

**SOSIALISASI PENGENALAN GAMBLING DISORDER DAN DAMPAK NEGATIF
KECANDUAN JUDI ONLINE UNTUK KESEHATAN MENTAL PADA ANAK
REMAJA AWAL DI SMPN 02 CIBARUSAH**

Heron Marco Mario 1, Lilis Lasmini 2

Program Studi Psikologi 1, Program Studi Akutansi 2

Ps20.heronmario@mhs.ubpkarawang.ac.id1 , lilislasmmini@ubpkarawang.ac.id2

ABSTRAK

Pada saat ini fenomena perjudian bukan menjadi hal asing dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat diberlakukan sistem pembelajaran secara daring siswa-siswi terbiasa dengan penggunaan handphone, dan hal tersebut menjadi kebiasaan meskipun pembelajaran daring telah dihentikan serta diganti dengan pembelajaran tatap muka, fenomena yang terjadi pada pelajar di desa Ridomanah ketika siswa-siswi diberikan akses untuk bermain handphone terdapat sejumlah anak yang menggunakan handphone untuk mengakses judi online sehingga siswa menjadi kecanduan dalam bermain judi online. Sosialisasi mengenai pengenalan gambling disorder dan dampak negatif kecanduan judi online terhadap kesehatan mental pada anak remaja awal di SMPN 02 Cibarusah yang diberikan kepada siswa dan siswi kelas 9 merupakan langkah yang penting untuk mencegah . Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai risiko dan konsekuensi kecanduan judi online pada kesehatan mental, serta untuk memberikan informasi yang bermanfaat dalam upaya pencegahan. Sosialisasi dilakukan melalui serangkaian sesi edukasi yang mencakup pemaparan materi, diskusi interaktif, dan studi kasus yang relevan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mulai memahami bahaya judi online dan mengakui pentingnya menjaga kesehatan mental. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mencegah potensi kecanduan judi di kalangan remaja awal, serta mendorong pengembangan program pencegahan yang lebih efektif di masa depan.

Kata Kunci : Gambling Disorder, Kecanduan Judi Online, Kesehatan Mental

ABSTRACT

At this time the phenomenon of gambling is not a foreign thing in everyday life. When the online learning system was implemented, students were accustomed to using cellphones, and this became a habit even though online learning had been stopped and replaced with face-to-face learning, the phenomenon that occurred in students in Ridomanah village when students were given access to play cellphones, there were a number of children who used cellphones to access

online gambling so that students became addicted to playing online gambling. Socialization regarding the introduction of gambling disorder and the negative impact of online gambling addiction on mental health in early adolescents at JHS 02 Cibarusah which was given to 9th grade students is an important step to prevent. This activity aims to increase student awareness of the risks and consequences of online gambling addiction on mental health, as well as to provide useful information in prevention efforts. Socialization is carried out through a series of educational sessions that include material presentations, interactive discussions, and relevant case studies. The results of this activity show that the majority of students begin to understand the dangers of online gambling and recognize the importance of maintaining mental health. This program is expected to make a positive contribution to preventing the potential for gambling addiction among early adolescents, as well as encouraging the development of more effective prevention programs in the future.

Keywords : *Gambling Disorder, Online Gambling Addiction, Mental Health*

PENDAHULUAN

Desa Ridomanah adalah salah satu desa yang ada di Kecamatan Cibarusah yang merupakan hasil dari pemekaran Desa Ridogalih. Desa Ridomanah Memiliki Luas wilayah keseluruhan yaitu 475 Ha. Desa Ridomanah berpenduduk 3.404 jiwa dengan jumlah KK 1.012. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang, penggunaan teknologi telah menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia dan mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari (Ramadhan, 2019). Namun, sayangnya, kemajuan ini juga telah dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan penyimpangan di dunia digital atau yang dikenal sebagai Judi telah menjadi permasalahan yang telah ada selama ribuan tahun dalam sejarah peradaban manusia Perjudian dianggap sebagai cara cepat untuk memperoleh kekayaan dengan menguji keberuntungan mereka. Seiring dengan perkembangan kebiasaan manusia, praktik judi juga berkembang, terutama dengan munculnya judi online yang menawarkan akses yang lebih mudah dan harapan untuk memperoleh uang secara instan jika berhasil menang. Dari segi psikologis, kecanduan judi online memiliki berbagai dampak negatif tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga pada kesehatan mental dan sosial seseorang. Orang yang mengalami kecanduan judi online mungkin mengalami depresi, stres, perasaan putus asa, hilangnya kontrol diri, bahkan bisa membahayakan diri sendiri dan orang lain. Dengan demikian, kecanduan judi online dapat

memiliki dampak yang merugikan pada kesehatan mental seseorang, yang dikenal sebagai gambling disorder (Khabibatus dkk.,2022). Semakin banyaknya situs judi online menunjukkan bahwa pemerintah menghadapi kesulitan dalam upaya pemblokiran situs tersebut, terutama dengan adanya perangkat VPN yang memudahkan akses bagi masyarakat. Perkembangan konten-konten negatif, seperti judi online, memberikan dampak yang tidak hanya dirasakan oleh individu yang terlibat, tetapi juga oleh masyarakat secara lebih luas (Susanti, 2021). Praktik judi online juga berpotensi memicu berbagai masalah kejahatan dan kriminalitas, seperti pencurian, perampokan, dan kekerasan dalam rumah tangga. Ketika anak-anak dan remaja terlibat dalam judi online, hal ini dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar, prestasi akademik, dan perilaku menyimpang. Berbagai studi tentang fenomena judi online dan dampaknya, khususnya terhadap para pemain, cenderung menyoroti aspek negatifnya. Kecanduan judi online, atau gambling disorder, adalah kondisi di mana seseorang mengalami kesulitan mengendalikan dorongan untuk berjudi meskipun sudah mengetahui dampak negatifnya. Kondisi ini dapat menyebabkan gangguan signifikan dalam kehidupan individu, mempengaruhi kesehatan mental, hubungan sosial, dan prestasi akademis. Remaja, sebagai kelompok usia yang sedang dalam proses pembentukan kepribadian dan pengambilan keputusan, sangat rentan terhadap dampak negatif dari kecanduan judi online. Pendidikan menjadi salah satu instrumen penting dalam upaya pencegahan dan penanggulangan masalah judi online di kalangan remaja. Sekolah, sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki peran yang krusial dalam memberikan pemahaman tentang dampak negatif dari praktik judi online kepada siswa. Oleh karena itu, sosialisasi mengenai gambling disorder dan kecanduan judi online terhadap kesehatan mental sangat penting karena remaja sering kali terpapar pada berbagai bentuk perjudian tanpa memahami risiko yang terlibat. Dengan pendekatan yang informatif dan edukatif, diharapkan remaja dapat membuat keputusan yang lebih baik dan menghindari risiko yang dapat mengancam kesehatan mental mereka.

METODE

Metode yang digunakan yaitu sosialisai yang bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi kepada individu atau kelompok mengenai topik tertentu, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan sikap mereka. Dalam kegiatan ini menggunakan desain pretest-posttest untuk mengevaluasi efektifitas sesi sosialisasi pengenalan gambling disorder. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan dalam pemahaman dan sikap siswa sebelum dan setelah sesi sosialisai yang diberikan. Kemudian pameri memberikan

penyampaian materi menggunakan power point dan memberikan sebuah permainan kelompok setelah sosialisasi.

a. Waktu dan tempat pelaksanaan

Pelaksanaan Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dimulai dari tanggal 15 Juli 2024 sampai dengan 15 Agustus 2024. Adapun ringkasan waktu dan tempat pelaksanaan sosialisasi kesehatan mental dengan judul “ Sosialisai Pengenalan Gambling Disorder dan Dampak Negatif Kecanduan Judi Online Untuk Kesehatan Mental Pada Anak Remaja Awal di SMPN 02 Cibusah”

Waktu : 10.00 s/d 12.00 Wib

Tanggal : 01 Agustus 2024

Tempat : Aula SMPN 02 Cibusah

b. Peserta/ Partisipan

Jumlah Partisipan dalam pelaksanaan pemberian Sosialisasi Pengenalan Gambling Disorder dan Dampak Negatif Kecanduan Judi Online Untuk Kesehatan Mental Pada Anak Remaja Awal di SMPN 02 Cibusah siswa-siswi kelas 9 berjumlah 85 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan

c. Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan kegiatan sosialisasi dimulai dengan perizina yang melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah SMPN 02 Cibusah untuk mengatur jadwal serta mahasiswa mempersiapkan materi yang akan di berikan termasuk power point. Pada hari pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan pelaksanaan pretest dengan ditanya langsung untuk mengukur pemahaman awal siswa dan siswi. Materi kemudia disampaikan secara interaktif menggunakan presentasi, setelah materi selesai siswa dan siswi kembali di tanya melalui post test untuk mengevaluasi apakah ada perubaha dalam pemahaman dan sikap mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka meningkatkan kesadaran dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang gambling disorder dan dampak negatif kecanduan judi online pada kesehatan mental telah mencapai hasil :

- Meningkatkan Pengetahuan: Memberikan informasi kepada siswa SMPN 02 Cibusah mengenai apa itu gambling disorder, bagaimana kecanduan judi online dapat berkembang, serta dampak negatifnya terhadap kesehatan mental.
- Mencegah Kecanduan: Membangun kesadaran di kalangan remaja tentang bahaya

perjudian online dan memberikan strategi pencegahan yang efektif untuk menghindari kecanduan.

- Mendukung Kesehatan Mental: Menyediakan informasi tentang sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk membantu mereka yang mungkin sudah terpengaruh atau membutuhkan bantuan terkait masalah kecanduan.

Sosialisasi mengenai gambling disorder dan kecanduan judi online sangat penting karena remaja sering kali terpapar pada berbagai bentuk perjudian tanpa memahami risiko yang terlibat. Dengan pendekatan yang informatif dan edukatif, diharapkan remaja dapat membuat keputusan yang lebih baik dan menghindari risiko yang dapat mengancam kesehatan mental mereka. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa SMPN 02 Cibusah dan membantu menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan sadar akan bahaya perjudian online.

Gambar 1.1 Penyampaian materi menggunakan power point



Gambar 1.2 Sesi tanya jawab



Gambar 1.3 Bermain Permainan Kelompok



Gambar 1.4 Foto bersama



KESIMPULAN

Program sosialisasi mengenai gambling disorder dan dampak negatif kecanduan judi online pada kesehatan mental yang dilaksanakan di SMPN 02 Cibusah telah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai isu ini. Berdasarkan hasil evaluasi dan feedback dari peserta, serta pandangan psikologi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan Pengetahuan: Siswa telah memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai apa itu gambling disorder, mekanisme kecanduan judi online, dan dampak negatifnya terhadap kesehatan mental. Dari perspektif psikologi, pemahaman ini penting karena kesadaran akan bahaya perjudian membantu mencegah terjadinya kecanduan

dengan mengurangi impulsivitas dan meningkatkan kontrol diri.

2. Kesadaran tentang Risiko: Kegiatan ini berhasil menumbuhkan kesadaran tentang risiko dan bahaya perjudian online. Psikologi menunjukkan bahwa pemahaman tentang konsekuensi negatif, seperti gangguan stres dan kecemasan yang dapat timbul akibat kecanduan judi, dapat memotivasi individu untuk menghindari perilaku berisiko. Kesadaran ini membantu siswa mengidentifikasi dan mengelola dorongan yang dapat mengarah pada perilaku perjudian.
3. Pencegahan dan Dukungan: Program ini memberikan strategi pencegahan yang berguna dan informasi mengenai sumber daya yang tersedia untuk membantu mereka yang mungkin membutuhkan bantuan. Dari sudut pandang psikologi, akses terhadap dukungan dan konseling sangat penting dalam menangani kecanduan, karena dukungan sosial dan terapi dapat memperbaiki mekanisme coping dan mengurangi dampak negatif dari kecanduan.
4. Dampak Positif: Sosialisasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kesadaran individu tetapi juga berkontribusi pada terciptanya lingkungan sekolah yang lebih sehat dan mendukung kesehatan mental siswa. Dalam psikologi perkembangan, pemahaman dan pendidikan tentang risiko serta pengembangan keterampilan coping yang efektif sangat penting dalam membentuk perilaku adaptif pada remaja.
5. Penguatan Psikologis: Program ini juga membantu dalam penguatan psikologis siswa dengan memberikan informasi yang dapat mengurangi rasa kecemasan dan ketidakpastian terkait dengan fenomena perjudian online. Dengan pengetahuan yang memadai, siswa dapat lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan dan tekanan sosial yang mungkin mendorong mereka menuju perilaku perjudian.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini telah mencapai tujuan yang ditetapkan dan memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa SMPN 02 Cibarusah. Dari perspektif psikologi, pemahaman yang lebih baik tentang gambling disorder dan dampak negatif kecanduan judi online diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan mekanisme coping yang lebih efektif dan membuat keputusan yang lebih bijak dalam menghadapi tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Khabibatus, N., Pratama, I., & Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia. *Gorontalo Law Review*, 5(1), 160–166.
- Potenza, M. N., Balodis, I. M., Derevensky, J., Grant, J. E., Petry, N. M., Verdejo-Garcia, A., & Yip, S. W. (2019). Gambling disorder. *Nature reviews Disease primers*, 5(1), 51.
- Sari, A. K., Al-Fajrih, M., & Ahdiyanti, I. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dan Hubungan Sosial. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 3(2), 31-44.