanZaki,JudiOnline(ChipHiggsDominoScatter)Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota, (Yogyakarta,ZahirPublishing,2021),hal. 69.

Hadirnya internet membuat masyarakat secara cepat dan memudahkan mereka dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, karena hampir semuanya sudah dapat dilakukan secara online. Dengan perkembangan teknologi saat ini, kejahatan digital juga semakin marak dilakukan oleh Sebagian masyarakat yang tidak bertanggung jawab.²

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia, hampir semua negara mengenalnya sebagai permainan untung-untungan. Judi merupakan sebuah permasalahan sosial yang berdampak negatif terutama bagi generasi muda yang menyebabkan para pemuda cenderung menjadi malas dalam bekerja dan dana yang diperoleh dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi. Permainan judi sangat bertentangan dengan agama, moral dan kesusilaan. “Judi” atau “perjudian online” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Main judi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak berdasarkan keberuntungan dan kebetulan, dengan tujuan untuk mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta yang telah dikeluarkan semula.³

judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online

2

Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Al-Qur'an (IIQ), 1987), hlm. 30

³MAfdhal Lizikridan

Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*, (Yogyakarta, Zahir Publishing, 2021), hal. 69.

serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.⁴

Seiring semakin berkembangnya kasus perjudian online ini, sudah merambah ke berbagai daerah-daerah diseluruh Indonesia , baik di kota maupun di pegunungan . di salah gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara, provinsi ACEH. Sudah agak banyak ditemukan kasusperjudian online online dikalangan remaja pergunungan.

Kasus-kasus yang sering muncul kerana perjudian online dikalangan remaja iyalah kasus pencurian yang terjadi dikebun, penipun terhadap orang tua, dan konflik sesama remaja sendiri.

Judi onlinemerupakan salah satu perbuatan yang dilarang oleh agama Islam. Perjudian online diharamkan karena dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik bagi pelakunya maupun bagi masyarakat secara umum. Dampak negatif perjudian online antara lain Kerugian materi, Kerusakan moral, Konflik sosial dan Kriminalitas

Fenomena perjudian online di kalangan remaja merupakan salah satu masalah yang perlu mendapat perhatian serius. Remaja merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat menjadi pemimpin yang cerdas, bermoral, dan berakhlak mulia. Namun, jika remaja terjerumus ke dalam perjudian online, maka hal ini akan sangat menghambat perkembangannya.

Permasalahan fenomena judi online dikalangan remaja

⁴<https://www.hukumonline.com/klinik/a/perbedaan-igame-online-i-dengan-judi-ionline-i-lt4fc475308e6a0/di> akses 2025

merupakan salah satu masalah sosial yang perlu mendapat perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk tokoh masyarakatgampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara. Tokoh masyarakatgampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara memiliki peran penting dalam mengatasi fenomena ini, karena mereka memiliki pengaruh dan kewibawaan di masyarakat.⁵

Fenomena judi dikalangan remaja telah menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang bernuansa judi online digital sudah meluas keberbagai sektor kehidupan manusia. Permainan judi online digital sangat mudah diperoleh melalui aplikasi handphone dan media internet, judi online digital akan terus tumbuh dan berkembang pesat, sesuai dengan perkembangan zaman, Berbagai gad get terbaru dengan aplikasi game judi online canggih bermunculan di tangan-tangan generasi muda,bahkan yang tua sekalipun. Fenomena ini telah membuat kehidupan cepat berubah, tantangan juga terus terjadi, problem kehidupan juga terus bertambah, sehingga risih dan risau pun terus terombang ambing dalam permasalahan sosial.⁶

Fenomena Judi online yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana saja; di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau smartphone, judi onlineini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian online melalui internet (internet gambling). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi onlinedan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi onlinedi dalam situs-

⁵Obserpasi Awal 12-08-2024

⁶ M Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota, (Yogyakarta, Zahir Publishing, 2021), hal. 69.

situs judi online tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti di internet.

Fenomena permainan judi online dikalangan remaja khususnya di Gampong Jambur Lak-Lak Kecamatan Ketambe Kabupaten Aceh Tenggara. Hal tersebut tidak hanya dijadikan sebagai hiburan semata, bahkan sudah menjadi ranah rutinitas. Apabila dilihat bahwa perjudian online maupun konvensional sudah menjadi hobi kemudian mengarah pada perbuatan yang dilarang oleh agama dan hukum negara. pelaku perjudian menentukan lokasi yang sulit dilacak oleh aparat keamanan dan mereka memilih tempat yang sepi seperti kebun dan dekat pergunungan yang sulit untuk dijangkau oleh aparat penegak hukum.

Apabila lokasi tersebut sudah terlacak, maka pelaku akan pindah ke lokasi lain yang lebih aman. Sehingga permainan tersebut tetap juga dipraktikkan oleh sebagian orang sampai sekarang dan sudah menjadi pusat perhatian dari berbagai kalangan, fenomena tersebut seakan-akan sudah menjadi hal biasa dalam masyarakat.

Sesuai dengan peristiwa tersebut maka perlu adanya keterlibatan tokoh masyarakat Gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara untuk melakukan pengawasan tentang berbagai aktifitas masyarakat yang mengarah pada perjudian online salah satunya perjudian online yang dimainkan oleh remaja gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa tokoh masyarakat mempunyai tanggungjawab penuh dalam menjaga gampongnya dari segala bentuk kegiatan yang dilarang oleh hukum dan adat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka menarik untuk dikaji dengan judul “Peran Tokoh Masyarakat Gampong Dalam Mengatasi Fenomena Judi online Dikalangan Remaja (Studi Kasus Gampong Jambur Lak-Lak Kecamatan Ketambe Kabupaten Aceh Tenggara)”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini bermaksud untuk melihat pada fenomena perjudian online dikalangan remaja dan peran tokoh dalam mengatasi perjudian online dikalangan remaja .

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah remaja banyak terlibat dalam kegiatan perjudian online di gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe?
2. Bagaimana peran tokoh gampong dalam mengatasi fenomena perjudian online dikalangan remaja di gampong jambur lak-lak kecamatan ketambe?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui kondisi masyarakat gampong jambur lak-lak sehingga menyebabkan remaja bermain judi online. Dan mengapa remaja banyak yang terlibat dalam fenomena perjudian online di gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara.
2. untuk mengetahui apa saja upaya tokoh masyarakat di gampong jambur lak-lak dalam mengatasi fenomena perjudian online di gampong Jambur Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara.

Adapun beberapa manfaat dari peneitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai acuan ataupun sumbangan kepada mahasiswa, orangtua, ataupun tokoh masyarakat yang ingin mengkaji lebih dalam terkait tentang fenomena perjudian online dikalangan remaja.
2. Secara praktis, Sebagai bahan solusi ataupun alternatif bagi tokoh masyarakat dalam mengendalikan, tercegahnya fenomena perjudian online dikalangan remaja. Dan sebagai saran dalam mengatasi fenomena perjudian online dikalangan remaja khususnya di Gampong jambur lak-lak, Kecamatan Ketambe, Kabupaten Aceh Tenggara.

