Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN) e-ISSN : 2745 4053
Vol. 6 No. 1, 2025 |pp: 493-500 | DOI : http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.5051

Dampak Judi *Online* terhadap Kesehatan Mental Siswa di MA Laboratorium FTK UIN STS Jambi

[1)]Aris Munandar, [2)]Adella Yulinda Arvenita, [3)]Diky Prasetyo, [4)]Dimas Yudi Saputra, [5)]Marya Ulfa, [6)]Meri Andani, [7)]Mutiara Sandrinabila, [8)]Pinkan Dwi Novita, [9)]Sakdiah, [10)]Salmiyah, [11)]Subhi

[1-11)]Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Email Corresponding: ahmadsubhi509@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
Dampak
Judi Online
Kesehatan
Mental Siswa
Madrasah Aliyah

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, semakin mudah bagi manusia untuk mendapatkan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Upaya konkret untuk mendorong kemajuan ini termasuk mengubah dan memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan untuk memenuhi tuntutan zaman. Kecanduan judi *online* dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental yang serius. Generasi muda yang terlibat dalam judi *online* sering kali mengalami depresi, kecemasan, dan stres yang berlebihan. Gangguan ini bisa berujung pada masalah psikologis yang lebih berat seperti gangguan bipolar, skizofrenia, dan bahkan pikiran untuk bunuh diri. Judi *online* adalah judi 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 dijumpai bahkan sebagian pelajar sudah menjadikan judi *online* sebagai liburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan. Pada kegiatan sosialisasi ini, metode yang digunakan yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab dan dihadiri oleh 52 siswa. Pendekatan yang dilakukan adalah memberikan pemahaman dan penjelasan materi untuk mengajak siswa dalam kegiatan sosialisasi berdiskusi mengenai dampak judi *online* terhadap Kesehatan mental siswa. Hasil dari sosialisasi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menunjukkan bahwa kegiatan tersebut telah terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan melalui keterlibatan aktif peserta dalam mengikuti sosialisasi, termasuk partisipasi mereka dalam diskusi dan sesi tanya jawab setelah penyampaian materi oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).

Keywords:
Impact
Online Gambling
Health
Mental Student
Aliyah Madrasah

ABSTRACT

The advances in science and technology make it easier for humans to obtain information in everyday life. Concrete efforts to encourage this progress include changing and utilizing technology in the educational process to meet the demands of the times. Online gambling addiction can cause serious mental health disorders. The younger generation involved in online gambling often experiences depression, anxiety and excessive stress. This disorder can lead to more serious psychological problems such as bipolar disorder, schizophrenia, and even thoughts of suicide. Online gambling is gambling that uses the internet network in the game process, in people's lives, especially students, online gambling is no longer foreign to the lives of students because the online gambling game process is very close to student life, it is very easy to find, even some students have made online gambling a holiday or a game that promises victory. In this socialization activity, the methods used were lectures, discussions and questions and answers and were attended by 52 students. The approach taken is to provide understanding and explanation of the material to invite students in socialization activities to discuss the impact of online gambling on students' mental health. The results of the socialization carried out by the Community Service Team (PkM) show that this activity has been carried out well. This is proven through the active involvement of participants in taking part in socialization, including their participation in discussions and question and answer sessions after the delivery of material by the Community Service Team (PkM).

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mudah bagi manusia untuk mendapatkan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Upaya konkret untuk mendorong kemajuan ini termasuk mengubah dan memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan untuk memenuhi tuntutan zaman. Tidak hanya tenaga pendidik yang harus dapat mengakses internet, tetapi siswa juga harus dapat mengakses media informasi yang relevan (Tobing, 2019). Sebagian besar penelitian dan pengabdian sebelumnya berfokus pada dampak umum jdui *online* saja. Namun, masih kurang penelitian yang mendalam mengenai dampak bagi kesehatan mental pada kelompok usia siswa.

Manusia menggunakan teknologi karena mereka memiliki akal. Dengan akal mereka, mereka ingin keluar dari masalah, memiliki kehidupan yang lebih baik, lebih aman, dll. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Kehidupan modern tidak dapat dihindari kemajuan teknologi, karena kemajuan ilmu pengetahuan selalu mengikutinya. Semua inovasi dibuat untuk membantu kehidupan manusia. Teknologi memberikan banyak kemudahan dan cara baru untuk melakukan aktivitas manusia. Manusia sudah menikmati banyak manfaat dari inovasi-inovasi teknologi yang telah dibuat dalam sepuluh tahun terakhir (Muh David Balya Al, 2023).

Pola perilaku sosial tertentu dihadapkan pada fenomena yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat di era globalisasi saat ini. Akibat kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi, perilaku sosial masyarakat cenderung berubah seiring dengan perkembangan zaman yang serba kompleks. Selain itu, berbagai kemajuan tersebut menyebabkan nilai-nilai sosial masyarakat menjadi kurang kuat. Akibatnya, berbagai masalah sosial muncul. Oleh karena itu, sangat sulit bagi seseorang untuk menyesuaikan diri atau menyesuaikan diri dengan kehidupan bermasyarakat yang hiperkompleks. Kesulitan dalam beradaptasi dan beradaptasi menimbulkan kebingungan, ketakutan**,** dan berbagai konflik**,** baik depan maupun belakang**,** eksternal maupun internal. Faktanya, banyak orang yang mengembangkan pola perilaku yang cenderung menyimpang dari norma dan melakukan apa yang mereka suka tanpa memperhatikan orang lain. Salah satu kasus yang patut diselidiki lebih detail adalah perjudian. Perjudian tersebar luas di masyarakat dan masih terus meningkat hingga saat ini. Sering dengan berkembangnya teknologi saat ini yang menjadi kebutuhan pokok bagi manusia membawa berbagai dampak yang bagi setiap individu (Riyadhi Akbar et al., 2022).

Menurut (Tasya Jadidah et al., 2023) Judi merupakan pertaruhan yang disengaja atas sesuatu yang bernilai atau dianggap bernilai**,** dengan pengetahuan bahwa terdapat risiko atau ekspektasi tertentu dalam suatu permainan, permainan, kompetisi, atau peristiwa yang hasilnya tidak diketahui atau tidak pasti**.** Perjudian adalah penyakit sosial dan dianggap sebagai kejahatan. Karena Islam juga melarang perjudian, maka tindakan perjudian dan taruhan dianggap sebagai tindakan dosa atau haram, sehingga meningkatnya perjudian berdampak buruk pada sistem sosial itu sendiri. Perjudian adalah upaya Setan untuk tidak menaati perintah Tuhan. Karena pada dasarnya jahat dan merusak(Mubarok & Wahid, 2024). Para siswa, termasuk yang ada di Madrasah Laboratorium FTK UIN STS Jambi, kini menjadi kelompok rentan terhadap dampak negatif dari perjudian online. keterlibatan dalam kegiatan judi *online* dapat menimbulkan masalah Kesehatan mental yang serius, yang mana pada gilirannya dapat mempengaruhi kualitas belajar maupun perkembangan psikologis siswa.

Menurut Daradjat, Kesehatan mental merupakan keharmonisan dalam kehidupan yang terwujud antara fungsi-fungsi jiwa, kemampuan menghadapi problematika yang dihadapi. Kesehatan mental membuat pengaruh yang kurang baik, salah satunya yaitu konsekuensi yang paling menonjol adalah kemungkinan munculnya kecanduan judi. Banyak orang mendapati diri mereka terjebak dalam lingkaran setan kecanduan yang sulit dihilangkan, meskipun hal itu mungkin tampak seperti hobi yang tidak berbahaya. Kecanduan judi berdampak serius pada kesehatan mental, dengan gejala seperti obsesi perjudian yang berlebihan, hilangnya kendali atas perilaku perjudian, dan peningkatan toleransi terhadap aktivitas perjudian yang diperlukan untuk mencapai kepuasan yang sama. Hal ini dapat menyebabkan gejala seperti kecemasan, depresi, dan stres, dan bahkan dapat menyebabkan pikiran dan perilaku untuk bunuh diri. Selain itu, perjudian *online* dapat menimbulkan banyak tekanan finansial, terutama bagi mereka yang tidak dapat mengontrol kebiasaannya. Perjudian *online* tidak hanya berdampak pada uang, namun juga dapat menyebabkan depresi dan kecemasan yang lebih parah. Jadi dampaknya bukan hanya pada uang Anda, tapi juga pada kesehatan mental Anda secara keseluruhan (Arnit Kurnia Sari et al., 2024).

Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari

bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar di sekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* tersebut (Riyadhi Akbar et al., 2022).

Ancaman yang tak kalah merugikannya sejak bermain judi *online* adalah ancaman terhadap data pribadi. Data pribadi pemain judi *online* sangat rentan diperjualbelikan. Judi *online* biasanya menggunakan aplikasi ilegal yang tidak tersedia di platform resmi dan banyak situs judi *online* ini yang hanya melalui situs mobile. Selain ilegal, kebijakan privasi yang diatur dalam judi *online* juga tidak jelas, yang mana data pribadi dapat disalahgunakan sangat tinggi kemungkinannya. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebut transaksi judi *online* sejak awal 2023 hingga September 2023 diakumulasikan hingga Rp200 triliun. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh (Pokhrel, 2024) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Berdasarkan dari kegiatan sosialisasi yang diberikan pada saat itu bahwa terjadi peningkatan secara kognitif terkait perjudian dan dampaknya.

Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) tentang dampak judi *online* terhadap Kesehatan mental siswa di Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahayanya judi *online* dan dampak negatif yang ditimbulkan di dalam permainan judi *online*, serta memberikan solusi dan upaya pencegahan judi *online* agar dapat mengurangi dampak negatif yang sudah terjadi pada siswa yang terlibat. Dan membangun Kerjasama dengan Masyarakat khususnya para siswa, orangtua siswa, dan guru.

II. MASALAH

Judi *online* juga menimbulkan berbagai masalah kejahatan dan kejahatan lainnya seperti pencurian, perampokan, dan kekerasan dalam rumah tangga yang disebabkan oleh judi *online.* Selain itu, ketika diserap dan diikuti oleh anak-anak dan remaja, dapat menyebabkan menurunnya keinginan untuk belajar, prestasi yang buruk, dan tindakan menyimpang lainnya. Hasil penelitian tentang fenomena judi *online* dan efeknya terhadap pemain cenderung memiliki hasil yang buruk (Susanti, 2021).

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini judi *online* juga memberikan berbagai efek samping negatif yang langsung tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dapatkan dari siswa yang terlibat dalam bermain judi *online* yaitu siswa tersebut mengalami kondisi keuangan yang menurun atau tidak stabil atau terus menerus mengeluarkan uang untuk bermain judi *online*, dijauhi dan kehilangan kepercayaan dari teman karena kebiasaan buruk tersebut. Secara psikis siswa tersebut mengalami gangguan pola tidur akibat bermain judi *online* hingga larut malam, serta pikiran yang terus terfokus pada keinginan untuk menang, sehingga mengganggu keseimbangan mental dan emosional.

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengadakan kegiatan sosialisasi atau seminar dengan tema dampak judi *online* terhadap kesehatan mental siswa di Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi, di Kecamatan Telanai Pura, Kota Jambi. Berdasarkan fenomena yang terjadi terhadap dampak dari judi *online* yang melanda menimpa generasi muda pada saat ini tentu penting bagi Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) untuk melakukan sosialisasi dengan tema seminar dampak judi *online* terhadap kesehatan mental siswa serta memberikan upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah bermain judi online di Madrasah Aliyah Laboratorium UIN STS Jambi, Kecamatan Telanai pura, Kota Jambi.

Gambar 1. Lokasi Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi

III. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa yang dilakukan secara *lurring*. Kegiatan ini dilakukan di Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi pada hari Sabtu, 09 November 2024. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini melibatkan siswa di Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi. Kegiatan ini juga diikuti oleh sekitar 52 dari siswa siswi kelas XII IPA 1, IPA 2, dan IPS 1. Metode yang digunakan dimodifikasi dari penelitian sebelumnya (Chaniago, Fransisko Yasman Purnama, Boby Badriyah et al., 2024).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) tersebut metode yang digunakan adalah metode seminar, ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Metode pendekatan yang dilakukan dengan mengajak peserta untuk mengikuti kegiatan sosialisasi dengan melakukan diskusi dan memberikan pemahaman dan penjelasan materi terkait dampak judi online terhadap kesehatan mental siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dengan beberapa tahap metode dalam pelaksanaannya.

1. Metode Seminar

   Metode Seminar ini digunakan tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) untuk menyampaikan informasi secara langsung dengan bahan materi yang ditampilkan dengan menggunakan PowerPoint. Materi ini disajikan secara visual sehingga peserta sosialisasi dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Metode Diskusi dan Tanya Jawab

   Setelah tim pengabdian menyampaikan materi dengan metode seminar, Tim Pngabdian kepada Masyarakat (PkM) melakukan metode diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan peserta sosialisasi. Kemudian dilaksanakan evaluasi agar tim dapat menelaah bagian apa saja yang perlu di tingkatkan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan dimulai dengan penyampaian materi. Selanjutnya peserta dipersilahkan untuk melakukan sesi tanya jawab terkait dengan tema dampak judi *online* terhadap kesehatan mental siswa di Madrasah Laboratorium FTK UIN STS Jambi.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menimbulkan hal positif lainnya bagi peserta yakni siswa siswi di Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui dampak Kesehatan mental siswa serta memberikan upaya pencegahan judi *online.* Sebelum memulai presentasi materi, pemateri mengajukan beberapa pertanyaan judi *online.* Pemateri menyampaikan bahaya dari judi *online.* Judi *online* merupakan kegiatan taruhan atau permainan yang dilakukan secara daring melalui internet. Perjudian adalah permainan yang bergantung pada keberuntungan atau keterampilan dan harmonisasi uang pada uang atau barang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Perjudian adalah suatu permainan di mana orang merusak uang dan benda berharga (seperti dadu dan kartu). Saat ini, judi *online* sendiri adalah permainan yang dimainkan melalui platform elektronik yang dapat diakses melalui internet (Pramita et al., 2024).

Gambar 2. Penyampaian Materi dari Tema Dampak Judi *online* terhadap Kesehatan Mental Siswa oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di MA Laboratorium FTK UIN STS Jambi

Serlurruh prosers, murlai dari perrtermuran antar permain hingga prosers perrmainan, dilakurkan sercara *onliner* dalam perrmainan jurdi *onliner*. Karerna sisterm jurdi *onliner* lerbih dianggap privasi daripada jurdi konvernsional, pernjurdi dan bandar merndapat kerurnturngan darinya (Widhiatanti & Tobing, 2024).

Terdapat banyak macam jenis judi online yang ada di dalam dunia internet yang menjadi favorit bagi masyarakat, yaitu: 1. Pokerr, jernis perrmainan yang mernggurnakan kartur rermi derngan cara merndapatkan kombinasi kartur terrbaik. 2. Domino, yaitur jurdi yang mernggurnakan kartur domino dan harurs merndapat nilai terrtinggi derngan mernjurmlahkan kerdura kartur. 3. Togerl *onliner*, yaitur perrmainan jurdi terbak angka yang dimainkan derngan cara mernerbak angka yang akan kerlurar. 4. Saburng ayam *onliner*, yaitur perrmainan jurdi yang dimainkan derngan cara mernyaksikan perrtarurngan antara dura ayam jago (Pander Purtur Rastika Paramartha ert al., 2021).

Jurdi *onliner* dapat mernyerbabkan masalah tidurr yang serriurs. Masalah tidurr yang serriurs dapat diserbabkan olerh jurdi *onliner*. Banyaknya pernjurdi *onliner* berrmain hingga larurt malam, mernyerbabkan merrerka tidak bisa tidurr. Pada siang hari, kerkurrangan tidurr dapat mernyerbabkan kerlerlahan, yang merngurrangi kermampuran urnturk berrkonserntrasi dan berrfurngsi derngan baik, serrta merningkatkan risiko masalah kerserhatan merntal serperrti derprersi dan kercermasan. Serlain itur, sifat kompertitif dari perrmainan jurdi *onliner* dan lingkurngan yang terrurs-mernerrurs mermburat orang tertap waspada dan surlit urnturk berrsantai, yang sermakin mermperrburrurk kuralitas tidurr merrerka. Jurdi *onliner* mermiliki erferk nergatif pada kerserhatan merntal dan hurburngan sosial. Merrerka yang kercanduran jurdi *onliner* serring kali mernghabiskan berrjam-jam di derpan layar, mernghilangkan waktur berrsama terman dan kerlurarga. Karerna kurrangnya interraksi sosial yang serhat dan durkurngan ermosional, hal ini dapat mernyerbabkan kerserpian dan isolasi sosial. Jurdi mernyerbabkan masalah kerurangan (Arnit Kurrnia Sari ert al., 2024).

Sermura jernis perrjurdian di Indonersia, terrmasurk perrjurdian *onliner*, dianggap serbagai kerjahatan yang merrersahkan masyarakat dan berrterntangan derngan nilai-nilai agama, moral, dan kersursilaan. Berberrapa urndang-urndang, serperrti Urndang-Urndang Nomor 11 Tahurn 2008 terntang Informasi dan Transaksi Erlerktronik dan Urndang-Urndang Nomor 19 Tahurn 2016 terntang Perrurbahan atas Urndang-Urndang Nomor 11 Tahurn 2008 terntang Perrjurdian. Hurkurm Islam jurga mernggurnakan pernderkatan maqashid syariah, yaitur turjuran-turjuran syariah yang merlindurngi lima hal pokok: agama, jiwa, akal, kerturrurnan, dan harta. Hurkurm Islam jurga merlarang sergala bernturk perrjurdian, terrmasurk perrjurdian *onliner*, karerna dianggap serbagai dosa bersar yang merrurgikan Akhlak dan kerserjahterraan urmat. Jurdi *onliner* harurs dilarang karerna merrursak kerlima prinsip urtama terrserburt (Ihsanurdin ert al., 2023).

Jurdi dalam bernturk apapurn dilarang dan diharamkan dalam Islam, hal ini ditergaskan dalam ayat 90 dari surrah Al-Maidah Al-Qurr'an yang: Hai orang-orang yang berriman, Sersurnggurhnya khamar, berrjurdi, berrkorban urnturk berrhala, merngurndi nasib derngan anak panah, adalah Terrmasurk perrburatan syaitan. Maka jaurhilah perrburatan-perrburatan itur agar kamur merndapat kerberrurnturngan.

Awalnya rermaja hanya serserkali merngikurti perrmainan jurdi *onliner*, namurn lama-kerlamaan rermaja akan kercanduran. Mernurrurt (Hardono, 2015) serbagian bersar perrmainan onliner hampir serlalur berrdampak nergatif baik sercara sosial, psikis, dan fisik serhingga mernyerbabkan murncurlnya kercanduran berrmain perrmainan onliner.

Mernurrurt (Diana, 2020) Kesehatan mental adalah kerserlarasan dalam kehidupan yang tercapai antara furngsi jiwa, kermampuran mernghadapi perrmasalahan yang dihadapi dan kermampuran merrasakan kerbahagiaan berserrta kermampurannya.

Kerserhatan merntal mermpurnyai dampak nergativer, salah satur dampak terrperntingnya adalah kermurngkinan terrjadinya kercanduran jurdi. Banyak orang murlai terrjerbak dalam siklurs kercanduran yang surlit urnturk dilperaskan, jika pada awalnya dapat dianggap serbagai aktivitas rerkrerasi yang tidak berrbahaya. Derngan gerjala serperrti obsersi berrlerbihan terrhadap gamer, hilangnya kerndali atas perrilakur berrmain gamer, dan perningkatan tolerransi terrhadap aktivitas berrmain gamer yang diperrlurkan urnturk merncapai kerpurasan, kercanduran gamer berrdampak serriurs pada Kerserhatan merntal. Hal ini dapat mernyerbabkan gerjala serperrti kercermasan, derprersi, strers, dan bahkan murngkin mernyerbabkan permikiran ataur perrilakur burnurh diri. Serlain itur, berrmain jurdi jurga dapat mernimburlkan terkanan finansial yang signifikan, terrurtama bagi merrerka yang tidak dapat merngontrol kerbiasaannya (Wozniak ert al., 2012).

Ursaha yang dapat dilakurkan urnturk mermurturs rantai perrmainan jurdi *onliner* yaitur derngan mermberrikan:

1. Edukasi
   Edukasi dapat diberikan melalui berbagai macam seperti seminar, humas, poster, video dan artikel. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan pengetahuan tentang hukum, agama, moralitas dan larangan perjudian dan untuk mengusulkan kegiatan alternatif yang lebih positif dan produktif.
2. Pemblokiran
   Pemblokiran dapat dilakukan oleh pemerintah, Kementerian Komunikasi dan Informatika, dengan penyediaan layanan internet, operator seluler dan platform media sosial, Pemblokiran tersebut bertujuan untuk memutus akses dan mengurangi perjudian *online* bagi masyarakat. Selain itu, pemblokiran juga dapat mencegah penyebaran iklan perjudian *online* yang menyesatkan dan merugikan masyarakat.
3. Sadar Diri
   Upaya yang paling penting dan adalah dengan menyadarkan akan bahaya dan dampak negatif online terhadap kehidupan pribadi, keluarga, dan sosial. Kesadaran diri dapat dicapai dengan mengakui bahwa seseorang terjebak dalam kecanduan *online* dan bahwa seseorang membutuhkan bantuan untuk keluar dari situasi tersebut. Kesadaran diri juga bisa dengan memikirkan betapa radikal kehidupan setelah berhenti bermain.
4. Niat
   Upaya terakhir dan terpenting adalah mempunyai niat yang kuat untuk berhenti bermain judi *online* dan berkomitmen untuk tidak pernah Kembali lagi. Niat dapat dirumuskan dengan mengambil keputusan akhir untuk mengakhiri kebiasaan berjudi dengan menyatakan niat tesebut secara lisan atau tertulis.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini juga terdapat keunggulan yaitu Siswa-siswi di Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi mengetahui bahwa permainan judi *online* merupakan permainan yang di larang. Akan tetapi beberapa dari siswa kelas XII di Madrasah tersebut masih ada yang bermain judi *online*. Setelah penyampaian materi selesai disampaikan, maka dilakukan sesi diskusi tanya jawab. Terdapat beberapa siswa yang aktif bertanya di sesi tanya jawab tersebut, yakni mengenai jika negara Indonesia telah memblokir situs judi *online*, bagaimana dengan negara lain apakah ada kebijakan untuk memblokir situs judi *online* juga? Pertanyaan kedua yaitu, bagaimana cara mengatasi teman yang sudah di nasehati untuk berhenti bermain judi *online* tetapi teman tersebut tetap bermain judi *online*? Pertanyaan ketiga yakni apa saja jenis-jenis yang ada di judi *online.*

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adapun beberapa kelemahannya yaitu kurangnya partisipasi guru dan orang tua dalam mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut, dan peserta kegiatan seminar ini belum mencukupi jumlah target yang telah ditentukan. Tingkat kesulitan kegiatan dari pengabdian ini adalah menentukan target peserta yang tepat, membagi anggaran dan menyediakan sumber daya secara efektif.

Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)

Gambar 5. Foto Bersama Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan peserta seminar di MA Laboratorium FTK UIN STS Jambi

V. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema dampak judi *online* terhadap kesehatan mental siswa telah berjalan dengan sukses. Keberhasilan ini dapat dilihat dari keterlibatan aktif siswa selama kegiatan seminar. Mereka menunjukan antusiasme yang tinggi untuk berpartisipasi dalam diskusi dalam tanya jawab setelah materi disampaikan oleh pemateri. Berdasarkan hasil dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan di Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi, dapat disimpulkan bahwa dampak judi *online* terhadap kesehatan mental dapat berpengaruh dan memberikan dampak negatif diantaranya adalah dapat mengalami beberapa hal yang mungkin terjadi seperti stress, depresi, tidak berdaya, perasaan putus asa bahkan dapat mencelakai diri sendiri dan orang lain. Seseorang yang terlalu terlibat dalam perjudian *online* juga dapat mengalami gangguan pola tidur. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mendorong partisipasi dari para peserta yang hadir, yang merupakan indikator keberhasilam dalam kegiatan pengabdian yang Tim Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) lakukan..

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama, kami ucapkan terima kasih kepada bapak Aris Munandar, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, dan dukungan demi terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini. Kedua kami mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. H. Mahmud MY, M.Pd sebagai kepala Madrasah Aliyah Laboratorium FTK UIN STS Jambi, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan ini dengan baik. Kami juga menghargai kerjasama yang luar biasa dari seluruh guru dan staf MA Laboratorium FTK UIN STS Jambi, yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada siswa-siswi MA Laboratorium FTK UIN STS Jambi, yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahap kegiatan ini, baik dalam pengisian kuesioner, diskusi, maupun kegiatan lainnya.

Semoga apa yang telah dilakukan melalui kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi kesehatan mental siswa dan masyarakat pada umumnya. Kami berharap kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Arnit Kurnia Sari et al. (2024). *Judol Kesehatan Mental*. *3*(2), 31–44.

Chaniago, Fransisko Yasman Purnama, Boby Badriyah, F., Iranto, A., Maharani, B., Julianti, L., Khalifa, A., & Suci Rahmadani, H. (2024). Pencegahan Judi Online Terhadap Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur. *Pengambidan Kepada Masyarakat Nusantara(JPkMN)*, *5*(3), 3640–3646.

Diana, V. (2020). Kesehatan Mental (Sejarah Kesehatan Mental). In *Halodoc.Com* (Issue March).

Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, *4*(2), 50–57.

Ihsanudin, R., Dewi, D., & Adriansyah, M. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati

Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *3*(1), 73–87. https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.003.01.08

Mubarok, Z., & Wahid, A. (2024). *Dampak Dan Fenomena Maraknya Perjudian Online Bagi Mahasiswa Di Indonesia Impact and Phenomenon of the Rise of Online Gambling for Students in Indonesia*. *3*(2), 95–112.

Muh David Balya Al. (2023). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, *1*(3), 26–53. https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i3.272

Pande Putu Rastika Paramartha, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, & I Putu Gede Seputra. (2021). Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online. *Jurnal Preferensi Hukum*, *2*(1), 156–160. https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3062.156-160

Pokhrel, S. (2024). No TitleΕΛΕΝΗ. *Αγαη*, *15*(1), 37–48.

Pramita, A. D., Sandiyudha, F. K., Finishiana, A. P., & ... (2024). Pengaruh Judi Online terhadap Kehidupan Mahasiswa UNNES Khususnya Dampak Psikologis dan Akademis. *Jurnal …*, *3*(4), 661–672.

Riyadhi Akbar, R., Heriady, Y., & Adhia G, L. (2022). Hubungan Antara Ukuran Tumor dan Gradasi Histopatologi dengan Metastasis Kelenjar Getah Bening pada Penderita Kanker Payudara di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat. *Bandung Conference Series: Medical Science*, *2*(1), 156–162. https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390

Susanti, R. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, *10*(1), 86–95. https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094

Tasya Jadidah, I., Milyarta Lestari, U., Alea Amanah Fatiha, K., Riyani, R., & Ariesty Wulandari, C. (2023). Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, *1*(1), 20–27.

Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *4*(1), 64–73. https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376

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

Wozniak, G., Rekleiti, M., & Roupa, Z. (2012). Health Science Journal. *Health Science Journal*, *6*(2), 773–783. https://doi.org/10.34305/jikbh.v15i02.1275