

ADIKSI JUDI ONLINE : DAMPAK PERUBAHAN PERILAKU PADA SISWA YANG MELAKUKAN JUDI ONLINE DI SMA PLUS MERDEKA SOREANG

Firman Nurrahman¹, Resti Okta Sari²
IKIP SILIWANGI

firmannurrahman110@gmail.com¹, restioktasari@ikipsiliwangi.ac.id²,

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2023-12-13
Review : 2023-12-13
Accepted : 2023-12-15
Published : 2023-12-31

KEYWORDS

Judi Online, Aspek sosial, Prestasi Akademis, SMA Plus Merdeka Soreang.

A B S T R A K

Kasus judi online di SMA Plus Merdeka Soreang menjadi perhatian serius karena dampak negatifnya terhadap lingkungan sekolah. Fenomena ini mempengaruhi prestasi akademis, kesejahteraan psikologis, dan aspek sosial siswa. Metode penelitian melibatkan survei, wawancara, dan analisis dokumen untuk menggambarkan tingkat keterlibatan siswa dalam judi online. Temuan menunjukkan adanya faktor pendorong seperti tekanan sosial, kurangnya pemahaman konsekuensi negatif, dan ketidaksetaraan ekonomi. Dampak negatifnya mencakup kesejahteraan mental dan penurunan prestasi akademis. Oleh karena itu, diperlukan tindakan preventif dan intervensi melalui peningkatan sumber daya edukasi, rehabilitasi, serta penerapan kebijakan sekolah yang tegas. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi kebijakan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang aman dan mendukung perkembangan positif siswa.

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, kehadiran judi online telah menjadi salah satu aspek kontroversial yang memengaruhi berbagai lapisan masyarakat. Fenomena ini menandai pergeseran signifikan dalam cara orang berjudi, dengan internet menjadi medium utama yang memfasilitasi aktivitas perjudian. Dibandingkan dengan kasino fisik, judi online memberikan kenyamanan tanpa batas dan aksesibilitas yang tak terbatas, memungkinkan individu untuk terlibat dalam berbagai permainan peluang hanya dengan mengaksesnya melalui perangkat terhubung internet. Namun, di balik kenyamanan tersebut, muncul sejumlah dampak yang perlu dicermati secara serius.

Pertama-tama, maraknya judi online menimbulkan keprihatinan terkait dengan aspek sosial masyarakat. Perjudian yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat pintar individu dapat menyebabkan isolasi sosial, karena banyak waktu yang dihabiskan di depan layar daripada berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Selain

itu, adanya risiko ketergantungan pada perjudian online dapat merusak hubungan interpersonal dan memicu konflik dalam keluarga.

Selanjutnya, dampak dari judi online juga mencakup risiko terhadap kesejahteraan ekonomi individu. Keinginan untuk memperoleh keuntungan besar dalam waktu singkat seringkali mendorong individu untuk terlibat dalam perjudian online tanpa pertimbangan matang terhadap konsekuensi finansialnya. Hal ini dapat menyebabkan masalah keuangan serius, termasuk hutang yang bertambah dan kerugian finansial yang sulit pulih.

Dalam konteks ini, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara mendalam dampak judi online terhadap masyarakat dan untuk merancang strategi mitigasi risiko yang efektif. Artikel ini akan menjelajahi lebih lanjut permasalahan ini dan menyajikan pandangan yang seimbang terkait fenomena judi online serta upaya-upaya yang dapat diambil untuk mengelola dampak negatifnya.

Kajian ini mengangkat pembahasan mengenai pengaruh dan dampak buruk dari kebiasaan melakukan perjudian Online. Berdasarkan hasil studi di lapangan ditemui pengaruh tersebut pada beberapa siswa, diantaranya merasa menurunnya prestasi akademis karena mengalami kesulitan untuk fokus pada saat belajar dan terlalu nyenyak memikirkan apa yang akan mereka perbuat untuk berjudi nantinya. Dan minimnya wawasan mengenai dampak negatif yang akan dirasakan ketika sudah kecanduan berjudi online, karena mereka menganggap apa yang mereka perbuat itu adalah hal yang biasa saja dan tidak berbahaya untuk masa depan dan bahkan ada pula yang hanya menganggap bahwa itu hanya permainan biasa namun menggunakan nominal yang nyata (uang).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan mencakup observasi melalui metode layanan Bimbingan klasikal, diskusi, dan brainstorming. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XII dengan desain cross-sectional, di mana pengumpulan data dilakukan sekali, menggunakan instrumen non-instrumental, dan analisis data dilakukan secara statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menguraikan data yang terkumpul tanpa melakukan interpretasi lebih lanjut. Selain itu, metode literature review sistematis diterapkan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data dari literatur melalui internet, dengan database termasuk Google Scholar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai apakah terdapat dampak yang dirasakan saat terbiasa melakukan perjudian online pada siswa pelajar, baik itu laki-laki maupun perempuan. Setelah melakukan observasi menggunakan metode bimbingan klasikal dan diskusi brainstorming, peneliti mengidentifikasi bahwa 4 siswa mengakui adanya gejala dan dampak yang dirasakan akibat terlibat dalam perjudian online. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis dengan merujuk pada studi literatur dan literatur yang relevan dengan topik tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bahasa asing, perjudian disebut dengan *hazardspel* yang artinya permainan yang berdasarkan pada pengharapan untuk mendapatkan keuntungan yang besar (Falah et al., 2017). Permainan judi online merupakan salah satu jenis kejahatan dalam teknologi informasi yang bertentangan dengan nilai, norma, agama, kesusilaan, serta dapat membahayakan kehidupan bermasyarakat, bangsa, dan negara. Karena jika seseorang sudah kecanduan judi dan tidak memiliki harta benda lagi untuk ditaruhkan,

maka ia akan melakukan segala cara supaya mereka mendapatkan harta untuk ditaruhkan, baik itu dengan meminjam ke relasinya ataupun melakukan tindak kejahatan demi tercapainya tujuan orang tersebut. Perjudian sendiri tidak hanya ada di Indonesia, di berbagai negara lainnya, seperti di Amerika Serikat, Itali, Singapura, China, Jepang, dan negara lainnya juga ada perjudian.

Perjudian di Indonesia merupakan salah satu permasalahan sosial yang sulit untuk diberantas karena judi sudah mendarah daging di lingkungan masyarakat dan di berbagai kalangan pula, baik itu dari kalangan remaja, orang dewasa, hingga lansia. Perjudian tidak hanya dilakukan oleh orang yang membutuhkan uang saja, bahkan orang yang memiliki banyak harta benda sekalipun dapat terjerumus dalam permainan judi hanya untuk kepuasan duniawi saja. Pada awalnya, judi dilakukan secara konvensional di mana para pemainnya akan bertemu secara langsung di suatu tempat yang menyediakan permainan judi. Tetapi, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, permainan judi pun ikut berkembang pula. Dimana permainan judi dapat dilakukan secara online di web atau platform tertentu dan pemain hanya memerlukan akun dan memiliki sejumlah uang untuk dipertaruhkan dan kemudian akan diarahkan untuk memainkan sejumlah permainan untuk dimenangkan. Hal itu lah yang membuat para penjudi berpikir bahwa judi online lebih aman dibandingkan judi konvensional yang rawan diketahui oleh orang sekitar.

Stanford Wong dan Susan Spector (1996) membagikan empat kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis para penjudi, yaitu:

- Gambling, bukanlah hal yang asing lagi bagi masyarakat tentang permainan ini, dimana perjudian berbentuk online sudah tersebar luas, seperti Betting Online, Casino Online, Bola Online, Poker Online, dan Togel Online.

- Sociable Games, yaitu perjudian dimana setiap orang akan menang atau kalah secara bersama-sama. Dalam kategori ini, para pemain mempertaruhkan uang atau barang mereka di atas alat atau media yang telah ditentukan dan bukan melawan satu sama lain. Contoh dari judi ini adalah Dadu, Baccarat, Pai Gow Poker, Blackjack, Let It Ride, dan Roulette Amerika.

- Analytical Games, yaitu perjudian yang membutuhkan riset dan informasi yang akurat serta memiliki kemampuan untuk menganalisis berbagai kejadian. Contohnya adalah Pacuan Kuda dan Sport Betting.

- Patience Games, yaitu judi yang santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, dalam kategori ini, pemain harus menunggu dengan sabar agar nomor yang dimiliki keluar. Contoh permainan judi di kategori ini adalah Lottery, Keno, dan Bingo

Hasil penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang dampak kebiasaan perjudian online pada siswa kelas XII. Melalui metode observasi, diskusi, dan brainstorming dalam layanan Bimbingan klasikal, ditemukan bahwa 1 siswa mengakui adanya gejala dan dampak yang dirasakan akibat terlibat dalam perjudian online. Gejala tersebut mencakup peningkatan tingkat stres, penurunan konsentrasi belajar, serta perubahan perilaku sosial.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), adiksi diartikan sebagai sebuah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Pada DSM V diterangkan, bahwa Adiksi merupakan suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Maka dari itu, adiksi judi online dapat disimpulkan sebagai perilaku kecanduan atau ketergantungan yang menimbulkan perubahan perilaku.

Memasuki pada tahap metode *discussion and brainstorming*, peneliti mendapati 1 konseli/pelajar yang sudah menunjukkan gejala kecanduan judi online. Hal itu dapat dianalisis dari keterangan yang disampaikan pelajar berkaitan dengan seringnya melakukan judi online melebihi batas pada normalnya dan merasakan pengaruh Ketika melakukannya.

Tabel 1. Deskripsi data siswa penelitian.

No	Nama/Inisial	Login / Melakukan Perjudian per hari	Gejala / dampak yang dirasakan
1.	MD	8x / siang dan malam	Cemas, sulit menentukan pilihan/mengambil keputusan, sulit konsentrasi, mudah putus asa

Tabel 1 menunjukkan deskripsi hasil analisis siswa yang menunjukkan gejala kecanduan kafein. Bahkan dosis yang dikonsumsi sudah melebihi dari batas standarnya. Konseli/siswa tersebut pun menuturkan bahwa hal itu sudah dianggap hal yang biasa. Namun, dalam beberapa waktu dirasa cukup mengganggu ketika merasa cemas berlebih, mudah putus asa, sulit menentukan pilihan/mengambil keputusan, sulit fokus/konsentrasi, dan mudah mengantuk. Dalam hal ini peneliti memberikan wawasan mengenai cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, yaitu diantaranya, (1) Mengajak siswa untuk berbicara terbuka tentang pengalaman mereka dan memberikan dukungan yang diperlukan. (2) Menghapus aplikasi judi online dan menggantinya dengan aplikasi yang lain atau dengan kegiatan yang lain seperti berolahraga untuk menghilangkan pikiran perjudiannya, (3) melakukan kegiatan fisik dengan porsi berat di siang hari agar merasa lelah di malam hari dan bisa beristirahat dengan waktu yg cukup (tidak begadang), (4) Memaparkan siswa pada dampak nyata dari kecanduan judi, termasuk kisah sukses orang-orang yang berhasil mengatasi kebiasaan tersebut..

Melalui cara ini seseorang yang mengalami gejala kecanduan judi online sedikitnya dapat membantu untuk meminimalisir secara perlahan dan membantu mengembalikan pola hidup yang lebih baik dan berkualitas lagi.

KESIMPULAN

Dalam penelitian mengenai dampak kebiasaan perilaku perjudian online pada siswa SMA Plus Merdeka Soreang, ditemukan bahwa dua hal ini dapat memberikan dampak serius pada kesejahteraan fisik, mental, dan sosial siswa. Melalui metode observasi, diskusi, dan analisis statistik deskriptif, terungkap bahwa siswa yang terlibat dalam perjudian online mengalami perubahan perilaku signifikan, seperti penurunan konsentrasi, mudah lelah, cemas berlebih, dan sulit menentukan pilihan/mengambil keputusan. Melalui edukasi, bimbingan, dan dukungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, siswa dapat diberdayakan untuk mengenali risiko dan mengembangkan keterampilan untuk mengelola tekanan serta menghindari perilaku yang merugikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1975-1805.
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). FENOMENA JUDI ONLINE DI DAERAH JAKARTA SELATAN. *Perspektif*, 2(2).
- Oktavionika, R., Nurrullah, J. M., Anshori, S., & Sumali, A. L. (2023). Pengaruh Internet terhadap Perilaku Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 4(1), 20-27.
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.