

Mengukur Tingkat Pemahaman Bahaya Judi Online dan Pinjaman Online dalam Perspektif Psikologis Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest di Dusun Gentingan Sidoagung Godean.

Larasati Atha Cantika⁶, Kurnia Regita Prastiningsih¹, Inggrit Devi Saputri⁷, Abdan Qolba Dzikrullah⁵, Intan Permata Sari³, Adirya Azzahra Sholehatunnisa⁵, Alfi Rahma Hidayati², Novika Aulia Rahmadani¹, Diva Aulia Safitri⁴, Deo Rahma Agung Saputra⁶, Erni Saharuddin⁷

^{1,2,3,4} Ilmu Kesehatan, Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

^{5,6,7} Prodi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi, Ilmu Sosial, dan Humaniora, Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

e-mail: kkn48unisa@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology not only brings convenience to daily life but also introduces new challenges, particularly the rise of online gambling and illegal online loans (pinjol). These phenomena have significant psychological, social, and economic impacts, including stress, anxiety, family conflicts, and financial losses. This study aims to measure the level of community understanding in Dusun Gentingan, Sido Agung Village, Godean District, regarding the dangers of online gambling and illegal online loans using a quasi-experiment with a One-Group Pretest-Posttest design. A total of 25 participants were involved as research subjects. The instrument consisted of pretest and posttest questionnaires with 7 items, administered before and after the counseling session. Data were analyzed using descriptive statistics and Criterion-Referenced Evaluation (PAP).

The results showed an improvement in community understanding after the counseling. The average pretest score of 66.29 increased to 72.57 in the posttest. The distribution of letter grades also improved, with participants scoring A, B, and C increasing from 56% in the pretest to 76% in the posttest, while those scoring D and E decreased from 44% to 24%. The rightward shift in histograms and normal distribution curves further indicated that participants not only gained better understanding but also achieved more equal levels of knowledge. In conclusion, the counseling program proved effective in enhancing community knowledge and awareness regarding the dangers of online gambling and illegal online loans. It is recommended that future research extend the duration of counseling and include a control group to strengthen the validity of findings.

Keywords: *online gambling, illegal online loans, quasi-experiment, pretest-posttest, community understanding.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital tidak hanya membawa kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga memunculkan tantangan baru berupa maraknya praktik judi online dan pinjaman online ilegal (pinjol). Fenomena ini berdampak pada aspek psikologis, sosial, dan ekonomi masyarakat, terutama memicu stres, kecemasan, konflik keluarga, hingga kerugian finansial. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman masyarakat Dusun Gentingan, Desa Sido Agung, Kecamatan Godean, mengenai bahaya judi online dan pinjol melalui pendekatan quasi-experiment dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Sebanyak 25 peserta dilibatkan sebagai subjek penelitian. Instrumen berupa pretest dan posttest dengan 7 butir soal diberikan sebelum dan sesudah kegiatan penyuluhan. Analisis data menggunakan metode statistik deskriptif dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman masyarakat setelah penyuluhan. Nilai rata-rata pretest sebesar 66,29 meningkat menjadi 72,57 pada posttest. Distribusi nilai huruf juga memperlihatkan perbaikan, di mana peserta yang memperoleh nilai A, B, dan C meningkat dari 56% pada pretest menjadi 76% pada posttest, sedangkan peserta dengan nilai D dan E menurun dari 44% menjadi 24%. Pergeseran histogram dan distribusi normal ke arah kanan semakin menegaskan bahwa pemahaman masyarakat meningkat sekaligus lebih merata. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyuluhan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat terkait bahaya judi online dan pinjol. Penelitian ini merekomendasikan penambahan durasi kegiatan dan penggunaan kelompok kontrol pada penelitian selanjutnya untuk memperkuat validitas hasil.

Kata kunci: judi online, pinjaman online ilegal, *quasi-experiment*, *pretest-posttest*, pemahaman masyarakat.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat modern. Kemudahan akses informasi, komunikasi instan, serta layanan berbasis daring telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Namun, dibalik manfaat yang diberikan, teknologi digital juga menghadirkan risiko serius, salah satunya adalah maraknya praktik judi online dan pinjaman online ilegal (pinjol). Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena menyasar masyarakat luas, khususnya generasi muda yang rentan terpengaruh emosional, tekanan sosial, serta kondisi ekonomi.

Dari perspektif psikologis, keterlibatan dalam judi online maupun pinjol tidak hanya menimbulkan kerugian finansial, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental individu. Mekanisme adiksi dalam judi online, misalnya, dijelaskan *behavioral addiction* yang

menekankan peran penguatan perilaku. Setiap kemenangan kecil dalam judi online menciptakan ilusi kontrol dan memicu keinginan untuk terus bermain, meskipun pada akhirnya kerugian lebih besar yang didapatkan. Sementara itu, keterlibatan dalam pinjol sering berkaitan dengan deangan tekanan psikologis akibat

ketidakmampuan memenuhi kebutuhan ekonomi, yang kemudian berujung pada stres, kecemasan, bahkan depresi.

Penelitian yang dilakukan oleh Daud Al Ikhlas & Hazim (2025) menunjukkan bahwa pelaku judi online memiliki tingkat *psychological well-being* yang cenderung rendah, terutama pada aspek penerimaan diri, hubungan positif dengan orang lain, kemandirian, dan penguasaan lingkungan. Namun, aspek tujuan hidup dan pengembangan diri masih tergolong cukup tinggi. Selanjutnya, penelitian Elfia Desi dkk. (2025) menemukan bahwa perilaku konformitas dalam judi online tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memengaruhi kesehatan mental keluarga. Dampak yang ditimbulkan berupa meningkatnya stres, kecemasan, dan konflik internal dalam rumah tangga. Bahkan, data menunjukkan peningkatan angka perceraian akibat perilaku judi online. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Santosa dkk. (2024) menegaskan bahwa perjudian online menimbulkan dampak sosial dan psikologis yang signifikan, seperti kecanduan, kerugian finansial, isolasi sosial, stres berkepanjangan, hingga depresi. Aktivitas perjudian online juga berpotensi mendorong individu untuk melakukan tindakan kriminal demi mempertahankan kebiasaan berjudi.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji fenomena judi online dan pinjol,

sebagian besar masih berfokus pada aspek psikologis, seperti proses munculnya kecanduan, mekanisme stres, maupun strategi *coping*. Namun, studi yang mengukur tingkat pemahaman masyarakat terhadap bahaya judi online dan pinjol melalui pendekatan kuasi-eksperimen masih jarang dilakukan. Padahal, pemahaman masyarakat merupakan faktor penting dalam pencegahan adiksi dan penanggulangan dampak sosial-psikologisnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diperhatikan. Studi mengenai judi online dan pinjol di Indonesia sebagaimana besar masih berfokus pada aspek psikologis seperti proses munculnya kecanduan, mekanisme stres, hingga strategi coping yang digunakan korban belum banyak diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut mengenai dampak psikologis dan strategi pencegahan berbasis edukasi mental health menjadi sangat penting. Dengan memahami fenomena ini secara komprehensif, masyarakat dapat lebih siap menghadapi tantangan digital

sekaligus menjaga kesehatan mental serta kesenjangan sosialnya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif statistik deskriptif dengan desain penelitian Quasi experiment. Quasi-experiment merupakan penggunaan metode-metode dan prosedur-prosedur untuk melakukan pengamatan pada sebuah penelitian yang terstruktur mirip dengan eksperimen, namun kondisi-kondisi dan pengalaman-pengalaman dari partisipan kekurangan kontrol karena penelitian tersebut terbatas pada penugasan acak, termasuk perbandingan ataupun kelompok kontrol. Quasi experiment yang digunakan pada penelitian ini adalah Quasi-Experiment: One-Group Pretest-Posttest Design yang merupakan quasi-experiment dimana sebuah kelompok diukur dan diobservasi sebelum dan setelah perlakuan (treatment) diberikan seperti ditunjukkan pada gambar berikut:

The One-Group Pretest-Posttest Design



Gambar 1. Model Penelitian One-Group Pretest-Posttest.

Pada One-Group Pretest-Posttest Design variabel terikat diukur sebagai satu kelompok sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) sebuah perlakuan diberikan. Setelah sebuah perlakuan diberikan terhadap kelompok tersebut, nilai sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan. Keunggulan dari eksperimen ini adalah kita dapat membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada partisipan yang sama dengan menggunakan alat ukur yang

sama. Subjek penelitian ini adalah masyarakat Dusun Gentingan, Desa Sidoagung, Kecamatan Godean yang terdiri dari warga dengan latar belakang sosial ekonomi beragam.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai bahaya judi online dan pinjaman online ilegal melalui penyuluhan berbasis psikologis. Instrumen penelitian berupa pre-test dan post-test yang diberikan

sebelum dan sesudah kegiatan penyuluhan. Soal pre-test dan post-test menggunakan instrumen yang sama, terdiri dari dua jenis soal, yaitu pilihan ganda dan benar/salah. Jumlah keseluruhan soal adalah 14 butir, dengan rincian 7 soal untuk pre-test dan 7 soal untuk post-test. Materi soal mencakup pengetahuan dasar mengenai judi online,

dampak psikologis, dampak sosial-ekonomi, serta strategi pencegahan dan peran keluarga dalam mendukung kesehatan mental.

Rancangan penelitian terhadap kegiatan ini ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian One-Group Pretest-Posttest.

Pengukuran PreTest	Perlakuan Treatment	Pengukuran Post Test
Mengukur pemahaman awal masyarakat Dusun Gentingan mengenai bahaya judi online dan pinjaman online ilegal. Instrumen berisi 7 butir pernyataan dengan skala Likert (Sangat Setuju – Sangat Tidak Setuju). Fokus materi meliputi: definisi judi online, faktor kerentanan generasi muda, praktik pinjaman online ilegal, dampak psikologis (stres, kecemasan, depresi), faktor penyebab maraknya pinjol, dampak sosial berupa konflik rumah tangga, serta tujuan penyuluhan.	Kegiatan penyuluhan dan pendidikan mengenai bahaya judi online dan pinjaman online ilegal dalam perspektif psikologis. Materi meliputi penjelasan mengenai dampak finansial, sosial, dan kesehatan mental, serta strategi pencegahan berbasis literasi digital dan peran keluarga.	Mengukur pemahaman akhir masyarakat setelah penyuluhan. Instrumen berisi 7 butir pernyataan dengan skala Likert (Sangat Setuju – Sangat Tidak Setuju). Fokus materi meliputi: dampak psikologis yang dialami korban, penurunan kualitas hidup akibat judi online, dampak ekonomi pinjol, strategi pencegahan, peran keluarga, pentingnya edukasi digital, serta sikap masyarakat setelah mengikuti penyuluhan.

Subjek penelitian adalah **25 warga masyarakat Dusun Gentingan, Desa Sidoagung, Kecamatan Godean**, yang dipilih secara purposive. Pemilihan subjek mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam kehidupan bermasyarakat serta potensi terpapar risiko judi online dan pinjaman online ilegal. Peserta terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan latar belakang usia, pekerjaan, dan tingkat pendidikan yang beragam, sehingga diharapkan dapat mewakili karakteristik umum masyarakat di dusun tersebut.

Instrumen penelitian berupa angket pretest dan posttest yang masing-masing

terdiri dari 7 butir pernyataan dengan skala Likert 4 poin, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pretest difokuskan untuk mengukur pemahaman awal masyarakat mengenai definisi judi online dan pinjaman online ilegal, faktor kerentanan generasi muda, praktik pinjaman online ilegal, dampak psikologis seperti stres, kecemasan, dan depresi, dampak sosial seperti konflik rumah tangga, serta tujuan penyuluhan. Sementara itu, posttest difokuskan untuk mengukur pemahaman akhir setelah penyuluhan, yang mencakup dampak psikologis korban, penurunan kualitas

hidup akibat judi online, dampak ekonomi pinjaman online ilegal, strategi pencegahan, peran keluarga, pentingnya edukasi digital, serta sikap masyarakat setelah penyuluhan. Instrumen ini divalidasi secara isi melalui *expert judgement* oleh dua dosen psikologi yang berkompeten dalam bidang adiksi dan kesehatan mental.

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, tahap persiapan berupa penyusunan instrumen pretest dan posttest, penentuan materi penyuluhan, serta koordinasi dengan aparat desa Dusun Gentingan. Kedua, tahap pelaksanaan pretest, di mana seluruh peserta diberikan angket sebelum penyuluhan dimulai untuk mengetahui pemahaman awal mereka. Ketiga, tahap perlakuan, yaitu pemberian penyuluhan selama kurang lebih 120 menit dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan studi kasus. Materi yang disampaikan meliputi definisi dan karakteristik judi online serta pinjaman online ilegal, faktor penyebab kerentanan terutama pada generasi muda, dampak psikologis berupa stres, kecemasan, depresi, dan kecanduan, dampak sosial-ekonomi berupa konflik keluarga, perceraian, kerugian finansial, hingga

potensi kriminalitas, serta strategi pencegahan berbasis literasi digital, literasi keuangan, dan penguatan peran keluarga serta lingkungan sosial. Keempat, tahap posttest yang diberikan setelah seluruh materi selesai untuk mengukur pemahaman akhir peserta.

Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan metode Penilaian Acuan Patokan (**PAP**). Menurut Asmawi dalam Etty, PAP merupakan pendekatan penilaian yang membandingkan hasil pengukuran dengan batas penguasaan materi tertentu. Masidjo dalam Etty membedakan PAP menjadi dua tipe, yaitu PAP tipe I dengan batas penguasaan minimal 65 persen untuk dianggap lulus, serta PAP tipe II dengan batas penguasaan minimal 56 persen untuk dianggap lulus. Dengan demikian, analisis data penelitian ini tidak hanya menunjukkan perbedaan nilai sebelum dan sesudah penyuluhan, tetapi juga memberikan gambaran tingkat penguasaan materi oleh masyarakat berdasarkan kriteria penilaian yang baku.

Tabel 2. Tabel Konversi Nilai ke Huruf atau Skala.

Persentasi Jawaban %		Nilai Konversi	
PAP I	PAP II	Nilai Huruf	Standar 4
90% - 100%	81% - 100%	A	4
80% - 89%	66% - 80%	B	3
65% - 79%	56% - 65%	C	2
55% - 64%	46% - 55%	D	1
Di bawah 55%	Di bawah 45%	E	0

Selain pretest dan posttest, para guru juga diberikan kuisioner yang digunakan sebagai umpan balik terhadap kegiatan yang diselenggarakan. Kuisioner terdiri dari 7 pertanyaan seperti pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Kuisioner.

No	Pertanyaan	Opsi Jawaban
1.	Apakah pernah mengikuti kegiatan	Belum Pernah Pernah

	pelatihan seperti ini sebelumnya?	
2.	Bagaimana penilaian Anda terhadap aspek layanan berikut? a. Dokumen pendukung cukup lengkap b. Durasi waktu pelaksanaan yang cukup c. Perlengkapan presentasi yang memadai d. Panitia/petugas bersikap ramah dan siap membantu e. Panitia/petugas tanggap terhadap situasi kegiatan	Skala 1-5
3.	Bagaimana penilaian anda terhadap pembicara dan materi setiap sesi dalam pelatihan a. Pembicara (komunikatif, interaktif, menguasai materi, penampilan) b. Materi/Informasi (mudah dipahami, bermanfaat, up to date)	Skala 1-5
4.	Bagaimana penilaian Anda terhadap pelatihan secara keseluruhan	Tidak Bagus Kurang Bagus Cukup Bagus Bagus
5.	Apakah penyelenggaraan pelatihan ini sesuai harapan Anda?	Ya Tidak
6.	Jika ada pelatihan seperti ini lagi, maka topik tentang apa yang anda inginkan?	Jawaban Singkat
7.	Kritik dan saran	Jawaban Singkat

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode statistik deskriptif. Pendekatan deskriptif ini dimaksudkan untuk menggambarkan apa yang terjadi selama pelaksanaan program. Peneliti berupaya menjelaskan peristiwa, aktivitas, serta kondisi yang muncul saat kegiatan berlangsung. Data yang terkumpul kemudian diolah, dijabarkan, dan ditarik kesimpulan. Informasi yang disajikan meliputi: (1) modus, (2) rata-rata (mean), (3) median, (4) nilai maksimum dan minimum, (5) rentang nilai, (6) varians, (7) standar deviasi, (8) standard error, (9) skewness atau tingkat kemencengan distribusi data terhadap

kurva normal, serta (10) kurtosis yang menunjukkan apakah distribusi data lebih landai atau lebih curam. Hasil analisis ini tidak dimaksudkan untuk menarik kesimpulan atau prediksi, melainkan hanya untuk melaporkan temuan yang diperoleh melalui berbagai ukuran statistik.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari kuisioner yang disebarluaskan kepada warga, terdapat 25 orang peserta yang mengembalikan kuisioner. Pada Tabel 4 terlihat hampir setengah dari warga yang mengembalikan kuisioner belum pernah mengikuti penyuluhan serupa, dan 22 orang warga (88%) menyatakan bahwa kegiatan penyuluhan mengenai bahaya judi online

dan pinjaman online ilegal yang dilakukan telah sesuai dengan harapan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penyuluhan yang

dilaksanakan mampu memenuhi ekspektasi masyarakat Dusun Gentingan.

Tabel 4. Hasil Kuisioner Terhadap Kondisi Peserta Warga Gentingan.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah pernah mengikuti kegiatan penyuluhan seperti ini sebelumnya?	13	12
2.	Apakah penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan Anda?	22	3

Hasil kuisioner terkait pelaksanaan penyuluhan dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini. Pada Tabel 5, terlihat sebagian besar nilai rata-rata untuk aspek layanan berada di atas skor 4.00 (skala 1–5), hanya pada indikator durasi waktu pelaksanaan yang rata-ratanya berada di bawah 4.00 dengan nilai minimum 2.00. Standar deviasi pada aspek ini cukup tinggi yaitu 0.81, yang menunjukkan sebaran penilaian warga cukup bervariasi. Rata-rata durasi pelaksanaan sebesar 3.74 juga

mengindikasikan bahwa sebagian besar warga merasa waktu penyuluhan sudah cukup memadai. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek sikap panitia/petugas di lapangan, dengan nilai minimal 4.00. Hal ini menunjukkan bahwa peserta sangat puas terhadap pelayanan dan sikap panitia selama kegiatan berlangsung. Warga merasakan keramahan, ketanggapan, dan kesungguhan panitia dalam mendampingi kegiatan penyuluhan.

Tabel 5. Hasil Kuisioner Terkait Pelaksanaan Penyuluhan.

No	Pertanyaan	Min	Max	Mean	StDev
1.	Bagaimana penilaian Anda terhadap aspek layanan berikut?				
	a. Dokumen pendukung cukup lengkap	3.00	5.00	4.36	0.65
	b. Durasi waktu pelaksanaan yang cukup	2.00	5.00	3.82	0.79
	c. Perlengkapan presentasi yang memadai	3.00	5.00	4.40	0.60
	d. Panitia/petugas bersikap ramah dan siap membantu	4.00	5.00	4.84	0.37
	e. Panitia/petugas tanggap terhadap situasi kegiatan	4.00	5.00	4.76	0.43
2.	Pembicara				
	a. Komunikatif	3.00	5.00	4.60	0.58
	b. Interaktif	3.00	5.00	4.52	0.62

	c. Menguasai Materi	3.50	5.00	4.78	0.41
	d. Penampilan	4.00	5.00	4.72	0.45
3.	Materi/Informasi				
	a. Mudah dipahami	2.00	5.00	4.20	0.87
	b. Bermanfaat	3.00	5.00	4.68	0.49
	c. Up to Date	3.00	5.00	4.74	0.44
4.	Bagaimana penilaian Anda terhadap penyuluhan secara keseluruhan	3.00	4.00	3.72	0.46

Dari sisi layanan, mayoritas warga memberikan penilaian tinggi dengan rata-rata di atas 4.00 (skala 1–5). Hanya pada aspek durasi waktu pelaksanaan yang memperoleh rata-rata 3.82, lebih rendah dibanding aspek lainnya. Standar deviasi 0.79 pada poin ini menunjukkan adanya variasi persepsi warga terkait lamanya penyuluhan; sebagian merasa cukup, namun sebagian lain merasa perlu waktu lebih panjang.

Pada aspek pembicara, penilaian warga sangat positif. Rata-rata nilai semua indikator di atas 4.50, terutama pada penguasaan materi (mean 4.78) dan penampilan (mean 4.72). Standar deviasi yang rendah (0.41–0.62) memperlihatkan bahwa mayoritas peserta sepakat bahwa

pembicara kompeten, komunikatif, dan interaktif dalam menyampaikan materi.

Untuk aspek materi, warga menilai informasi yang diberikan bermanfaat (mean 4.68) dan up to date (mean 4.74). Namun, pada indikator kemudahan pemahaman, nilai rata-rata hanya 4.20 dengan standar deviasi tinggi (0.87). Hal ini menunjukkan sebagian besar peserta merasa materi mudah dipahami, tetapi ada beberapa yang masih mengalami kesulitan memahami istilah atau konsep yang disampaikan.

Secara keseluruhan, penyuluhan mendapatkan penilaian positif dengan rata-rata 3.72 (skala 1–4), menunjukkan bahwa mayoritas warga puas terhadap kegiatan ini. Standar deviasi rendah (0.46) juga menegaskan konsistensi penilaian antarresponden.

Untuk pretest dan posttest dalam penelitian ini, digunakan instrumen berupa 7 soal pilihan ganda dengan bobot masing-masing 1 poin, sehingga total skor maksimum adalah 7 poin. Setelah skor diperoleh, nilai peserta dihitung menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Selanjutnya nilai yang diperoleh akan diterjemahkan dengan nilai huruf mengikuti kriteria pada Tabel 6 dibawah ini

Tabel 6. Kriteria Acuan Nilai

Nilai	Nilai Huruf
>85	A

>75 – 84	B
>65 – 74	C
>55 – 64	D
<=55	E

Hasil dari pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 7 dibawah ini, sedangkan distribusi nilai huruf dapat dilihat pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil PreTest dan PostTest

No	Statistik	PreTest			PostTest		
		BS	PB	Total	BS	PB	Total
1.	Min	28.57	14.29	42.86	28.57	14.29	42.86
2.	Max	50.00	42.86	85.71	50.00	50.00	100.00
3.	Mean	36.57	29.71	66.29	39.43	33.14	72.57
4.	StDev	6.45	7.12	11.36	5.88	7.45	10.91

Tabel 8. Distribusi Nilai Huruf Pretest dan Posttest

Nilai Huruf	PreTest	Persentase	PostTest	Persentase
A	2	8%	4	16%
B	5	20%	7	28%
C	7	28%	8	32%
D	6	24%	4	16%
E	5	20%	2	8%
Total	25	100%	25	100%

Pada Tabel 7, terlihat bahwa pada pretest nilai terendah adalah 42.86 dan nilai tertinggi mencapai 85.71 dengan rata-rata 66.29. Nilai rata-rata pada pretest ini menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta sudah berada pada kategori cukup

baik. Standar deviasi sebesar 11.36 juga memperlihatkan bahwa sebaran nilai antar peserta relatif bervariasi namun masih berada di sekitar nilai rata-rata.

Dari Tabel 8, terlihat bahwa 56% peserta memperoleh nilai A hingga C,

dengan rincian 2 orang mendapat nilai A, 5 orang mendapat nilai B, dan 7 orang mendapat nilai C. Sementara itu, sebanyak 44% peserta masih berada pada kategori rendah dengan nilai D (6 orang) dan E (5 orang).

Pada bagian posttest, nilai terendah tetap 42.86, namun nilai tertinggi meningkat menjadi 100.00. Rata-rata nilai juga naik menjadi 72.57, atau meningkat sekitar 6 poin dibandingkan dengan pretest. Standar deviasi sedikit menurun menjadi 10.91, yang berarti distribusi nilai peserta lebih merapat setelah diberikan penyuluhan.

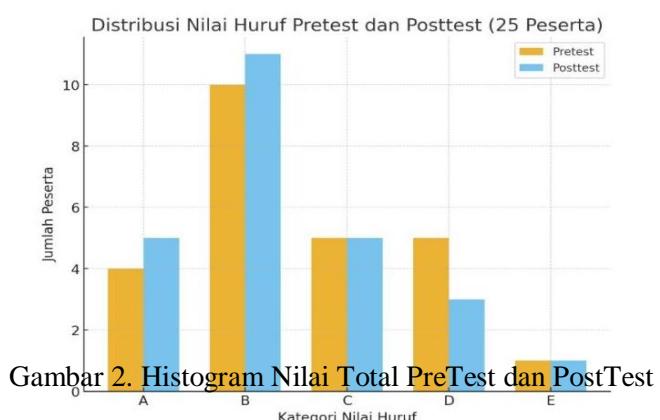
Perubahan distribusi nilai huruf juga terlihat jelas. Peserta yang mendapat nilai A meningkat dari 8% menjadi 16%, nilai B naik dari 20% menjadi 28%, dan nilai C juga bertambah dari 28% menjadi 32%. Sebaliknya, jumlah peserta dengan nilai D menurun dari 24% menjadi 16%, dan nilai E berkurang dari 20% menjadi 8%.

Secara keseluruhan, perubahan nilai pretest dan posttest pada Tabel 7 dan Tabel 8 menunjukkan adanya peningkatan tingkat pemahaman peserta terhadap bahaya judi online dan pinjol. Peningkatan rata-rata dari

66.29 menjadi 72.57, disertai penurunan jumlah peserta dengan nilai rendah (D dan E) dari 44% menjadi 24%, menegaskan bahwa kegiatan penyuluhan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman warga mengenai bahaya judi online dan pinjaman online ilegal.

Pada Gambar 2 ditampilkan histogram nilai pretest dan posttest peserta. Dari histogram tersebut terlihat adanya pergeseran grafik ke arah kanan pada saat posttest. Pergeseran ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai lebih tinggi setelah diberikan penyuluhan. Selain itu, frekuensi pada kategori nilai menengah hingga tinggi (B dan C) serta nilai tertinggi (A) mengalami peningkatan dibandingkan dengan pretest.

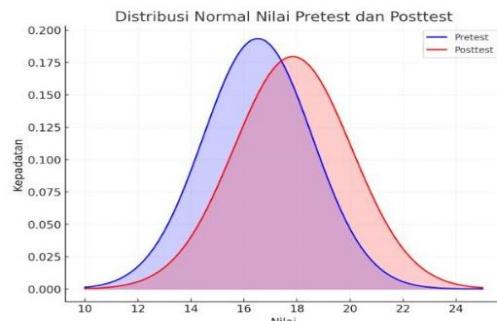
Fenomena tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai bahaya judi online dan pinjol setelah mendapatkan treatment berupa penyuluhan. Dengan kata lain, kegiatan ini terbukti mampu memberikan dampak positif dalam memperbaiki tingkat pengetahuan dan kesadaran peserta.



Gambar 3 menunjukkan distribusi normal dari nilai pretest dan posttest para peserta. Terlihat jelas adanya pergeseran grafik ke arah kanan pada hasil posttest yang menandakan peningkatan nilai rata-rata setelah dilakukan penyuluhan. Selain itu, kurva posttest tampak lebih sempit dan puncaknya lebih tinggi dibandingkan

dengan pretest. Fenomena ini dapat diartikan bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap materi bahaya judi online dan pinjaman online ilegal tidak hanya meningkat, tetapi juga lebih merata di antara peserta. Dengan kata lain, penyuluhan yang diberikan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus

menyamakan tingkat pemahaman peserta sehingga distribusi nilai lebih terkonsentrasi pada kategori tinggi.



Gambar 3. Grafik Distribusi Normal PreTest dan PostTest

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penyuluhan bahaya judi online dan pinjaman online ilegal di Dusun Gentingan, dapat disimpulkan:

- 1) Kegiatan penyuluhan terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 66,29 pada pretest menjadi 72,57 pada posttest.
- 2) Penyuluhan juga meningkatkan pemerataan pemahaman peserta, terlihat dari penurunan standar deviasi nilai dari 11,36 pada pretest menjadi 10,91 pada posttest.
- 3) Distribusi nilai huruf memperlihatkan perbaikan kualitas hasil. Jumlah peserta dengan nilai A, B, dan C meningkat dari 56% pada pretest menjadi 76% pada posttest, sedangkan peserta dengan nilai D dan E menurun dari 44% menjadi 24%.
- 4) Pergeseran grafik histogram dan distribusi normal ke arah kanan semakin menegaskan bahwa pemahaman peserta meningkat setelah diberikan treatment berupa penyuluhan.

b. Saran

- 1) Durasi penyuluhan sebaiknya ditambah agar peserta memiliki waktu lebih panjang untuk memahami materi.
- 2) Penelitian selanjutnya sebaiknya menambahkan kelompok kontrol, sehingga hasil lebih kuat dalam membuktikan pengaruh penyuluhan.
- 3) Rancangan penelitian lain, seperti *Randomized Pretest-Posttest Control Group*, dapat digunakan untuk meningkatkan validitas internal penelitian.
- 4) Topik penyuluhan dapat diperluas, misalnya mencakup literasi digital, manajemen keuangan keluarga, atau bahaya penggunaan media sosial berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ikhlas, D., & Hazim. (2025). *Psychological well-being pada pelaku judi online*. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, 7(1), 45–57.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Desi, E., Putri, R., & Mahendra, A. (2025). *Konformitas perilaku judi online dan*

dampaknya terhadap kesehatan mental keluarga. *Jurnal Konseling dan Psikologi Pendidikan*, 12(2), 110–122.

Santosa, B., Nugroho, F., & Lestari, D. (2024). *Dampak sosial dan psikologis dari perjudian online di Indonesia*. *Jurnal Kriminologi dan Psikososial*, 15(3), 201–215.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

William, W., & Tan, H. (2019). *Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest*. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 74–79.

Zulfikar, Z., Rozaili, R., & Hansyar, R. M. (2022). *Kebijakan dan Implementasi Administrasi Kependudukan di Indonesia*.