



Dampak Perilaku Judi Online terhadap Kehidupan Sosial dan Akademik Siswa SMA di Kabupaten Semarang: Penelitian Deskriptif Kualitatif

Muhammad Aflahul Anam¹, Aihan Abizar Fardhan²

¹²Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, UIN Salatiga Jl.

Tentara Pelajar No.02, Salatiga, Jawa Tengah 50721

Korespondensi penulis: aplahulanam06@gmail.com¹, aihanabizar990@gmail.com²

Abstract. *This study aims to describe the impact of online gambling behavior on the social and academic lives of senior high school students in Semarang Regency. The increasing involvement of adolescents in online gambling has become a serious concern, as it affects not only individual psychological conditions but also social relationships and academic performance. This research employed a qualitative approach using a phenomenological design to understand the subjective experiences of students involved in online gambling activities. Data were collected through semi-structured interviews with five eleventh-grade high school students selected using purposive sampling based on their active participation in online gambling. Data were analyzed using the Miles and Huberman interactive model through data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity ensured through source triangulation and member checking. The findings reveal that student involvement in online gambling was shaped by peer social environments, social media exposure, and initial winning experiences that triggered addictive behavioral patterns. Social impacts identified include decreased quality of family communication, increased dishonesty, interpersonal conflicts, and tendencies toward social withdrawal. In the academic domain, students experienced reduced learning concentration, delayed task submission, declining grades, and diminished classroom participation. Psychological impacts were also identified, including stress, anxiety, guilt, and difficulty controlling gambling urges. This study contributes to deepening the understanding of online gambling's multidimensional impacts on adolescents and underscores the importance of family, school, and educational policy engagement in prevention and intervention efforts.*

Keywords: *Addictive Behavior; Academic Life; High School Students; Online Gambling; Social Life.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak perilaku judi online terhadap kehidupan sosial dan akademik siswa SMA di Kabupaten Semarang. Fenomena meningkatnya keterlibatan remaja dalam aktivitas judi daring menjadi perhatian serius karena tidak hanya mempengaruhi kondisi psikologis individu, tetapi juga berdampak pada relasi sosial dan prestasi akademik secara bersamaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi guna memahami pengalaman subjektif siswa yang terlibat dalam judi online. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan lima siswa SMA kelas XI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif dalam aktivitas judi online. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta divalidasi melalui triangulasi sumber dan member checking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam judi online dipengaruhi oleh

faktor lingkungan pertemanan, paparan media sosial, serta pengalaman kemenangan awal yang memunculkan pola perilaku adiktif. Dampak sosial yang teridentifikasi mencakup menurunnya kualitas komunikasi dengan keluarga, meningkatnya perilaku berbohong, konflik interpersonal, dan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Pada dimensi akademik, siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar, keterlambatan pengumpulan tugas, penurunan nilai, dan berkurangnya partisipasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, dampak psikologis turut ditemukan berupa stres, kecemasan, rasa bersalah, serta kesulitan mengendalikan dorongan untuk berhenti bermain. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat pemahaman mengenai dampak multidimensi judi online pada remaja serta menegaskan urgensi keterlibatan keluarga, sekolah, dan kebijakan pendidikan dalam upaya pencegahan dan penanganan perilaku tersebut.

Kata kunci: Judi Online; Kehidupan Akademik; Kehidupan Sosial; Perilaku Adiktif; Siswa SMA.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam pola kehidupan masyarakat, tidak terkecuali dalam pola interaksi sosial dan perilaku remaja. Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi menciptakan ekosistem digital yang tidak lagi mengenal batas geografis, usia, maupun status sosial. Di antara berbagai fenomena yang muncul sebagai konsekuensi dari kemajuan tersebut, praktik judi online menjadi salah satu yang paling mengkhawatirkan, khususnya di kalangan pelajar. Judi online kini dapat diakses dengan mudah melalui telepon pintar, media sosial, dan berbagai aplikasi digital yang menawarkan permainan berbasis taruhan dengan tampilan menarik serta sistem transaksi yang serba instan. Fenomena ini berkembang tidak hanya di ranah global, tetapi juga di Indonesia, terutama pada kelompok usia remaja yang memiliki intensitas penggunaan internet tertinggi. Kemudahan akses dan lemahnya pengawasan menjadi faktor yang secara nyata memperbesar risiko keterlibatan siswa dalam aktivitas perjudian daring (Fadiajasminee et al., 2025)

Dalam konteks sosial, dampak judi online tidak hanya menyentuh aspek finansial individu, melainkan turut merembes ke dalam hubungan interpersonal, pola komunikasi keluarga, dan perilaku sosial remaja secara lebih luas (Indriawati et al., 2025). Temuan awal melalui wawancara pendahuluan mengindikasikan bahwa sebagian siswa mulai memperlihatkan perubahan perilaku yang cukup mencolok, seperti menarik diri dari lingkungan sosial, berkurangnya keterbukaan terhadap orang tua, serta meningkatnya

kebiasaan berbohong demi memperoleh uang taruhan. Perubahan pola perilaku tersebut berlangsung secara bertahap dan sering kali tidak disadari oleh siswa maupun keluarganya hingga dampaknya sudah cukup parah. Kondisi semacam ini menunjukkan bahwa judi online berpotensi menghambat proses perkembangan sosial remaja yang seharusnya berada pada fase pembentukan identitas dan penguatan kapasitas kontrol diri (Siringoringo et al., 2024).

Warga bantaran Kali Ciliwung di Kampung Melayu umumnya berprofesi sebagai pedagang dan pelaku usaha informal yang menjalankan usahanya tepat di sekitar tempat tinggal mereka. Kedekatan lokasi hunian dengan sumber penghasilan menjadi salah satu faktor utama yang membuat warga enggan berpindah meski risiko banjir sangat nyata. Pengembangan kawasan ini terus menghadapi dilema antara kepentingan penataan ruang dan hak warga atas tempat tinggal yang layak. Penolakan terhadap relokasi ke rumah susun dilatarbelakangi oleh kekhawatiran kehilangan mata pencaharian, jaringan sosial, dan ketidakmampuan menanggung biaya hidup di rusun yang mensyaratkan berbagai iuran bulanan (Silalahi, 2017). Sementara program normalisasi sungai era Gubernur Ahok yang menargetkan relokasi ratusan keluarga menimbulkan konflik sosial yang mempertegas lemahnya komunikasi antara pemerintah dan warga (Andini & Utami, 2022).

Modal sosial berupa gotong royong dan jaringan antarwarga menjadi pilar utama ketahanan komunitas bantaran sungai dalam menghadapi banjir. Kepercayaan, jaringan sosial, dan norma timbal balik terbukti berpengaruh signifikan terhadap ketahanan keluarga miskin di bantaran Kali Ciliwung dalam menghadapi berbagai tekanan termasuk bencana banjir (Prayitno, 2012). Sistem peringatan dini berbasis WhatsApp yang menghubungkan informasi debit air Bendungan Katulampa dari pemerintah hingga ke tingkat warga terbukti sangat efektif dengan indeks efektivitas mencapai 75,85 (Atika dkk., 2024), dan menjadi contoh nyata sinergi antara teknologi, kelembagaan lokal, dan kearifan komunitas dalam mitigasi bencana.

Strategi adaptasi warga bantaran Kali Ciliwung berkembang dari pengalaman menghadapi banjir selama puluhan tahun, meliputi modifikasi fisik rumah seperti

peninggian lantai, penghapusan perabot yang mudah rusak, serta pengamanan barang berharga secara rutin menjelang musim hujan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya diam menghadapi banjir tetapi secara aktif menyesuaikan diri dan melakukan upaya perbaikan kondisi lingkungan (Habiba, 2017). Adaptasi ini bersifat kumulatif dan terus berkembang, didorong oleh pengalaman kolektif komunitas yang menjadikan banjir bukan sekadar ancaman, melainkan sebuah kondisi kehidupan yang harus dikelola bersama.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji berbagai aspek kehidupan masyarakat bantaran Kali Ciliwung, mulai dari resistensi terhadap pengusuran (Pramudita dkk., 2020), kesiapsiagaan pemerintah dan warga (Atelia dkk., 2022), hingga ketangguhan kelurahan di Kecamatan Jatinegara (Silvia, dkk., 2024). Namun, kajian yang secara spesifik menggabungkan pandangan subjektif warga, karakteristik sosial-ekonomi, dan pola adaptasi terhadap banjir berulang di wilayah Tanah Rendah, Kampung Melayu masih terbatas. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui pendekatan kualitatif berbasis observasi dan wawancara lapangan, guna memberikan gambaran utuh tentang bagaimana warga bantaran Kali Ciliwung memahami, menyikapi, dan beradaptasi terhadap banjir yang terus berulang setiap tahunnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Judi Online dan Perilaku Adiktif Remaja

Judi online didefinisikan sebagai segala bentuk perjudian yang dilakukan melalui media internet, mencakup permainan kartu, taruhan olahraga, slot digital, hingga lotre daring. Karakteristik utama yang membedakan judi online dari judi konvensional terletak pada kemudahan akses, anonimitas pelaku, kecepatan transaksi, dan ketersediaan layanan selama dua puluh empat jam penuh tanpa henti. Kombinasi dari keempat faktor tersebut menciptakan lingkungan yang sangat kondusif bagi berkembangnya perilaku adiktif, terutama pada kelompok usia remaja yang secara psikologis masih berada dalam fase pencarian identitas dan rentan terhadap pengaruh lingkungan (Bakhtiar & Adilah, 2024). Kemudahan memperoleh akses melalui berbagai platform digital menjadikan judi online jauh lebih berbahaya dibanding judi konvensional yang memerlukan

kehadiran fisik di lokasi tertentu.

Perilaku adiktif dalam konteks perjudian daring mengikuti mekanisme reinforcement intermiten, yakni kondisi di mana kemenangan yang tidak dapat diprediksi justru memperkuat dorongan untuk terus bermain jauh lebih kuat dibandingkan kemenangan yang bersifat pasti dan teratur. Mekanisme ini bekerja pada sistem dopaminergik otak sehingga menciptakan ketergantungan psikologis yang serupa dengan kecanduan zat. Pada remaja, kapasitas prefrontal korteks yang belum sepenuhnya matang membuat mereka lebih sulit mengendalikan impuls, menunda kepuasan, dan mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari perilaku berjudi secara rasional (Supratama et al., 2022). Ketidakmatangan kognitif ini menjadi celah yang dieksploitasi oleh desain platform judi online yang secara sengaja dirancang untuk memaksimalkan waktu bermain pengguna.

Dampak Sosial dan Akademik Judi Online

Kajian tentang dampak sosial judi online pada remaja secara konsisten menunjukkan adanya deteriorasi kualitas hubungan interpersonal yang berlangsung secara progresif. Pelaku cenderung mengalami isolasi sosial yang semakin menguat seiring meningkatnya intensitas berjudi, meningkatnya perilaku manipulatif terhadap keluarga dan teman, serta konflik yang berkelanjutan dengan teman sebaya akibat persoalan finansial yang timbul dari kekalahan berjudi. Rafiqah dan Rasyid (2023) menemukan bahwa judi online secara signifikan melemahkan struktur komunikasi keluarga, khususnya dalam aspek keterbukaan dan kepercayaan antara orang tua dan anak yang merupakan fondasi utama perkembangan sosial remaja.

Pada dimensi akademik, penelitian terdahulu secara konsisten mengidentifikasi korelasi negatif yang kuat antara intensitas judi online dengan pencapaian akademik siswa di berbagai jenjang pendidikan. Gangguan tidur akibat bermain hingga larut malam, defisit perhatian yang parah saat pembelajaran berlangsung, serta penurunan motivasi intrinsik untuk berprestasi

merupakan dampak yang paling sering dilaporkan oleh berbagai penelitian. Jamun et al. (2023) menegaskan bahwa kecanduan aktivitas digital, termasuk perjudian daring, secara langsung merusak kemampuan regulasi diri yang merupakan prasyarat utama keberhasilan akademik, dan dampak ini bersifat kumulatif sehingga semakin lama keterlibatan berlangsung maka semakin dalam kerusakan yang terjadi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan fenomenologi dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengalaman subjektif siswa dalam menjalani dan memaknai keterlibatan mereka dalam aktivitas judi online secara langsung dari perspektif orang pertama. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami fenomena secara mendalam berdasarkan perspektif partisipan, khususnya yang berkaitan dengan dampak sosial, akademik, dan psikologis yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian sejenis dengan pendekatan fenomenologi sebelumnya telah mengeksplorasi makna dan implikasi sosial perjudian daring di kalangan remaja (Nasir et al., 2023). Fenomenologi dipandang sebagai pendekatan yang paling tepat karena mampu menangkap nuansa pengalaman yang tidak dapat dikuantifikasi namun sangat menentukan dalam memahami fenomena secara holistik.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026 di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di wilayah Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang mengindikasikan adanya keterlibatan sejumlah siswa dalam aktivitas judi online. Partisipan penelitian terdiri atas lima siswa laki-laki kelas XI yang diketahui pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi online secara aktif. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria utama bahwa siswa telah aktif menggunakan platform judi online minimal selama beberapa bulan dan bersedia memberikan informasi secara terbuka mengenai pengalaman mereka tanpa paksaan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur

sebagai instrumen utama penelitian. Wawancara dilaksanakan secara mendalam dan individual guna menggali pengalaman, persepsi, motivasi, dan dampak yang dirasakan siswa selama terlibat dalam judi online dengan suasana yang kondusif dan tanpa tekanan. Di samping wawancara, peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa catatan lapangan sebagai data pendukung dalam proses interpretasi yang kaya. Selama berlangsungnya wawancara, peneliti menerapkan teknik active listening agar partisipan merasa aman dan nyaman sehingga mampu memberikan jawaban yang lebih reflektif dan mendalam. Proses analisis data menggunakan pendekatan model analisis fenomenologi deskriptif dari Moustakas, yang melibatkan epoche, reduksi fenomenologis, dan deskripsi esensial untuk mengidentifikasi tema-tema kunci dari pengalaman partisipan (Abdullah & Sukmawati, 2024; Angow et al., 2025; Supratama et al., 2022).

Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan member checking secara ketat dan konsisten. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan jawaban antarinforman guna menemukan konsistensi tema yang muncul secara berulang, sedangkan member checking dilaksanakan dengan meminta partisipan untuk mengonfirmasi kembali hasil interpretasi peneliti terhadap data wawancara sehingga tidak terjadi distorsi makna (Susanto et al., 2023). Kedua teknik ini bertujuan meningkatkan kredibilitas dan keabsahan temuan penelitian secara keseluruhan agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Selain itu, reflektivitas peneliti juga dijaga dengan mendokumentasikan asumsi dan posisi peneliti sejak awal proses penelitian berlangsung.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan utama yang berjalan secara siklikal, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan proses pengkodean secara sistematis dan berlapis terhadap hasil wawancara untuk mengidentifikasi tema-tema sentral yang berkaitan dengan dampak sosial, akademik, dan psikologis dari perilaku judi online pada siswa. Proses pengkodean dilakukan dalam beberapa putaran untuk memastikan bahwa tema yang dihasilkan benar-benar mencerminkan pengalaman partisipan dan bukan

proyeksi dari asumsi peneliti.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor Penyebab Keterlibatan Siswa dalam Judi Online

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa dalam judi online pada umumnya diawali oleh pengaruh lingkungan sosial, utamanya teman sebaya dan media sosial (Bakhtiar & Adilah, 2024). Sebagian besar informan mengaku pertama kali mengenal judi online melalui teman sekolah yang mempertontonkan pengalaman kemenangan dan keuntungan finansial secara terbuka di hadapan teman-temannya. AR menyatakan bahwa dirinya mulai tertarik setelah melihat tangkapan layar saldo yang dibagikan temannya di grup WhatsApp dan awalnya hanya ingin mencoba untuk membuktikan apakah benar bisa menghasilkan uang semudah itu. DK pun mengungkapkan hal serupa; rasa penasarannya muncul setelah menyaksikan konten kemenangan judi online yang tersebar di media sosial dan mendengar cerita teman sebangkunya secara langsung tentang keuntungan yang katanya mudah diraih.

Temuan ini menegaskan bahwa proses belajar sosial memiliki peran yang tidak kecil dalam membentuk perilaku judi online pada remaja secara bertahap dan sistematis. Individu dapat mempelajari perilaku tertentu melalui observasi terhadap lingkungan sosialnya, khususnya ketika perilaku tersebut terlihat memberikan hasil positif bagi model yang diamati (Sahputra et al., 2022). Dalam konteks ini, teman sebaya berfungsi sebagai model perilaku yang secara perlahan memperkuat persepsi bahwa judi online merupakan aktivitas yang lumrah bahkan menggiurkan secara finansial. Normalisasi yang terjadi secara gradual di dalam jaringan pertemanan ini kemudian menciptakan tekanan konformitas yang sulit ditolak oleh remaja yang belum memiliki kapasitas regulasi diri yang matang dan kokoh.

Dampak terhadap Kehidupan Sosial

Penelitian menemukan bahwa judi online memicu perubahan hubungan interpersonal siswa dengan keluarga dan orang-orang di sekitarnya yang berlangsung secara progresif dan semakin parah seiring berjalannya waktu. Hampir seluruh informan mengaku menjadi lebih tertutup, kerap berbohong terkait penggunaan

uang, serta mengurangi intensitas interaksi dengan orang tua secara signifikan. JH menyatakan bahwa dirinya lebih memilih sendiri dengan ponsel daripada berkumpul dengan keluarga, dan kebiasaan ini berlangsung hampir setiap malam tanpa disadari oleh kedua orang tuanya. Sementara RS mengungkapkan bahwa dirinya semakin mahir menyembunyikan aktivitas bermain judi dari pengetahuan orang tuanya dengan berbagai cara yang semakin canggih dari waktu ke waktu (Rafiqah & Rasyid, 2023). Perilaku penarikan diri ini pada dasarnya merupakan mekanisme pertahanan yang dibentuk oleh rasa takut ketahuan, sekaligus cerminan dari erosi kepercayaan diri yang dipicu oleh akumulasi kerugian finansial yang terus bertambah

Konflik sosial pun tidak terhindarkan dan muncul akibat kebiasaan meminjam uang untuk modal taruhan yang semakin sering dan dalam jumlah yang semakin besar. WZ mengaku pernah mengalami perselisihan serius dengan teman dekatnya akibat utang yang tidak segera dilunasi karena uang sudah habis terpakai untuk berjudi dan tidak ada sumber penghasilan lain. Temuan ini secara gamblang memperlihatkan bahwa judi online berkontribusi terhadap degradasi kualitas komunikasi, kepercayaan, dan ikatan sosial remaja secara menyeluruh dan mendasar. Lingkungan sosial dan tekanan teman sebaya terbukti menjadi faktor determinan dalam berkembangnya perilaku judi online pada remaja (Angow et al., 2025). Kondisi ini menciptakan paradoks sosial yang ironis: aktivitas yang diawali dari hubungan pertemanan justru pada akhirnya menghancurkan fondasi persahabatan itu sendiri dan meninggalkan remaja dalam kesendirian yang semakin dalam.

Dampak terhadap Kehidupan Akademik

Pada dimensi akademik, hampir seluruh informan mengalami penurunan konsentrasi belajar dan kemerosotan hasil akademik yang cukup signifikan dan terukur. Informan mengaku sulit memusatkan perhatian selama proses pembelajaran karena pikiran mereka terus tertuju pada permainan, hasil taruhan, atau kalkulasi strategi perjudian berikutnya yang seolah tidak pernah bisa berhenti berputar di kepala mereka. Mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi seperti Matematika dan Fisika menjadi yang paling terdampak, sebab kedua bidang studi tersebut menuntut kehadiran kognitif penuh yang justru terkuras habis oleh aktivitas

perjudian daring yang berlangsung hingga larut malam dan mencuri jam-jam yang seharusnya digunakan untuk istirahat dan belajar.

RS menyatakan bahwa dirinya pernah tidak tidur semalaman hingga menjelang subuh akibat bermain slot sehingga gagal berkonsentrasi saat ujian berlangsung dan akhirnya mendapatkan nilai yang jauh di bawah kemampuan sebenarnya. DK pun menceritakan bahwa dirinya pernah duduk di dalam kelas selama hampir satu jam penuh tanpa mampu memahami satu pun materi yang disampaikan, sebab pikirannya dipenuhi oleh kalkulasi taruhan yang belum tuntas dan kekhawatiran atas kekalahan yang dialami malam sebelumnya. Kondisi semacam ini bukan sekadar masalah kantuk atau kelelahan fisik semata, melainkan cerminan dari runtuhnya fungsi regulasi diri yang seharusnya menjadi fondasi utama keberhasilan belajar seorang siswa. Kecanduan digital berbasis perjudian menyebabkan siswa mengalami gangguan konsentrasi dan kemerosotan motivasi belajar yang berkelanjutan (Kurnada & Iskandar, 2021). Pola semacam ini menciptakan lingkaran setan yang sulit diputus, di mana ketertinggalan materi akibat tidak fokus justru memperparah rasa frustrasi siswa dan mendorong mereka semakin dalam ke aktivitas judi sebagai pelarian semu dari tekanan akademik yang dirasakan. Temuan ini juga didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa judi online berkorelasi erat dengan menurunnya prestasi belajar dan kedisiplinan akademik siswa (Jamun et al., 2023).

Dampak Psikologis dan Kesadaran Reflektif

Selain dampak sosial dan akademik, penelitian ini menemukan adanya tekanan psikologis yang bersifat kompleks dan berlapis berupa stres, kecemasan, rasa bersalah, dan hilangnya kendali atas diri sendiri yang dialami oleh hampir seluruh informan. Tekanan psikologis ini tidak muncul secara tiba-tiba melainkan terakumulasi secara bertahap seiring dengan semakin dalamnya keterlibatan dalam aktivitas judi online dan semakin besarnya kerugian yang ditanggung. Sebagian besar informan mengaku pernah mencoba berhenti bermain tetapi berulang kali gagal karena dorongan untuk kembali berjudi terasa sangat kuat dan sulit dibendung, bahkan ketika mereka sudah berjanji pada diri sendiri untuk berhenti. AR menyatakan bahwa dirinya sering merasa tidak tenang dan gelisah ketika berusaha berhenti, sedangkan DK mengaku mengalami kesulitan tidur

yang parah karena pikirannya dipenuhi kekhawatiran atas kerugian yang dialami dan rasa takut ketahuan oleh orang tua setiap saat

Meskipun demikian, beberapa informan mulai menunjukkan kesadaran reflektif terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku judi online dalam kehidupan mereka dan mengungkapkan keinginan yang sungguh-sungguh untuk berubah menjadi lebih baik. Munculnya kesadaran ini menjadi titik awal yang krusial dalam proses pemulihan karena tanpa kesadaran tersebut, intervensi dari luar tidak akan memberikan hasil yang optimal. Kesadaran tersebut menjadi sinyal penting bahwa dukungan keluarga, sekolah, dan layanan bimbingan konseling memiliki peluang yang cukup besar untuk berperan dalam membantu proses pemulihan siswa dari jeratan perilaku judi online yang bersifat adiktif (Adiningtiyas, 2017). Momentum kesadaran reflektif ini harus ditangkap secara responsif oleh konselor sekolah melalui program intervensi yang bersifat individual, empatik, dan bebas stigma agar siswa tidak merasa dihakimi dan justru semakin menutup diri dari bantuan yang tersedia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa perilaku judi online memberikan dampak yang signifikan dan multidimensional terhadap kehidupan sosial, akademik, dan psikologis siswa SMA. Keterlibatan siswa dalam aktivitas judi online dipengaruhi oleh faktor lingkungan pertemanan, eksposur media sosial, dan pengalaman kemenangan awal yang secara bertahap memunculkan pola perilaku adiktif yang sulit diputus tanpa bantuan dan intervensi dari pihak luar. Dampak sosial yang teridentifikasi meliputi menurunnya kualitas komunikasi dengan keluarga, meningkatnya perilaku berbohong, munculnya konflik interpersonal, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial yang semakin menguat seiring dengan semakin dalamnya keterlibatan.

Pada aspek akademik, siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar, keterlambatan pengumpulan tugas, kemerosotan nilai, dan berkurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dampak akademik ini bersifat kumulatif dan cenderung semakin parah jika tidak ada intervensi yang tepat waktu dan terstruktur. Lebih dari itu, judi online juga menimbulkan tekanan psikologis berupa

stres, kecemasan, rasa bersalah, serta kesulitan mengendalikan dorongan untuk berhenti bermain yang berdampak pada keseimbangan mental remaja secara keseluruhan dan mengganggu kualitas hidup mereka dalam jangka panjang

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian perilaku adiktif remaja dalam konteks pendidikan di Indonesia yang masih membutuhkan perhatian lebih serius dari berbagai pihak. Secara praktis, temuan ini menegaskan pentingnya keterlibatan aktif keluarga, sekolah, dan kebijakan pendidikan dalam upaya pencegahan serta penanganan perilaku judi online pada siswa sejak dini sebelum kecanduan semakin mengakar. Layanan bimbingan dan konseling di sekolah perlu diperkuat dan diposisikan sebagai garda terdepan dalam mendeteksi dan mendampingi siswa yang terlibat dalam perilaku adiktif digital secara proaktif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan partisipan yang lebih luas dan beragam, termasuk perspektif guru, orang tua, dan konselor sekolah, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena ini dalam berbagai konteks sosial dan kultural yang berbeda-beda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh informan yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini dengan keterbukaan dan kejujuran penuh meskipun topik yang dibahas bersifat sensitif dan personal. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak informan yang telah memberikan izin dan kemudahan akses selama proses pengumpulan data berlangsung sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar. Artikel ini merupakan bagian dari penelitian mandiri yang dilaksanakan dalam rangka pengembangan kajian bimbingan dan konseling pendidikan Islam di UIN Salatiga.

DAFTAR REFERENSI

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28–40. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal>
- Angow, dkk. (2025). Pengaruh komunikasi antar teman sebaya terhadap keterlibatan remaja dalam judi online. *Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura*, 4(1), 144–159. <https://doi.org/10.30598/JIKPvol4iss1pp144-159>

- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena judi online: Faktor, dampak, pertanggungjawaban hukum. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Fadiajasminee, dkk. (2025). Remaja melek digital: Edukasi bahaya judi online melalui sosialisasi dan pendampingan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 91–96. <https://doi.org/10.29407/dimastara.v4i2.25821>
- Indriawati, P., dkk. (2025). Judi online dan perilaku sosial remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02), 695–707. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6923>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7 (1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Nasir, A., Nurjana, N., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan fenomenologi dalam penelitian kualitatif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(6). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5224>
- Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). Dampak judi online terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(2), 282–290. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.763>
- Rini, T. W. P., dkk. (2025). Dampak iklan judi online terhadap perilaku sosial dan akademik peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/698>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak judi online terhadap kalangan remaja (studi kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139–156. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren perjudian online di kalangan mahasiswa: Dampak dan upaya pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948–10956. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4883>
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena judi online Higgs Domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/60>