

PENGEMBANGAN KONTEN EDUKATIF TENTANG DAMPAK JUDI *ONLINE*
DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM MELALUI TIKTOK
UNTUK PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun oleh:

Kaafin 'Abdul Mu'iz

21104010029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : KAAFIN 'ABDUL MU'IZ

NIM : 21104010029

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Konten Edukatif tentang Dampak Judi *Online* dalam Perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk Peserta Didik SMA Negeri 4 Yogyakarta**" adalah hasil karya atau penelitian sendiri, bukan duplikasi maupun plagiasi dari karya orang lain. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka saya bersedia untuk ditinjau keserjanaan saya.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Kaafin 'Abdul Mu'iz
NIM. 21104010029



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Kaafin 'Abdul Mu'iz
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Kaafin 'Abdul Mu'iz
NIM : 21104010029
Judul Skripsi : Pengembangan Konten Edukatif di TikTok Tentang Dampak Judi Online Dalam Perspektif Pendidikan Islam

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 27 Mei 2025

Pembimbing

Asniyah Nailasariy, M.Pd.I.
NIP.19880805 201903 2 012

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1530/Un.02/DT/PP.00.9/06/2025

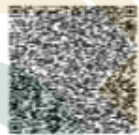
Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN KONTEN EDUKATIF TENTANG DAMPAK JUDI ONLINE
DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM MELALUI TIKTOK UNTUK
PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KAAFIN' ABDUL MUTZ
Nomor Induk Mahasiswa : 21104010029
Telah diujikan pada : Kamis, 05 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

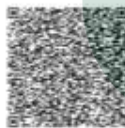
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Kemas Sidang

Aniyah Nulastari, M.Pd.
SIGNED

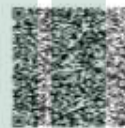
Valid ID: 684c181d88629



Penguji I

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
SIGNED

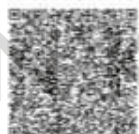
Valid ID: 684c2e717a6d



Penguji II

Drs. Mujahid, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 684c0f1a61d0



Yogyakarta, 05 Juni 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

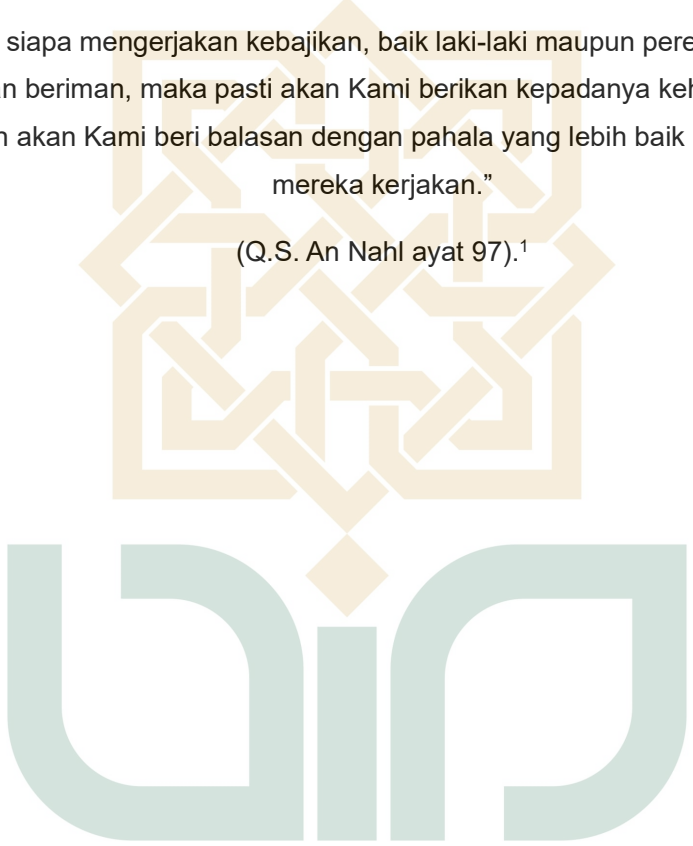
Valid ID: 684c706913178

MOTTO

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ اُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ اَجْرَهُمْ بِاَحْسَنِ مَا كَانُوْا يَعْمَلُوْنَ

“Barang siapa mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka pasti akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik dari apa yang mereka kerjakan.”

(Q.S. An Nahl ayat 97).¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Arwani Amin, *Al-Qur'an Al-Quddus* (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, 2022), 277.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

KAAFIN 'ABDUL MU'IZ. *Pengembangan Konten Edukatif tentang Dampak Judi Online dalam Perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk Peserta Didik SMA Negeri 4 Yogyakarta.* **Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2025.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya iklan judi *online* yang tersebar luas di berbagai platform media sosial, termasuk TikTok. Generasi muda, khususnya peserta didik jenjang SMA, merupakan kelompok yang rentan terpapar dampak negatif dari konten digital tersebut karena termasuk pengguna dominan media sosial TikTok. TikTok, sebagai salah satu media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia, dinilai potensial sebagai media penyampaian konten edukatif yang bersifat visual, ringkas, dan menarik. Meskipun konten edukatif tentang judi *online* sudah tersedia di TikTok, mayoritas hanya menyoroti sisi sosial dan ekonomi tanpa menyentuh nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten edukatif yang membahas dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam dengan pendekatan *Maqashid asy-Syari'ah*, khususnya ditujukan bagi peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, merancang dan mengembangkan media, serta mengevaluasi kelayakan konten melalui validasi ahli dan uji coba terbatas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), yang dalam pelaksanaannya dibatasi hingga tahap ketiga (*Develop*). Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, kuesioner, dan analisis dokumen. Analisis data dilakukan melalui validasi instrumen, penilaian kualitas produk oleh ahli, dan analisis respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat kebutuhan nyata akan pengembangan konten edukatif tentang dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta. (2) Konten dirancang dalam format video pendek berbasis narasi dan *footage* visual, dengan tahapan meliputi penyusunan naskah, pembagian *scene*, perekaman *voiceover*, pencarian *footage*, penyuntingan audio-visual, serta penambahan *subtitle*. (3) Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa konten edukatif ini termasuk dalam kategori "sangat layak", dengan rata-rata skor 3,916 dari ahli materi, 3,666 dari ahli media, dan 4,35 dari peserta didik. Revisi dilakukan berdasarkan saran yang diberikan, mencakup penambahan *subtitle*, peningkatan kualitas *background*, penyempurnaan visual, serta penambahan pertanyaan retorik sebagai penguat pesan moral. Produk akhir berupa video edukatif berdurasi ±2 menit 22 detik yang telah divalidasi dan diuji coba secara terbatas di lapangan.

Kata kunci: pengembangan, konten, edukatif, tiktok, judi *online*, pendidikan, Islam

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Taala yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul *“Pengembangan Konten Edukatif tentang Dampak Judi Online dalam Perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk Peserta Didik SMA Negeri 4 Yogyakarta”* dapat terselesaikan dengan baik. Selawat serta salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad saw. yang telah membawa umat manusia dari jaman kegelapan menuju jaman terang benderang.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Asniyah Nailasariy, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi peneliti yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, saran dan petunjuk kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Bapak Dr. Akhmad Sholeh, S.Ag., M.SI. selaku Dosen Penasihat Akademik peneliti yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada peneliti selama menjalani studi di program studi PAI, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi strata satu dengan baik dan lancar.
6. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendidik, membina, membagikan ilmu dan pengalaman, serta memberikan pelayanan terbaik kepada peneliti selama menjalani studi di Program Studi PAI.
7. Bapak Ahmad Dakhori dan Ibu Sri Wuryani yang telah merawat, mendidik, menyayangi, dan memotivasi peneliti dalam menggapai cita-cita. Tidak ada balasan yang setimpal untuk segala bentuk kasih sayang yang diberikan kepada peneliti.
8. Kakak peneliti, Anni Mustamiah, Ahmad Ali Sidqi Abdurrohman, dan Abdul Hakim yang telah memberikan dukungan dan doanya kepada peneliti.
9. Saudara Ahmad Wafa Ahda, Muhammad Fitrianto, dan Frisnadi Nurul Huda yang telah membantu peneliti dalam penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga dilancarkan segala urusannya.
10. Teman-teman program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021, khususnya PAI B. Terima kasih sudah menemani proses peneliti hingga saat ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan peneliti satu persatu yang telah mendoakan dan memberi semangat kepada peneliti.

Semoga Allah memberikan manfaat kepada para pembaca skripsi ini dan peneliti mendapatkan keberkahan dari-Nya.

Yogyakarta, 26 Mei 2025

Peneliti

Kaafin 'Abdul Mu'iz

NIM. 21104010029



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	I
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
MOTTO.....	IV
PERSEMBAHAN	V
ABSTRAK.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoretis.....	8
2. Manfaat Praktis	9
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
F. Asumsi Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Konten Edukatif.....	12
2. TikTok.....	14
3. Judi <i>Online</i>	17
4. Pandangan Islam terhadap Judi	36
5. Pendidikan Islam	40
6. Kelayakan Konten Edukatif TikTok	46
B. Penelitian yang Relevan.....	49
C. Kerangka Berpikir.....	54
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Model Pengembangan	58
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	59

2. <i>Design</i> (Perancangan).....	59
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	59
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	59
B. Prosedur Pengembangan	60
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	60
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	62
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	64
C. Desain Uji Coba Produk	67
1. Desain Uji Coba	67
2. Subjek Uji Coba.....	67
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	68
4. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	78
A. Hasil Pengembangan Produk.....	78
1. Dampak Judi <i>Online</i> dalam Perspektif <i>Maqashid asy-Syari'ah</i>	78
2. Analisis Kebutuhan Konten (Tahap <i>Define</i>)	81
3. Perancangan Konten (Tahap <i>Design</i>).....	92
4. Pengembangan Konten (Tahap <i>Develop</i>).....	99
B. Hasil Uji Coba Produk	101
1. Uji Kelayakan Ahli Materi.....	101
2. Uji Kelayakan Ahli Media	103
3. Uji Coba Lapangan.....	106
C. Revisi Produk.....	111
1. Revisi Ahli Materi.....	111
2. Revisi Ahli Media	114
3. Revisi Uji Coba Lapangan	118
D. Kajian Produk Akhir	124
E. Keterbatasan Penelitian	127
BAB V PENUTUP	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN – LAMPIRAN	138

DAFTAR TABEL

Tabel I. Kriteria Skor Skala <i>Likert</i>	73
Tabel II. Aturan Pemberian Skor Skala 4	73
Tabel III. Rentang Kategori dalam Skala <i>Likert</i>	75
Tabel IV. Pemberian Skor Berdasarkan Skala <i>Likert</i> dengan skala 5	76
Tabel V. Kategori Interpretasi Skor Respons Peserta Didik	77
Tabel VI. Hasil Penilaian Ahli Materi	101
Tabel VII. Total Skor Uji Kelayakan Ahli Materi	102
Tabel VIII. Rentang Kategori dalam Skala <i>Likert</i>	103
Tabel IX. Hasil Penilaian Ahli Media	103
Tabel X. Saran dan Masukan dari Ahli Media	104
Tabel XI. Total Skor Uji Kelayakan Ahli Media	104
Tabel XII. Rentang Kategori dalam Skala <i>Likert</i>	105
Tabel XIII. Aspek dan Indikator Penilaian Peserta Didik	106
Tabel XIV. Pemberian Skor untuk Tanggapan Peserta Didik	108
Tabel XV. Hasil Tanggapan dari Peserta Didik	108
Tabel XVI. Saran dan Masukan dari Peserta Didik	109
Tabel XVII. Kriteria Skor Respons Peserta Didik	111
Tabel XVIII. Pemilahan Saran dari Peserta Didik	119



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Ikon Aplikasi TikTok	15
Gambar II. Beranda Aplikasi TikTok	15
Gambar III. Tampilan Poker <i>Online</i>	19
Gambar IV. Tampilan Kasino <i>Online</i>	20
Gambar V. Situs <i>Sport Betting</i>	20
Gambar VI. Tampilan <i>Slot Online</i>	21
Gambar VII. Permainan Domino QQ	22
Gambar VIII. Iklan Togel <i>Online</i>	22
Gambar IX. Tampilan <i>Bingo dan Lottery</i>	23
Gambar X. Kerangka Berpikir	57
Gambar XI. Tahapan <i>Define</i>	60
Gambar XII. Tahapan <i>Design</i>	62
Gambar XIII. Tahapan <i>Develop</i>	64
Gambar XIV. Konten Edukatif di TikTok	82
Gambar XV. Konten Edukasi oleh FI	86
Gambar XVI. Tampilan <i>Timeline</i> Adobe Premiere Pro	96
Gambar XVII. Tampilan OBS Studio	97
Gambar XVIII. Prototipe Awal Konten Edukatif	98
Gambar XIX. Tampilan <i>Workspace Editing</i>	98
Gambar XX. Tampilan Bagian Akhir Sebelum Revisi	112
Gambar XXI. Tampilan Bagian Akhir Setelah Direvisi	113
Gambar XXII. Pertanyaan Retoris di Akhir Video	113
Gambar XXIII. Posisi <i>Subtitle</i> Sebelum Revisi	114
Gambar XXIV. Posisi <i>Subtitle</i> Setelah Revisi	115
Gambar XXV. Cuplikan Kondisi Sebelum Revisi	116
Gambar XXVI. Cuplikan Kondisi Setelah Revisi	116
Gambar XXVII. Penutup Sebelum Revisi	117
Gambar XXVIII. Bagian Penutup Setelah Revisi	118
Gambar XXIX. Durasi Video Dipercepat Menjadi 105,01%	120
Gambar XXX. Cuplikan Sebelum Diberi <i>Subtitle</i>	120
Gambar XXXI. Cuplikan Setelah Diberi <i>Subtitle</i>	121
Gambar XXXII. Volume <i>Backsound</i> Sebelum Ditingkatkan	121
Gambar XXXIII. Volume <i>Backsound</i> Setelah Ditingkatkan	122
Gambar XXXIV. Sebelum Penambahan Animasi	122
Gambar XXXV. Setelah Penambahan Animasi	123
Gambar XXXVI. Produk akhir	127

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I. Pedoman Wawancara
- Lampiran II. Lembar Validitas Instrumen
- Lampiran III. Instrumen Penilaian Ahli
- Lampiran IV. Instrumen Respons Peserta Didik
- Lampiran V. Data Hasil Wawancara
- Lampiran VI. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran VII. Surat Izin Penelitian Fakultas
- Lampiran VIII. Surat Izin Penelitian Sekolah
- Lampiran IX. Pengajuan Penyusunan Skripsi
- Lampiran X. Penunjukan Dosen Pembimbing
- Lampiran XI. Bukti Seminar Proposal
- Lampiran XII. Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran XIII. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran XIV. Sertifikat PLP
- Lampiran XV. Sertifikat KKN
- Lampiran XVI. Sertifikat ICT
- Lampiran XVII. Sertifikat TOEIC
- Lampiran XVIII. Sertifikat IKLA
- Lampiran XIX. Sertifikat PKTQ
- Lampiran XX. Sertifikat *User Education*
- Lampiran XXI. Kartu Tanda Mahasiswa
- Lampiran XXII. KRS
- Lampiran XXIII. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang memberikan pedoman hidup kepada umat manusia untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Dalam ajaran Islam, seorang Muslim yang taat senantiasa berusaha menjadi insan kamil dengan menjalankan perintah Allah Swt. dan menjauhi larangan-Nya. Salah satu cara untuk menjauhi larangan Allah Swt. adalah dengan mengendalikan hawa nafsu. Hawa nafsu perlu dikendalikan karena hal itu mendorong kepada kejahatan, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an Surat Yusuf ayat 53:

﴿ وَمَا أَبْرَأُ نَفْسِي إِنَّ النَّفْسَ لَأَمَّارَةٌ بِالسُّوءِ إِلَّا مَا رَحِمَ رَبِّي إِنَّ رَبِّي غَفُورٌ رَحِيمٌ ٥٣ ﴾

Aku tidak (menyatakan) diriku bebas (dari kesalahan), karena sesungguhnya nafsu itu selalu mendorong kepada kejahatan, kecuali (nafsu) yang diberi rahmat oleh Tuhanku. Sesungguhnya Tuhanku Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.¹

Hawa nafsu merupakan sesuatu yang pasti ada dalam diri manusia.

Allah menggambarkan kecenderungan alami manusia Al-Qur'an Surah Ali Imran ayat 14:

رُئِيَ لِلنَّاسِ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ الْمُقَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ وَالْفِضَّةِ وَالْخَيْلِ الْمُسَوَّمَةِ
وَالْأَنْعَامِ وَالْحَرْثِ ۚ ذَلِكَ مَتَاعُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَاللَّهُ عِنْدَهُ حُسْنُ الْمَبَإِ ۙ ١٤

Dijadikan indah bagi manusia kecintaan pada aneka kesenangan yang berupa perempuan, anak-anak, harta benda yang bertimbun tak terhingga berupa emas, perak, kuda pilihan, binatang ternak, dan sawah ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia dan di sisi Allahlah tempat kembali yang baik.²

¹ Arwani Amin, *Al-Qur'an Al-Quddus* (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, 2022), 241.

² *Ibid*, 50.

Mustahil bagi manusia untuk menghilangkan sesuatu yang sudah menjadi tabiat aslinya. Akan tetapi, tidak mustahil bagi Allah Swt. untuk melindungi hamba-Nya dari sifat-sifat tercela. Seperti yang disebutkan dalam Surah Al-Hasyr ayat 9:

وَالَّذِينَ تَبَوَّءُوا الدَّارَ وَالْإِيمَانَ مِنْ قَبْلِهِمْ يُحِبُّونَ مَنْ هَاجَرَ إِلَيْهِمْ وَلَا يَجِدُونَ فِي صُورِهِمْ حَاجَةً مِمَّا أُوتُوا وَيُؤْثِرُونَ عَلَىٰ أَنْفُسِهِمْ وَلَوْ كَانَ بِهِمْ خَصَاصَةٌ وَمَنْ يُوقِ شَحْنًا نَفْسِهِ قَاوَلُكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ٩

Orang-orang (Ansar) yang telah menempati kota (Madinah) dan beriman sebelum (kedatangan) mereka (Muhajirin) mencintai orang yang berhijrah ke (tempat) mereka. Mereka tidak mendapatkan keinginan di dalam hatinya terhadap apa yang diberikan (kepada Muhajirin). Mereka mengutamakan (Muhajirin) daripada dirinya sendiri meskipun mempunyai keperluan yang mendesak. Siapa yang dijaga dirinya dari kekikiran itulah orang-orang yang beruntung.³

Allah Swt. berfirman “siapa yang dijaga dirinya dari kekikiran” bukan “siapa yang dihilangkan kekikiran dirinya”. Dengan demikian, Islam tidak menuntut penghapusan hawa nafsu, tetapi pengendalian terhadap hawa nafsu.⁴

Hawa nafsu yang mendorong keburukan sering terjadi dikarenakan adanya pemicu yang mendahuluinya. Pemicu tersebut dapat berupa tayangan, suara, atau ajakan dari luar yang membuat hawa nafsu menjadi menguasai diri seseorang. Hal ini sejalan dengan perintah Allah Swt. dalam Surah An-Nur ayat 30 untuk menundukkan pandangan dengan tujuan untuk menjaga hawa nafsu agar tidak menguasai diri seseorang.

قُلْ لِلْمُؤْمِنِينَ يَغُضُّوا مِنْ أَبْصَارِهِمْ وَيَحْفَظُوا فُرُوجَهُمْ ذَلِكَ أَزْكَىٰ لَهُمْ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا يَصْنَعُونَ ٣٠

Katakanlah kepada laki-laki yang beriman hendaklah mereka menjaga pandangannya dan memelihara kemaluannya. Demikian itu lebih suci

³ *Ibid*, 545.

⁴ Abu Abdullah Harits dan Abdul Majid, *Jika Tuhan Mengatur Rezeki Manusia, Mengapa Kita Harus Bekerja? Memahami Ketentuan Rezeki, Meraih Ketenangan Hati Terjemah kitab al-Makasib* (Jakarta: PT. Rene Turos Indonesia, 2022), 27.

bagi mereka. Sesungguhnya Allah Maha Teliti terhadap apa yang mereka perbuat.⁵

Di era modern, teknologi digital dan media sosial membawa tantangan pengendalian hawa nafsu semakin kompleks dan perlu dihadapi oleh muslim. Akses ke teknologi digital dan media sosial yang semakin mudah membuka pintu informasi dari luar untuk masuk ke berbagai lapisan masyarakat. Informasi yang masuk membawa dampak negatif dan dampak positif bagi masyarakat sehingga perlu dilakukan penyaringan informasi agar masyarakat tidak terkena dampak negatifnya.

Salah satu dampak negatif dari penggunaan media sosial yang tidak bijak adalah membuat orang lebih rentan terhadap pengaruh buruk orang lain,⁶ salah satu contoh pengaruh buruknya adalah adanya pengiklanan judi *online* yang dilakukan oleh *influencer* di media sosial, dalam hal ini TikTok. Pengiklanan judi *online* di media sosial dilakukan untuk menarik pengguna TikTok agar bermain judi *online*.

TikTok, sebagai salah satu platform media sosial dengan pengguna terbanyak di Indonesia, memberikan peluang besar bagi para pengiklan judi *online* untuk menarik pemain. Berdasarkan data awal tahun 2024, pengguna TikTok di Indonesia mencapai 126,8 juta orang berusia 18 tahun ke atas,⁷ menjadikan TikTok sebagai salah satu platform paling efektif untuk menjangkau

⁵ Arwani Amin, *Al-Qur'an Al-Quddus* (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, 2022), 352.

⁶ A. Rafiq, "Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat," *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 3, no. 1 (10 Juni 2020): 28, <https://doi.org/10.33822/gk.v3i1.1704>.

⁷ Simonn Kemp, "Digital 2024: Indonesia," DataReportal – Global Digital Insights, 21 Februari 2024, <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>.

penonton luas. Algoritma TikTok memungkinkan distribusi konten secara luas dan efektif, terutama di kalangan generasi muda. Generasi muda yang merupakan tonggak peradaban suatu negara menghadapi ancaman yang bisa merusak masa depannya.

Sedangkan apabila melihat dampak yang ditimbulkan dari judi *online*, judi *online* sangat berbahaya. Selain karena judi *online* ini bisa menyebabkan dampak ekonomi yaitu kehilangan harta, judi *online* juga berdampak pada keagamaan yaitu membuat remaja pemain judi menjadi lalai beribadah, serta prestasi belajar dari para remaja menjadi turun karena malas belajar akibat judi *online*.⁸

Melihat dampak yang ditimbulkan dari judi *online*, diperlukan adanya edukasi tentang dampak judi *online* untuk para remaja. Media yang efektif diperlukan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Media yang baik adalah media yang dapat memberikan stimulus bagi berbagai indra. Semakin banyak indra yang terlibat dalam proses penerimaan informasi, semakin besar pula peluang informasi tersebut dipahami dan diingat.⁹

Media audiovisual merupakan salah satu media yang efektif dalam menyampaikan pesan karena memberikan stimulus terhadap beberapa indra, yaitu indra penglihatan dan pendengaran.¹⁰ Edukasi tentang dampak judi *online* dapat disampaikan melalui media ini, karena memiliki peluang informasi

⁸ Dika Sahputra dkk., "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 6, no. 2 (16 November 2022): 140, <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>.

⁹ Sapriyah Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019): 477.

¹⁰ Yossinta Intaniasari dkk., "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4, no. 1 (2 Agustus 2022): 23, <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>.

untuk dipahami dan diingat oleh penonton menjadi lebih besar. Selain itu, media audiovisual ini juga merupakan media yang digunakan dalam media sosial TikTok, sehingga konten edukatif yang disampaikan melalui platform tersebut berpotensi menjangkau khalayak yang lebih luas secara efektif.

Berdasarkan analisis terhadap beberapa konten edukatif di platform TikTok yang membahas isu judi *online*, ditemukan bahwa sebagian besar konten tersebut belum mengangkat aspek pendidikan Islam, khususnya perspektif *maqāṣid al-syarī'ah* yang menekankan pentingnya perlindungan terhadap agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Umumnya, konten-konten tersebut lebih menyoroti dampak judi *online* dari sudut pandang ekonomi maupun hukum semata. Salah satu contoh konten edukatif di TikTok yang membahas dampak ekonomi dari judi *online* disampaikan oleh akun *raymondchins*, yang menekankan bahwa dalam praktiknya, pemain judi *online* hampir selalu mengalami kekalahan secara finansial.¹¹

Selain itu, penting untuk meninjau konteks pendidikan formal mengingat penonton TikTok juga berasal dari kalangan pelajar sekolah. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024, salah satu capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka adalah memahami pentingnya menjaga lima prinsip dasar hukum Islam (*al-kulliyāt al-khamsah*).¹² Namun, materi tentang bahaya judi *online*

¹¹ "Analisis Konten Edukatif di TikTok," TikTok, 2025, <https://www.tiktok.com/@raymondchins/video/7442287460589276472>.

¹² Anindito Aditomo, "Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024" (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024), 27, https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf.

belum secara eksplisit masuk dalam bab *al-kulliyāt al-khamsah* di buku ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X,¹³ sehingga inisiatif untuk memberikan edukasi tentang topik ini menjadi relevan.

Penyebaran konten edukatif melalui platform TikTok merupakan salah satu strategi yang relevan dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai bahaya judi *online*. Hal ini penting mengingat dampak negatif dari judi *online* tidak hanya terbatas pada aspek ekonomi, tetapi juga merambah ke aspek keagamaan, psikologis, sosial, serta menurunkan motivasi dan prestasi belajar.¹⁴ Melalui pendekatan yang menggabungkan elemen visual, audio, serta pesan-pesan Islami, konten edukatif diharapkan mampu menjadi media alternatif yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai edukatif kepada peserta didik di era digital.

SMA Negeri 4 Yogyakarta merupakan sekolah yang berlokasi di Jalan Magelang, Karangwaru Lor, Tegalrejo, Kota Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut, ditemukan indikasi adanya peserta didik yang pernah terpapar judi *online*, terlihat dari celetukan atau gurauan mereka saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, belum ada kebijakan atau materi pembelajaran yang secara eksplisit membahas tentang bahaya judi *online* dalam kurikulum PAI,

¹³ Ahmad Taufik dkk., *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 238.

¹⁴ Dika Sahputra dkk., "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 6, no. 2 (16 November 2022): 153.

meskipun topik tersebut berkaitan erat dengan pembahasan *al-kulliyāt al-khamsah*.¹⁵

Oleh karena itu, penelitian ini memilih lokasi uji coba di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik terpapar judi online. Selain itu, hasil wawancara dengan guru PAI di sekolah tersebut menunjukkan bahwa materi terkait bahaya judi *online* belum secara eksplisit diajarkan dalam pembelajaran PAI.¹⁶

Dengan mempertimbangkan kebutuhan tersebut, penelitian ini memilih SMA Negeri 4 Yogyakarta sebagai lokasi pengembangan dan uji coba produk konten edukatif. Pemilihan ini didasarkan pada urgensi perlunya media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Konten Edukatif tentang Dampak Judi *Online* dalam Perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk Peserta Didik SMA Negeri 4 Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta terhadap konten edukatif tentang dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok?
2. Bagaimana rancangan konten edukatif tentang dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta?

¹⁵ SNM, Penelitian Pendahuluan Kebutuhan Konten Edukatif Judi Online, 11 April 2025.

¹⁶ *Ibid.*

3. Bagaimana pengembangan konten edukatif tentang dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta serta kelayakan konten yang dihasilkan berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta terhadap konten edukatif tentang dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok.
2. Merancang konten edukatif tentang dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta.
3. Mengembangkan konten edukatif tentang dampak judi *online* dalam perspektif Pendidikan Islam melalui TikTok untuk peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta serta mengevaluasi kelayakan konten berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah di bidang pendidikan Islam, khususnya dalam membahas dampak judi *online* dalam perspektif *maqashid asy-syari'ah*. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan konten edukatif berbasis platform digital, terutama TikTok, sebagai media yang relevan untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan Islam

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Konten edukatif yang dikembangkan dapat membantu para peserta didik untuk memahami dampak judi *online* dalam perspektif pendidikan Islam serta mendorong mereka untuk menjauhi perilaku tersebut.

b. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Konten edukatif ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi *al-kulliyāt al-khamsah* (lima prinsip pokok dalam *maqashid asy-syari'ah*). Pendidik diharapkan dapat menggunakan konten edukatif ini untuk membangun kesadaran peserta didik tentang dampak judi *online* dan menghindari perilaku menyimpang tersebut.

c. Bagi Pengembang Konten Edukatif

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi pengembang konten edukatif lainnya dalam merancang video berbasis platform digital yang kreatif, menarik, dan edukatif. Penelitian ini juga memberikan panduan untuk menyisipkan nilai-nilai agama secara efektif dalam video pendek yang sesuai dengan preferensi pengguna media sosial, khususnya TikTok.

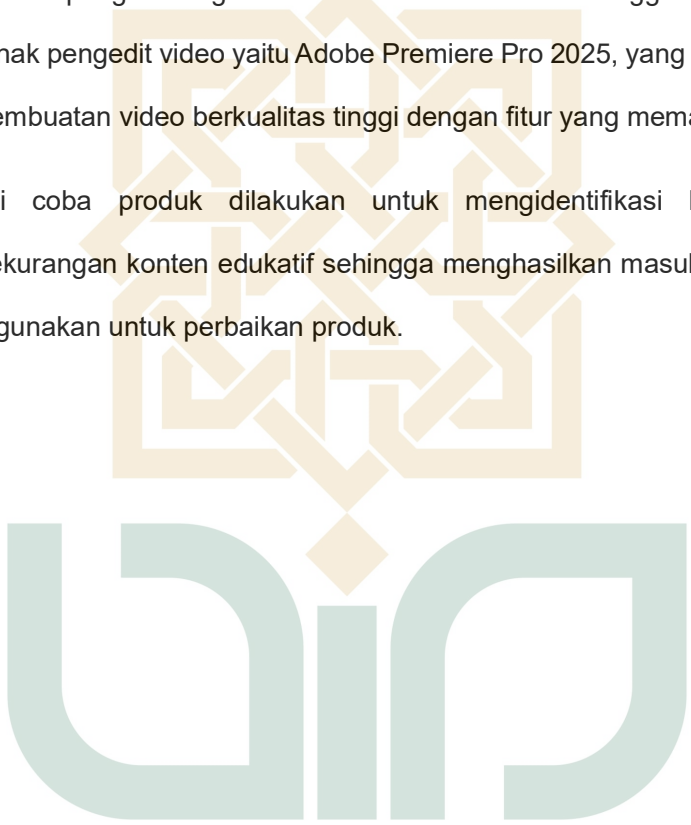
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Produk yang dikembangkan berupa konten edukatif berbasis platform TikTok yang membahas dampak judi *online* dari perspektif pendidikan Islam untuk peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta.
2. Konten edukatif dirancang dengan format dan isi yang disesuaikan dengan karakteristik platform TikTok untuk memastikan daya tarik dan mempertahankan perhatian penonton hingga akhir.
3. Konten edukatif mencakup gabungan elemen gambar, klip video, teks, dan narasi yang menjelaskan mulai dari pengenalan tentang judi *online*, dampak negatifnya, hingga solusi yang dapat diambil untuk mengatasinya.

F. Asumsi Pengembangan

1. TikTok merupakan platform yang strategis untuk mengedukasi peserta didik SMA karena menjadi salah satu media sosial dengan jumlah pengguna terbanyak di Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda.
2. Media audiovisual berbentuk video merupakan media yang efektif dalam menarik perhatian penonton karena sifatnya yang mudah dipahami tanpa memerlukan tingkat literasi yang tinggi. Selain itu, format ini cenderung lebih menarik dibandingkan media lainnya.
3. Konten edukatif yang dirancang dengan baik menggunakan visual yang menarik, isi pesan yang relevan, dan solusi yang aplikatif dapat meningkatkan pemahaman penonton tentang bahaya judi *online*.

4. Perspektif Pendidikan Islam memberikan landasan moral dan spiritual, yang dapat menjadi solusi bagi penonton konten edukatif baik secara lahir maupun batin.
5. Proses pengembangan konten edukatif dilakukan menggunakan perangkat lunak pengedit video yaitu Adobe Premiere Pro 2025, yang memungkinkan pembuatan video berkualitas tinggi dengan fitur yang memadai.
6. Uji coba produk dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan konten edukatif sehingga menghasilkan masukan yang dapat digunakan untuk perbaikan produk.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil lima langkah analisis pada tahap *define*, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata untuk mengembangkan konten edukatif mengenai dampak judi *online* dalam perspektif pendidikan Islam melalui TikTok, yang ditujukan bagi peserta didik SMA Negeri 4 Yogyakarta. Kebutuhan ini muncul karena terdapat indikasi bahwa peserta didik telah terpapar judi *online*. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa konten edukatif yang relevan perlu disajikan dengan bahasa yang ringan, visual yang dinamis, dan durasi yang singkat. Substansi konten harus mampu memberikan pemahaman mengenai dampak judi *online* melalui pendekatan nilai-nilai Islam, khususnya lima prinsip utama dalam *maqashid asy-syari'ah*.
2. Dalam perancangan konten edukatif ini, media yang dipilih adalah TikTok dengan format video pendek berbasis narasi dan visual footage. Pemilihan TikTok didasarkan pada karakteristik platform yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Konten dirancang dengan durasi kurang dari tiga menit agar padat dan efektif, memanfaatkan voice-over yang dipadukan dengan ilustrasi visual, animasi ringan, dan efek pendukung lainnya. Tahapan perancangan meliputi penyusunan naskah, pembagian adegan, perekaman narasi, pencarian footage, penyuntingan gambar dan audio, serta penambahan subtitle. Keseluruhan proses ini bertujuan untuk

menghasilkan konten yang selaras dengan karakteristik platform dan kebutuhan peserta didik.

3. Tahap pengembangan produk dilakukan melalui uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai pengguna. Hasil penilaian menunjukkan bahwa konten edukatif yang dikembangkan dinyatakan dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan. Rata-rata skor yang diperoleh yaitu 3,916 dari ahli materi, 3,666 dari ahli media, dan 4,35 dari peserta didik. Berdasarkan masukan dari para ahli dan respons peserta didik, dilakukan revisi terhadap beberapa aspek konten, seperti penambahan *subtitle*, peningkatan kualitas suara latar (*background*), penyempurnaan visualisasi, serta penambahan pertanyaan retorik di bagian akhir sebagai penguat pesan moral. Hasil akhir dari proses pengembangan ini adalah sebuah video edukatif berdurasi ± 2 menit 22 detik yang telah melalui proses validasi dan uji coba terbatas di lapangan.

B. Saran

1. Bagi Peserta Didik

Disarankan agar peserta didik memanfaatkan konten edukatif ini sebagai sumber pembelajaran tambahan yang ringan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui media yang sering mereka gunakan, seperti TikTok, diharapkan pemahaman terhadap dampak judi online dapat meningkat dan menumbuhkan kesadaran untuk menjauhinya.

2. Bagi Pendidik/Guru

Guru dapat memanfaatkan konten edukatif ini sebagai media pembelajaran pendukung dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam,

khususnya pada materi *al-kulliyat al-khamsah*. Format video pendek yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik masa kini dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

3. Bagi Pengembang

Disarankan agar pengembang selanjutnya memperluas jangkauan sasaran penonton, tidak terbatas pada peserta didik di lingkungan sekolah, tetapi juga mencakup masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Haikal, Muhammad Asfari Azemi, dan Muhammad Ridho Afreza. "Pengaruh Judi Online Dalam Negara Dan Agama." *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 3, no. 6 (21 November 2024): 2563–68.
- Aditomo, Anindito. "Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024." Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf.
- Adna, Mulyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Video Materi Momentum dan Impuls dengan Pendekatan STEM." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2023. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61025/>.
- Amin, Arwani. *Al-Qur'an Al-Quddus*. Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, 2022.
- Anggraini, Erni Novita. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada Materi Gerak Lurus Kelas VIII di SMP IT Az Zahra Sragen." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Anisa, Lina Nur. "Judi Online Dalam Perspektif Maqashid Syariah." *Journal of Islamic Business Management Studies (JIBMS)* 5, no. 1 (15 Juni 2024): 1–21. <https://doi.org/10.51875/jibms.v5i1.284>.
- "Arti kata didik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 3 Desember 2024. <https://www.kbbi.web.id/didik>.
- "Arti kata edukatif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 5 Desember 2024. <https://kbbi.web.id/edukatif>.
- "Arti kata judi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 28 November 2024. <https://www.kbbi.web.id/judi>.
- "Arti kata konten - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 5 Desember 2024. <https://kbbi.web.id/konten>.
- Azis, Rosmiaty. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: SIBUKU, 2016.
- Botma, Abdullah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Makassar: Alauddin University Press, 2018.
- Ceci, Laura. "TikTok Users by Country 2024." Statista, 2024. <https://proxy.parisjc.edu:8293/statistics/1299807/number-of-monthly-unique-tiktok-users/>.
- Dicky Prastya. "Bukan TikTok-Instagram! Ini Media Sosial Paling Disukai Orang Indonesia Tahun 2025," 2025. <https://www.suara.com/tekno/2025/04/08/203336/bukan-tiktok-instagram-ini-media-sosial-paling-disukai-orang-indonesia-tahun-2025>.

- Dotsenko, N A, O A Gorbenko, dan A P Haleeva. "Technology of Creating Educational Content for Open Digital Resources in General Technical Disciplines." *Journal of Physics: Conference Series* 2611, no. 1 (1 Oktober 2023): 012019. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2611/1/012019>.
- Ferly, Bobby. "Analisis Dampak Judi Online Slot Dalam Perspektif Fiqih Muamalah." *Jurnal Ekonomi Islam* 1, no. 1 (23 Juni 2023): 25–33. <https://doi.org/10.56184/jeijournal.v1i1.243>.
- Fitriani, Yuni. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 5, no. 4 (4 November 2021): 1006–13. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>.
- Hardiansyah, Syafrul, dan Hesti Asriwandari. "Kegiatan Judi Online di Kalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)." Skripsi, Universitas Riau, 2016. <https://www.neliti.com/publications/33143/>.
- Harits, Abu Abdullah, dan Abdul Majid. *Jika Tuhan Mengatur Rezeki Manusia, Mengapa Kita Harus Bekerja? Memahami Ketentuan Rezeki, Meraih Ketenangan Hati* Terjemah kitab al-Makasib. Jakarta: PT. Rene Turos Indonesia, 2022.
- Hidayat, Rahmat. *Ilmu Pendidikan Islam: Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2016.
- Hosen, Ibrahim. *Apakah Judi Itu?* Lembaga Kajian Ilmiah Institute Ilmu Al-Qur'an, 1987.
- Ihsanudin, Raisan, Dinie Anggraeni Dewi, dan Muhammad Irfan Adriansyah. "Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung." *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (30 Desember 2023): 73–87.
- Intaniasari, Yossinta, Ratnasari Diah Utami, Eko Purnomo, dan Aswadi Aswadi. "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar." *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4, no. 1 (2 Agustus 2022). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>.
- Islami, Muhammad Fajar Al. "Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif tentang Judi Online di Era Digital." Skripsi, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- Jadidah, Ines Tasya, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Smanah Fatiha, Roja Riyani, Neli, dan Cherrysa Ariesty Wulandari. "Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia* 1, no. 1 (2023): 20–27. <https://doi.org/10.61476/8xvgdb22>.

- Kemp, Simon. "Digital 2024: Indonesia." DataReportal – Global Digital Insights, 21 Februari 2024. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>.
- . "TikTok Users, Stats, Data, Trends, and More." DataReportal – Global Digital Insights, 2025. <https://datareportal.com/essential-tiktok-stats>.
- Kenan, Mufti. "Analisis Yuridis Promosi Judi Online melalui Media Sosial (Putusan Nomor 628/PID.B/2023/PN SMN)." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/68242/>.
- Khairunnisa, Muh Rijalul Akbar, Usanto, Septiana Ningtyas, Firman Aziz, Sepriano, Faiza Rini, dkk. *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), KUHP § Pasal 303 (2021). <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/kitab-undang-undang-hukum-pidana/detail>.
- Knihová, Ladislava. "The Role of Educational Content in a Digital Marketing Strategy." *Communication Today* 12 (2021).
- Lailiya, Ulfa. "Pengembangan Video Berbasis Aplikasi TikTok pada Pembelajaran Teams Game Tournament Materi Sistem Reproduksi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa MAN Temanggung." Skripsi, Universitas Tidar, 2022.
- Lubis, Fidyhan Hamdi, Melisa Pane, dan Irwansyah Irwansyah. "Fenomena Judi Online Di Kalangan Remaja Dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif Dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 2 (4 April 2023): 2655–63. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13284>.
- Mahmudah, Siti Muslichatul, dan Muthia Rahayu. "Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan." *Jurnal Komunikasi Nusantara* 2, no. 1 (18 Mei 2020): 1–9.
- Malimbe, Armylia, Fonny Waani, dan Evie A. A. Suwu. "Dampak Penggunaan Aplikasi Online TikTok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado." *JURNAL ILMIAH SOCIETY* 1, no. 1 (14 September 2021).
- Nabilah Muhamad. "Daftar Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Indonesia Awal 2025," 2025. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/67ca734b43927/daftar-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2025>.
- Nono, Ignasius Yosanda, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I. Putu Gede Seputra. "Penegakan Hukum terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online." *Jurnal Analogi Hukum* 3, no. 2 (30 September 2021): 235–39. <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>.

- Nugroho, Luky. *Judi Terselubung*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018.
- Nurdiana, Mutia, Nurul Aisyah, dan Syifa Nabilah Ilham. "Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan." *Perspektif* 2, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (30 Juni 2018): 171–210.
- Permana, Hendriana Chandra, dan Yusuf Saefudin. "Peranan Kepolisian Polres Purbalingga Dalam Penanggulangan Judi Online Pragmatic Play / Slot Di Wilayah Purbalingga." *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3, no. 2 (18 Agustus 2023): 19–28.
- Pratama, Candra Munif. "Sanksi Pidana Bagi Pendistribusian Judi Online Menurut Perundang-Undangan Di Bidang Informasi Dan Transaksi Elektronik." *LEX ADMINISTRATUM* 11, no. 1 (9 Januari 2023).
- Rafiq, A. "Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat." *Global Komunika : Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 3, no. 1 (10 Juni 2020): 18–29. <https://doi.org/10.33822/gk.v3i1.1704>.
- Ramadhan, Dhani. "Pengaruh Judi Online terhadap Keharmonisan Keluarga (Studi Kasus di Desa Bandar Kagungan Raya Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara Tahun 2023)." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66637/>.
- Rumbay, Imelda Sonia, Fransiscus X. Tangkudung, dan Debby Telly Antow. "Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online." *LEX PRIVATUM* 11, no. 5 (27 Juni 2023).
- Safriadi, Safriadi. *Maqashid Al-Syari'ah & Mashlahah: Kajian terhadap Pemikiran Ibnu 'Asyur dan Sa'id Ramadhan Al-Buthi*. Lhokseumawe: Sefa Bumi Persada, 2021.
- Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 6, no. 2 (16 November 2022): 139–56.
- Salsabila, Erya Fahra, Guruh Sukma Hanggara, dan Restu Dwi Ariyanto. "Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa SMK PGRI 2 Kediri." *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* 1 (2021): 32–41.
- Samsu, Samsu. *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Jambi: Pusaka Jambi, 2017.

- Sapriyah, Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (31 Mei 2019): 470–77.
- Sarwat, Ahmad. *Maqashid Syariah*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019.
- Satriyono, Dedy, dan Dany Miftahul Ula. "Dampak Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba." *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial 2*, no. 6 (8 Desember 2023): 97–102.
- Shoffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, dan Fadhilah Syam Nasution. *Media pembelajaran*. Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023.
- Sigit, Andik Purnomo, dan Aryan Torrido. "Sinergi Polisi Dan Masyarakat Dalam Membangun Ketahanan Remaja Terhadap Narkoba Dan Judi Online." *The Juris 8*, no. 2 (10 Desember 2024): 435–44.
- Sipayung, Filipus Jhon Eric, dan Christian Ariel Handoyo. "Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia)." *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara 1*, no. 3 (2024): 4548–53.
- Situmeang, Tondi Amos, Revi Ariska, dan Tengku Mabar Ali. "Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi Online Terhadap Perceraian." *Innovative: Journal Of Social Science Research 3*, no. 4 (5 September 2023): 3808–17.
- SNM. *Penelitian Pendahuluan Kebutuhan Konten Edukatif Judi Online*, 11 April 2025.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Susanti, Rina. "Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan." *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya 10*, no. 1 (4 Maret 2021): 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>.
- Taufik, Ahmad, Nurwastuti Setyowati, Muh In'amuzzahidin, dan Achmad Zayadi. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Thiagarajan, Sivasailam, D. S. Semmel, dan M. I. Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, 1974. <https://eric.ed.gov/?id=ED090725>.
- TikTok. "Analisis Konten Edukatif di TikTok," 2025. <https://www.tiktok.com/@raymondchins/video/7442287460589276472>.

- Umasugi, M. Taufan. "Sosialisasi Dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 1, no. 2 (18 Juni 2021): 5–7. <https://doi.org/10.31004/jh.v1i2.12>.
- Widhiatanti, Kadek Tina, dan David Hizkia Tobing. "Dampak Judi Online Pada Remaja Penjudi: Literature Review." *Deviance Jurnal Kriminologi* 8, no. 1 (30 Juni 2024): 91–108. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Wulandari, Mutia. "Analisis Nilai-Nilai Edukatif bagi Muslimah dalam Novel Hijab Palsu Karya Kifa Ansu." Skripsi, UIN Raden Fatah, 2022. <https://repository.radenfatah.ac.id/19672/>.
- Yuniyanti, Maulida. "Pengembangan Media Video Interaktif Haji Berbasis Edpuzzle pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/67045/>.
- Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto. "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)." *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 5, no. 2 (2016): 156–62. <https://doi.org/10.15294/jess.v5i2.14081>.

