

PENGARUH JUDI ONLINE TERHADAP GANGGUAN MENTAL DAN EMOSIONAL DIKALANGAN REMAJA DI KELURAHAN PUJIDADI BINJAI TAHUN 2024

Bagus Prabudi¹ Tiara Al Syafwa²

¹Dosen Akper Kesdam I/BB Binjai (Keperawatan) 20722, Sumut, Indonesia

²Mahasiswa Akper Kesdam I/BB Binjai (Keperawatan) 20722, Sumut, Indonesia

e-mail:

bagusprabudi15@gmail.com

ABSTRAK

Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh judi online terhadap gangguan mental dan emosional dikalangan Remaja yang mengalami gangguan mental dan emosional dikalangan remaja dengan gangguan emosional berat 24%, dengan gangguan emosional sedang 71%, dengan gangguan ringan 5% , maka dapat disimpulkan peneliti bahwa Ada pengaruh yang di signifikan pengaruh judi online terhadap gangguan mental dan emosional pada remaja.

Kata Kunci: pengaruh Judi Online

ABSTRACT

Online gambling is a game that is carried out using money as a bet with the terms of the game and the game and the amount of the bet determined by the online gambler and using electronic media with internet access as an intermediary

Based on the result of research conducted on the effect of online gambling on mental and emotional disorders among adolescents who experience mental and emotional disorders among adolescents with severe emotional disorders 24%, with moderate emotional disorders 71%, with mild disorders 5%. It can be concluded by researchers that there is a significant influence of online gambling on mental and emotional disorders in adolescents.

Key word : influence of Online Gambling

1. PENDAHULUAN

Judi adalah suatu tindak pidana yaitu pertaruhan sejumlah uang dimana yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib, sebagai bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut main, dan juga meliputi segala macam taruhan dimana yang bertaruh tidak terlibat secara langsung dalam perlombaan tersebut, termasuk juga segala macam pertaruhan lainnya. Menurut (Agung Wibowo 2024)², Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi digunakan sebagai sarana perjudian, yang tentu saja membuat perjudian online lebih berubah dikenakan kita. Dampak dari perjudian online tentunya memberikan dampak negatif

pada remaja yang banyak terlibat dalam perjudian online. Salah satu pengaruh dalam masyarakat adalah fungsi sosial. Hal ini berfungsi karena berkaitan dengan cara individu atau kelompok melakukan tugas-tugas kehidupan dan memenuhi kebutuhan mereka. Kemudian datang jaringan komputer berbasis paket pada tahun 1970, dan sementara jaringan komputer terbatas pada *LAN* (*Local Area Networks*) saja, *WAN* (*Wide Area Networks*) dimasukkan untuk memasukkan internet. Game online pertama muncul adalah game perang yang digunakan untuk tujuan militer, dengan akhirnya diperdagangkan. Masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan moral bangsa kita, pada dasarnya kejahatan ini mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terganggu. Selain itu pengaruh bagi anak-anak sangatlah besar, mereka akan ikut-ikutan melakukan tindak pidana perjudian yang mereka lihat terjadi di lingkungannya akan berpengaruh negatif terhadap psikologis anak serta menimbulkan kerugian materiil bagi mereka yang melakukannya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Holdsworth 2013)⁷, dalam penelitiannya mereka memaparkan bahwa judi berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Machsun 2015)⁸. Bahwa dampak yang dirasakan oleh mahasiswa setelah bermain judi online bermacam-macam ada yang keuangannya menjadi tidak stabil, aktivitas akademik mulai terganggu, kesehatan mulai menurun diakibatkan seringnya begadang, dan kepribadian yang berubah seperti meminjam uang dan berbohong kepada orang tua.

Menurut pendapat (Kartono 2015)¹⁰, bahwa, judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit Jenis metode penelitian yang dipilih adalah deskriptif analitik, adapun pengertian dari metode deskriptif analitik menurut (Sugiyono: 2009)²³ adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang dapat menyediakan data prevalensi gangguan mental dan emosional pada anak yang diakibatkan oleh judi online. Diharapkan hasil penelitian tersebut dapat menjadi data yang berguna untuk penelitian selanjutnya dan mampu mendasari kebijakan maupun prevensi yang akan dilakukan, sekaligus skrining bagi remaja yang menjadi objek penelitian.

2. METODE

Jenis metode penelitian yang dipilih adalah deskriptif analitik, adapun pengertian dari metode deskriptif analitik menurut (Sugiyono: 2009)²³ adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

2.1 Pemilihan Responden

Penelitian ini akan dilakukan di Desa Pujidadi Kelurahan Pujidadi Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai bulan Mei – Juli 2024

Alat bahan

Alat bahan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- Spanduk.
- Laptop
- Kamera
- Tripot
- Exercise Bed
- Booklet

2.2 Cara Pengumpulan Data

Pengukuran yang dilakukan adalah dengan menilai skor jika menjawab Ya diberi nilai 1 dan jika Tidak diberi nilai 0. Nilai terendah yang dicapai 0 dan yang tertinggi 10.

Nilai terendah 0 sebagai batas kelas interval pertama, data pengaruh dikategorikan atas kelas interval sebagai berikut:

- 0-3 : Gangguan Mental dan Emosional ringan
- 4-7 : Gangguan Mental dan Emosional sedang
- 8-10 : Gangguan Mental dan Emosional berat

2.3 Analisis Data

Setelah semua data terkumpul dan selesai , maka berdasarkan syarat uji statistik peneliti akan menganalisa data dengan menggunakan korelasi *Chi Square*. Pengelolahan data statistik untuk kuesioner dengan menggunakan rumus Arikunto (2005)

$$R_{xy} = \frac{N \sum Y - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi suatu butir/item

N = Jumlah Subjek

X = Skor Suatu butir/item

Y = Skor Total (Arikunto, 2005)

Nilai r kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} (r_{kritis}). Bila r_{hitung} dari rumus diatas lebih besar dari r_{tabel} maka butir tersebut valid, dan sebaliknya

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden Tentang Pengaruh Judi Online Terhadap Gangguan Mental dan Emosional di Kalangan Remaja. Saat dilakukan wawancara kepada Remaja ada beberapa remaja yang sangat kecanduan dengan judi online. Akan tetapi dari beberapa dampak positif tadi, jika ditinjau dan diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap remaja. Judi online dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak negatif pada kesehatan mental, kondisi finansial, hingga hubungan sosial dari pelakunya. Seseorang yang kerap berjudi cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi

Perjudian online yang marak dikalangan remaja saat ini merupakan suatu inovasi yang ditawarkan oleh media HP demi memenuhi kebutuhan penggunanya. Membuat remaja semakin tertarik untuk menjadi bagian dari situs judi online. Judi telah menciptakan individu-individu yang malas, dengan berjudi mereka tidak perlu kerja keras untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Selain itu mereka menjadi lalai akan kegiatan-kegiatan pokok yang harus dilakukan karena fokus pada kegiatan judi.

4.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif kebiasaan Bermain Judi Online di Kelurahan Pujidadi Binjai, maka dapat disimpulkan peneliti bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari penyimpangan perilaku yang bersifat moral pada kategori sedang. Maksudnya, remaja menganggap bahwa memang banyak sekali dampak negatif yang timbul akibat permainan judi online, seperti penurunan prestasi di sekolah dan di kampus, kebiasaan membolos, membohong, kabur meninggalkan rumah, dan lain-lain. Akan tetapi tidak semua remaja yang bermain judi online berprilaku seperti itu. Sebagian dari mereka mampu memprioritaskan diri sendiri sebagai pelajar atau mahasiswa dengan tetap menjalankan kegiatan mereka sehari-hari, seperti sekolah atau kuliah. Meskipun mereka bermain judi online, akan tetapi prestasi akademik tetap baik dan kehidupan sosialpun tidak terganggu oleh karena bermain tidak terlalu berlebihan.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari penyimpangan prilaku yang melanggar hukum pada kategori sedang. Maksudnya, remaja beranggapan bahwa tidak semua remaja yang bermain judi online berprilaku melanggar hukum. Sebagian dari mereka tetap beretika baik didalam kehidupan sosial dan tetap mematuhi hukum-hukum yang berlaku dimasyarakat. Meskipun ikut bermain judi online, akan tetapi mereka tidak melakukan hal-hal yang melanggar hukum demi bermain judi online.

DAFTAR PUSTAKA

1. Posma Fransto Viktor Simamora (2019) *Perjudian online di kalangan Remaja*. [Garuda - Garba Rujukan Digital \(kemdikbud.go.id\)](#)
2. Holdsworth (2013) Dampak dari perjudian memicu kemiskinan. [holsworthn2013 - Search \(bing.com\)](#)