
Meningkatkan Pemahaman Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Terhadap Bahaya dan Dampak Permainan Judi Melalui Game Online

Andi Najemi¹, Haryadi², Hartati³, Nelly Herlina⁴

^{1,2,3}Universitas Jambi

E-mail : hanifevendi97@gmail.com, holidtantowi80@gmail.com

Article History:

Received: 20 Oktober 2024

Revised: 11 November 2024

Accepted: 14 November 2024

Keywords: Pendampingan
Guru Penggerak,
Pembelajaran
Diferensiasi, Kurikulum
Merdeka

Abstract: *Perjudian melalui game online (cyber gambling) merupakan suatu bentuk permainan judi yang dimainkan secara online dengan menggunakan computer atau telepon genggam/andriod serta di akses melalui penggunaan jaringan dari internet. Permainan judi online ini merupakan sebuah permainan yang setiap pemainnya meletakkan meja taruhannya terlebih dahulu kemudian memasuki kedalam meja taruhan dan menunjuk satu diantara banyaknya pilihan lain dan wajib menunjuknya dengan benar. Pemain yang menunjuk dengan benar maka ia menjadi pemenangnya, dan untuk para pemain yang tidak menunjuk dengan benar diwajibkan menyetorkan taruhannya sesuai dengan berapa jumlah uang yang telah disetujui. Ada beberapa jenis dari permainan judi online ini seperti game slot Gates of Olympus, Poker, Domino, Capsa, Casino, Bola, dan lain sebagainya. Dari beberapa jenis tersebut yang paling banyak diminati atau dimainkan oleh pelajar adalah yang jenis game slot gates of Olympus dan tentunya akan membawa dampak atau bahaya bagi pelajar apabila tidak dilakukan pencegahan sedini mungkin. Berdasarkan beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan game menimbulkan beberapa dampak yang buruk pada pelajar, karena adanya keinginan yang kuat untuk tidak memainkan judi online, sehingga membuat para pemainnya melakukan segala cara, misalnya seperti menggunakan uang untuk pembayaran uang sekolah dan menggadaikan bahkan menjual barang-barang yang berharga demi bermain judi online dan para pemainnya begadang sampai larut malam dan bahkan bisa melakukan kriminalitas, misalnya perkelahian, pencurian dan penodongan. Kegiatan ini akan memberikan pemahaman kepada pelajar akan bahaya permainan game online yang*

mengandung judi sehingga dengan kegiatan PPM yang dilakukan dapat mencegah atau meminimalisir pelajar untuk tidak mencoba permainan game online khususnya yang mengandung unsur judi.

PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi informasi yang paling marak adalah jaringan internet. Akses jaringan internet telah merambah berbagai kalangan dan lapisan masyarakat serta tidak mengenal usia. Ada beberapa hal yang membuat masyarakat menggunakan internet, diantaranya layanan Internet memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja, komunikasi.¹ Internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, dengan perkembangan zaman, semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi.²

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah munculnya permainan game yang mengandung unsur judi. Awalnya, teknologi memang dimanfaatkan untuk hiburan, seperti permainan atau game online yang dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Game online ini didesain untuk memberikan pengalaman interaktif dan menyenangkan bagi para pengguna, tanpa melibatkan unsur taruhan atau perjudian. Banyak game online yang hanya bertujuan sebagai sarana rekreasi, dengan elemen kompetisi atau kolaborasi di antara para pemainnya.

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, terutama dalam hal aplikasi, platform digital, dan akses internet yang semakin mudah, muncullah tren baru di mana elemen perjudian mulai diperkenalkan ke dalam game. Yang memungkinkan pemain untuk menginvestasikan uang nyata dengan harapan mendapatkan hadiah atau keuntungan tertentu.

Perjudian online kemudian berkembang lebih lanjut melalui platform khusus yang memang dirancang untuk taruhan. Dalam hal ini, teknologi digunakan untuk membuat platform perjudian yang lebih terjangkau, fleksibel, dan mudah diakses dari mana saja, sehingga orang dapat terlibat dalam aktivitas perjudian melalui smartphone mereka.

Akibat dari perkembangan ini, perjudian online kini telah menjadi fenomena global yang bisa mendatangkan keuntungan bagi pemainnya. Namun, hal ini juga memiliki risiko tinggi karena sifat adiktifnya, serta potensi kerugian finansial yang besar bagi pemain yang terlibat.

Perjudian online adalah aktivitas taruhan yang dilakukan secara digital melalui internet, di mana para peserta dapat memasang taruhan pada berbagai jenis permainan atau kegiatan, termasuk olahraga, permainan kasino, atau bentuk lain dari perjudian. Dalam perjudian online, platform digital bertindak sebagai penghubung antara pemain dan penyelenggara taruhan. Pemain menggunakan perangkat seperti smartphone atau komputer yang terhubung ke internet untuk berpartisipasi. Setiap peserta harus mentaati aturan main dan taruhan yang telah disetujui bersama. Jika tim yang terpilih berhasil memenangkan pertandingan, maka penjudi berhak untuk memperoleh hadiah sesuai dengan jumlah taruhan yang dipertaruhkan.³

¹ Tobing SM. Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. J PEKAN J Pendidik Kewarganegaraan. 2019;4(1):64–73.

² A Zurohman, TMP Astuti TS. Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). J Educ Soc Stud [Internet]. 2016;2(1):156–62. Available from: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess%0ADampak>

³ Fanani AF, Tritasyah RP. Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. J Fundam Justice [Internet]. 2023;4(2):171–85. Available from:

Permainan game yang mengandung unsur Judi online merujuk pada permainan judi yang dimainkan melalui jaringan internet. Di kalangan siswa, judi online sudah menjadi hal yang biasa karena mudah diakses. Bahkan, beberapa siswa menganggap judi online untuk hiburan atau cara untuk memperoleh keuntungan.

Perjudian adalah aktivitas yang melibatkan taruhan di mana sejumlah uang atau aset berharga dipertaruhkan pada hasil yang tidak pasti, dan pemenangnya akan menerima hadiah yang umumnya berupa seluruh taruhan yang telah dikumpulkan. Elemen utama dalam perjudian adalah **keberuntungan**, yang memainkan peran dominan dalam menentukan hasil. Pemenang perjudian akan mendapatkan keuntungan finansial dari taruhan yang telah dipasang oleh seluruh peserta. Dalam beberapa kasus, hadiah bisa sangat besar, tergantung pada jumlah taruhan yang dipasang oleh para pemain lainnya.

Perjudian memiliki sifat yang bisa menyebabkan kecanduan dan kerugian finansial yang serius. Oleh karena itu, penting untuk memainkannya dengan bijak dan penuh kesadaran akan risiko yang terlibat. Semua pemain yang memasang taruhan mempunyai harapan memperoleh keuntungan yang substansial.⁴ (4)

Kecanduan game online yang mengandung judi di kalangan pelajar telah menjadi isu yang memerlukan perhatian serius, mengingat potensi dampak negatifnya terhadap perkembangan pribadi dan masa depan generasi muda. Melalui pemahaman yang lebih mendalam, diharapkan masyarakat, pemerintah, dan stakeholder terkait dapat berkolaborasi untuk menangani dan mencegah penyebaran kecanduan game yang mengandung judi online di kalangan pelajar, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan produktif bagi generasi penerus. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan game online yang mengandung judi ini membawa dampak yang sangat besar bagi para pemainnya. Apabila seseorang sudah kecanduan tidak menutup kemungkinan akan melakukan hal-hal yang tidak baik seperti mencuri, berbohong, terkena gangguan jiwa dan lain sebagainya, sehingga dapat merusak masa depannya. Banyak remaja menggunakan fasilitas dari kecanggihan internet ini hanya untuk mengakses games online dan yang paling buruknya mereka melakukan ataupun mengikuti permainan judi online tersebut⁵ Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan yang cukup keras terhadap pelaku perjudian melalui upaya yang lebih serius dan berkelanjutan untuk memberantas praktek ini dan menyadarkan masyarakat khususnya pelajar akan bahayanya. Berdasarkan hal yang sudah diuraikan di atas, maka penyuluhan hukum ini sangat bermanfaat untuk membantu program yang dilakukan untuk mencegah dan meningkatkan pemahaman pelajar terhadap bahaya dan dampaknya apabila bermain game online yang mengandung unsur judi, sehingga melalui kegiatan ini dilakukan masukan dan dialog dengan mitra sasaran yaitu Pelajar SMA Titian Teras Jambi yang merupakan salah satu sekolah yang mempunyai banyak prestasi baik akademik maupun non akademik, dari mulai even kabupaten kota sampai internasional telah diraihnya. SMA Titian Teras memiliki murid yang cukup banyak dan Kondisi tersebut tidak menutup kemungkinan siswanya bisa terpengaruh dengan permainan game online yang mengandung unsur judi. Oleh karena itu para siswa perlu diberikan pengetahuan untuk lebih

<https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/fundamental>

⁴ Nasution S. Jurnal Pendidikan dan Konseling. J Pendidik dan Konseling. 2023;5(1):3820–8.

⁵ Sahputra D, Afifa A, Salwa AM, Yudhistira N, Lingga LA. Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). Islam Couns J Bimbing Konseling Islam. 2022;6(2):139.

memahami muatan dan isi dari peraturan yang berkaitan dengan aturan hukum tentang game online yang mengandung unsur judi serta dampaknya bagi masa depan mereka. Melalui kegiatan ini akan diperoleh Solusi dalam menentukan program serta tindakan strategis yang dilakukan dalam mengantisipasi mencegah dan menanggulangi permainan game online khususnya yang mengandung unsur judi terhadap Pelajar SMA Titian Teras.

1.1. Permasalahan dan Solusi

Fenomena game online yang mengandung unsur perjudian semakin mengkhawatirkan, terutama karena sudah merambah ke kalangan pelajar dan mahasiswa. Pesatnya perkembangan teknologi dan akses mudah terhadap internet membuat kelompok usia muda, termasuk pelajar dan mahasiswa, menjadi target potensial bagi permainan yang mengandung unsur judi. Jumlah pelajar yang mencapai 44 juta orang dan mahasiswa sebanyak lebih dari 6,3 juta di Indonesia menunjukkan bahwa mereka merupakan pasar besar yang sangat rentan terhadap dampak negatif dari game online yang disusupi elemen perjudian.

Beberapa faktor yang menyebabkan fenomena ini semakin meluas antara lain:⁶

1. **Akses Mudah Terhadap Teknologi:** Sebagian besar pelajar dan mahasiswa memiliki *smartphone* yang terhubung dengan internet. Mereka menggunakan perangkat tersebut tidak hanya untuk keperluan belajar, tetapi juga untuk hiburan, termasuk bermain game online. Akses yang tidak dibatasi ini membuka peluang bagi mereka untuk terpapar game yang mengandung unsur perjudian, baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. **Infiltrasi Perjudian dalam Game:** Banyak game yang awalnya hanya berfokus pada hiburan, kini memasukkan elemen *in-game purchases* dan *loot boxes*, yang secara tidak langsung memperkenalkan konsep taruhan kepada pemain. Meskipun tidak semua permainan yang menawarkan *loot boxes* dianggap sebagai perjudian, elemen ketidakpastian dan potensi mendapatkan hadiah dengan membeli item tertentu mirip dengan mekanisme perjudian.
3. **Kecanduan dan Eksploitasi Psikologis:** Perjudian dan elemen taruhan dalam game online dirancang untuk memicu sensasi menang yang cepat dan menyenangkan. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan, terutama di kalangan remaja yang secara psikologis lebih rentan terhadap mekanisme *reward* yang ada dalam game. Pelajar dan mahasiswa yang kecanduan game ini bisa terdorong untuk terus melakukan pembelian dalam game, bahkan hingga menggunakan uang pribadi atau uang orang tua tanpa sadar akan konsekuensinya.
4. **Kerugian Finansial dan Sosial:** Pelajar dan mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online, baik secara langsung maupun melalui game yang disusupi elemen taruhan, berisiko mengalami kerugian finansial. Selain itu, dampak sosial juga bisa dirasakan, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan mental, hingga isolasi dari lingkungan sosial.
5. **Langkah Kementerian Komunikasi dan Informatika:** Pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika, telah berupaya memblokir akses konten perjudian di berbagai platform digital. Sejak 2018 hingga 10 Mei 2023, sebanyak 886 akses konten perjudian telah diputus. Meskipun ini adalah langkah positif, upaya tersebut harus diimbangi dengan literasi digital yang lebih kuat, pengawasan ketat, dan kolaborasi dengan platform game untuk memastikan bahwa permainan yang mengandung unsur perjudian tidak mudah diakses oleh pelajar dan mahasiswa.

⁶ AT MR, Haris A, Heru H, A. AR. Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). Hasanuddin J Sociol. 2019;1(2):127–38.

Melihat dampak dan bahaya permainan game yang mengandung unsur judi yang dilakukan oleh pelajar dan mahasiswa yang merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap pengaruh negatif dari game online yang mengandung unsur judi. Hal tersebut tidak terlepas adanya Kombinasi antara akses mudah ke teknologi, mekanisme psikologis yang membuat kecanduan, dan dampak finansial serta sosial yang serius menjadikan fenomena ini sebagai masalah yang memerlukan perhatian lebih dari pemerintah, institusi pendidikan, serta keluarga. Edukasi yang lebih baik tentang risiko perjudian online dan penguatan literasi digital di kalangan generasi muda adalah langkah penting untuk mengatasi masalah ini.

Kondisi game online yang mengandung unsur judi di kota Jambi cukup memperlihatkan sebagaimana yang diungkapkan oleh salah seorang guru di sebuah SD, memberikan gambaran yang cukup mengerikan tentang kondisi ini. “Banyak anak-anak yang membicarakan judi online atau judi slot di sekolah,” Mereka mengenal game tersebut dari YouTube channel yang berisi konten Mobile Legend. Ini mengartikan, bahwa sebagian besar pelajar mengetahui judi *online* dari endorse judi *online* yang ditampilkan konten kreator game. Artinya banyak pelajar yang sudah ‘familiar’ dengan game tersebut dan keberadaannya sangat mudah diakses. Ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mengantisipasi hal-hal buruk di kemudian hari, diantaranya Website sekolah dan kampus harus jadi arena steril dari web yang berbahaya, Guru perlu mengingatkan secara masif akan bahaya judi online, membentuk salah satu program OSIS di sekolah adalah menjadikan sekolah dan pelajar bebas dari cengkeraman judi online. Masa depan generasi muda sangat penting untuk dipertaruhkan menuju Indonesia emas di tahun 2045. Masuknya situs judi online ke website pendidikan adalah alarm bahaya yang patut di waspadai, bahwa predator game digital tersebut serius dan tidak main-main menyasar generasi muda sebagai sasarannya. Oleh karena itu Pelajar SMA Titian Teras Jambi yang siswanya memiliki prestasi yang cukup baik, sangat perlu diberikan pengetahuan dan pemahaman akan bahaya dari permainan judi melalui game online, karena tidak menutup kemungkinan pelajar tersebut bisa menjadi korban dari permainan game online tersebut, dalam hal ini dibutuhkan peran semua pihak termasuk dari akademisi yang dalam hal ini Tim Pengabdian Pada Masyarakat berperan aktif dengan memberikan pemahaman kepada pelajar agar anak-anak tidak terjerumus dalam permainan game online khususnya yang mengandung unsur judi.

METODE PELAKSANAAN

. Metode pelaksanaan

Metode pelaksanaannya melalui beberapa metode yaitu

a. Melalui metode Ceramah

Dilakukan dengan penyampaian materi secara langsung terhadap pelajar oleh pemateri berdasarkan materi yang sudah disepakati

b. Diskusi dan tanya jawab.

Materi Kegiatan :

Materi Kegiatannya disampaikan oleh Narasumber dan Instruktur yaitu :

NO	JUDUL MATERI	PEMATERI	PENDAMPING
1	Penjelasan UU No.19 Tahun 2016 tentang ITE	Tim pengusul	Kepala Sekolah
2	Jenis-jenis Game online	Tim Pengusul	Kepala Sekolah
3	Bahaya dan dampak permainan game online yang mengandung unsur judi	Tim pengusul	Kepala Sekolah
4.	Solusi agar terhindar dari permainan judi online	Tim Pengusul	Kepala sekolah

3.3.Lokasi Kegiatan

Adapun lokasi dalam pelaksanaan kegiatan PPM ini yaitu Aula SMA Titian Teras Kab. Muaro Jambi adalah yang berlokasi di Jl. Lintas Jambi - Muara Bulian Km. 21, Kab. Muaro Jambi.

3.4.Narasumber Narasumber

Adapun narasumber pada kegiatan PPM ini adalah dosen Fakultas hukum yang mempunyai keahlian di bidang hukum pidana, perdata maupun hukum tata negara dan sudah sering menjadi nara sumber dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat serta dibantu dengan 5 (lima) orang Mahasiswa Fakultas hukum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan salah satu instrumen penting dalam upaya pencegahan dan penanggulangan masalah judi melalui game online di kalangan pelajar. Sekolah, sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki peran yang penting dalam memberikan pemahaman tentang hukum dan konsekuensi hukum dari permainan game online yang mengandung unsur judi. Oleh karena itu, sosialisasi hukum tentang bahaya dan upaya pencegahannya sangat penting disampaikan di lingkungan sekolah khususnya sekolah SMA Titian Teras. Dalam konteks ini, SMA Titian Teras memiliki peran yang penting sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk melindungi dan mengedukasi siswa tentang bahaya permainan game online yang mengandung unsur judi. Melalui sosialisasi hukum, diharapkan siswa dapat memahami konsekuensi hukum yang mungkin mereka hadapi jika terlibat dalam praktik judi online, serta menyadari pentingnya mencegah dan menghindari keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa SMA Titian teras dalam mencegah dan mengurangi permainan game online yang mengandung unsur judi. Implementasi sosialisasi yang dilakukan juga akan mengeksplorasi persepsi siswa terhadap bahaya judi online dan dampaknya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mencegahnya.

Kegiatan Sosialisasi kepada siswa/siswi yaitu dalam bentuk Sosialisasi hukum yang dilaksanakan di SMA Titian Teras. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2024 pada pukul 09.00 WIB s/d 12.00 WIB. Adapun yang hadir dalam kegiatan tersebut adalah Kepala Sekolah, dan siswa siswi SMA Titian Teras khususnya kelas 11 dan 12 berjumlah 50 orang. Pengabdian dalam bentuk Sosialisasi hukum ini dilaksanakan oleh Tim dengan beranggotakan

Andi Najemi, SH.,MH sebagai ketua, Dr. Hartati, Dr. Rosmidah, Haryadi, SH.,MH dan Nelly Herlina, SH.,MH.sebagai anggota. Sebelum kegiatan dilakukan tim melakukan obsevasi terlebih dahulu di SMA Titian Teras serta wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai pengetahuan siswa terhadap bahaya game online yang mengandung unsur judi di kalangan siswa. Penyampaian materi dan pemutaran vidio tentang bahaya, dampaknya dan sanksi hukumnya apabila terlibat dalam permainan game online yang mengandung unsur judi. Hasil dari Sosialisasi hukum ini menunjukkan bahwa masih kurangnya pengetahuan siswa tentang game yang mengandung unsur judi, cara mencegah dan menanggulangi perjudian online serta akibat hukumnya. Kepala Sekolah dalam sambutannya menyampaikan bahwa kegiatan yang dilakukan sangat bermanfaat bagi siswanya, sebagai bentuk pencegahan agar siswa mengetahui akan bahaya game yang mengandung unsur judi online, sehingga nantinya para siswa akan peduli dan terhindar dari perbuatan judi online. Selanjutnya Kepala Sekolah juga menyampaikan bahwa kegiatan sosialisasi tentang game online yang mengandung unsur judi baru pertama kalinya dilakukan di sekolah tersebut. Adapun harapan Bapak Kepala Sekolah dalam kegiatan ini dapat menambah wawasan kepada siswa/siswi tentang cara mencegah agar tidak terlibat dalam perjudian game online yang begitu marak akhir-akhir ini sehingga terciptanya remaja yang aman dan nyaman di lingkungannya masing-masing.

Pada saat kegiatan dilakukan para siswa yang mengikuti kegiatan cukup antusias menerima materi dan aktif melakukan pertanyaan. Terdapat beberapa peserta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema materi yang sudah disampaikan. Yaitu bahaya, dampak, upaya pencegahan dan akibat hukumnya terhadap pelajar yang melakukan permainan game online yang mengandung unsur judi.





Berkaitan dengan pertanyaan yang diajukan oleh peserta, maka pemateri menyampaikan jawaban yang berkaitan dengan pertanyaan tersebut, yaitu:

Ada beberapa jenis game yang mengandung unsur judi, diantaranya:

1. **Game Berbasis Gacha:** Umumnya ditemukan dalam game mobile dan **Mobile Legends** - Meskipun tidak secara langsung mengandung unsur judi, beberapa fitur seperti "skin" dan "loot box" dapat dianggap sebagai bentuk perjudian karena pemain membeli item dengan harapan mendapatkan item langka atau spesial.
2. **PUBG Mobile** - Sama seperti Mobile Legends, PUBG Mobile memiliki fitur "crate" yang bisa dibeli dengan mata uang dalam game atau uang asli, di mana pemain mendapatkan item secara acak.

3. **Free Fire** - Game ini juga memiliki sistem loot box di mana pemain dapat membeli kotak dengan kemungkinan mendapatkan item langka.
 4. **FIFA Ultimate Team (FUT)** - Game ini memiliki sistem "packs" di mana pemain membeli paket kartu yang berisi pemain atau item secara acak. Hal ini sering kali diidentifikasi sebagai bentuk perjudian.
 5. **Gacha Games (seperti Genshin Impact, Fate/Grand Order)** - Game ini menggunakan mekanisme gacha, di mana pemain menghabiskan mata uang dalam game atau uang asli untuk mendapatkan karakter atau item secara acak.
- Jenis-jenis game di atas dapat mengandung elemen taruhan yang membuatnya termasuk dalam kategori perjudian.

Selanjutnya dijelaskan game yang mengandung unsur judi dapat memiliki beberapa bahaya bagi pelajar,

1. **Kecanduan:** Pelajar mungkin menjadi kecanduan, menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain dan mengabaikan tugas sekolah atau kegiatan penting lainnya.
2. **Masalah Keuangan:** Keterlibatan dalam perjudian dapat menyebabkan pelajar menghabiskan uang dalam jumlah besar, bahkan berutang, yang dapat berdampak negatif pada keuangan mereka atau keluarga.
3. **Gangguan Psikologis:** Perjudian dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi, terutama jika pelajar mengalami kekalahan yang berulang kali.
4. **Prestasi Akademik Menurun:** Waktu dan energi yang dihabiskan untuk bermain game judi dapat mengganggu belajar dan konsentrasi, yang mengakibatkan penurunan prestasi akademik.
5. **Masalah Sosial:** Kecanduan game judi dapat menyebabkan isolasi sosial, mengurangi interaksi dengan teman dan keluarga, dan memengaruhi hubungan interpersonal.
6. **Perilaku Berisiko:** Keterlibatan dalam judi dapat mendorong perilaku berisiko lainnya, seperti berbohong, mencuri, atau berbohong untuk mendapatkan uang demi berjudi.
7. **Gangguan Kesehatan Mental:** Paparan berlebihan terhadap elemen perjudian dalam game dapat mempengaruhi kesehatan mental, memicu perasaan putus asa, dan mengurangi rasa percaya diri.
8. **Pemahaman yang Salah tentang Uang:** Pelajar dapat mengembangkan pemahaman yang salah tentang nilai uang dan menganggap perjudian sebagai cara cepat untuk mendapatkan keuntungan finansial.

Akibat Hukum Judi Online Terhadap pelaku

Dalam konteks hukum Indonesia, sanksi pidana terhadap pelaku yang terlibat dalam perjudian online dapat dikenakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Ketentuan yang relevan mengenai sanksi terhadap aktivitas perjudian online diatur dalam **Pasal 27 ayat (1)** dan **Pasal 45 ayat (1)** UU ITE.

1. Pasal 27 ayat (1) UU ITE

Pasal ini menegaskan bahwa: **Setiap orang** yang dengan sengaja dan tanpa hak **mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya** informasi atau dokumen elektronik yang berisi muatan perjudian, dapat dikenai sanksi pidana. Artinya, siapa pun yang terlibat dalam proses menyebarkan, mengirim, atau menyediakan akses ke konten yang berisi unsur perjudian melalui platform elektronik seperti situs web, aplikasi, atau media sosial, bisa dikenai tindak pidana. Muatan perjudian yang dimaksud mencakup segala bentuk permainan atau aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang

berharga, baik permainan tradisional maupun yang dilakukan secara digital.

2. Pasal 45 ayat (1) UU ITE

Pasal ini merinci sanksi bagi pelanggaran terhadap ketentuan Pasal 27 ayat (1): **Setiap orang** yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (1) dapat dikenai **pidana penjara maksimal 6 tahun** dan/atau **denda maksimal 1 miliar rupiah**. Artinya, pelaku yang terbukti terlibat dalam pendistribusian atau penyebaran konten perjudian elektronik bisa menghadapi ancaman hukuman pidana yang serius, baik berupa hukuman penjara hingga 6 tahun atau denda yang mencapai 1 miliar rupiah. Sanksi ini dimaksudkan untuk memberikan efek jera bagi mereka yang memanfaatkan platform elektronik untuk menjalankan atau memfasilitasi perjudian online.

Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi orang tua dan pendidik, masyarakat untuk memantau aktivitas bermain game pelajar dan memberikan edukasi tentang bahaya perjudian, serta menyediakan dukungan dan bantuan jika diperlukan.

Hal-hal yang dilakukan pelajar supaya terhindar main game online dan terhindar dari kecanduan game online, berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan:

1. **Mengatur Waktu Bermain:** Bermain game online memang membuat pemainnya tidak menyadari kalau waktunya habis tersita oleh permainan game tersebut, sehingga menjadikan waktunya terbuang oleh permainan game online. Oleh karena itu perlu menetapkan batasan waktu untuk bermain game. Sebaiknya mempergunakan timer atau aplikasi pengingat untuk memastikan tidak bermain terlalu lama.
2. **Memprioritaskan Tugas sekolah:** Selalu utamakan tugas sekolah dan kegiatan penting lainnya sebelum bermain game. Buat daftar tugas harian atau jadwal belajar yang teratur.
3. **Mencari Hobi yang lebih bermanfaat:** Temukan hobi atau kegiatan baru di luar bermain game, seperti olahraga, membaca, menulis, atau belajar alat musik, yang dapat mengalihkan perhatian dari game.
4. **Merencanakan dan membuat kegiatan Sosial:** membuat Jadwal waktu untuk bersosialisasi dengan teman dan keluarga. Berpartisipasi dalam kegiatan sosial dapat mengurangi keinginan untuk bermain game.
5. **Membatasi penggunaan ponsel atau komputer:** Gunakan aplikasi atau fitur di ponsel dan komputer yang dapat mengontrol atau membatasi akses ke game setelah batas waktu tertentu tercapai.
6. **Mempelajari tentang Bahaya Game:** Pelajari tentang dampak negatif dari kecanduan game online, termasuk bagaimana hal itu dapat memengaruhi kesehatan mental, fisik, dan akademik.
7. **Fokus pada Tujuan Akademik:** Tetapkan tujuan akademik jangka pendek dan jangka panjang. Mengingat diri sendiri tentang tujuan ini dapat memberikan motivasi untuk menjauhi game.
8. **Menyampaikan dengan orang tua atau guru:** Jika merasa kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain game, bicarakan dengan orang tua, guru, atau konselor untuk mendapatkan dukungan dan saran.
9. **Berhenti Secara Bertahap:** Jika terbiasa bermain game dalam waktu yang lama, maka cobalah mengurangi waktu bermain secara bertahap agar lebih mudah beradaptasi dengan perubahan.
10. **Melibatkan Orang Tua dan Teman:** Mintalah bantuan orang tua dan teman untuk

memantau waktu bermain dan memberikan dukungan dalam menjaga komitmen untuk mengurangi bermain game.

Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi orang tua dan pendidik, masyarakat untuk memantau aktivitas bermain game pelajar dan memberikan edukasi tentang bahaya perjudian, serta menyediakan dukungan dan bantuan jika diperlukan.

Dengan dilakukannya sosialisasi di SMA Titian Teras, maka diharapkan kepada siswa untuk:

1. **Meningkatkan Kesadaran:** Sosialisasi membantu meningkatkan kesadaran pelajar tentang risiko dan konsekuensi negatif dari game online yang mengandung unsur judi , termasuk dampak finansial, sosial, dan psikologis.
2. **Mencegah Kecanduan:** Dengan memberikan informasi yang tepat, pelajar dapat lebih memahami bahaya kecanduan judi online dan bagaimana menghindarinya.
3. **Melindungi Kesehatan Mental:** Sosialisasi dapat menyoroti dampak negatif judi online terhadap kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, dan depresi, sehingga pelajar lebih waspada dan dapat menjaga kesehatan mental mereka.
4. **Menanamkan Nilai-Nilai Positif:** Edukasi tentang judi online dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai positif, seperti pengelolaan keuangan yang bijak dan pentingnya fokus pada pendidikan dan pengembangan diri.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi bahaya dan dampak dari permainan game online yang mengandung unsur judi pada pelajar menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah yang ada di sekolah SMA Titian Teras Pijoan. Pengabdian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman mengenai risiko yang terkait dengan perjudian online. Selain itu, melihat dari antusiasme dan respon anak ketika pemberian materi oleh narasumber menjadikan kegiatan ini hidup dan terjalin interaksi dua arah antara anak-anak dan narasumber.

DAFTAR PUSTAKA

1. Tobing SM. Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. J PEKAN J Pendidik Kewarganegaraan. 2019;4(1):64–73.
2. A Zurohman , TMP Astuti TS. Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). J Educ Soc Stud [Internet]. 2016;2(1):156–62. Available from: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess%0ADampak>
3. Fanani AF, Tritasyah RP. Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. J Fundam Justice [Internet]. 2023;4(2):171–85. Available from: <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/fundamental>
4. Nasution S. Jurnal Pendidikan dan Konseling. J Pendidik dan Konseling. 2023;5(1):3820–8.
5. Sahputra D, Afifa A, Salwa AM, Yudhistira N, Lingga LA. Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). Islam Couns J Bimbingan Konseling Islam. 2022;6(2):139.
6. AT MR, Haris A, Heru H, A. AR. Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). Hasanuddin J Sociol. 2019;1(2):127–38.