

KARYA TULIS ILMIAH

**PENGARUH *JUDI ONLINE* TERHADAP KESEHATAN
MENTAL REMAJA**



Diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan di SMAIT As-Sakinah

Disusun oleh:

MULYA PRATAMA SANJAYA

NISN:

SMAIT AS - SAKINAH

TANJUNGPINANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA TULIS ILMIAH

PENGARUH JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA SMA

Diajukan oleh:

MULYA PRATAMA SANJA

0072725550

Telah disetujui untuk dilanjutkan dalam ujian Karya Tulis Ilmiah di hadapan
Tim Penguji SMAIT As Sakinah.

Tanjungpinang,

**Mengetahui,
Kepala SMAIT As Sakinah**

Pembimbing,

Indriana Esthi Wulandari, S.Pd. Gr
NIPY. 19781222 202207 2 222

Ryzkie Akbar Dipamaranu
NIPY. 19970628B 202007 1 147

ABSTRAK

Karya Tulis Ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui adanya dampak ecanduan Judi Online terhadap remaja. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu penelitian yang berdasarkan pada data dari hasil menurut para ahli dan literasi. Judi merupakan permainan yang melibatkan penggunaan uang maupun benda sebagai taruhan, dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang yang dimiliki sebelumnya, Seiring berkembangnya zaman, permainan judi saat ini dimainkan secara online menggunakan handphone atau gadget lainnya, dan diakses melalui jaringan internet. Kaum remaja yang tumbuh besar di era digital membuat kaum remaja menjadi salah satu penyumbang tingginya kasus judi online dan mendapatkan dampaknya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa judi online membawa berbagai dampak negatif pada remaja penjudi, diantaranya berdampak negatif pada finansial, sosial, psikis, kepribadian, kesehatan, akademik dan keagamaan.

Kata Kunci: Judi Online, Dampak, Remaja

HALAMAN PENGESAHAN

KARYA TULIS ILMIAH

PENGARUH *JUDI ONLINE* TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA SMA

Disusun oleh:

MULYA PRATAMA SANJAYA

3873868593

Karya tulis ilmiah ini telah disetujui dan disahkan oleh tim penguji karya tulis ilmiah pada tanggal 5 – 7 September 2025 di hadapan tim penguji karya tulis ilmiah SMAIT As-Sakinah.

TIM PENGUJI

Penguji I	:	(	)
Penguji II	:	(	)
Penguji III	:	(	)

**Mengetahui,
Kepala SMAIT As-sakinah**

**Indriana Esthi Wulandari, S.Pd. Gr
NIPY. 19781222 202207 2 222**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji Syukur selalu panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan Rahmat-Nya, dengan berbagai kenikmatan yang diberikannya terutama nikmat Islam, Iman serta sehat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Karya Tulis Ilmiah ini.

Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya dan para sahabat-Nya. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, petunjuk, maupun pedoman bagi pembaca dalam “Pengaruh judi online terhadap kesehatan mental remaja”.

Dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini penulis merasa masih banyak kekurangan-kekurangan baik dalam teknis penulisan maupun materi. Karya Tulis Ilmiah ini tidak akan selesai tanpa adanya sebuah bimbingan, dukungan, dan do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan penulisan Karya Tulis Ilmiah ini penulis menyampaikan ucapan rasa hormat dan terima kasih sebesar-besarnya, yaitu kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu bersedia dalam memberikan dukungan dari material maupun finansial, serta do'a yang selalu menyertai penulis.
2. Ustadzah Indriana Esthi Wulandari, S.Pd. Gr., selaku Kepala Sekolah SMAIT As-Sakinah yang telah memberikan saran dan bimbingan serta menyediakan fasilitas sekolah untuk menyusun pembuatan karya tulis ilmiah ini.
3. Ustadz KH. Muhammad Syarif, Lc., selaku Mudhir Sakinah Boarding School yang telah memberikan bimbingan, dan fasilitas pondok untuk menyusun pembuatan Karya tulis ilmiah ini.
4. Ustadz Wendy Purnomo, S.Pd.I selaku guru pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing penulis dan rekan-rekan penulis dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.
5. Ustadz Wendy Purnomo, S.Pd.I selaku guru wali kelas yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.
6. Ustadz/ustadzah yang telah memberikan pendapat dan bimbingan dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.
7. Dan rekan-rekan serta teman-teman seperjuangan penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu dan yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	2
RIWAYAT HIDUP	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	viii
PENDAHULUAN	viii
I.1 LATAR BELAKANG	viii
BAB II	ix
KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pengertin judi online	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 judi online menurut ahli	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Ciri-ciri kecanduan judi online.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Dampak Negatif kecanduan judi online	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	xii
PEMBAHASAN	xii
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	xiv
Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	xvi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk di Indonesia. Salah satu dampak yang kian mengkhawatirkan adalah merebaknya judi online. Dulu, judi adalah aktivitas tersembunyi, namun kini dengan kemudahan akses internet dan beragam platform yang tersedia, siapa saja, termasuk remaja, bisa terlibat dengan mudah hanya lewat genggam tangan mereka.

Remaja, yang sedang dalam masa pencarian jati diri, sangat rentan terhadap berbagai pengaruh lingkungan, termasuk dunia digital. Periode ini ditandai oleh perubahan fisik, emosi, dan sosial yang signifikan, seringkali disertai dorongan untuk mencoba hal baru, mencari sensasi, dan diterima oleh teman sebaya. Sayangnya, minimnya literasi digital dan pemahaman akan risiko membuat remaja mudah terpengaruh oleh promosi judi online yang gencar. Iklan-iklan yang menjanjikan kekayaan instan, kemudahan bermain, dan hadiah menggiurkan marak di media sosial dan situs web, menarik perhatian remaja yang belum memiliki pertahanan diri yang kuat.

Namun, di balik janji-janji kemenangan palsu, judi online menyimpan risiko serius, terutama bagi kesehatan mental. Keterlibatan dalam judi online dapat memicu berbagai masalah psikologis seperti kecemasan, depresi, gangguan tidur, mudah marah, bahkan keinginan bunuh diri. Pola bermain yang tidak teratur, dorongan untuk terus mencoba mengembalikan kerugian, dan tekanan finansial akibat utang judi bisa menciptakan siklus negatif yang memperburuk kondisi mental remaja. Lebih jauh, ketergantungan pada judi online dapat mengganggu prestasi akademik, hubungan sosial, dan menghambat partisipasi dalam aktivitas positif yang seharusnya mendukung perkembangan remaja.

Meski fenomena judi online semakin meluas, penelitian spesifik mengenai dampaknya terhadap kesehatan mental remaja di Indonesia masih sangat terbatas. Padahal, berbagai data menunjukkan adanya peningkatan kasus judi online dan keluhan terkait perjudian. Kurangnya pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana judi online memengaruhi psikis remaja dapat menghambat upaya pencegahan dan intervensi yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut.

t, memberikan gambaran jelas tentang risiko yang dihadapi remaja, serta menjadi dasar bagi perumusan kebijakan dan program edukasi yang lebih tepat. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung pertumbuhan optimal remaja di era digital ini.

1.2 Rumusan masalah :

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Apa pengaruh *Judi Online* terhadap kesehatan mental remaja?
2. Bagaimana dampak negatif bermain *Judi Online* bagi kalangan remaja?

1.3 Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh *Judi Online* terhadap kesehatan mental remaja
2. Untuk mengetahui dampak negatif dari bermain *judi online*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara online yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan menggunakan komputer maupun handphone. Adapun cara bermainnya yaitu awalnya pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu, setelah itu pemain akan masuk kedalam meja taruhan yang telah dipilih, selanjutnya akan muncul berbagai kartu pilihan dan pemain akan memilih satu kartu yang benar. Jadi apabila pemain memilih kartu yang benar maka ia keluar sebagai pemenang dan sebaliknya bagi pemain yang memilih kartu yang salah maka akan dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disetujui diawal. Perjudian online termasuk dalam salah satu tindakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi jaringan komputer atau yang biasa disebut dengan cyber crime.

Jadi intinya, game judi online merupakan permainan yang dilakukan dengan memilih satu pilihan kartu yang benar dari beberapa pilihan kartu. 10 Judi online bisa menjadi candu bagi pemainnya, mungkin awalnya mereka hanya ingin mencoba-coba saja tapi ketika memperoleh kemenangan disitulah akan muncul hasrat atau keinginan lagi untuk mengulangnya dan akan mencoba dengan taruhan yang lebih besar dan besar lagi. Dimana mereka akan berpikir semakin banyak uang yang ditaruhkan maka akan semakin banyak pula hasil yang diperoleh jika mereka meraih kemenangan. Judi online dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja, biasanya alasan orang melakukan judi online karena ingin mengisi waktu luang. Jadi judi online ini juga dapat dilakukan oleh siapapun selagi orang tersebut memiliki waktu luang, uang yang cukup untuk bahan taruhan, memiliki komputer atau handphone dan juga koneksi internet sebagai sarana untuk melakukan perjudian online tersebut.

Berdasarkan uraian di atas fenomena judi online sangatlah buruk dan memiliki banyak dampak negatifnya. Fenomena judi online juga terjadi di kota Tebing Tinggi khususnya para kalangan remaja, dimana para kalangan remaja Tebing Tinggi ini tergila-gila untuk melakukan perjudian online dengan membeli Chip-chip untuk perjudiannya, dimana Chip game Higg adalah mata Uang online yang digunakan untuk pertukaran dalam permainan Domino digital yang merupakan aplikasi bermain judi online.

A. Dampak Terhadap Sosial

Judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang di masyarakat sosial khususnya pada remaja, banyak yang melakukan perjudian online, karena menganggap akan mendapatkan keuntungan yang lebih, padahal masyarakat luas menganggap bahwa permainan judi online sangatlah buruk, dan tidak sesuai

dengan norma ajaran pada agama, dan sangat merugikan. dampak bagi orang yang bermain judi online sangatlah banyak dan sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial, diantaranya yang tadinya sering ikut dalam pelaksanaan Remaja Masjid untuk menyiapkan Isra' mi'raj atau Maulid Nabi SAW, menjadi tidak mau lagi karena sudah kecanduan judi online.

Judi bisa dilihat sebagai hasil interaksi sosial dalam masyarakat. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui norma sosial, di mana seseorang cenderung mengikuti kebiasaan yang ada di dalam kelompoknya. Jika judi dianggap sebagai kebiasaan sosial, individu akan cenderung menganggapnya sebagai hal yang wajar, meskipun melanggar hukum (styana, 2024)

B. Dampak Terhadap Prestasi Belajar

Prestasi yaitu hasil yang sudah didapat, dicapai, dilakukan maupun dikerjakan sama seseorang. Berprestasi yakni bagian yang bersatu di dalam kehidupan manusia, ada yang tinggi dan ada yang rendah. Untuk memenuhi kebutuhan itu mereka berusaha dengan berbagai cara dan cara yang paling sering dilakukan adalah dengan belajar. Melalui cara inilah orang akan memperoleh kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik

C. Dampak Terhadap Psikis

Psikis berarti keadaan mental dari seseorang. Dimana keadaan ini dilatarbelakangi dari pola pikirnya, kebiasannya, lingkungannya dan beberapa hal yang lainnya. Dampak psikis berkaitan dengan respon yang mendorong seseorang untuk bertindak, jadi dampak psikis dapat diartikan sebagai hasil dari adanya stimulus dan juga respon pada diri individu. Dimana nantinya dampak tersebut akan berpengaruh pada perilaku dan sikap individu tersebut (sahputra, 2022)

BAB III PEMBAHASAN

Kecanduan judi online (judol) pada remaja menjadi persoalan sosial dan psikologis yang semakin mengkhawatirkan di era digital. Para ahli menyatakan bahwa masa remaja merupakan periode yang rentan terhadap perilaku impulsif karena struktur otak yang belum berkembang sempurna, khususnya pada bagian prefrontal cortex yang bertanggung jawab terhadap kontrol diri dan pengambilan keputusan. Dalam hal ini, Profesor Mark D. Griffiths dari Nottingham Trent University menjelaskan bahwa ketidakseimbangan antara sistem penghargaan otak dan kemampuan kontrol emosi menyebabkan remaja cenderung lebih mudah terjebak dalam pola perilaku adiktif seperti berjudi secara daring.

Penelitian di Indonesia mendukung pendapat tersebut. Studi kuantitatif terhadap remaja usia 13–18 tahun di Tangerang Selatan menunjukkan bahwa sekitar 35% responden telah mengalami gejala kecanduan judi online. Gejala yang ditimbulkan tidak hanya bersifat ekonomi, tetapi juga memengaruhi kesehatan mental dan sosial remaja, seperti munculnya kecemasan, stres, depresi, konflik interpersonal, dan isolasi sosial. Tidak sedikit pula kasus yang menunjukkan penurunan prestasi akademik dan gangguan konsentrasi belajar akibat terlalu sering bermain judi online.

Ahli kesehatan mental juga menggarisbawahi bahwa judi online pada remaja bekerja secara psikobiologis melalui pelepasan dopamin berlebihan, yang menciptakan efek senang atau “high” setiap kali mengalami kemenangan. Ini memperkuat kebiasaan kompulsif meskipun secara rasional mereka menyadari kerugiannya. Inilah yang disebut sebagai siklus adiktif, di mana remaja sulit keluar karena terjebak antara harapan menang dan kenyataan rugi.

Faktor penyebab kecanduan pada remaja berasal dari dua sisi, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rasa ingin tahu yang tinggi, tekanan batin, dan pencarian sensasi. Sementara itu, faktor eksternal sering kali berasal dari lingkungan pertemanan, iklan-iklan yang masif di media sosial, serta akses mudah terhadap platform judi online melalui smartphone. Kombinasi faktor ini menciptakan situasi yang mendorong remaja mencoba berjudi dan pada akhirnya menjadi kecanduan.

Oleh karena itu, penting adanya upaya preventif dari berbagai pihak, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Edukasi tentang bahaya judi online harus diberikan sejak dini. Keluarga perlu melakukan komunikasi terbuka mengenai topik ini, membatasi akses teknologi anak, dan memberikan pengawasan terhadap aktivitas online mereka. Di sisi lain, intervensi berbasis kelompok atau terapi sosial juga terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan membantu remaja yang sudah terjerat dalam perilaku ini.

Keluarga merupakan benteng pertama dalam mencegah dan menghentikan kebiasaan buruk remaja. Orang tua perlu memberikan pemahaman sejak dini tentang bahaya judi online dan membangun komunikasi terbuka dengan anak. Orang tua juga perlu mengawasi penggunaan gawai, mengatur waktu penggunaan internet, serta memastikan anak tidak memiliki akses terhadap aplikasi atau situs yang berpotensi mengarah pada praktik perjudian.

Menurut penelitian yang dipublikasikan oleh *Open Journal Universitas Pamulang*, pendekatan emosional dari orang tua, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas anak sehari-hari, secara signifikan mampu menekan kecenderungan remaja untuk berjudi. Upaya menghentikan kecanduan judi online pada remaja memerlukan sinergi antara edukasi, pengawasan, regulasi, dan intervensi profesional. Pencegahan dini, pendampingan yang intens, serta penanganan secara psikologis dan sosial menjadi kunci dalam mengatasi masalah ini. Tidak cukup hanya melarang, tetapi juga perlu membentuk kesadaran dan menyediakan alternatif aktivitas yang sehat dan membangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

2.1 Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa judi online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kesehatan mental remaja di Indonesia. Fenomena ini muncul akibat pesatnya perkembangan teknologi informasi yang memberikan akses mudah, anonimitas, dan promosi agresif, menjadikannya sangat menarik bagi remaja yang berada dalam fase rentan pencarian identitas.

Keterlibatan remaja dalam judi online terbukti memicu berbagai masalah psikologis serius, meliputi kecemasan, depresi, gangguan tidur, iritabilitas, hingga risiko bunuh diri. Pola perilaku adiktif, seperti upaya kompulsif mengejar kerugian dan tekanan finansial akibat utang, menciptakan siklus disfungsi mental. Lebih jauh, kecanduan judi online secara substansial mengganggu fungsi akademik, hubungan sosial, dan partisipasi dalam aktivitas positif, yang krusial bagi perkembangan holistik remaja.

Meskipun permasalahan ini kian mendesak, kajian mendalam mengenai dampak spesifik judi online terhadap kesehatan mental remaja di Indonesia masih terbatas. Kesenjangan penelitian ini menghambat perumusan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif.

2.2 Saran

Untuk menekan pengaruh buruk judi online pada kesehatan mental remaja, diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak:

1. Pemerintah dan Pihak Berwenang

Pemerintah perlu memperketat regulasi dan penegakan hukum terhadap judi online, termasuk memblokir situs serta menindak para pelakunya. Selain itu, penting untuk menggalakkan literasi digital sejak dini yang menekankan bahaya judi online, dan menyediakan fasilitas rehabilitasi yang mudah diakses bagi remaja yang kecanduan.

2. Orang Tua dan Keluarga

Orang tua harus meningkatkan komunikasi dan pengawasan terhadap aktivitas *online* remaja secara bijak. Pahami modus judi online dan kenali tanda-tanda kecanduan. Ciptakan suasana positif di rumah dengan mendorong kegiatan *offline* yang bermanfaat, dan jadilah contoh dalam penggunaan teknologi yang sehat.

3. Lembaga Pendidikan

Sekolah dan perguruan tinggi harus memasukkan materi edukasi tentang bahaya judi online ke dalam kurikulum. Sediakan layanan konseling yang proaktif. Rutin adakan lokakarya

4. Remaja

Remaja perlu meningkatkan pemahaman digital dan kemampuan berpikir kritis terhadap iklan judi. Cari kegiatan positif lain untuk mengisi waktu luang. Jika merasa kesulitan, jangan ragu mencari bantuan dari orang dewasa atau profesional.

Dengan kolaborasi ini, diharapkan risiko judi online terhadap kesehatan mental remaja dapat berkurang, menciptakan lingkungan *online* yang lebih aman.

DAFTAR PUSTAKA

HurlockBE. (1980). A life-span approach. McGraw-Hill. Developmental psychology.

NovrialdyR. (2019). Kecanduan game online dan dampaknya. *Jurnal Psikologi Terapan*, 15(2), 123-130.

Novrialdy, R. (2019). Kecanduan game online dan dampaknya. *Jurnal Psikologi Terapan*, 15(2), 123-130.

sahputra, D. (2022). dampak judi online terhadap kalangan remaja. *dampak terhadap psikis*, 14.

styana, A. (2024). Pengaruh Judi Online Terhadap Masyarakat. *sosiologi*, 1.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Penulis

1. Nama : Mulya Pratama Sanjaya
2. Tempat, tanggal lahir : BURU, 10 July 2008
3. Jenis kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Suku : Melayu / Indonesia
6. Alamat : KAH (kayu ara hitam)
7. Email : mulya21425@gmail.com
8. Sosial Media : IG mullpratama

B. Riwayat Pendidikan

1. TK
2. SDN 004 LUBUK PUDING
3. SMPIT ATTHOHIRIYAH MORO
4. MAKHTAB ULYA ATTHOHIRIYAH