

METODE MENGATASI MARAKNYA JUDI ONLINE DI KALANGAN PELAJAR

Rusdi

Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: cakrus14@gmail.com

M. Yahya

Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: jayyidyyahya54818@gmail.com

Abdul Fattah AlMas'ud

Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: dutaalmasud@gmail.com

Ba'inah Rohani

Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: ba.inah41@admin.sd.belajar.id

ABSTRAK

Mengerikan, CNN Indonesia mengangkat berita dengan judul: "Judi Online Jerat 2,7 Juta Warga RI, Mayoritas Anak Muda" (Jum'at, 19 April 2024). Dalam headline tersebut diberitakan bahwa menurut Kemenerian Komenfo Republik Indonesia: "Dari 2,7 juta penjudi yang ada ini ternyata cukup banyak yang kaum muda, ya paling enggak [usia] 17 sampai 20-an. Di tahun yang sama, NU Online Jakarta (Rabu, 13 November 2024) memberitakan bahwa DKI Jakarta menjadi wilayah yang menempati kasus transaksi judi online tertinggi. Penjabat (Pj) Gubernur DKI Jakarta Teguh Setyabudi mengungkapkan sebanyak 1.836 anak usia remaja di Jakarta telah terlibat dalam praktik judi online sepanjang tahun 2023. Data tersebut didapat dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), dengan total nilai transaksi mencapai Rp2,29 miliar. PPATK mencatat ada 19.555 kali transaksi senilai Rp 2,295 miliar di kalangan anak-anak. Anak-anak tersebut memiliki rentang usia di atas 17 tahun (1.309 anak), 11-16 tahun (441 anak), dan di bawah 11 tahun (106 anak). Dua berita di atas hanyalah sebagian kecil dari banyaknya berita tentang kasus maraknya judi online di kalangan remaja. Judi online telah di kalangan remaja (baca:pelajar) menjadi permasalahan yang sangat serius dan semakin massif. Kemudahan akses internet dan kurangnya pemahaman akan dampak negatif judi online menyebabkan banyak pelajar terjerumus dalam praktik ini. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk mengkaji lebih mendalam tentang pentingnya strategi pengembangan metode dan evaluasi pembelajaran yang efektif untuk mengedukasi pelajar tentang bahaya judi online serta membangun kesadaran akan dampak buruknya terhadap masa depan mereka. Makalah ini selain akan mengidentifikasi tentang berbagai factor penyebab maraknya judi online di kalangan remaja, dampak yang ditimbulkannya, juga yang lebih penting focus pada kajian tentang berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan serta strategi evaluasi untuk memastikan efektivitas program edukasi.

Kata Kunci: judi online, pelajar, metode pembelajaran, evaluasi pendidikan, pencegahan

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam era digital, judi online semakin mudah diakses oleh pelajar, baik melalui perangkat komputer maupun ponsel pintar. Fenomena ini menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan, mengingat dampaknya yang luas terhadap aspek akademik, psikologis, dan sosial pelajar. Oleh karena itu, diperlukan intervensi pendidikan yang efektif melalui pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan evaluasi yang komprehensif.

Perkembangan teknologi digital telah membawa berbagai kemudahan dalam kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan hiburan. Namun, di sisi lain, kemajuan ini juga menghadirkan tantangan baru, salah satunya adalah maraknya judi online di kalangan pelajar. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena judi online dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti smartphone dan komputer.

Kaum remaja (baca: pelajar) merupakan kelompok usia yang paling sering terjerat kasus perjudian daring. WHO menyatakan bahwa mereka yang berusia 10-24 tahun rentan terhadap dampak dari smartphone, dan kelompok usia ini merupakan pengguna internet terbesar. Hal ini sesuai dengan laporan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengenai pengguna internet tahun 2022, dimana jumlah pengguna terbanyak adalah remaja berusia 13- 18 tahun dengan presentase mencapai 99,16%. Remaja di era digital saat ini semakin banyak mengakses game online, dan yang paling parah adalah terjerat kasus perjudian daring. UNICEF menyatakan bahwa remaja sangat rentan terjerat perjudian daring, bahkan 2 hingga 4 kali lipat lebih banyak dibandingkan orang dewasa. (Widhiatanti & Tobing, 2024) Perjudian daring merupakan tindakan kriminal yang dilarang oleh agama. Salah seorang Walisongo yang bernama Sunan Ampel mengajarkan ajaran *moh limo* kepada umat Islam, yaitu *moh main* (jangan berjudi), *moh madat* (jangan mengonsumsi narkoba), *moh ngombe* (jangan minum minuman keras), *moh madon* (jangan main dengan wanita), *moh maling* (jangan mencuri). Para ulama telah melarang keras perilaku berjudi. Jika dikaitkan dengan judul penulis, maka perjudian dilarang dalam Islam, karena tentu saja akan membahayakan dan merugikan orang-orang yang terlibat dalam permainan tersebut. (Ghozali dkk., 2023)

Berbagai undang-undang negara mengutuk keras pelaku perjudian daring. Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menjelaskan bahwa perjudian daring dilarang, dan mengancam pelakunya dengan pidana penjara selama 10 tahun, dan denda hingga 25 juta rupiah. Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE), khususnya Pasal 27 ayat 2 UU ITE melarang perjudian daring dan akan menindak tegas pelakunya hingga 6 tahun atau denda 1 miliar (Nomor, 11 M). Dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, Pasal 426 UU 1/2023 menyebutkan bahwa pihak yang terlibat dalam perjudian akan dipidana, dan Pasal 427 UU 1

2023 juga menyebutkan bahwa pihak yang ikut serta dalam permainan juga akan dipidana. Undang-undang lain yang mengatur larangan perjudian daring adalah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (UU 1/2024), sesuai dengan Pasal 27 ayat 2 UU 1 Tahun 2024, yang menegaskan larangan perjudian daring dengan mempertimbangkan ancaman hukuman penjara bagi pelaku hingga 10 tahun, dan denda hingga 10 miliar (Fabela, 2023).

Dari sudut pandang Islam, sebagaimana yang dikemukakan oleh Fakhruddin al-Razi dalam kitab tafsir Mafatih Al Ghaib, perjudian merupakan perbuatan yang haram dan akan menimbulkan permusuhan karena perjudian merupakan salah satu bentuk pengambilan harta orang lain dengan cara yang batil (salah). Perjudian juga dapat membuat manusia mengabaikan perintah Allah. Menurut hemat penulis, perjudian merupakan perilaku negatif yang berkaitan dengan pengambilan harta orang lain secara sepihak tanpa ada hak sukarela. Tindakan ini sudah pasti akan merugikan pelaku dan orang-orang yang terlibat dalam perjudian tersebut. Perjudian merupakan salah satu perbuatan yang dilarang oleh agama yang diakui di Indonesia. Ayat Al-Qur'an secara jelas melarang perjudian dalam Surat Al-Maidah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالنَّصَابُ وَالزُّلْمُ رَجَسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Maraknya generasi muda (baca: pelajar) yang terjangkit 'virus' judi online memang sangat disayangkan, mereka yang seharusnya fokus pada pendidikan justru terjebak dalam aktivitas judi online, yang berpotensi merusak moral, mental, dan prestasi akademik mereka. Selain itu, kecanduan judi dapat memicu berbagai permasalahan sosial, seperti tindakan kriminal, tekanan psikologis, hingga kerugian finansial yang berdampak pada keluarga. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius dalam mengatasi maraknya judi online di kalangan pelajar melalui pendekatan edukatif yang efektif.

METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan ini menjelaskan sesuatu secara deskriptif tanpa melibatkan angka-angka dalam proses pengumpulan data. Pendekatan ini selalu berkaitan erat dengan realitas sosial (Hasibuan et al., 2021), fokusnya pada proses interaktif, kuncinya adalah data asli, cinta tersirat, data dan teori dipadukan, dibatasi oleh situasi, menggunakan analisis tematik, dan peneliti/penulis dilibatkan. (Anak, 2008)

Metode yang digunakan adalah Library Research atau studi pustaka yang bersumber dari berbagai literatur yang tersedia secara daring maupun fisik. Penulis mengumpulkan berbagai bacaan yang membahas tentang perjudian daring, baik bacaan tersebut berasal dari buku, jurnal, website, dan lain sebagainya. Berbagai literatur tersebut digunakan untuk mendukung berbagai pernyataan atau argumen yang dikaji oleh penulis.

Metode kepustakaan memiliki ciri khas yaitu langsung berhubungan dengan naskah atau manuskrip, siap pakai tanpa harus ke mana-mana karena sudah tersedia di sumbernya, umumnya sumber sekunder, serta tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. (ZED, 2014)

HASIL DAN DISKUSI

A. Pengembangan Metode Pembelajaran

1. Pembelajaran Berbasis Nilai

- a. Mengintegrasikan materi tentang etika dan bahaya judi online dalam kurikulum pendidikan

Mengintegrasikan materi tentang etika dan bahaya judi online dalam kurikulum pendidikan merupakan langkah penting untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak negatif dari perjudian daring. Berikut adalah beberapa cara untuk mengimplementasikannya:

1. Penyisipan dalam Mata Pelajaran yang Relevan
 - Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn): Membahas aspek hukum dan dampak sosial dari judi online.
 - Pendidikan Agama dan Budi Pekerti: Menanamkan nilai-nilai moral dan etika terkait perjudian dalam perspektif agama dan norma sosial.
 - Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): Memberikan pemahaman tentang cara kerja platform judi online dan risiko keamanannya.
 - Ekonomi atau Kewirausahaan: Menjelaskan dampak finansial dari judi online dan pentingnya pengelolaan keuangan yang sehat.
2. Pembuatan Modul atau Materi Khusus
 - Menyusun modul yang membahas bahaya judi online dari berbagai aspek: psikologis, ekonomi, sosial, dan hukum.
 - Menyertakan studi kasus nyata untuk memperjelas dampaknya terhadap individu dan keluarga.
3. Penyuluhan dan Edukasi melalui Kegiatan Ekstrakurikuler
 - Mengadakan seminar dan diskusi dengan narasumber ahli (psikolog, penegak hukum, tokoh agama).
 - Membentuk komunitas anti-judi online di sekolah sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler.
 - Menggunakan media sosial atau poster edukatif di lingkungan sekolah untuk meningkatkan kesadaran.
4. Pembelajaran Berbasis Proyek dan Interaktif
 - Siswa dapat membuat kampanye anti-judi online dalam bentuk video, infografis, atau drama pendek.
 - Simulasi pengambilan keputusan etis terkait perjudian dalam kehidupan sehari-hari.
5. Kolaborasi dengan Orang Tua dan Masyarakat
 - Mengadakan pertemuan orang tua untuk memberikan edukasi mengenai tanda-tanda kecanduan judi online.

- Mendorong partisipasi masyarakat dalam pengawasan dan pencegahan judi online di kalangan remaja.

Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami bahaya judi online tetapi juga memiliki kesadaran kritis untuk menghindarinya dan menyebarkan edukasi ke lingkungan sekitar mereka.

- b. Menggunakan pendekatan berbasis nilai untuk menanamkan kesadaran moral kepada siswa.

Pendekatan berbasis nilai dalam menanamkan kesadaran moral kepada siswa merupakan strategi pendidikan yang menekankan pada pembentukan karakter dan etika melalui nilai-nilai positif. Berikut adalah beberapa cara untuk menerapkan pendekatan ini:

1. Integrasi dalam Pembelajaran
 - Mengaitkan nilai moral dalam setiap mata pelajaran, misalnya dengan menanamkan kejujuran dalam matematika (tidak menyontek) atau kepedulian dalam pelajaran sosial.
 - Menggunakan cerita inspiratif, kisah tokoh moral, atau diskusi kasus nyata untuk membangun pemahaman etis.
 2. Pembelajaran Berbasis Keteladanan
 - Guru dan staf sekolah harus menjadi contoh nyata dalam bersikap jujur, disiplin, dan bertanggung jawab.
 - Mengundang tokoh masyarakat yang memiliki integritas tinggi untuk berbagi pengalaman.
 3. Penerapan Nilai dalam Kegiatan Sehari-hari
 - Menerapkan budaya salam, senyum, dan sapa di lingkungan sekolah.
 - Mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu melalui proyek kelompok atau kegiatan sosial.
 4. Kegiatan Ekstrakurikuler dan Pengabdian Masyarakat
 - Mengadakan kegiatan sosial seperti bakti sosial atau kegiatan peduli lingkungan.
 - Melibatkan siswa dalam organisasi sekolah yang mengajarkan tanggung jawab dan kepemimpinan.
 5. Refleksi dan Diskusi Etika
 - Mengadakan sesi refleksi setelah kegiatan tertentu untuk membahas nilai yang telah dipelajari.
 - Mendorong siswa untuk menuliskan jurnal harian mengenai tindakan baik yang telah mereka lakukan.
- Pendekatan berbasis nilai ini membantu siswa tidak hanya memahami konsep moral, tetapi juga menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan membentuk karakter yang kuat dan bertanggung jawab di masa depan.

2. Pembelajaran Berbasis Teknologi

- a. Menggunakan media digital seperti video edukasi, simulasi interaktif, dan game edukatif yang mengajarkan dampak negatif judi online.

Menggunakan media digital seperti video edukasi, simulasi interaktif, dan game edukatif bisa menjadi cara efektif untuk mengedukasi masyarakat tentang dampak negatif judi online. Berikut beberapa pendekatan yang bisa dilakukan:

1. Video Edukasi
 - Membuat video pendek dengan cerita nyata atau ilustrasi animasi tentang bagaimana judi online dapat merugikan finansial, sosial, dan psikologis seseorang.
 - Menampilkan wawancara dengan mantan pecandu judi online untuk memberikan perspektif nyata.
 - Menggunakan influencer atau tokoh masyarakat untuk menyampaikan pesan dengan lebih menarik.

2. Simulasi Interaktif
 - Membuat simulasi keuangan yang menunjukkan bagaimana kebiasaan berjudi dapat menguras tabungan dan menyebabkan hutang.
 - Menyediakan simulasi yang menggambarkan konsekuensi sosial dari kecanduan judi, seperti kehilangan pekerjaan atau hubungan yang rusak.

3. Game Edukatif
 - Mengembangkan game berbasis edukasi yang mengajarkan tentang probabilitas dan kerugian dalam perjudian, sehingga pemain memahami bahwa "rumah selalu menang".
 - Membuat game dengan alur cerita yang menunjukkan efek negatif judi online pada kehidupan seseorang.
 - Memasukkan kuis dan tantangan dalam game untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko judi online.

Pendekatan ini dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat, terutama generasi muda, mengenai bahaya judi online secara lebih menarik dan mudah dipahami.

- b. Mengembangkan aplikasi edukasi yang membantu siswa memahami konsekuensi finansial dan sosial dari judi online.

Aplikasi edukasi seperti ini bisa membantu siswa memahami bahaya judi online, terutama dari segi finansial dan sosial. Untuk mengembangkan aplikasi ini, beberapa fitur yang bisa dimasukkan antara lain:

1. Simulasi Keuangan – Menunjukkan bagaimana kebiasaan judi bisa berdampak pada keuangan pribadi dalam jangka panjang.
2. Cerita Interaktif – Kasus nyata atau skenario berbasis keputusan untuk menunjukkan dampak sosial judi.
3. Kuis dan Tantangan – Menguji pemahaman siswa tentang risiko judi dan cara menghindarinya.
4. Sumber Daya & Bantuan – Informasi tentang tempat mencari bantuan jika terjerat judi.
5. Gamifikasi Positif – Memberikan reward untuk pemahaman dan keputusan yang baik.

Berikut adalah beberapa langkah awal yang bisa kita tentukan:

1. Nama & Tujuan Aplikasi
 - Nama: (Misalnya, "FinWise: Edukasi Anti-Judi" atau "StopBet: Cerdas Finansial")
 - Tujuan: Meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak finansial dan sosial dari judi online melalui edukasi interaktif.
2. Target Pengguna
 - Siswa SMP/SMA (Usia 12-18 tahun)
 - Orang tua dan guru (sebagai pihak yang juga bisa mengawasi dan memberikan bimbingan)
3. Fitur Utama
 - Simulasi Keuangan: Pengguna bisa melihat bagaimana judi memengaruhi keuangan pribadi dalam jangka panjang.
 - Cerita Interaktif: Pemain akan membuat pilihan dan melihat dampaknya terhadap kehidupan karakter dalam game.
 - Kuis & Mini Games: Menguji pemahaman tentang judi online dengan cara yang menyenangkan.
 - Tips & Bantuan: Informasi tentang cara menghindari judi serta sumber daya untuk mendapatkan bantuan.
 - Leaderboard & Reward: Gamifikasi yang memberi insentif positif bagi mereka yang aktif belajar.
4. Teknologi yang Digunakan
 - Platform: Android (bisa dikembangkan ke iOS/web nantinya)
 - Teknologi: React Native / Flutter untuk aplikasi mobile
 - Backend: Firebase untuk menyimpan data dan progres pengguna
5. Tampilan & Desain
 - UI yang menarik dan ramah anak muda
 - Visual yang sederhana, tetapi interaktif

3. Metode Pembelajaran Kolaboratif

a. Mendorong diskusi kelompok dan debat mengenai topik judi online serta dampaknya.

Mendorong diskusi kelompok dan debat mengenai topik judi online serta dampaknya dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk memastikan diskusi berjalan produktif dan informatif. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diterapkan:

1. Menyiapkan Materi Diskusi
 - o Kumpulkan data dan fakta terbaru mengenai judi online, termasuk dampak ekonomi, sosial, dan psikologis.
 - o Sajikan contoh kasus nyata untuk memperjelas dampaknya.
2. Membagi Kelompok Diskusi
 - o Bentuk kelompok pro dan kontra untuk mendorong perspektif yang beragam.
 - o Pastikan ada fasilitator yang mengarahkan diskusi agar tetap objektif dan fokus.

3. Menyusun Pertanyaan Panduan
 - o Apakah judi online lebih banyak membawa manfaat atau kerugian?
 - o Bagaimana cara pemerintah dan masyarakat mengatasi dampak negatif judi online?
 - o Apa faktor utama yang membuat seseorang kecanduan judi online?
 4. Mendorong Pemikiran Kritis dan Berbasis Fakta
 - o Minta peserta mendukung argumen mereka dengan data atau sumber terpercaya.
 - o Diskusikan dampak psikologis, finansial, dan hukum dari judi online.
 5. Mengadakan Sesi Tanya Jawab dan Kesimpulan
 - o Berikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan mengklarifikasi pandangan.
 - o Akhiri dengan merangkum poin-poin penting yang telah dibahas. Diskusi seperti ini dapat meningkatkan pemahaman peserta mengenai isu judi online dan membantu mereka mengambil sikap yang lebih kritis serta bijak terhadap fenomena ini.
- b. Mengadakan seminar atau lokakarya dengan menghadirkan pakar di bidang pendidikan dan psikologi tentang judi online
- Mengadakan seminar atau lokakarya dengan menghadirkan pakar di bidang pendidikan dan psikologi tentang judi online adalah langkah strategis untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai dampak negatif dari aktivitas ini. Berikut adalah beberapa langkah untuk merencanakan dan melaksanakan acara tersebut:
1. Menentukan Tujuan Acara
 - Meningkatkan pemahaman tentang bahaya judi online dari perspektif psikologis dan pendidikan.
 - Memberikan solusi dan strategi pencegahan bagi masyarakat, terutama bagi pelajar dan mahasiswa.
 - Membangun kesadaran akan konsekuensi hukum dan sosial dari keterlibatan dalam judi online.
 2. Mengundang Pembicara Ahli
 - Psikolog yang berfokus pada perilaku adiktif dan dampaknya terhadap individu serta keluarga.
 - Pakar pendidikan yang dapat membahas strategi pencegahan bagi pelajar dan mahasiswa.
 - Aparat penegak hukum atau ahli hukum yang dapat menjelaskan konsekuensi hukum dari judi online.
 - Mantan pecandu judi online yang bisa berbagi pengalaman sebagai pembelajaran bagi peserta.
 3. Menentukan Sasaran Peserta

- Pelajar dan mahasiswa sebagai kelompok yang rentan terhadap judi online.
 - Guru, dosen, dan tenaga kependidikan untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam memberikan edukasi pencegahan.
 - Orang tua agar lebih waspada dan mampu mengawasi anak-anak mereka.
 - Masyarakat umum yang ingin mengetahui lebih dalam tentang dampak judi online.
4. Menentukan Format Acara
 - Seminar: Paparan dari para ahli tentang berbagai aspek judi online.
 - Lokakarya: Sesi interaktif dengan diskusi, studi kasus, dan strategi pencegahan.
 - Sesi Tanya Jawab: Memberikan kesempatan bagi peserta untuk bertanya langsung kepada para pembicara.
 5. Persiapan Teknis dan Logistik
 - Menentukan lokasi atau platform jika seminar dilakukan secara daring.
 - Menyusun jadwal acara dan materi yang akan disampaikan.
 - Mempromosikan acara melalui media sosial, sekolah, kampus, dan komunitas.
 6. Evaluasi dan Tindak Lanjut
 - Mengadakan survei untuk mengetahui efektivitas acara.
 - Memberikan materi edukasi tambahan bagi peserta setelah acara.
 - Membentuk komunitas atau forum diskusi untuk terus meningkatkan kesadaran akan bahaya judi online.

Dengan pendekatan yang sistematis ini, seminar atau lokakarya dapat menjadi alat yang efektif dalam memberikan edukasi dan pencegahan terhadap judi online.

4. Pendekatan Berbasis Studi Kasus

- a. Menyajikan kasus nyata dari individu yang terdampak judi online untuk memberikan gambaran langsung kepada pelajar.

Pendekatan berbasis studi kasus dapat menjadi metode efektif dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pelajar mengenai dampak negatif judi online. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menyajikan kasus nyata dari individu yang terdampak, baik melalui cerita tertulis, video dokumenter, maupun wawancara langsung. Dengan menghadirkan testimoni dari korban, pelajar dapat melihat secara langsung bagaimana judi online dapat merusak kehidupan seseorang, baik dari segi finansial, sosial, maupun kesehatan mental. Selain itu, pelajar juga dapat diajak untuk melakukan analisis mendalam terkait faktor penyebab seseorang terjerumus dalam judi online serta konsekuensi yang ditimbulkannya.

Untuk memperkaya pemahaman, sesi diskusi dan refleksi dapat diadakan agar pelajar dapat mengeksplorasi berbagai perspektif serta

mencari solusi pencegahan. Selain itu, perbandingan dengan kasus sukses dari individu yang berhasil keluar dari jerat judi online dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi pelajar untuk menghindari praktik tersebut. Simulasi dan permainan peran juga dapat menjadi pendekatan interaktif, di mana pelajar dapat memahami secara langsung situasi yang dihadapi oleh korban serta belajar bagaimana cara mengambil keputusan yang tepat untuk menghindari perjudian.

Selain aspek individu, pendekatan ini juga dapat mengaitkan kasus dengan regulasi hukum yang berlaku, termasuk sanksi bagi pelaku serta perlindungan bagi korban. Dengan memahami aspek hukum, pelajar akan lebih sadar akan risiko yang mereka hadapi jika terlibat dalam judi online. Tak hanya itu, dampak judi online terhadap keluarga dan masyarakat juga perlu dibahas, agar pelajar memahami bahwa judi tidak hanya merugikan individu tetapi juga dapat menghancurkan keharmonisan keluarga serta merugikan lingkungan sosial. Melalui pendekatan ini, diharapkan pelajar dapat lebih sadar akan bahaya judi online dan memiliki pemahaman yang lebih kuat untuk menjauhinya.

Berikut adalah beberapa poin untuk pendekatan berbasis studi kasus dalam edukasi tentang dampak judi online:

1. Testimoni dari Korban – Menyediakan wawancara atau cerita langsung dari individu yang mengalami dampak negatif judi online, seperti kehilangan finansial, masalah keluarga, atau gangguan kesehatan mental.
2. Analisis Penyebab dan Akibat – Mengajak pelajar untuk menganalisis faktor penyebab seseorang terjerumus dalam judi online serta konsekuensi yang ditimbulkan, baik secara ekonomi, sosial, maupun psikologis.
3. Diskusi dan Refleksi – Mengadakan sesi diskusi kelompok untuk membahas kasus yang disajikan dan mencari solusi atau langkah pencegahan agar hal serupa tidak terjadi.
4. Perbandingan dengan Kasus Sukses – Menampilkan kisah individu yang berhasil keluar dari jerat judi online dan membangun kehidupan yang lebih baik sebagai inspirasi bagi pelajar.
5. Simulasi dan Role-Playing – Melakukan simulasi atau permainan peran agar pelajar dapat memahami secara mendalam bagaimana seseorang dapat terjerumus dalam judi online dan bagaimana cara menghindarinya.
6. Kaitan dengan Hukum dan Regulasi – Mengaitkan kasus dengan aspek hukum yang berlaku, termasuk sanksi bagi pelaku judi online dan perlindungan bagi korban.
7. Dampak pada Keluarga dan Masyarakat – Menggambarkan bagaimana judi online tidak hanya merugikan individu, tetapi juga berdampak pada keluarga dan lingkungan sekitar.
 - b. Menggunakan pendekatan problem-solving agar siswa dapat berpikir kritis dalam menghadapi godaan judi online.

Pendekatan problem-solving dalam menghadapi godaan judi online dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan

mengambil keputusan yang lebih baik. Berikut beberapa langkah yang bisa diterapkan:

1. Identifikasi Masalah
 - Siswa diajak memahami apa itu judi online, bagaimana cara kerjanya, dan mengapa hal ini bisa menjadi godaan bagi mereka.
 - Diskusi tentang dampak negatifnya, baik secara finansial, psikologis, maupun sosial.
2. Analisis Penyebab
 - Mengapa judi online menarik bagi remaja? (Faktor ekonomi, tekanan sosial, kurangnya kesadaran, dll.)
 - Apa yang membuat seseorang rentan terhadap godaan ini?
3. Mencari Alternatif Solusi
 - Mengembangkan cara sehat untuk mengelola stres dan kebosanan tanpa harus berjudi.
 - Mendorong kegiatan positif seperti olahraga, seni, atau hobi lain yang produktif.
 - Meningkatkan literasi keuangan agar siswa lebih memahami risiko keuangan akibat judi online.
4. Evaluasi Konsekuensi
 - Menganalisis dampak dari setiap alternatif solusi yang dipilih.
 - Menimbang keuntungan jangka panjang dibandingkan kepuasan sesaat dari judi online.
5. Mengambil Keputusan dan Menerapkan Solusi
 - Mendorong siswa untuk membuat komitmen pribadi untuk menjauhi judi online.
 - Membantu mereka membuat rencana tindakan jika dihadapkan dengan godaan, seperti menghindari iklan judi, berbicara dengan orang dewasa yang dipercaya, atau mencari dukungan teman.

Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk berpikir kritis tetapi juga membangun kesadaran dan kemandirian dalam mengambil keputusan yang lebih bijak.

B. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

Untuk memastikan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan, perlu dilakukan evaluasi dengan cara:

1. Survei dan Kuesioner
 - o Mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah program edukasi.
 - o Mengevaluasi perubahan sikap siswa terhadap judi online.

Untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah program edukasi serta mengevaluasi perubahan sikap terhadap judi online tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengukur Pemahaman Siswa (Sebelum dan Sesudah Edukasi)
 - Definisi judi online dan bagaimana cara kerjanya.
 - Dampak judi online terhadap keuangan, psikologi, dan sosial.
 - Hukum dan regulasi terkait judi online di Indonesia.

- Faktor risiko yang membuat seseorang rentan terhadap judi online.
- Tanda-tanda kecanduan judi dan cara mengatasinya.
- Alternatif kegiatan positif dibandingkan judi online.
- Peran teknologi dan media dalam mempromosikan judi online.
- b. Mengevaluasi Perubahan Sikap Siswa terhadap Judi Online
 - Seberapa besar siswa setuju bahwa judi online berbahaya bagi individu dan masyarakat.
 - Seberapa besar niat siswa untuk menghindari judi online setelah edukasi.
 - Apakah siswa merasa lebih percaya diri untuk menolak ajakan berjudi online.
 - Seberapa besar siswa memahami konsekuensi hukum dari judi online.
 - Sikap siswa terhadap iklan atau promosi judi online di media sosial.
 - Kesiapan siswa untuk mengedukasi teman atau keluarga tentang bahaya judi online.
 - Perubahan pandangan siswa tentang judi online sebagai hiburan yang "aman" atau "berisiko".

2. Tes dan Ujian

- o Menyusun soal yang menguji pengetahuan siswa tentang dampak judi online.
- o Menggunakan metode asesmen formatif dan sumatif untuk menilai pemahaman siswa.

Berikut adalah contoh tes dan ujian yang dapat digunakan untuk menguji pengetahuan siswa tentang dampak judi online dengan metode asesmen formatif dan sumatif:

Asesmen Formatif (Tes Singkat dan Diskusi Kelas)

1. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilih jawaban yang paling tepat.

1. Apa salah satu dampak negatif utama dari judi online bagi pelajar?
 - a) Meningkatkan keterampilan matematika
 - b) Menambah wawasan ekonomi
 - c) Gangguan keuangan dan kecanduan
 - d) Meningkatkan kepercayaan diri
2. Mengapa judi online lebih berisiko dibandingkan judi konvensional?
 - a) Karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja
 - b) Karena memiliki peluang menang lebih besar
 - c) Karena lebih aman dibandingkan judi langsung
 - d) Karena hanya dilakukan oleh orang dewasa
3. Salah satu dampak sosial dari judi online adalah...

- a) Meningkatkan interaksi sosial
- b) Menyebabkan isolasi dan konflik keluarga
- c) Membantu meningkatkan prestasi akademik
- d) Memperluas jaringan pertemanan

2. Soal Esai Singkat

Jawablah dengan singkat dan jelas.

1. Jelaskan bagaimana judi online dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang.

2. Sebutkan dua alasan mengapa anak muda lebih rentan terhadap judi online.

3. Diskusi Kelas

- Bagi siswa ke dalam kelompok kecil dan berikan studi kasus tentang dampak judi online terhadap seorang remaja.

- Minta setiap kelompok untuk mendiskusikan penyebab dan solusi dari masalah tersebut.

- Presentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Asesmen Sumatif (Ujian Akhir Bab/Tugas Individu)

1. Ujian Tertulis (Pilihan Ganda & Esai Panjang)

- Pilihan ganda: Menggunakan soal yang lebih kompleks, seperti studi kasus singkat dengan beberapa pilihan jawaban.

- Esai panjang: "Analisis dampak ekonomi, sosial, dan psikologis dari judi online pada remaja. Berikan contoh dan solusi yang dapat diterapkan untuk mencegah dampak negatifnya."

2. Tugas Individu (Proyek Mini)

- Siswa diminta membuat infografis atau video pendek yang menjelaskan bahaya judi online dan cara menghindarinya.

- Karya terbaik dapat dipresentasikan di kelas atau dipublikasikan di media sosial sekolah untuk edukasi lebih luas.

Tes ini menggabungkan berbagai metode asesmen agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat menganalisis dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

3. Observasi dan Wawancara

- o Mengamati perubahan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

- o Melakukan wawancara dengan siswa, guru, dan orang tua untuk mendapatkan feedback mengenai efektivitas metode pembelajaran.

Beberapa Langkah yang diambil antara lain untuk memperkaya observasi dan wawancara adalah sebagai berikut:

- Menganalisis interaksi sosial siswa dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah untuk melihat dampak metode pembelajaran terhadap keterampilan sosial mereka.

- Mencatat tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelas, tugas kelompok, dan kegiatan ekstrakurikuler sebagai indikator keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

- Menggunakan instrumen observasi yang sistematis, seperti checklist atau rubrik, untuk memastikan bahwa data yang diperoleh lebih objektif dan terukur.
- Melakukan wawancara mendalam dengan siswa untuk memahami tantangan dan hambatan yang mereka hadapi dalam menerapkan metode pembelajaran yang diberikan.
- Melibatkan wali kelas dan konselor sekolah dalam wawancara untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas mengenai perkembangan siswa.
- Mengumpulkan masukan dari orang tua tentang perubahan kebiasaan belajar siswa di rumah dan keterlibatan mereka dalam tugas-tugas sekolah.
- Menganalisis hasil wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi pola atau tren dalam efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

4. Studi Longitudinal

Studi longitudinal adalah pendekatan penelitian yang melibatkan pengamatan atau pengukuran subjek yang sama dalam periode waktu yang panjang. Dalam konteks pendidikan, studi ini digunakan untuk memahami bagaimana metode pembelajaran tertentu mempengaruhi perkembangan siswa dalam jangka panjang.

Misalnya, jika sebuah sekolah menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek, studi longitudinal dapat dilakukan dengan melacak perkembangan akademik dan keterampilan siswa dari tahun ke tahun. Data yang dikumpulkan dapat mencakup prestasi akademik, keterampilan berpikir kritis, serta dampak terhadap motivasi belajar mereka.

Keunggulan studi longitudinal adalah kemampuannya untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat dengan lebih akurat dibandingkan metode penelitian lain, seperti studi cross-sectional. Namun, metode ini juga memiliki tantangan, seperti memerlukan waktu yang lama, biaya yang tinggi, dan risiko kehilangan partisipan dalam proses penelitian.

Berikut beberapa langkah utama dalam menyusun studi longitudinal untuk meneliti dampak metode pembelajaran terhadap siswa:

1. Menentukan Tujuan Penelitian
 - Apa yang ingin Anda pelajari?
 - Apakah fokusnya pada peningkatan akademik, keterampilan sosial, atau faktor lain seperti motivasi belajar?
2. Menentukan Sampel Penelitian
 - Apakah Anda akan meneliti seluruh siswa dalam suatu sekolah atau hanya kelompok tertentu?
 - Berapa lama penelitian akan berlangsung? (misalnya, 3, 5, atau 10 tahun)

- Bagaimana cara memastikan partisipan tetap terlibat selama periode studi?
- 3. Menentukan Metode Pengumpulan Data
 - Tes akademik: Mengukur perkembangan kognitif siswa.
 - Wawancara atau survei: Menilai motivasi dan pengalaman belajar mereka.
 - Observasi kelas: Mengamati interaksi dalam pembelajaran.
 - Portofolio atau tugas proyek: Melihat hasil nyata dari metode pembelajaran.
- 4. Mengontrol Variabel yang Mempengaruhi Hasil
 - Faktor seperti latar belakang sosial-ekonomi, dukungan keluarga, dan perbedaan guru bisa memengaruhi hasil.
 - Apakah ada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
- 5. Menganalisis dan Menginterpretasi Data
 - Apakah ada pola perkembangan tertentu?
 - Bagaimana perbedaan antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran baru dengan yang tidak?
- 6. Mengevaluasi dan Menyusun Laporan
 - Hasil penelitian dapat digunakan untuk rekomendasi kebijakan pendidikan.
 - Bisa juga dijadikan dasar untuk meningkatkan metode pembelajaran di masa depan.

KESIMPULAN

Maraknya judi online di kalangan pelajar merupakan permasalahan serius yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemudahan akses internet, kurangnya pengawasan dari orang tua dan sekolah, serta daya tarik keuntungan instan yang ditawarkan oleh judi online. Dampak negatif dari judi online terhadap pelajar sangat signifikan, meliputi penurunan prestasi akademik, masalah finansial, gangguan psikologis, peningkatan perilaku kriminal, serta terganggunya hubungan sosial. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan yang komprehensif untuk mengatasi permasalahan ini, baik dari sisi pendidikan, pengawasan, maupun kebijakan yang lebih ketat.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan metode pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi untuk mengalihkan perhatian pelajar dari judi online ke aktivitas yang lebih bermanfaat. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan pemerintah sangat diperlukan untuk membangun lingkungan yang lebih aman bagi perkembangan pelajar. Pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan evaluasi yang komprehensif sangat diperlukan dalam upaya mengatasi maraknya judi online di kalangan pelajar. Dengan pendekatan berbasis nilai, teknologi, kolaboratif, dan studi kasus, pelajar dapat lebih memahami bahaya judi online dan mampu menghindarinya. Evaluasi yang efektif juga penting untuk memastikan bahwa metode yang

digunakan benar-benar memberikan dampak positif bagi perkembangan pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2023). Survei Penggunaan Internet di Indonesia: Dampaknya terhadap Remaja. Jakarta: BPS.
- Davin Gerald Parsaoran Silalahi, Ismunarno Ismunarno, & Diana Lukitasari. (2024). Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial. Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 1(2), 317–330. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i2.150>
- Dawam, A. (2024). Peran Pendidikan Islam Dalam Mengurangi Perilaku Judi Online. Pt Publica Indonesia Utama.
- Eka Putra Nasution, R. dan fahrul ahyar nasution. (2024). Memutus Rantai - Panduan Terbebas Dari Kecanduan Judi Online. White coathunter.
- Fabela, H. (2023). Tindak Pidana Perjudian Togel (Toto Gelap) Online Berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jurnal Kebaruan, 1(1), 33–40.
- Ghozali, R. M. M., Khairuddin, A., & Syakur, M. (2023). Pesan Moral Pada Falsafah Moh Limo Sunan Ampel Dalam Buku “Menjadi Pribadi Nu Ideal?” Maddah: Jurnal Komunikasi Dan Konseling Islam, 5(2), 97–114.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2022). Laporan Penggunaan Internet dan Ancaman Judi Online di Indonesia. Jakarta: Kominfo.
- Kusuma, A. (2021). Dampak Judi Online terhadap Perilaku Remaja: Kajian Sosial dan Psikologis. Yogyakarta: Pustaka Bangsa.
- Nomor, U.-U. (11 C.E.). TAHUN 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.(nd).
- Palawe, J. (2023). Mengungkap Misteri Dibalik Perusahaan Judi Online. Jaka frianto putra palawe.
- Rahmah, N., Tarigan, A. A., & Nasution, yenni S. J. (2024). Larangan jual Beli Dalam Perspektif Qur ' An Surah Al Maidah Ayat 90 - 91. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(1), 9956–9967.
- Rian. dkk, 2023. (2023). Efektivitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online. Jurnal Juridisch, 4(1), 1–10.
- Riski Kamila Juliani, Muhammad Satria, Reza Mauldy Raharja, & Wika Hardika Legiani. (2024). Fenomena Judi Online Di Kalangan Generasi Muda. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Suriani, S., Situmorang, A. P., Mangunsong, J., Akmal, N., & Sahdan, P. (2024). Sosialisasi Hukum Akibat Hukum Dan Upaya Pencegahan

- Judi Online Pada Remaja Legal. *Natural: Jurnal Pelaksanaan Pengabdian Bergerak Bersama Masyarakat*, 2(1).
- Santoso, R. (2020). Pengaruh Teknologi terhadap Perilaku Pelajar: Studi Kasus Kecanduan Judi Online. Bandung: Media Ilmu.
- Tamaruddin, A. (2024). Analisis Pengaruh Judi Online Dalam Keberadaanya Serta Prinsip Dalam Prespektif Hukum Islam. *Mandar: Social Science Journal*, 3.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- Website Resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). Pencegahan Judi Online di Kalangan Pelajar melalui Pendidikan Digital. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online Pada Remaja penjudi: literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- ZED, M. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.