

Sosialisasi Pemahaman Permainan Judi Online Di Kelas 6 SD Negeri 14 Tanjung Batu

Rina Oktaviana¹, Risiko Wijaya²

^{1,2} Universitas Bina Darma, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Risiko Wijaya

E-mail: risko.wijaya32@gmail.com

Abstrak

permainan yang sulit dan menuntut ketekunan serta keterampilan dijadikan alat judi. Umpamanya pertandingan-pertandingan atletik, badminton, tinju, gulat, dan sepak bola. Juga pacuan-pacuan misalnya: pacuan kuda, balap anjing, biri-biri dan karapan sapi. Permainan dan pacuan-pacuan tersebut semula bersifat kreatif dalam bentuk asumsi yang menyenangkan untuk menghibur diri sebagai pelepas ketegangan sesudah bekerja. Metode yang digunakan yaitu sosialisasi guna memberikan pemahaman kepada anak di SDN 14 Tanjung Batu untuk memutus rantai judi online menjadikan Generasi Cerdas Tanpa Judi Online. Hasil pengabdian Masyarakat yaitu terdapat peningkatan pengetahuan dan kesadaran anak mengenai dampak kecanduan judi online secara psikologis. Dari yang awalnya kurang paham dan mengerti mengenai dampak judi online maka setelah adanya kegiatan ini menjadi lebih paham. Kecanduan dianggap sebagai suatu ketagihan yang dapat menimbulkan masalah serius yang bisa berujung ketergantungan fisik. Anak juga mendapat insight dan gambaran terkait bahaya bermain judi online sehingga kebanyakan dari mereka kontra atau tidak setuju terhadap adanya permainan judi online, terutama bagi anak laki-laki yang merasa bahwa dalam kasus judi online ini merasa akan sangat dirugikan.

Kata kunci - judi online, sosialisasi, sdn 14 tanjung batu

Abstract

games that are difficult and require perseverance and skill are used as gambling tools. For example, athletic competitions, badminton, boxing, wrestling, and football. Also races for example: horse racing, dog racing, sheep and cattle racing. These games and races were originally creative in the form of fun assumptions to entertain themselves as a release of tension after work. The method used is socialisation to provide understanding to children at SDN 14 Tanjung Batu to break the chain of online gambling to make a Smart Generation Without Online Gambling. The results of community service are that there is an increase in children's knowledge and awareness about the psychological impact of online gambling addiction. From those who initially did not understand and understand the impact of online gambling, after this activity they became more understanding. Addiction is considered an addiction that can cause serious problems that can lead to physical dependence. Children also get insight and an overview of the dangers of playing online gambling so that most of them oppose or disagree with the existence of online gambling games, especially for boys who feel that in this online gambling case they will feel very disadvantaged.

Keywords - online gambling, socialisation, sdn 14 tanjung batu

PENDAHULUAN

Perkembangan internet saat ini sangat membantu seseorang sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan mudahnya tanpa harus adanya pertemuan secara langsung atau komunikasi jarak jauh. Hal tersebut merupakan dampak positif bagi seseorang yang menggunakan media teknologi internet dengan bijak. Tetapi dengan adanya perkembangan internet yang semakin lama semakin canggih, banyak masyarakat khususnya anak muda telah menyalagunakannya.

Menurut Stever (1972) kemajuan infrastruktur transportasi serta telekomunikasi, termasuk munculnya telegraf dan internet, merupakan faktor utama dalam globalisasi yang semakin mendorong saling ketergantungan dalam kegiatan ekonomi dan budaya. Mereka yang awalnya menggunakan Internet hanya untuk mengakses tentang informasi pembelajaran, game dan sosial media, selanjutnya karena rasa keingintahuan para anak muda tersebut mulai ada yang mengakses permainan judi online.

Menurut Adli (2015) Judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Apabila timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.

Selanjutnya pendapat lain dikemukakan oleh Isjoni (2002), perjudian online adalah perjudian yang menggunakan jaringan internet dalam proses permainannya, di dalam kehidupan masyarakat khususnya siswa judi online tidak asing lagi bagi kehidupan para pelajar karena proses permainan judi online sangat dekat pada kehidupan pelajar sangat mudah di jumpai bahkan sebagian pelajar sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.

Sedangkan menurut Wahib dan Labib (2005) perjudian online adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian dimasa mendatang dengan hasil yang tidak di ketahui dan hanya di tentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan, keberuntungan resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dari perjudian udi atau permainan "judi" atau "perjudian" menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah "permainan dengan memakai uang sebagai taruhannya.

Pada masa sekarang, banyak betul permainan yang sulit dan menuntut ketekunan serta keterampilan dijadikan alat judi. Umpamanya pertandingan-pertandingan atletik, badminton, tinju, gulat, dan sepak bola. Juga pacuan-pacuan misalnya: pacuan kuda, balap anjing, biri-biri dan karapan sapi. Permainan dan pacuan-pacuan tersebut semula bersifat kreatif dalam bentuk asumsi yang menyenangkan untuk menghibur diri sebagai pelepas ketegangan sesudah bekerja. Di kemudian hari ditambahkan elemen-elemen pertarungan guna memberikan insentif kepada para pemain untuk memenangi pertandingan. (Surabaya: Raja Grafindo Persada, 1997),

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman, kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian. Dimana tekanan dari kelompok sebagai salah satu seseorang yang awalnya tidak melakukan tindak pidana perjudian jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya akan merasa diasingkan sehingga tidak memiliki pergaulan yang meluas. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh parapengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada si apa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil. (Sutan Remy Syahdeni 2020). Begitu juga dengan masyarakat Bangun jaya tidak terlepas untuk dalam permainan judi online yang dimana bisa membuat siswa sd negri 14 tanjung batu untuk melakukan judi online.

Disekolah SDN 14 Tanjung Batu kelas 6A dan 6B memiliki usia antara 11-12 tahun dan masuk pada masa remaja awal. Berdasarkan observasi dan diskusi terhadap siswa/siswi kelas 6A dan 6B di SDN 14 Tanjung Batu dari 31 siswa 20 siswa pernah melihat atau mengetahui permainan judi online. Observasi yang telah diamati beberapa siswa sering melihat permainan judi online yang dilakukan oleh masyarakat bahkan ada siswa mencoba-coba dengan akun demo pada satu situs judi online. Dari

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

beberapa observasi yang telah dilakukan terdapat fenomena dimana siswa tidak mengetahui dampak tentang judi online, siswa hanya mengetahui bahwa setiap permainan memberikan uang dan jika menang mendapatkan uang. Dari hasil wawancara kepada beberapa siswa yang pernah melihat atau mencoba permainan judi online menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman dasar tentang judi online terutama dari iklan atau melihat langsung di lingkungan masyarakat.

Di SD Negeri 14 Tanjung Batu, masalah permainan judi online di lingkungan masyarakat bisa mempengaruhi penilaian tentang permainan judi online untuk menjadikan sarana pencarian uang atau bahkan bisa menyelesaikan masalah keuangan di masyarakat jika tidak diberitahukan pemahaman tentang dampak negatif permainan judi online kepada siswa terutama kepada siswa yang menjadi pemain atau berinisiatif untuk mencoba-coba permainan judi online di kelas 6 menjadi perhatian serius. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah proaktif untuk mencegah permainan judi online melalui sosialisasi untuk pemahaman tentang permainan judi online di SD Negeri 09 Tanjung Batu.

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan maka dari itu penulis ingin memberikan sosialisasi upaya untuk meningkatkan kesadaran anak-anak akan Dampak Permainan judi terhadap siswa Sd N 14 Tanjung Batu untuk memutus rantai judi online menjadikan Generasi Cerdas Tanpa Judi Online.

METODE

Metode yang digunakan yaitu sosialisasi guna memberikan pemahaman kepada anak di SDN 14 Tanjung Batu untuk memutus rantai judi online menjadikan Generasi Cerdas Tanpa Judi Online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi dan diskusi untuk pemahaman permainan judi online pada siswa kelas 6 SD Negeri 14 Tanjung Batu. Program ini dilakukan selama 2 hari pada tanggal 12-13 November 2024 dengan waktu 45 menit setiap pertemuannya.

Pertemuan Pertama (12 November 2024).

Pada pertemuan Pertama, penulis memberitahu kegiatan yang dilakukan dikelas yaitu sosialisasi Pemahaman permainan judi online. Sebelum masuk pada pemaparan materi mengenai dampak buruk permainan judi online penulis bertanya terlebih dahulu kepada siswa tentang pemahamannya mengenai apa itu permainan judi online, bentuk bentuk permainan judi online, dampak permainan judi online dan bagaimana cara mengatasi keterlibatan pada permainan judi online tersebut. Banyak dari siswa yang masih belum mengerti apa itu permainan judi online dan dampak buruk pelaku permainan judi online.



Gambar 1.
Pelaksanaan Sosialisasi

Penulis memulai memaparkan materi mengenai dampak buruk mengenai permainan judi online pada peserta didik. Sebelum pelaksanaan penulis memberikan peraturan kepada peserta didik selama sosialisasi berlangsung. Adapun peraturannya selama pelaksanaan program yaitu:

1. peserta didik dihimbau untuk dapat mendengarkan materi yang disampaikan
2. peserta didik dilarang untuk berisik dan berteriak saat pelaksanaan program
3. peserta didik diminta untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sopan saat pelaksanaan program
4. peserta didik tidak diperkenankan untuk mengejek pendapat temannya.

Selama pemaparan materi penulis menjelaskan kepada peserta didik mengenai dampak buruk permainan judi online, bentuk permainan judi online dan cara mengatasi keterlibatan pada permainan judi online yang benar. Seiring penjelasan satu persatu pembahasan penulis bertanya kepada peserta didik apakah peserta didik telah mengerti dan memahami materi yang disampaikan dan peserta didik dapat menerapkannya

Setelah pelaksanaan sosialisasi, penulis melanjutkan program dengan melakukan diskusi didalam kelas secara berkelompok dan individu. Diskusi ini berisi tentang cerita pengalaman peserta didik yang pernah melihat atau memainkan permainan judi online peserta didik.

Dari diskusi yang berlangsung penulis mengamati dari cerita peserta didik tidak banyak mengetahui dampak buruk dari permainan judi online hanya mengetahui keuntungan yang diberikan seperti mendapatkan uang dengan muda.

Pertemuan Kedua (13 November 2024)

Pada pertemuan terakhir, penulis mengadakan quis untuk meninjau sejauh mana pemahaman siswa mengenai apa yang telah ia dengarkan. Quis ini dilakukan dengan tanya jawab secara lisan, penulis menyiapkan 10 pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan pada pertemuan kesatu.

Pada saat quis berlangsung penulis mengamati bahwa siswa sangat semangat dan siap untuk menjawab pertanyaan. Para siswa dapat menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh penulis seperti contoh soal sebutkan dan berikan contoh jenis-jenis permainan judi online? Siswa menjawab bahwa taruhan bola, balck jack, dan domino QQ. Dampak buruk terhadap pelaku contohnya terjerat utang, kecanduan bermain judi online, dan lain lain.



Gambar 2.
Pelaksanaan Quis

Program kerja yang dilakukan di SD Negeri 14 Tanjung Batu bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada Siswa mengenai pemahaman permainan judi online yang sering melibatkan remaja untuk bermain judi online. Siswa yang diberikan sosialisasi yaitu siswa kelas 6A dan 6B yang digabung didalam satu kelas, usia masing masing siswa berkisar antara 11-12 Tahun. berdasarkan hasil

dari Observasi pertama yang dilakukan pada pertemuan pertama pada tanggal 08 November terdapat beberapa fenomena yang terjadi antara lain peserta didik melihat masyarakat yang bermain judi online, peserta didik juga beberapa kali terlihat melakukan permainan judi online dengan akun demo.

Perilaku ini melatar belakangkan Pada setiap tahapan usia, tiap individu mempunyai tugas perkembangan, yaitu tujuan untuk mencapai suatu kepandaian, keterampilan, pengetahuan, sikap, dan fungsi tertentu (Havighurst dalam Sarwono, 2006). Tugas pertumbuhan remaja awal dikenal dari bahasa Arab sebagai era *murahaqah*. *Murahaqah* adalah tahap perkembangan yang memimpin pada kematangan seks. *Murahaqah* berarti bodoh, kejahatan, atau penyembah berhala, ia senang membuat kesalahan (Rezania, 2021). Akibatnya, masalah perkembangan remaja awal adalah remaja yang masih tidak yakin dengan identitas mereka, yang suka membuat kesalahan, yang ingin membuktikan kepada diri mereka sendiri bahwa mereka luar biasa, cemerlang, dan sebagainya. Banyak faktor yang berkontribusi terhadap terjadinya perilaku ini, seperti kurangnya pengetahuan terhadap peserta didik. Dengan dampak buruk permainan judi online mereka juga sering tergiur dengan kemudahan dalam mendapatkan uang tanpa harus kerja keras yang diberikan situs judi online.

Oleh sebab itu penulis menerapkan program mengenai pemahaman dan diskusi untuk permainan judi online pada siswa SD Negeri 14 Tanjung Batu. Proses penerapan sosialisasi dilakukan pada hari pertama yaitu pada hari Selasa 12 November 2024 dengan waktu 45 menit. Saat proses sosialisasi peserta didik sangat aktif dalam mendengarkan penyampaian materi yang penulis berikan, siswa juga aktif bertanya saat sosialisasi berlangsung. Adapun beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik mengenai permainan judi online yaitu “apa saja dampak buruk dari permainan judi online kak?”, “mengapa permainan judi online bisa berbahaya?”, “kakak kenapa orang bisa kecanduan judi online?”. Dari beberapa pertanyaan diatas dapat dilihat bahwa siswa sangat aktif dalam mengikuti penyuluhan.

Dari beberapa pertanyaan diatas penulis mencoba untuk menjawab dengan baik dari contoh pertanyaan pertama “apa saja dampak buruk dari permainan judi online kak?” penulis menjawab “dampak judi online yaitu Bahwa dampak yang dirasakan oleh pelaku judi online 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. Untuk terus bermain yang menibulkan harapan menang lebih besar kepada pelaku bermain judi online sering kali harapan itu tidak sesuai menjadikan pelaku judi online menjadi kecanduan. Setelah para siswa mengerti dengan materi yang telah diberikan, penulis memberikan waktu kepada siswa untuk istirahat kurang lebih 15 menit sebelum masuk kedalam metode diskusi. Diskusi yang dilakukan yaitu diskusi secara kelompok, siswa dibagi menjadi 3 kelompok setiap kelompok disuruh untuk membuat lingkaran agar mereka lebih baik dalam berdiskusi. Diskusi yang dilakukan yaitu dengan metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan dengan tujuan untuk memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan hal ini sesuai dengan pendapat Killen (2021). Metode diskusi yang digunakan diskusi kelompok dengan percakapan yang direncanakan antara tiga orang atau lebih untuk memecahkan masalah atau memperjelas suatu persoalan Romlah (2020).

Diskusi kelompok ini berisi tentang pengungkapan atau cerita dari para Peserta didik tentang fenomena yang ada dilingkuganya terhadap para pemain judi online, Peserta didik yang pernah mencoba akun demo bermain judi online. Adapun beberapa cerita dari bahwa bermain judi online sangat menguntungkan mendapatkan uang dengan mudah tidak harus bekerja keras dikarena mereka pada saat bermain akun demo itu dibuat selalu menang jadi mereka beranggapan bahwa permainan judi online itu mudah untuk menang. Cerita dari mereka juga sering melihat keluarganya bermain judi online saat keluarganya menang mereka ditraktir makan atau pun di belikan apa yang mereka mau.

Penulis menyarankan sebaiknya tidak ikut-ikutan untuk mencoba bermain judi online karena bisa merugikan diri sendiri contohnya bisa terlilit hutang, kecanduan untuk bermain terus menerus

karena mengharapkan kemenangan yang lebih besar pelaku judi online juga sulit untuk bersosial dimasyarakat mereka selalu berfokus kepada permainan judi online. Jika peserta didik melihat pelaku judi online sebaiknya menjauh karena takut peserta didik terlibat kedalam permainan judi online biasakan juga selalu berkomunikasi dengan baik terhadap orang tua atau guru biar peserta didik mendapatkan selalu informasi dampak buruk judi online.

Pada hari terakhir penulis mengadakan quis untuk meninjau sejauh mana siswa memahami materi dan pembelajaran yang telah diberikan atau disampaikan. Quis ini bersifat lisan yang mana penulis memberikan pertanyaan dan siswa menjawab pertanyaan secara lisan dikelas. Pada saat sesi quis siswa sangat semangat dan cepat cepatan mengangkat tangan untuk dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penulis. Adapun soal soal yang diberikan antara lain “apa yang dimaksud dengan permainan judi online?”, “jenis-jenis permainan judi online?”, “dampak permainan judi online”? Dan lain-lain. Dari soal soal yang diberikan, peserta didik ternyata dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar dan dapat menggunakan kalimatnya sendiri dalam menjawab pertanyaan. Dari hasil jawaban yang diberikan oleh penulis melihat bahwa peserta didik telah memahami apa itu permainan judi online, jenis permainan judi online, faktor dan dampak permainan judi online bagi pelaku judi online.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan kesadaran anak mengenai dampak kecanduan judi online secara psikologis. Dari yang awalnya kurang paham dan mengerti mengenai dampak judi online maka setelah adanya kegiatan ini menjadi lebih paham. Kecanduan dianggap sebagai suatu ketagihan yang dapat menimbulkan masalah serius yang bisa berujung ketergantungan fisik. Anak juga mendapat insight dan gambaran terkait bahaya bermain judi online sehingga kebanyakan dari mereka kontra atau tidak setuju terhadap adanya permainan judi online, terutama bagi anak laki-laki yang merasa bahwa dalam kasus judi online ini merasa akan sangat dirugikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

ucapan terima kasih kepada SDN 14 Tanjung Batu

DAFTAR PUSTAKA

- AT, Muhammad Ramli, Andi Haris, Heru Heru, and Andi Rusdayani A., „Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)“, *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1.2 (2019), 127–38.
- Ki Hajar Dewantara. *Ki Haajar Dewantara*. Jogjakarta: Madjelis-Leluhur Taman Siswa. 1967.
- Lamintang, *Hukum Penitensier Indonesia*, Edisi Kedua, Sinar Grafika, Jakarta, 2010, hal. 30.
- Murti, F. K., Muttaqin, M. H., & Saputra, R. (2024). Faktor penyebab maraknya judi online serta upaya pencegahannya di lingkungan masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12), 41-50.
- Nasrulloh, A. (2022). Dampak Psikologis Perkawinan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 49-62.
- Notoatmojo. 1997. *Pendidikan Dan Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta. Notoatmodjo. 2005. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta:
- Nurmalia, G., Ridwansyah, R., Juwita, S., Farhana, N. L., Herfina, I. D., Arisca, N., ... & Ramadhani, M. (2024). Sosialisasi Kenakalan Remaja: Bahaya Narkoba dan Judi Online pada Karang Taruna Desa Babulang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan Lampung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 424-434.

- Nurmalia, G., Ridwansyah, R., Juwita, S., Farhana, N. L., Herfina, I. D., Arisca, N., ... & Ramadhani, M. (2024). Sosialisasi Kenakalan Remaja: Bahaya Narkoba dan Judi Online pada Karang Taruna Desa Babulang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan Lampung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 424-434.
- Pebruani, E. C., & Albajuri, A. (2024). Sosialisasi Bahaya Judi Online terhadap Kehidupan Masyarakat di Desa Kubang Jaya, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar. *Dinamika: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 22-29.
- Rineka Cipta. Robert, Kwick. 1974. *Pendidikan Dan Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., Amalia, A., Afifah, L., Hamsanah, S., ... & Umam, H. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) Ilegal Dan Judi Online (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 2090-2096.
- Suyono, S., Aprilia, C., Adryani, N., Zanati, L., Wasi' Amrullah, A., Safitri, D., ... & Barzanji, A. (2024). Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 4(3), 88-97.