

# **Peran Penting Mahasiswa dalam Upaya Edukasi Melalui Sosialisasi Bahaya Rokok dan Judi Online Tingkat Menengah Pertama (Studi Kasus di SMP Darussalam)**

**Elvira Rosdiana<sup>1</sup>, Lidya Dwi<sup>2</sup>, Rindi Ananda Zukfikar Erada<sup>3</sup>, Kinanthi Zahra<sup>4</sup>, Aqilla Denise Asfani<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [elvirarosdiana726@gmail.com](mailto:elvirarosdiana726@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [lidyadwi09@gmail.com](mailto:lidyadwi09@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [didiporto17@gmail.com](mailto:didiporto17@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [learningkinan@gmail.com](mailto:learningkinan@gmail.com)

<sup>5</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [aqilladeniseasfani@gmail.com](mailto:aqilladeniseasfani@gmail.com)

## **Abstrak**

*Peningkatan jumlah perokok di kalangan remaja Indonesia menjadi perhatian serius, terutama dengan kemudahan akses terhadap rokok dan judi online. Berdasarkan data WHO, Indonesia memiliki prevalensi perokok remaja tertinggi di dunia, yang diperparah dengan kemajuan teknologi yang memfasilitasi perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi siswa SMP Darussalam di Desa Rancakasumba mengenai bahaya merokok dan judi online melalui program sosialisasi interaktif yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Metode yang digunakan adalah presentasi interaktif dan diskusi kelompok. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang dampak buruk merokok dan judi online, serta motivasi untuk menghindari perilaku tersebut. Kegiatan sosialisasi ini berhasil memberikan dampak positif dalam menekan perilaku negatif remaja, dan diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut.*

**Kata kunci:** Rokok, Judi Online, Remaja, KKN, Sosialisasi

## **Abstract**

*The increasing number of smokers among Indonesian teenagers is a concern for the census, especially with the ease of access to cigarettes and online gambling. Based on WHO data, Indonesia has the highest prevalence of teenage smokers in the world, which is exacerbated by technological advances that facilitate online gambling. This study aims to educate Junior High School Students in Rancakasumba Village about the dangers of smoking and online gambling through an interactive socialization program carried out by KKN students at the Sunan Gunung Djati State Islamic University, Bandung. The method used is interactive presentations and group*

*discussions. The results of the study showed an increase in students' understanding of the negative impacts of smoking and online gambling, as well as motivation to avoid these behaviors. This socialization activity succeeded in having a positive impact in suppressing negative behavior in teenagers and is expected to be developed further.*

**Keywords:** Cigarettes, Online Gambling, Teenagers, KKN, Socialization

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran memainkan peran kunci dalam pembangunan masyarakat, terutama dalam kalangan remaja. Di era digital yang semakin berkembang ini, para remaja dihadapkan pada tantangan yang lebih kompleks. Teknologi dan informasi yang semakin mudah diakses membawa dampak positif, namun juga menciptakan sejumlah risiko. Salah satu bentuk kontribusi mahasiswa dalam peningkatan pendidikan dan kesadaran masyarakat adalah melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kegiatan ini memungkinkan mahasiswa berinteraksi langsung dengan masyarakat, memberikan edukasi tentang berbagai isu sosial yang penting, termasuk bahaya merokok dan judi online yang menjadi ancaman bagi remaja.

Dalam kehidupan sehari-hari sering kali ditemui orang yang merokok dimana-mana, baik di kantor, di pasar, ataupun tempat umum lainnya atau bahkan dikalangan rumah tangga sendiri. Kebiasaan merokok dimulai dengan adanya rokok. Umumnya rokok pertama dimulai saat usia remaja. Studi Mirnet (Tuakli dkk, 1990) menemukan bahwa perilaku merokok diwakili oleh rasa ingin tahu dan pengaruh teman sebaya. Mulai merokok terjadi akibat pengaruh lingkungan sosial. Modelling (meniru perilaku orang lain) menjadi salah satu determinan dalam melalui perilaku merokok.

Perilaku merokok pada remaja umumnya semakin lama akan semakin meningkat sesuai dengan tahap perkembangannya yang ditandai dengan meningkatnya frekuensi dan intesitas merokok. Dan sering mengakibatkan mereka mengalami ketergantungan nikotin. Efek dari rokok hanya meredakan kecemasan selama efek dari nikotin masih ada, malah ketergantungan nikotin dapat membuat seseorang menjadi tambah stress.

Merokok adalah menghisap bahan-bahan yang berbahaya bagi tubuh (Prasetya Lukyta, 2016). Perilaku merokok banyak dilakukan pada masa remaja. Pada tahun 2018 menunjukkan prevalensi remaja usia 16-19 tahun yang merokok 20,5%. Usia remaja merokok di Indonesia sekarang adalah usia mulai merokok semakin muda (dini). Perokok pemula usia 10-14 tahun meningkat dalam kurun waktu kurang lebih 20 tahun (Riskesdas, 2018).

Tidak ada yang memungkiri adanya dampak negatif yang timbul dari perilaku merokok, tetapi perilaku merokok bagi kehidupan nyata merupakan kegiatan yang fenomenal artinya meskipun sudah diketahui akibat negatif merokok, tetapi jumlah perokok bukannya semakin menurun, tetapi semakin meningkat dan perokok yang usianya masih mudah semakin bertambah. Faktanya bahwa sebagian besar remaja

Indonesia mengetahui dampak dari perilaku merokok yang mereka lakukan, tetapi seringkali mereka menganggap bahwa akibat dari perilaku merokok tidak begitu berpengaruh bagi kehidupan mereka. Hal ini disebabkan karena dampak negatif dari merokok tidak langsung dirasakan oleh remaja pada saat merokok.

Dampak merokok terhadap kehidupan remaja di dalam masyarakat memiliki dampak yang berbeda sesuai dengan kontekstualitas masyarakat itu sendiri dan juga didorong oleh faktor lingkungan yang berbeda-beda di dalam masyarakat. Dan untuk pembahasan di dalam penelitian ini mengenai dampak merokok terhadap kehidupan remaja, terlepas dari penyakit yang diderita akibat dari merokok bagi remaja merokok. Dampak yang ditimbulkan dari merokok terhadap kehidupan remaja di dalam masyarakat ditemukan terdapat dua dampak yang berbeda terhadap kehidupan remaja yang merokok. Dampak yang dimaksud dari akibat rokok terhadap kehidupan remaja adalah dampak positif dan dampak negatif. Dan untuk penjelasan yang ditemukan di lapangan mengenai dampak positif dan dampak negatif merokok remaja dapat dijelaskan di bawah ini. 1. Dampak positif yaitu mengenai dampak positif merokok terhadap kehidupan remaja memiliki dampak positif tersendiri atau memimiliki beberapa dampak positif yang berupa : Mengurangi Stress, Menimbulkan Perasaan Nikmat dan Mempererat Pergaulan Antar Kawan. 2. Dampak Negatif, dan adapun dampak yang diakibatkan merokok terhadap kehidupan adalah rokok membosankan, menimbulkan ketergantungan, menurunkan kosentrasi, menurunkan kebugaran dan merokok mengganggu kesehatan.

Faktor-faktor yang mendorong remaja merokok dipengaruhi oleh berbagai hal yang tergantung dari kontekstualitas remaja dan lingkungan sosialnya di dalam masyarakat. Faktor-faktor yang mendorong anak remaja merokok di dalam masyarakat Desa Mabodo Kecamatan Kontunaga Kabupaten Muna dipengaruhi oleh dua hal yang diantaranya keluarga dan lingkungan. Adapun faktor pendorongnya yaitu: 1. Keluarga, Faktor pendorong remaja merokok adalah keluarga yang menjadi indikator atau yang menjadi contoh dalam melakukan tindakan dan berperilaku di dalam masyarakat yang pada umumnya. Dan remaja merokok karena didorong oleh adanya perilaku yang terdapat di dalam keluarganya ketika melihat orang tua sendiri merokok maka remaja turut ikut serta untuk merokok. Dan ketika melihat kepada kelompok atau keluarga dekat juga merokok maka remaja yang sedari awal tidak merokok maka ikut merokok. 2. Lingkungan, faktor pendorong merokok remaja adalah lingkungan di dalam masyarakat Desa Mabodo Kecamatan Kontunaga Kabupaten Muna yang ditandai dengan ketika salah satu remaja tidak merokok dan ketika berteman dengan remaja perokok maka remaja yang tidak merokok tersebut juga ikutan merokok yang diakibatkan oleh ajakan teman sebayanya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan di bidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah internet. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas - aktivitas sosial. Menurut (Soekanto, 2012), terdapat dua syarat utama dalam sebuah interaksi

sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan badaniyah, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijembatani oleh media komunikasi seperti internet.

Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet (Ekasari dan Dermawan, 2012). Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi online. Menurut Kartono (2014:), perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi. Risnawati, Prakoso dan Prihatmi (2015) mengemukakan pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya.

Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online. Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik misalnya dengan mengirim lewat M-Banking.

Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Permainan Judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara (online) adalah Domino 99 (kiukiu), poker online, dan judi bola online.

Awalnya remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi online, namun lama-kelamaan remaja akan kecanduan. Menurut Soleman (2008: 31) sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online.

Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain permainan online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Pernyataan tersebut perkuat oleh Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, 2013) bahwa adapun dampak yang muncul dan disadari oleh para pelaku judi online ini, antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi online. Selain itu ada yang merasa bahwa karena keseringannya bermain judi online yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, maka bagi mereka hal tersebut mengganggu aktifitas bekerja dan belajar mereka. Bahkan selain itu masalah ekonomi ketika kalah juga menjadi dampak yang secara langsung dirasakan oleh para pemain judi online ini.

Tingkat merokok di kalangan remaja di Indonesia terus meningkat dan menjadi perhatian serius. Berdasarkan data Badan Kesehatan Dunia (WHO), Indonesia berada di posisi teratas sebagai negara dengan jumlah perokok yang tinggi, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Selain itu, judi online yang berkembang pesat dengan kemajuan teknologi informasi juga menjadi ancaman besar bagi generasi muda. KKN yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung di SMP Darussalam, Desa Rancakasumba, bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa mengenai bahaya merokok dan judi online. Dengan memberikan sosialisasi yang informatif, diharapkan mahasiswa dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya pencegahan perilaku negatif di kalangan remaja.

## 1. Latar Belakang Masalah

### Peran Mahasiswa dalam Masyarakat

Mahasiswa memiliki peran penting sebagai agen perubahan sosial di masyarakat. Melalui kegiatan KKN, mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang mereka dapatkan di kampus untuk memberikan dampak positif bagi masyarakat luas. KKN dirancang untuk melatih kemampuan mahasiswa berinteraksi dengan masyarakat, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui berbagai program edukatif dan sosial (Tanjung & Anwar, 2020). Mahasiswa diharapkan mampu menyampaikan informasi yang aplikatif dan relevan sehingga dapat memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat.

Salah satu isu mendesak yang harus ditangani adalah peningkatan jumlah remaja yang merokok dan kecenderungan mereka mengakses judi online. Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2018, prevalensi perokok di kalangan remaja usia 10-18 tahun mencapai 9,1%. Angka ini menunjukkan tren peningkatan yang mengkhawatirkan dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Merokok pada usia muda tidak hanya berdampak buruk pada kesehatan fisik, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan mental dan sosial, terutama pada masa pertumbuhan.

Ada beberapa peran yang dapat dilakukan oleh mahasiswa KKN Desa Rancakasumba kecamatan Solokan Jeruk, Kabupaten Bandung diantaranya:

1. Peran Menasehati Anak Remaja Yang Merokok, peran orang tua dalam mengendalikan anak remaja merokok yaitu dengan cara menasehati anak remaja yang merokok. Peran orang tua di dalam masyarakat Desa Rancakasumba Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung memiliki peran menasehati remaja untuk membedakan mana yang baik untuk dirinya dan mana yang tidak baik untuk diri remaja yang selaku tanggung jawab orang tua untuk memberikan arahan atau nasehat kepada remaja yang berperilaku merokok.
2. Peran Menegur Remaja Untuk Merokok, perilaku yang menjadi perhatian tiap orang tua kepada remaja atau kepada anak yang termasuk dalam anggota keluarga adalah perilaku untuk tidak menyimpang dari norma-norma dan adat istiadat di dalam masyarakatnya. Dan adapun yang menjadikan peran orang tua untuk remaja adalah adanya larangan untuk merokok bagi remaja di dalam lingkungan sosialnya dan lingkungan keluarga yang terdapat di dalam masyarakat Desa Rancakasumba Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung. Karena perilaku merokok dianggap tidak menjadi pendukung bagi si remaja baik didalam lingkungan pendidikan lingkungan keluarga maupun di dalam lingkungan sosial kemasyarakatannya.

### **Meningkatnya Perilaku Merokok dan Judi Online**

Di era digital saat ini, selain merokok, judi online juga menjadi masalah yang semakin mengkhawatirkan di kalangan remaja.

Kemudahan akses internet membuat perjudian online lebih mudah diakses, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kecanduan serta berbagai permasalahan sosial dan ekonomi. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah et al. (2020) menunjukkan bahwa judi online di kalangan pelajar telah menjadi masalah yang serius, dengan dampak yang cukup signifikan terhadap prestasi akademik, kesehatan mental, dan kehidupan sosial mereka. Menurut Adli (2015) Judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertaruhan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Apabila timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.

Sementara itu, faktor yang menyebabkan perilaku judi online di antaranya:

a. Eksternal

1) Teman sebaya, mengenal judi online dari temanteman pergaulannya. Diajarkan cara bermain sampai dirinya mahir memainkan judi online. Di lingkungan tempat tinggal, teman-temannya juga rata-rata bermain judi online sehingga setiap hari bermain judi online.

2) Keluarga mengenal judi online dari temanteman pergaulannya. diajarkan cara bermain sampai dirinya mahir memainkan judi online. Di lingkungan tempat

tinggal, teman-temannya juga rata-rata bermain judi online sehingga setiap hari bermain judi online.

#### b. Internal

1) Kepribadian keinginan yang kuat dari untuk bermain judi serta obsesi terhadap kemenangan sehingga memunculkan rasa penasaran yang tinggi dalam bermain judi online membuat mencoba untuk bermain judi online. Hal tersebut juga diperkuat dengan kebiasaan bermain judi online semasa kecil sehingga kebiasaan tersebut dibawa hingga dewasa.

Desa Rancakasumba, lokasi pelaksanaan kegiatan KKN, menghadapi berbagai tantangan sosial dan kesehatan, termasuk tingginya angka perokok dan akses yang semakin mudah terhadap judi online. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan di SMP Darussalam bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa akan bahaya dua masalah tersebut, sekaligus memberikan dorongan untuk menjauhi kebiasaan-kebiasaan yang dapat merugikan mereka.

### **Gambaran Umum Desa Rancakasumba**

Desa Rancakasumba terletak di Kecamatan Solokanjeruk, Kabupaten Bandung, dengan luas wilayah sekitar 360,835 hektar. Desa ini berbatasan dengan beberapa desa lainnya dan terbagi secara administratif menjadi dua dusun, 13 Rukun Warga (RW), serta 47 Rukun Tetangga (RT). Jumlah penduduk Desa Rancakasumba mencapai sekitar 12.567 jiwa, yang terdiri dari 6.492 laki-laki dan 6.075 perempuan (Badan Pusat Statistik, 2023).

Sebagian besar masyarakat Desa Rancakasumba bekerja sebagai petani dan buruh. Perekonomian desa ini sangat bergantung pada sektor pertanian, dan banyak keluarga masih mengandalkan cara pertanian tradisional untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kondisi ekonomi yang kurang stabil seringkali menyebabkan masyarakat kurang memperhatikan kesehatan dan pendidikan, termasuk dalam hal risiko merokok dan judi online. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh mahasiswa KKN sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat, terutama di kalangan remaja.

### **Bahaya Merokok Bagi Kesehatan di Kalangan Remaja**

Merokok merupakan masalah kesehatan global yang mengakibatkan banyak dampak serius bagi masyarakat, termasuk di Indonesia. WHO mencatat bahwa merokok adalah penyebab utama kematian yang sebenarnya bisa dicegah. Setiap tahunnya, lebih dari 8 juta orang meninggal akibat penyakit yang berkaitan dengan kebiasaan merokok (World Health Organization, 2022). Di Indonesia sendiri, prevalensi merokok di kalangan remaja terus meningkat dan berdampak serius pada kesehatan fisik dan mental mereka. Anak-anak dan remaja yang merokok berisiko mengalami masalah kesehatan jangka panjang, seperti kanker paru-paru, penyakit jantung, dan gangguan pernapasan (Susilo & Widiastuti, 2020).

Selain dampak fisik, merokok pada usia muda juga berhubungan erat dengan masalah psikologis, seperti kecemasan dan depresi. Remaja yang merokok cenderung mengalami kesulitan dalam konsentrasi di sekolah, penurunan prestasi akademik, serta menghadapi tantangan dalam beradaptasi secara sosial. Hal ini pada akhirnya dapat menghambat perkembangan fisik dan mental mereka, yang masih berada pada fase pertumbuhan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021).

### **Faktor Penyebab Remaja Merokok**

Salah satu faktor utama yang menyebabkan remaja merokok adalah pengaruh lingkungan sosial. Teman sebaya dan keluarga yang merokok menjadi pemicu utama bagi remaja untuk mencoba rokok (Astuti & Haris, 2019). Kurangnya informasi mengenai bahaya merokok juga menjadi penyebab lain dari tingginya angka perokok di kalangan remaja.

Seringkali, remaja mulai merokok sebagai bentuk pencarian identitas dan pengakuan dari kelompok teman-teman mereka. Kebiasaan ini biasanya dimulai dengan mencoba merokok untuk menunjukkan keberanian atau untuk diterima dalam kelompok. Oleh karena itu, sosialisasi mengenai bahaya merokok sangat penting dilakukan di sekolah-sekolah, termasuk di SMP Darussalam di Desa Rancakasumba. Melalui sosialisasi yang efektif, diharapkan siswa dapat memahami risiko yang terkait dengan merokok dan berusaha menjauhi kebiasaan tersebut.

### **Judi Online di Kalangan Remaja**

Selain merokok, judi online juga menjadi masalah yang semakin serius di kalangan remaja. Dengan kemajuan teknologi, akses terhadap judi online menjadi lebih mudah dan mengakibatkan banyak remaja terjebak dalam lingkaran kecanduan. Judi online tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga berdampak besar terhadap kesehatan mental para pelakunya. Studi yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2020 menunjukkan bahwa judi online telah menjadi ancaman serius di kalangan pelajar, memengaruhi kinerja akademik dan hubungan sosial mereka (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020).

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

Pada dasarnya judi online sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruuhkan namun yang terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online yang tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan

berbagai model permainan seperti situs IBCbet.com, SBObet.com, Bola88.com, liga365.com dan sebagainya.

Remaja yang terlibat dalam judi online sering kali mengalami kecanduan, yang menyebabkan mereka terus berjudi meskipun menyadari dampak negatifnya. Kecanduan ini menyebabkan ketergantungan psikologis yang pada akhirnya mengganggu kehidupan sosial dan akademik mereka. Selain itu, perjudian online juga membawa masalah keuangan yang serius, karena remaja sering kali terjebak dalam utang akibat aktivitas perjudian.

Psikolog Klinis Personal Growth Shierlen Octavia menyampaikan, secara khusus remaja merupakan kelompok usia yang rentan mengalami kecanduan judi online. Ini karena, bagian otak yang diperlukan untuk bisa berpikir panjang dan kritis belum benar-benar matang. Oleh karena itu, anak-anak remaja menjadi lebih impulsif dalam mengikuti kehendak tanpa pertimbangan, salah satunya dalam praktik judi online. Judi online bagi remaja yang sudah kecanduan dapat memberikan dampak yang berbahaya dalam berbagai aspek (Shierlen Octavia,2023)

Shierlen mengungkapkan beberapa bahaya judi online bagi remaja, di antaranya: 1. Aspek kesehatan fisik Ketika seseorang sudah mengalami kecanduan judi online, maka aktivitas fisik mereka cenderung akan menurun seperti halnya dalam berolahraga. Hal tersebut lantaran, waktu mereka akan jauh berkurang karena dihabiskan untuk bermain dan memantau perkembangan judi online tersebut. "Mereka juga dapat menerapkan pola hidup yang tidak sehat seperti tidak makan teratur dan tidur cukup, yang dapat berisiko menyebabkan timbulnya penyakit-penyakit lainnya di masa depan," ungkap Shierlen. 2. Aspek sosial Selanjutnya, bahaya judi online juga bila dilihat dari aspek sosial. Di mana, dampaknya dapat membuat anak remaja menjadi antisosial dan cenderung menghindari bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, kata Shierlen, kecanduan bermain judi online juga membuat remaja berhenti mengerjakan tugas-tugas yang lebih penting seperti tugas sekolah atau pun tugas rumah. Sehingga dalam hal ini dapat berdampak lebih jauh terhadap performa akademik dan kepercayaan diri. Dalam jangka panjang, kecanduan judi online juga dapat meningkatkan risiko remaja lebih mudah terlibat dalam perilaku-perilaku menyimpang seperti melakukan kenakalan remaja atau mengonsumsi zat-zat terlarang. 3. Aspek psikologis Terakhir, judi online juga dapat berdampak pada psikologis remaja. Di mana, mereka akan menjadi lebih rentan mengalami depresi dan kecemasan. Kecanduan judi online juga dapat berdampak serius terhadap kemampuan remaja untuk bisa fokus, mengontrol diri, dan mengambil keputusan (Shierlen, 2023). Ia mengatakan, ada beberapa tanda yang bisa dikenali ketika remaja sudah mulai hilang kendali akibat dari judi online, seperti berikut: Merasakan kesulitan di sekolah atau di rumah Menarik diri Mendadak kekurangan uang dalam jumlah yang tidak sedikit Perubahan pola hidup Tidak bisa lepas dari ponselnya. Menurut Sherlien (2023) Apabila sudah ada tanda-tanda di atas, maka sebaiknya orangtua segera melakukan tindakan lanjut dengan mengonsultasikan masalah tersebut kepada profesional seperti psikolog klinis.

Judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Judi online menawarkan berbagai jenis permainan, seperti Poker, slot, togel, casino, dan taruhan olahraga. Judi online telah menjadi fenomena yang semakin populer di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda yang melek teknologi. Judi online adalah salah satu bentuk kejahatan siber yang semakin berkembang di era digital saat ini. Judi online adalah aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga melalui media internet, seperti situs web, aplikasi, atau media sosial. Judi online menawarkan kemudahan akses, variasi permainan, dan anonimitas bagi para pemainnya.

Judi online juga menarik minat banyak kalangan masyarakat, termasuk remaja, karena faktorfaktor seperti rasa penasaran, pengaruh teman, kebosanan, atau mencari penghasilan tambahan. (Suyanto, 2010). Alasan utama orang bermain judi online adalah untuk mencari hiburan, kesenangan, dan keuntungan. Namun, di balik maraknya judi online, terdapat ancaman yang serius bagi individu dan masyarakat. Berbagai ancaman timbul karena maraknya judi online, bisa mengancam hukum, kesehatan, ekonomi, sosial, hingga moral. Secara hukum, judi online merupakan aktivitas yang ilegal dan dilarang di Indonesia.

Ancaman yang ditimbulkan oleh judi online adalah berbagai macam, mulai dari hukum, kesehatan, ekonomi, sosial, hingga moral. 1. Segi Hukum perjudian online adalah kegiatan yang melanggar hukum dan ditegaskan terlarang di Indonesia. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengancam siapa saja yang terlibat atau menyebarkan konten perjudian dengan sanksi pidana penjara maksimal enam tahun dan/atau denda sebesar Rp1 miliar. Selain itu, judi online juga melanggar Undang-Undang Penertiban Perjudian dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang mengatur tentang larangan perjudian di Indonesia. 2. Segi Kesehatan bermain judi online bisa menimbulkan adiksi dan kebiasaan buruk yang merugikan kesehatan jiwa juga perasaan pada seseorang. Orang yang terobsesi dengan judi online dimenghadapi dengan stres, ketakutan, kesedihan, masalah tidur, dan bahkan percobaan bunuh diri. 3. Segi Ekonomi, judi online dapat menyebabkan kerugian finansial yang besar dan berkepanjangan.

Orang yang bermain judi online cenderung menghabiskan lebih banyak uang daripada yang mereka mampu, bahkan hingga mengalami kebangkrutan. Judi online juga dapat menyebabkan masalah utang, penipuan, pencucian uang, dan tindak kriminal lainnya yang 4. Segi Sosial judi online dapat menyebabkan isolasi sosial dan kerusakan hubungan dengan orangorang terdekat, seperti keluarga, teman, dan pasangan.

Orang yang terlibat dalam judi online seringkali mengabaikan hubungan dan interaksi sosial yang penting dalam kehidupan. Judi online juga dapat merusak integritas dan moralitas individu, serta mendorong perilaku menyimpang dan anti-sosial. 1. Faktor Ekonomi Segi Moral judi online dapat menyebabkan penurunan nilai-nilai agama dan etika yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Indonesia. Judi online bertentangan dengan ajaran Islam dan agamaagama lain yang melarang perjudian. Judi online juga menimbulkan sikap serakah, egois, dan tidak bertanggung jawab.

Judi online merupakan ancaman yang tersembunyi di balik layar, karena memiliki banyak dampak negatif bagi para pemainnya maupun masyarakat secara umum. Dampak negatif judi online antara lain adalah kecanduan, kerugian ekonomi, gangguan kesehatan mental, peningkatan kriminalitas, dan pencurian data. Kecanduan judi online dapat menyebabkan seseorang kehilangan kontrol diri, mengabaikan kewajiban, dan mengorbankan hal-hal penting dalam hidupnya demi berjudi. Kerugian ekonomi dapat terjadi akibat kekalahan berulang-ulang dalam permainan, yang dapat menimbulkan hutang, kemiskinan, atau kebangkrutan.

Gangguan kesehatan mental dapat terjadi akibat stres, depresi, perasaan putus asa, atau bahkan bunuh diri akibat judi online. Peningkatan kriminalitas dapat terjadi akibat tindakan ilegal yang dilakukan oleh para pemain judi online untuk mendapatkan uang tambahan, seperti pencurian, perampokan, atau penipuan. Pencurian data dapat terjadi akibat adanya celah keamanan pada situs atau aplikasi judi online, yang dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mengambil data pribadi, keuangan, atau transaksi para pemainnya. (Susanti, 2021)

Teknologi menjadi penyebab utama berkembangnya perjudian online di Indonesia. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perjudian online dapat berlangsung secara daring dan hanya memerlukan smartphone. Teknologi juga memudahkan masyarakat saat ini untuk mengakses perjudian online. Tarif deposit yang rendah atau sekitar Rp 50.000 juga menarik minat para remaja untuk mencoba perjudian online. Judi online bisa menimbulkan ancaman, keamanan dan privasi. Ada banyak situs perjudian online yang tidak berlisensi dan tidak terpercaya. Sebagian mereka berusaha untuk mengelabui pemain dan mengambil data pribadi mereka, sementara yang lain menerapkan cara-cara tidak jujur dalam permainan. Teknologi dan informasi merupakan faktor utama yang memungkinkan maraknya judi online. Teknologi menyediakan sarana dan prasarana yang memudahkan para pemain judi online untuk mengakses, berkomunikasi, dan bertransaksi dalam dunia perjudian, dengan berbagai macam permainan judi online yang menarik, interaktif, dan visual, yang dapat memuaskan hasrat berjudi para pemainnya.

Teknologi juga memberikan anonimitas bagi para pemain judi online, yang dapat menghindari identifikasi dan penegakan hukum oleh pihak berwenang. memberikan kemampuan bagi para operator judi online untuk mengubah domain, hosting, atau enkripsi situs atau aplikasinya, sehingga sulit untuk diblokir atau ditutup. (Agung, 2023). Orang yang terlibat dalam perjudian online rentan terkena kecurangan dan pencurian data pribadi, yang bisa berdampak buruk dalam jangka panjang.

Informasi merupakan faktor lain yang mempengaruhi maraknya judi online. Informasi tentang judi online dapat tersebar dengan cepat dan luas melalui media internet, seperti situs web, aplikasi, media sosial, atau pesan instan. Informasi tentang judi online dapat berupa promosi, testimoni, tutorial, atau undangan untuk bermain judi online. Informasi tentang judi online dapat menimbulkan rasa

penasaran, tertarik, atau tergiur bagi para penerima informasi, terutama remaja, untuk mencoba bermain judi online.

Informasi tentang judi online juga dapat berupa tip, trik, atau strategi untuk menang dalam permainan judi online. Informasi tentang judi online dapat menimbulkan rasa percaya diri, optimis, atau berharap bagi para pemain judi online, untuk terus bermain judi online. (Lubis, 2023). Banyak juga informasi yang mengandung unsur provokasi, manipulasi, dan propaganda. Informasi ini dapat mempengaruhi persepsi dan sikap masyarakat terhadap judi online, serta mengabaikan informasi yang sebenarnya tentang bahaya dan dampak negatif judi online.

### **Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online**

Salah satu penyebab utama kecanduan judi online adalah sifatnya yang sangat adiktif. Proses perjudian online memicu pelepasan dopamin di otak, yang memberikan perasaan senang dan puas (Koob & Volkow, 2016). Seiring waktu, kebutuhan akan dopamin meningkat, sehingga pemain judi akan terus berjudi untuk merasakan sensasi yang sama. Selain itu, rendahnya kesadaran akan risiko perjudian juga menjadi faktor yang memperburuk masalah ini. Banyak remaja yang tidak menyadari dampak jangka panjang dari kecanduan judi online, baik dari sisi finansial maupun psikologis (Lestari, 2021).

Remaja adalah kelompok yang rentan terhadap pengaruh negatif dan dampak jangka panjang rugi jika terlibat dalam aktivitas perjudian online. Remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa, di mana mereka mencari jati diri, eksplorasi, dan eksperimen. Remaja juga mudah terpengaruh oleh lingkungan, teman sebaya, dan media. Remaja yang bermain judi online dapat mengalami berbagai masalah, seperti gangguan belajar, penurunan prestasi akademik, perilaku bermasalah, ketergantungan, depresi, dan bunuh diri. Remaja merupakan salah satu kelompok masyarakat yang rentan terhadap dampak negatif judi online. Remaja merupakan masa peralihan anak-anak ke dewasa, yang ditandai dengan adanya perubahan fisik, psikologis, sosial, dan moral.

Remaja juga merupakan masa pencarian identitas, eksplorasi, dan eksperimen, yang membuat mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. Remaja cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, emosi yang labil, dan kontrol diri yang rendah, yang membuat mereka mudah tergoda untuk bermain judi online.

Remaja juga cenderung memiliki kebutuhan akan penghargaan, pengakuan, dan pergaulan, yang membuat mereka mudah terpengaruh oleh teman-teman sebaya yang bermain judi online. Remaja juga cenderung memiliki kebutuhan akan hiburan, kesenangan, dan tantangan, yang membuat mereka mudah terjebak dalam judi online. (Pane, 2023)

Judi online juga dapat menghambat perkembangan kognitif, sosial, dan moral remaja. Judi online dapat mengganggu proses pembelajaran, penalaran, dan pengambilan keputusan remaja. Judi online juga dapat mengurangi keterampilan

sosial, empati, dan tanggung jawab remaja. Judi online juga dapat merusak nilai-nilai agama, etika, dan norma yang dianut remaja.

Beberapa Faktor Penyebab Maraknya Judi Online 1. Faktor Ekonomi Salah satu faktor yang menyebabkan judi online semakin diminati kalangan remaja di Kelurahan Derwati adalah kondisi ekonomi yang sulit akibat pandemi COVID-19. Banyak orang yang kehilangan pekerjaan atau penghasilan dan mencari cara cepat untuk mendapatkan uang dengan mudah. Judi online menawarkan peluang untuk memenangkan uang dalam jumlah besar dengan modal kecil dan akses yang mudah. Namun, hal ini juga berisiko menyebabkan kerugian yang lebih besar dan masalah keuangan yang lebih serius. 2. Faktor Lingkungan Faktor lain yang mempengaruhi perilaku judi online adalah pengaruh lingkungan sekitar, seperti teman, keluarga, atau media sosial. Banyak orang yang tergoda untuk bermain judi online karena melihat orang lain yang berhasil mendapatkan keuntungan atau kesenangan yang ditimbulkan permainan tersebut. Selain itu, judi online juga dapat menjadi sarana untuk mengisi waktu luang, menghilangkan kebosanan, atau mengatasi stres. Namun, hal ini juga dapat menimbulkan ketergantungan, isolasi sosial, dan gangguan hubungan interpersonal. 3. Faktor Pendidikan Faktor pendidikan juga berpengaruh terhadap perilaku judi online, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Rendahnya literasi keuangan, kurangnya pengetahuan tentang dampak negatif judi online, dan lemahnya kontrol diri membuat mereka mudah terjebak dalam permainan yang merugikan. Selain itu, judi online juga dapat mengganggu proses belajar dan mengurangi prestasi akademik. Banyak siswa yang menggunakan uang kuliah, mengabaikan tugas, atau bahkan putus sekolah karena kecanduan judi online. 4. Faktor Psikologi Faktor psikologis juga memainkan peran penting dalam perilaku judi online. Beberapa orang yang bermain judi online mungkin memiliki masalah psikologis, seperti trauma, depresi, kecemasan, atau gangguan perkembangan. Mereka menggunakan judi online sebagai mekanisme coping yang tidak sehat untuk menghindari atau mengatasi masalah mereka. Namun, hal ini justru dapat memperburuk kondisi kesehatan mental mereka dan menimbulkan masalah baru, seperti perasaan bersalah, putus asa, tidak berdaya, atau bahkan bunuh diri.

### **Dampak Nyata Yang Terjadi Pada Para Pelaku Judi Online**

Kesehatan Mental Terganggu Judi online dapat berdampak negatif pada kesehatan mental seseorang. Kecanduan dan sering mengalami kekalahan dalam permainan ini dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Rasa frustasi karena kerugian yang dialami dapat mengganggu kesehatan mental pemain. Selain itu, judi online juga dapat memengaruhi bagian otak yang melepaskan dopamin, hormon yang menciptakan perasaan senang dan bahagia. Jika seseorang kecanduan judi online, aktivitas lain mungkin tidak akan membuat dirinya merasa senang. Akhirnya, berjudi akan menjadi pelarian untuk mendapatkan sensasi tersebut Halodoc (2022).

Pemanfaatan Tindakan Kriminal Judi online juga dapat memicu tindakan kriminal. Banyak pelaku judi online yang menghabiskan uang dalam jumlah besar untuk berjudi. Mereka berani terus mengeluarkan uang, bahkan jika mereka mengalami kerugian beruntun, dengan harapan bahwa mereka akan mendapatkan

kemenangan besar. Akibatnya, para pemain judi online akan mengalami kerugian finansial yang berakhir dengan utang, kehilangan tabungan, hingga harta benda. Apabila segala cara telah dilakukan, mereka mungkin melakukan tindak kriminal dengan mencuri atau menipu orang lain untuk mendapatkan uang. Selain itu, judi online juga dapat melanggar hukum pidana yang berlaku di Indonesia, seperti Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 UU ITE PAMPAS (2023).

Merusak Ekonomi Keluarga Judi online juga dapat merusak ekonomi keluarga. Uang yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, membayar tagihan, atau menabung, malah digunakan untuk berjudi online. Hal ini dapat mengakibatkan krisis keuangan dalam keluarga, yang seringkali berdampak pada konflik, pertengkarannya, bahkan kekerasan dalam rumah tangga. Perilaku judi online juga dapat menyebabkan stunting pada anak, karena uang yang seharusnya untuk membeli makanan bergizi malah digunakan untuk mencari kesenangan lewat berjudi. Selain itu, judi online juga dapat mengurangi produktivitas dan kesejahteraan keluarga, karena pemain judi online cenderung mengabaikan pekerjaan, pendidikan, atau

### **Tujuan Sosialisasi oleh Mahasiswa KKN di SMP Darussalam**

Kegiatan KKN di Desa Rancakasumba memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya merokok dan judi online. Mahasiswa menggunakan berbagai metode dalam sosialisasi, seperti presentasi dan pembagian materi edukatif seperti menuliskan berbagai harapan dari para siswa. Melalui metode yang interaktif, diharapkan siswa dapat lebih memahami dampak buruk dari kedua aktivitas tersebut dan termotivasi untuk menghindarinya.

Sosialisasi ini juga diharapkan dapat menciptakan agen perubahan di kalangan siswa, yang akan menyebarkan informasi yang mereka dapatkan kepada teman-teman dan keluarga di luar lingkungan sekolah. Dengan begitu, dampak positif dari sosialisasi ini dapat lebih luas dan diterima dengan baik oleh remaja maupun orang dewasa di Desa Rancakasumba.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan kondisi subjek atau objek penelitian (seperti individu, lembaga, dan sebagainya). Pada saat ini yang berdasarkan pada fakta dan data yang ada atau sebagaimana keadaannya. Dalam penelitian ini, peneliti menguraikan secara lengkap model pembinaan remaja khususnya di SMP Darussalam yang bertempat di RW 11 di Desa Rancakasumba, serta memberikan gagasan melalui sosialisasi yang diadakan oleh peneliti sebagai tujuan mengenai penguatan model pembinaan tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dengan memberikan pemahaman materi mengenai bahaya merokok dan judi online serta studi dokumentasi ketika kegiatan berlangsung. Setelah data terkumpul, data dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu

seleksi data, reduksi, klasifikasi, pemberian kode pada data, dan terakhir deskripsi data untuk mendapatkan makna dan tujuan penelitian sesuai yang diharapkan.

### C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Sosialisasi mengenai Bahaya Merokok dan Judi Online yang dilaksanakan di Dusun IV RW 11, yang bertempat di Kampung Singalaya Desa Rancakasumba Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Kelompok 97 yang diadakan di SMP Darussalam. Kegiatan ini dilakukan untuk mengedukasi siswa-siswi SMP Darussalam tentang pentingnya pencegahan Merokok dan Judi Online di kalangan Remaja saat ini. Sasaran kegiatan terdiri dari berbagai lapisan yakni Kelas 7, Kelas 8, dan Kelas 9. Kegiatan sosialisasi ini menjadi acuan penting dan pemahaman kepada siswa-siswi untuk melihat dan berkaca pada perkembangan zaman yang ada sekarang ini, karena perkembangan zaman dan arus globalisasi membawa mereka dalam pengaruh lingkungan. Selain itu pentingnya memahami dalam penggunaan gadget untuk membatasi dalam penggunaan dan permainan yang ada dalam gadget. Dengan hal ini pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dalam 1 hari yakni di hari Selasa pada tanggal 20 Agustus 2024 setelah selesai sholat Dhuha bersama yang diadakan di SMP Darussalam. Kegiatan ini berlokasi di Masjid Darussalam yang terletak di samping bangunan SMP Darussalam, yang dihadiri oleh siswa dan guru dalam kegiatan sosialisasi.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 20 Agustus 2024, SMP Darussalam mengadakan sosialisasi mengenai dua isu besar yang tengah marak di kalangan remaja, yaitu bahaya merokok dan judi online. Kegiatan ini diinisiasi oleh anggota KKN Kelompok 97, yang bertujuan memberikan pemahaman kepada para siswa tentang dampak negatif dari kedua kebiasaan tersebut, baik dari segi kesehatan, psikologis, maupun sosial. Kegiatan ini dilaksanakan di Masjid sekolah karena aula kelas tidak dapat menampung seluruh siswa yang berpartisipasi. Metode yang digunakan adalah presentasi PowerPoint (PPT) dan ceramah interaktif.

#### 1. Permintaan Izin dan Persetujuan dari Pihak Sekolah

Tahapan pertama sebelum sosialisasi dimulai adalah meminta izin kepada pihak sekolah. Beberapa anggota KKN Kelompok 97 mendatangi kepala sekolah SMP Darussalam untuk menjelaskan rencana sosialisasi ini. Dalam pertemuan tersebut, mereka memaparkan bahwa merokok dan judi online merupakan dua masalah yang sangat relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini sangat penting untuk memberikan informasi yang benar kepada para siswa agar mereka dapat menghindari kedua kebiasaan berbahaya tersebut.

Pihak sekolah sangat mendukung ide ini dan menyetujui pelaksanaan sosialisasi. Namun, mengingat jumlah siswa yang akan hadir cukup banyak, aula atau ruang kelas dinilai tidak cukup menampung seluruh siswa dari kelas 7 hingga kelas 9. Akhirnya, diputuskan bahwa acara sosialisasi akan dilaksanakan di Masjid sekolah yang lebih luas, agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan nyaman.

## 2. Persiapan Materi Sosialisasi

Setelah mendapatkan persetujuan dari sekolah, anggota KKN Kelompok 97 mulai mempersiapkan materi sosialisasi. Mereka membagi tugas untuk menyiapkan dua topik utama, yaitu bahaya merokok dan judi online. Materi yang disusun mencakup:

Bahaya Merokok:

- a. Penjelasan tentang kandungan berbahaya dalam rokok (nikotin, tar, karbon monoksida).
- b. Dampak merokok terhadap kesehatan fisik, seperti risiko kanker paru-paru, penyakit jantung, dan gangguan pernapasan.
- c. Pengaruh rokok terhadap perkembangan tubuh remaja dan dampaknya terhadap performa akademik dan olahraga.

Bahaya Judi Online:

- a. Penjelasan tentang apa itu judi online dan bagaimana cara kerjanya, termasuk bentuk-bentuk umum seperti taruhan bola dan game online berhadiah uang.
- b. Dampak negatif judi online terhadap kondisi keuangan, kecanduan, serta kerusakan hubungan sosial.
- c. Hukum di Indonesia yang mengatur tentang perjudian dan sanksi bagi pelaku judi online.

Materi tersebut disusun dalam bentuk slide PowerPoint yang menarik, dengan gambar ilustratif, statistik, dan contoh-contoh kasus nyata yang relevan. Tim juga menambahkan tips praktis untuk menjauhi rokok dan judi online, serta menghindari pengaruh lingkungan yang negatif. Persiapan juga mencakup penyusunan ceramah yang mudah dipahami oleh siswa SMP, dengan bahasa yang sederhana dan pendekatan interaktif.

## 3. Pelaksanaan Sosialisasi

Pada hari pelaksanaan, sosialisasi dimulai sekitar pukul 09.00 WIB di Masjid SMP Darussalam. Acara dibuka oleh salah satu guru yang menyampaikan pengantar singkat mengenai pentingnya kegiatan ini untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya merokok dan judi online. Setelah itu, pemateri dari KKN Kelompok 97 mulai mempresentasikan materi.

Presentasi pertama berfokus pada bahaya merokok. Pemateri menjelaskan secara mendetail bagaimana rokok mengandung berbagai zat kimia berbahaya yang dapat merusak tubuh. Gambar-gambar ilustratif, seperti paru-paru yang rusak akibat merokok, ditampilkan untuk memberikan visualisasi yang jelas kepada siswa. Penjelasan juga disertai dengan data tentang peningkatan jumlah perokok remaja di Indonesia serta dampak sosial dan ekonomi dari kebiasaan merokok.

Setelah itu, sesi berlanjut ke materi tentang judi online. Pemateri menjelaskan bagaimana judi online menarik perhatian remaja dengan tawaran hadiah uang dan sensasi adrenalin saat bermain. Namun, siswa diberi pemahaman bahwa aktivitas ini memiliki risiko besar, seperti kecanduan, kehilangan uang, dan terjerat dalam masalah hukum. Kasus-kasus nyata tentang remaja yang terlibat dalam judi online dan mengalami kebangkrutan juga disampaikan sebagai peringatan.



**Gambar 1** Dokumentasi pelaksanaan Sosialisasi Bahaya Rokok dan Judi Online di SMP Darussalam

#### 4. Sesi Tanya Jawab

Setelah kedua topik selesai dipresentasikan, sesi tanya jawab dibuka. Siswa tampak antusias dengan banyak pertanyaan yang diajukan, baik tentang bahaya merokok maupun judi online. Salah satu pertanyaan yang diajukan siswa adalah, "Bagaimana cara menghentikan teman yang sudah mulai merokok?" Pemateri menjawab dengan menjelaskan pentingnya dukungan dari teman-teman sebaya dan pendekatan yang positif, serta menyarankan agar siswa mencari bantuan dari guru atau konselor sekolah jika diperlukan.

Pertanyaan lain yang muncul adalah tentang bagaimana siswa bisa menghindari iklan atau ajakan judi online di internet. Tim KKN menjelaskan bahwa siswa harus lebih berhati-hati dalam menggunakan internet, menghindari klik iklan yang mencurigakan, dan menggunakan fitur parental control untuk memblokir konten negatif.

Sesi tanya jawab ini sangat membantu siswa dalam memahami lebih dalam mengenai bahaya yang mereka hadapi dan bagaimana melindungi diri dari godaan merokok dan judi online. Interaksi yang terjadi juga menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat dan peduli dengan isu-isu tersebut.



**Gambar 2** Dokumentasi sesi tanya-jawab

## E. PENUTUP

Sosialisasi tentang bahaya merokok dan judi online yang dilaksanakan oleh KKN Kelompok 97 di SMP Darussalam pada 20 Agustus 2024 berjalan dengan lancar dan sukses. Kegiatan ini memberikan dampak positif dengan meningkatkan kesadaran siswa terhadap risiko merokok dan judi online. Kombinasi metode presentasi PPT yang visual dan ceramah interaktif membuat siswa lebih mudah memahami materi. Sesi tanya jawab juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam diskusi, yang semakin memperkuat pesan yang disampaikan. Diharapkan, sosialisasi ini dapat membantu siswa menjauhi kebiasaan buruk dan menjalani gaya hidup yang lebih sehat dan bertanggung jawab.

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Darussalam dan Desa Rancakasumba, yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung untuk melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata di lingkungan sekolah. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh siswa dan guru yang telah mendukung sosialisasi ini. Terakhir, kepada rekan-rekan mahasiswa yang terlibat dalam penyusunan dan pelaksanaan kegiatan, serta pihak universitas yang mendukung penuh program pengabdian masyarakat.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R., & Haris, M. (2019). Pengaruh Lingkungan Terhadap Kebiasaan Merokok pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 10(2), 50-58.
- Hidayah, R., Putri, A. S., & Ananda, S. (2020). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 31-40.
- Koob, G. F., & Volkow, N. D. (2016). Neurobiology of Addiction: A Pathology of Motivation and Choice. *American Journal of Psychiatry*, 173(8), 900-911.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). Laporan Tahunan Kementerian Kesehatan 2021. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2020). Laporan Penelitian Perilaku Judi Online di Kalangan Remaja. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Lestari, Y. (2021). Kesadaran Remaja tentang Risiko Judi Online. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5(1), 12-22.
- Susilo, H., & Widiastuti, T. (2020). Dampak Merokok terhadap Kesehatan Remaja. *Jurnal Kedokteran Keluarga*, 8(3), 88-94.
- Tanjung, R., & Anwar, M. (2020). Peran KKN dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 145-156.
- World Health Organization. (2022). WHO Report on Global Tobacco Epidemic 2022. Geneva: World Health Organization.
- Asriadi. (2020). ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA SMAK AN NAS MANDAI MAROS KABUPATEN MAROS). *Jurnal Universitas Negeri Makassar*.9-27.
- Raisan Ihsanudin , Dinie Anggraeni Dewi , & Muhammad Irfan Adriansyah. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancsari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Volume. 3 Nomor. (1). DOI: 10.21776/ub.jcerdik.2023.003.01.08
- Sitti Hasna Wati, Bahtiar, dan Dewi Anggraini. (2018). DAMPAK MEROKOK TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL REMAJA (Studi di Desa Mabodo Kecamatan Kontunaga Kabupaten Muna). *Neo Societal*; Vol. 3; No. 2; 2018 ISSN: 2503-359X; Hal. 503-509