

Edukasi Bahaya Pinjaman Online Dan Judi Online Serta Cara Penanganannya Bagi Pemuda Karang Taruna Dusun Kalegen Kidul Desa Dersansari Kecamatan Suruh

Muhamad Ahdil Wafa Setiawan¹, Shandy Arsyia Aleika²,
Rangga Dwi Fitriyanto³, Febrian Yoga Ananta⁴, Wahyu Setyaningsih⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Salatiga
ahdilwafa8@gmail.com

Article Info:

Article history:

Received Date: 22/09/2026
Accepted Date: 24/09/2026
Published Date: 25/05/2026

Keywords:

Online Loans
Online Gambling
Digital Literacy
Financial Literacy
Youth
Community Service

ABSTRACT

Advances in digital technology have simplified access to online financial services and entertainment. However, these conveniences also introduce major risks, especially the rise of online loans and online gambling. Easy access, rapid approvals, and aggressive social media promotions make young people particularly vulnerable. Unplanned online borrowing often leads to severe debt, while online gambling causes financial loss, addiction, reduced productivity, and social conflict. To address these issues, KKN Daksa Samata students partnered with Karang Taruna to conduct an educational initiative in Kalegen Kidul Hamlet, Dersansari Village. This community engagement project adopted a participatory and interactive framework through in-person educational sessions, involving 50 youth members from the Kalegen Kidul Karang Taruna. The implementation was organized into four distinct steps: (1) designing the learning modules and identifying core topics; (2) delivering in-depth lectures regarding platform legitimacy, online borrowing pitfalls, and gambling risks; (3) facilitating two-way discussions focused on practical case analyses; and (4) conducting a qualitative assessment of the participants' understanding and behavioral readiness. The session featured short presentations, group discussions, Q&A, and a brief evaluation. Participants demonstrated a clearer understanding of the risks tied to digital loans and gambling. Their awareness of financial and digital literacy also improved, helping them make responsible online decisions. Ultimately, this activity encourages youth to use technology wisely, avoid financial harm, and act as positive role models in their community.

This is a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

Corresponding Author:

Muhamad Ahdil Wafa Setiawan
UIN Salatiga
ahdilwafa8@gmail.com

PENDAHULUAN

Akselerasi teknologi informasi dan komunikasi melahirkan pergeseran fundamental dalam pola kehidupan sosial. Platform internet yang awalnya difungsikan secara terbatas sebagai instrumen pertukaran pesan kini telah merambah ke berbagai ranah strategis, seperti sektor komersial, pendidikan, mata pencaharian, hiburan, hingga layanan jasa keuangan. Peralihan ini menawarkan efisiensi tinggi sebab berbagai kebutuhan dapat diselesaikan langsung melalui perantara peranti pintar. Kendati demikian, fleksibilitas tersebut menyimpan celah kerentanan apabila tidak dibentengi oleh kapasitas kognitif dan tingkat pemahaman yang memadai terhadap konsekuensi negatifnya.

Salah satu manifestasi inovasi di ranah keuangan adalah maraknya layanan pendanaan berbasis teknologi

informasi atau finansial teknologi (*fintech lending*). Skema ini menghadirkan kemudahan dalam prosedur pencairan dana tanpa mensyaratkan mekanisme administratif rumit sebagaimana institusi perbankan konvensional. Alhasil, instrumen ini berkembang pesat di tengah publik. Sebagaimana ditemukan dalam studi (Nugroho, 2024).

kemudahan aksesibilitas serta intensitas promosi memiliki korelasi langsung terhadap preferensi konsumsi dan dorongan pemanfaatan pinjaman digital. Fenomena ini menegaskan bahwa faktor fleksibilitas sistem kerap menjadi katalis utama yang memicu minat publik untuk menggunakan fasilitas pinjaman tersebut.

Secara konseptual, platform pinjaman digital dapat menjadi alternatif solusi keuangan jika dimanfaatkan secara rasional serta diselenggarakan oleh entitas terdaftar. Komplikasi timbul ketika pemanfaat tidak memperhitungkan rasio kemampuan bayar, mengabaikan struktur bunga dan beban administrasi, atau terjebak dalam ekosistem penyedia jasa tanpa izin (ilegal), menguraikan bahwa aksesibilitas instrumen pinjaman dalam ponsel cerdas berpotensi mendorong keputusan finansial yang impulsif tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang, termasuk risiko cidera janji atau gagal bayar. (Pradita et al., 2026).

Implikasi negatif dari penggunaan pinjaman digital yang tidak terkontrol tidak sebatas pada krisis keuangan, melainkan bereskalasi menjadi isu sosial. Individu yang terjatuh ke dalam krisis pelunasan akan mengalami tekanan psikologis serius akibat akumulasi beban yang terus membengkak. Temuan (OJK, & BPS. (2024).

mengonfirmasi bahwa pola pinjaman digital tak terencana berhubungan erat dengan terganggunya stabilitas ekonomi dan harmonisasi sosial di tingkat publik.

Jadi pengambilan utang melalui aplikasi digital tanpa perhitungan matang biasanya menjadi awal dari masalah keuangan yang berkepanjangan. saat seseorang meminjam uang secara spontan tanpa memikirkan cara melunasinya, ia akan sangat mudah mengalami gagal bayar. dampaknya, orang tersebut kerap mengambil pinjaman baru hanya untuk menutup tagihan lama. kebiasaan ini membuat utang bukannya selesai, melainkan makin menumpuk karena bunga dan denda yang terus berjalan. ketika sebagian besar uang habis hanya untuk membayar cicilan, kebutuhan pokok sehari-hari seperti makan dan kesehatan jadi terbengkalai, serta pikiran menjadi terus-menerus terbebaskan.

Berbarengan dengan fenomena ini, perkembangan jaringan siber turut memperluas ruang gerak perjudian digital. Aktivitas perjudian yang dahulu membutuhkan interaksi fisik kini telah tertransformasi ke dalam media virtual. Hanya dengan peranti telepon pintar dan koneksi internet, seseorang dapat menjangkau berbagai platform perjudian tanpa batasan ruang. Realita ini menjadikan perjudian siber amat mudah diakses oleh pelbagai lapisan masyarakat, termasuk kalangan usia muda.

(Rohmah dan Khodijah, 2024). menegaskan bahwa pemuda merupakan demografi yang paling rentan menghadapi krisis pinjaman digital dan perjudian siber lantaran masih rendahnya artikulasi terhadap dampak destruktif yang ditimbulkan. Derasnya gempuran promosi digital serta jejaring media sosial turut menjadi pendorong utama yang mengintroduksi praktik ini kepada kelompok remaja.

Kerusakan akibat perjudian siber melampaui ranah finansial semata. menurut Sriyana , perjudian digital memicu gangguan multidimensi yang mencakup ranah sosial, finansial, hingga kesehatan mental. Keterikatan pada judi siber dapat menyulut pertikaian domestik, kehancuran aset keuangan, pengasingan sosial, serta munculnya gangguan kecemasan dan depresi. Selain itu, kajian mengenai dinamika perilaku judi siber di kalangan pemuda menunjukkan bahwa kombinasi faktor kepribadian, pengaruh lingkungan keluarga, tekanan kawan sebaya, latar belakang ekonomi, serta desain fitur aplikasi internet berperan sebagai pemicu munculnya kebiasaan tersebut (Pamungkas, 2022).

Kerumitan masalah makin parah ketika judi siber dan pinjaman digital terhubung satu sama lain. Seseorang yang menderita kerugian dalam perjudian siber kerap terdorong mencari pendanaan instan melalui jalur pinjaman online demi menutupi kekalahan atau menambah modal bermain. Ketika pola destruktif ini berulang, individu tersebut akan terperangkap dalam lingkaran setan utang dan perjudian yang sulit diurai. (Ashari dan Khodijah 2024).

mengidentifikasi bahwa sebagian pemuda mempersepsikan judi siber sebagai cara cepat memperoleh uang, tanpa menyadari risiko ketergantungan serta dampak sosial hebat di baliknya.

Kondisi tersebut menegaskan pentingnya program edukasi yang terarah bagi kelompok muda. Edukasi tidak hanya sebatas menyampaikan aspek bahaya, namun harus membekali pemuda dengan pemahaman mengenai taktik deteksi dini, tindakan pencegahan, serta langkah penanganan ketika masalah telah terjadi. Penguatan kemampuan literasi keuangan dan literasi digital menjadi krusial agar generasi muda tidak mudah tergiur oleh narasi keuntungan instan maupun kemudahan dana cepat.

Atas dasar pertimbangan tersebut, tim mahasiswa KKN Daksa Samata menyelenggarakan program pengabdian masyarakat bertajuk sosialisasi pencegahan dan penanganan dampak pinjaman digital serta perjudian siber. Pelaksanaan ditujukan bagi pemuda yang terhimpun dalam Karang Taruna Mahardeka di Dusun Kalegen Kidul,

Desa Dersansari. Penetapan pemuda sebagai sasaran didasari oleh posisi mereka sebagai pengguna aktif teknologi yang sekaligus memiliki peran strategis sebagai penyebar informasi positif di tengah masyarakat.

Inisiatif ini dirancang agar tidak sekadar mentransfer teori, melainkan mampu mengasah kepedulian peserta dalam bertindak rasional saat mengelola keuangan dan memanfaatkan teknologi. Lebih jauh, para pemuda diharapkan mampu mentransformasikan dirinya menjadi agen edukasi di lingkungan keluarga dan masyarakat luas.

METODE

Pengabdian masyarakat ini direalisasikan memakai metode edukasi dan sosialisasi tatap muka langsung bersama anggota Karang Taruna Mahardeka, Dusun Kalegen Kidul, Desa Dersansari. Kegiatan ini merupakan bagian dari program kerja KKN Daksa Samata yang difokuskan pada peningkatan literasi publik terhadap krisis sosial berbasis teknologi. agenda ini diikuti oleh kurang lebih 50 pemuda setempat. Proses realisasi program terbagi ke dalam beberapa alur sistematis, yaitu skema persiapan, tahap sosialisasi, sesi diskusi dialogis, serta evaluasi program.

Fase ini direalisasikan melalui penerapan rangkaian metode edukasi yang bervariasi agar materi dapat dipahami secara mendalam oleh 50 anggota Karang Taruna. Penyampaian diawali dengan metode pemaparan interaktif, yakni tim pengagendakan materi mempresentasikan kerangka dasar pinjaman digital dan perjudian siber menggunakan alat bantu visual. fokus pembahasan diarahkan pada pemetaan perbedaan entitas resmi dan ilegal, faktor pemicu, hingga konsekuensi krisis finansial. pada topik judi siber, penekanan diberikan pada pemahaman bahaya adiksi, potensi kerugian materi, serta kerusakan relasi keluarga dan kondisi mental, sembari menegaskan bahwa perjudian bukan sarana memperoleh penghasilan.

Selanjutnya, digunakan pendekatan analisis studi kasus, di mana peserta diajak menelaah realitas sosial yang kerap mereka temui di ruang digital, seperti maraknya promosi pinjaman kilat, klaim keuntungan instan, serta iming-iming bonus judi. Pendekatan ini bertujuan mengasah ketajaman berpikir peserta dalam mengidentifikasi modus penipuan secara langsung. kegiatan ini juga diperkuat dengan metode edukasi partisipatif, yang mana peserta didorong untuk terlibat aktif menganalisis perhitungan batas kemampuan finansial, pengawasan rasio utang, hingga langkah krusial dalam menjaga kerahasiaan data pribadi demi mencegah tindakan finansial yang spekulatif.



Gambar 1. Penyampain Edukasi Kepada Remaja Karang Taruna Kalegen Kidul Desa Dersansari

2.1 Tahap Persiapan

Langkah awal diisi dengan komunikasi intensif antara delegasi KKN dan pengurus Karang Taruna. Konsolidasi ini bertujuan untuk menetapkan jadwal, lokasi, target audiens, serta materi. Selanjutnya, materi edukasi disusun dengan menyesuaikan gaya kognitif audiens muda. Penyampaian dibuat komunikatif dan dekat dengan realitas harian peserta. Materi juga mengintegrasikan fenomena nyata yang sering ditemui di media sosial, seperti maraknya iklan dana kilat, tawaran bonus pendaftaran judi, hingga narasi profit instan.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Fase ini diisi dengan pemaparan komprehensif mengenai bahaya pinjaman digital dan judi siber. Pada topik pinjaman online, pembahasan difokuskan pada konsep dasar, diferensiasi entitas berizin (legal) dan ilegal, pemicu penggunaan, bahaya krisis utang, serta pentingnya kalkulasi kemampuan bayar. Sementara itu, pembahasan judi siber mengurai definisi, faktor pendorong, risiko adiksi, kerugian finansial, hingga dampak negatifnya pada keharmonisan keluarga dan psikologis. Ditegaskan pula bahwa perjudian bukanlah instrumen untuk menghasilkan pendapatan tetap.



Gambar 2. Presenter Menyampaikan Materi Bahaya Nya Pinjaman Online Dan Judi Online

2.3 Diskusi dan Tanya Jawab

Seusai penyampaian materi, dibuka ruang dialog interaktif. Sesi ini dimanfaatkan untuk mengukur tingkat pemahaman audiens sekaligus memberi kesempatan bagi mereka untuk berkonsultasi mengenai dinamika yang dialami di lingkungannya. Topik yang didiskusikan mencakup identifikasi keabsahan legalitas platform, prosedur menghadapi pesan tawaran mencurigakan, langkah pendampingan bagi korban adiksi judi siber, serta metode pengeraman pola konsumtif.



Gambar 3. Pertanyaan Peserta Remaja Karang Taruna Terhadap Bahaya Nya Pinjaman Online Dan Judi Online

2.4 Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pemantauan keaktifan audiens selama proses pemaparan dan keterlibatan dalam ruang diskusi. Tingkat pemahaman dievaluasi berdasarkan respons peserta dalam menyelesaikan studi kasus sederhana yang disajikan. Pendekatan ini dipilih karena program pengabdian bertujuan menciptakan perubahan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan harian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Peningkatan Pemahaman Mengenai Pinjaman Online

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa topik pinjaman digital menarik perhatian besar dari para peserta. Hal ini disebabkan oleh maraknya penawaran pinjaman yang mereka temui di platform digital harian. Peserta dibekali pemahaman bahwa aksesibilitas yang cepat tidak boleh diartikan sebagai dorongan untuk mengambil pinjaman tanpa kalkulasi matang. Sebelum mengajukan utang, aspek legalitas, beban biaya, tujuan penggunaan, dan skema pelunasan wajib dianalisis terlebih dahulu. Urgensi pemahaman ini sejalan dengan studi Tiemora dan Faisal (2024), yang menyebutkan bahwa kepraktisan prosedur sering kali membuat masyarakat abai terhadap aspek perlindungan hukum dan konsekuensi jangka panjang. Peserta juga dibekali kemampuan membedakan entitas legal dan tidak berizin. Layanan legal berada di bawah regulasi dan pengawasan otoritas resmi, sedangkan entitas ilegal beroperasi tanpa izin. Berdasarkan data Satgas PASTI per April 2026, telah dilakukan penindakan terhadap 951 entitas pinjaman online ilegal sepanjang kuartal pertama tahun 2026. Data ini menjadi pijakan bagi peserta untuk meningkatkan kewaspadaan. Peserta diimbau untuk tidak merespons tawaran pinjaman dari nomor asing, media sosial, atau pranala tak terverifikasi.

3.2 Dampak Penggunaan Pinjaman Online

Pengambilan pinjaman digital tanpa pertimbangan dapat menimbulkan masalah keuangan serius. Peminjam yang abai terhadap kapasitas finansialnya akan mengalami kesulitan saat jatuh tempo. Kondisi makin memburuk jika timbul pola "gali lubang tutup lubang" demi membayar utang lama. Skema ini memicu pembengkakan beban secara berkelanjutan, sebagaimana dipaparkan dampak pinjaman digital meluas hingga ke ranah sosial dan ekonomi. Oleh karena itu, peserta diarahkan untuk membatasi pinjaman hanya untuk kebutuhan produktif serta mampu membedakan kebutuhan dasar dari keinginan konsumtif semata (Pradita et al., 2026).

3.3 Bahaya Judi Online bagi Generasi Muda

Sesi ini mengupas dampak judi siber yang jauh melebihi potensi kehilangan dana. Praktik ini berisiko tinggi memicu ketergantungan obsesif akibat dorongan untuk membalas kekalahan. (Rohmah dan Khodijah 2024), menguraikan bahwa minimnya wawasan risiko membuat pemuda rentan terjerat. Paparan iklan terselubung di internet turut mengondisikan seolah-olah judi merupakan aktivitas yang mudah dan menguntungkan. Pola jebakan judi diawali dari rasa penasaran. Kemenangan awal memicu euphoria untuk mengulang, sementara kekalahan memicu dorongan bertaruh kembali demi mengembalikan modal. Siklus psikologis ini menjadi pemicu utama timbulnya adiksi. Riset (Sriyana, 2025) menegaskan bahwa judi siber merusak stabilitas ekonomi, merusak hubungan keluarga, dan memicu gangguan mental serius (Pamungkas, 2022).

3.4 Hubungan antara Judi Online dan Pinjaman Online

Materi ini menekankan keterkaitan erat antara judi siber dan pinjaman digital. Kerugian finansial akibat judi kerap memicu pelaku untuk mencari dana instan melalui aplikasi pinjaman. Ketika dana pinjaman tersebut dipakai kembali untuk bertaruh dan berakhir kalah, krisis finansial akan kian membesar. Pelaku kemudian berutang kembali, sehingga tercipta siklus destruktif: *judi – rugi – utang – judi lagi*. Studi (Rohmah dan Khodijah, 2024) mengonfirmasi bahwa keterkaitan dua krisis ini memerlukan intervensi edukasi secara bersamaan agar generasi muda mampu melihat bahayanya secara utuh.

3.5 Upaya Pencegahan

Langkah pencegahan dilakukan dengan mengasah daya kritis pemuda terhadap klaim promosi instan. Slogan seperti "*modal minim untung melimpah*", "*pasti jp*", atau "*pencairan tanpa syarat*" harus diwaspadai sebagai indikasi jebakan. Tindakan preventif terkait pinjaman digital meliputi: mengecek legalitas di portal resmi OJK, membaca seluruh syarat dan ketentuan, serta mengukur rasio utang (OJK & BPS, 2024). Perlindungan data pribadi (NIK, kredensial bank, kata sandi, OTP) juga menjadi hal mutlak. Untuk judi siber, pencegahan dilakukan dengan memblokir akses ke situs perjudian, tidak membagikan pranala promosi, serta menghindari komunitas perjudian. Dukungan lingkungan sosial dan keluarga menjadi pilar utama dalam pemulihan. (Aeni et al., 2022)

3.6 Upaya Penanganan

Bagi individu yang telah terjerat pinjaman berlebih, langkah awal yang wajib dilakukan adalah menghentikan pembuatan utang baru. Seluruh rincian kewajiban harus dicatat secara transparan guna menyusun pemetaan

pemulihan. Jika menghadapi intimidasi entitas ilegal, masyarakat disarankan memanfaatkan kanal pengaduan resmi serta menyimpan seluruh bukti transaksi dan pesan intimidatif. Bagi korban judi siber, pemutusan akses ke platform judi harus dilakukan secara total. Pendampingan dari pihak keluarga, tokoh masyarakat, maupun konselor profesional amat dibutuhkan. Korban harus menyadari bahwa modal yang hilang tidak akan pernah kembali melalui taruhan susulan.

3.7 Respons Peserta terhadap Kegiatan

Para peserta menunjukkan antusiasme tinggi sepanjang sesi berlangsung. Mereka aktif berdialog mengenai indikator legalitas layanan pinjaman serta metode melepaskan diri dari adiksi judi siber. Sesi diskusi ini memperlihatkan adanya pergeseran cara pandang. Peserta menyadari bahwa masalah ini tidak sekadar krisis personal, melainkan ancaman bagi keharmonisan sosial di lingkungannya. Temuan ini menguatkan hasil studi (Al Amin, 2024) yang menekankan bahwa fenomena judi siber di kalangan pelajar dan mahasiswa memerlukan perhatian serius melalui berbagai intervensi edukatif (Latjompoh & Usman, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat berupa edukasi pencegahan bahaya pinjaman digital dan perjudian siber yang dilaksanakan bersama Karang Taruna Mahardeka Dusun Kalegen Kidul, Desa Dersansari, berhasil meningkatkan kewaspadaan generasi muda di era digital. Kegiatan yang melibatkan 50 peserta ini memperluas pemahaman mengenai aspek legalitas platform, bahaya krisis utang, serta dampak sosial, psikologis, dan ekonomi yang ditimbulkan. Peserta berpartisipasi aktif dalam sesi diskusi dan mampu memahami langkah pencegahan serta penanganan krisis. Kegiatan lainnya ini menegaskan bahwa peningkatan literasi digital dan keuangan merupakan kunci utama dalam membentengi pemuda dari keputusan finansial yang merugikan. Diharapkan para peserta mampu menerapkan wawasan ini serta menjadi agen edukasi positif di lingkungan sekitarnya.

Saran

1. Keberlanjutan Program: Edukasi sejenis perlu diselenggarakan secara konsisten oleh pemerintah desa, lembaga pemuda, dan institusi pendidikan.
2. Sikap Pemuda: Generasi muda diharapkan lebih cermat dalam merespons penawaran digital serta tidak tergiur klaim keuntungan instan.
3. Peran Karang Taruna: Karang Taruna Mahardeka disarankan menjadikan forum diskusi literasi digital sebagai agenda rutin.
4. Dukungan Pemerintah Desa: Pemerintah lokal diharapkan menyediakan kemudahan akses terhadap informasi layanan pengaduan resmi.
5. Pengabdian Selanjutnya: Kegiatan mendatang disarankan mengintegrasikan metode evaluasi berbasis *pre-test* dan *post-test* serta simulasi studi kasus guna mengukur peningkatan pemahaman peserta secara lebih terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi disampaikan kepada Pemerintah Desa Dersansari, pengurus dan anggota Karang Taruna Mahardeka Dusun Kalegen Kidul, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan fasilitatif dan partisipatif sehingga program pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar.

REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATERI DEVELOPMENT OF WORD WALL EDUCATIVE GAME AS LEARNING MEDIA TO UNDERSTAND ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING SUBJECTS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022*. 11, 1835–1852.
- Arifin, M., Dewi, R. S., Lia, R., & Riska, V. (2025). *Budgeting Dan Penggunaan Aplikasi Financial Teknologi*. 4(01), 21–25.
- Latjompoh, M., & Usman, N. F. (2023). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Menunjang Evaluasi Pembelajaran di Sekolah*. 2(2), 43–49.

Pamungkas, A. D. (2022). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 8(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5823583>

DOKUMENTASI KEGIATAN KKN



ABSENSI SELAMA PELAKSANAAN PROKER

DAKSA SAMATA
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
DESA DERSANSARI 2026
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SALATIGA
Desa Dersansari, Desa Dersansari, Kecamatan Dersansari, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah

Hari	Tempat	Agenda
1 Minggu	1 Balai Desa Dersansari	1 Sosialisasi Membangun Kesadaran Pemuda Terhadap Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) dan Judi Online (Judol).

NO	NAMA	TTD
1	ANGGEL VIKAS ESAL S.	1. [Signature]
2	Ragil Wahyudi	2. [Signature]
3	Sadewa	3. [Signature]
4	M. Adhian Syah	4. [Signature]
5	Goga Rizki M	5. [Signature]
6	H. Van Hidayat	6. [Signature]
7	Nahia	7. [Signature]
8	Bidhu S	8. [Signature]
9	Aulia Ambar L.	9. [Signature]
10	Niken Elak Annisa	10. [Signature]
11	Adi S	11. [Signature]
12	Rendu	12. [Signature]
13	Fina	13. [Signature]
14	Purni	14. [Signature]
15	Alsha	15. [Signature]
16	Nugri	16. [Signature]
17	Vania	17. [Signature]
18	Sodiq	18. [Signature]
19	Nahia	19. [Signature]
20	Fina	20. [Signature]
21	Dina	21. [Signature]
22	Rendu	22. [Signature]

DAKSA SAMATA
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
DESA DERSANSARI 2026
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SALATIGA
Desa Dersansari, Desa Dersansari, Kecamatan Dersansari, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah

23	Nahia Dera	23. [Signature]
24	Dans Hendra R	24. [Signature]
25	Dea Lamsari	25. [Signature]
26	Lee Komalasari	26. [Signature]
27	Sukma Irawati	27. [Signature]
28	Puqa Cira Anica Putri	28. [Signature]
29	Tutut Sapta	29. [Signature]
30	Nikot W	30. [Signature]
31	Elissa I	31. [Signature]
32	Prasidha H & W	32. [Signature]
33	Farura A	33. [Signature]
34	Duta andi	34. [Signature]
35	Nahia	35. [Signature]
36	Belan	36. [Signature]
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		



DAKSA SAMATA
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
DESA DERSANSARI 2026
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SALATIGA
Dusun Kalegen Kidul RT 07 / RW 02 Desa Dersansari, Kecamatan Samudra, Kab Semarang, Jawa Tengah



Hari	: Minggu	Tempat	: Balai Desa Dersansari
Tanggal	: 26 Juli 2026	Agenda	: Sosialisasi Membangun Kesadaran Pemuda Terhadap Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) dan Judi Online (Judol).

PERANGKAT DESA

NO	NAMA	TTD	
1.	Abdul majid	1. 	2.
2.			
3.		3.	4.
4.			
5.		5.	6.
6.			
7.		7.	8.
8.			
9.		9.	10.
10.			