

Edukasi Pencegahan Narkoba dan Judi Online di Jorong Muara Tapus

**Syamsiah Depalina Siregar¹, Aswar Anas², Andi Hakim Lubis³, Anni Kholilah⁴, Sarah
Anggraini⁵**

^{1,2,3,4,5} Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia

Email : denar.pohan111@gmail.com

Submit : 10/10/2024 | Accept : 25/12/2024 | Publish : 30/12/2024

ABSTRACT

Adolescents are one of the most vulnerable groups to substance abuse. In addition to their dynamic, energetic nature and constant curiosity, they are also prone to despair and easy to influence by drug dealers. Therefore, continuous education by the government to prevent substance abuse among adolescents is crucial. Through policies outlined in the Narcotics Law (Law No. 35 of 2009), the government regulates prevention efforts across all demographics, particularly focusing on youth groups such as students and college students, who have a long future ahead and represent the nation's next generation. Meanwhile, online gambling has become a highly prominent issue. The rapid development of science and technology (S&T) has brought significant changes to people's lives. Human creativity has increased, driving innovations in various technological fields, with the internet being one of the notable products of this creativity. Advancements in Information and Communication Technology (ICT) have led to a revolution in social interaction. The internet is essentially a network of computers connected to smaller networks, each with its own system. The sophistication of information technology has contributed to the growing prevalence of online gambling. This has also led to an increase in the promotion and advertising of online gambling. Gambling is a criminal activity where participants wager money, and the winner takes all the money staked. Gambling can harm society and undermine national morality. Gambling behaviors tend to be repetitive, generating a sense of curiosity even after repeated losses. The engagement of adolescents in online gambling is often a result of social interactions in their surrounding environment.

Keywords: Online Gambling, Drugs, Prevention

ABSTRAK

Kelompok remaja merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap penyalahgunaan narkoba. Selain memiliki sifat yang dinamis, energik, dan selalu ingin tahu, mereka juga cenderung mudah putus asa dan mudah dipengaruhi oleh pengedar narkoba. Oleh karena itu, edukasi yang dilakukan oleh pemerintah dalam mencegah penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja perlu dilakukan secara terus-menerus. Pemerintah, melalui kebijakan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika, mengatur fungsi pencegahan di semua kalangan, terutama pada kelompok muda, yaitu pelajar dan mahasiswa, yang memiliki masa depan yang panjang dan merupakan generasi penerus bangsa. Sementara itu, masalah judi online telah menjadi isu yang sangat populer dan sering terdengar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang, mendorong penemuan-penemuan baru di bidang teknologi, salah satunya adalah internet. Kemajuan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi ini menyebabkan terjadinya revolusi dalam interaksi sosial. Internet dapat digambarkan sebagai kumpulan jaringan komputer yang terdiri dari sejumlah jaringan yang lebih kecil, dengan sistem jaringan yang berbeda-beda. Kecanggihan teknologi informasi telah membuat judi online semakin berkembang pesat. Hal ini juga berkontribusi terhadap maraknya promosi dan iklan judi online. Judi adalah tindakan kriminal yang mempertaruhkan sejumlah uang, di mana pihak pemenang akan mendapatkan seluruh uang yang menjadi taruhan. Judi dapat merugikan masyarakat dan merusak moral bangsa. Perilaku berjudi bersifat berkelanjutan, sehingga menimbulkan rasa penasaran meskipun seseorang sudah kalah berkali-kali. Permainan judi online yang dilakukan oleh remaja sering kali merupakan akibat dari interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

Kata Kunci: Edukasi Judi Online, Narkoba, Pencegahan

PENDAHULUAN

Narkoba merupakan singkatan dari narkotika, psikotropika, dan bahan adiktif lainnya, artinya Narkoba dapat menyebabkan kecanduan (adiksi). (Sugono, 2008). Definisi lain juga menyebutkan bahwa narkotika atau narcotic memiliki suatu hal yang dapat menghilangkan rasa sakit atau nyeri dan juga dapat menimbulkan efek samping stupor (bengong), dapat diartikan juga sebagai bahan untuk pembius (Sitanggang, 1999) definisi ini menjelaskan bahwa sebetulnya narkotika dapat digunakan untuk keperluan medis, sementara itu merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa narkotika merupakan obat yang mampu memberi efek tenang pada saraf, dapat menghilangkan rasa sakit, dan dapat menimbulkan rasa ingin tidur (mengantuk) atau dapat menimbulkan rangsangan (Sugono, 2008). Istilah lain Narkoba yakni NAPZA (Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lain) yang arti bahan atau obat yang apabila dikonsumsi (diminum, dihisap, dihirup, ditelan, atau disuntikan) akan mempengaruhi pada fungsi kerja otak, dan bila dikonsumsi terus menerus akan menyebabkan gangguan pada kondisi fisik, psikis, dan fungsi sosialnya, dan dapat menyebabkan ketagihan (adiksi) dan ketergantungan. Fakta lainnya juga menunjukkan bahwa konsumsi NAPZA dapat menyebabkan perubahan emosi atau suasana hati, berpengaruh pada suasana pikiran juga pada perilaku.

Bahaya penyalahgunaannya tidak hanya terbatas pada diri pecandu, melainkan dapat membawa akibat lebih jauh lagi, yaitu gangguan terhadap tata kehidupan masyarakat yang bisa berdampak pada malapetaka runtuhnya suatu bangsa negara dan dunia. Negara yang tidak dapat menanggulangi penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika akan diklaim sebagai sarang kejahatan ini. Hal tersebut tentu saja menimbulkan dampak negatif bagi citra suatu negara. Undang-undang Nomor 22 Tahun 1997 tentang Narkotika memang sudah mengatur mengenai upaya pemberantasan terhadap tindak pidana Narkotika melalui ancaman pidana denda, pidana penjara, pidana seumur hidup, dan pidana mati dan mengatur mengenai pemanfaatan Narkotika untuk kepentingan pengobatan dan kesehatan serta mengatur tentang rehabilitasi medis dan sosial. Namun, dalam kenyataannya tindak pidana Narkotika di dalam masyarakat menunjukkan kecenderungan yang semakin meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif dengan korban yang meluas, terutama di kalangan anak-anak.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang, penggunaan teknologi telah menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia dan mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari

(Ramadhan, 2019). Namun, sayangnya, kemajuan ini juga telah dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan kejahatan di dunia digital atau yang dikenal sebagai Judi telah menjadi permasalahan yang telah ada selama ribuan tahun dalam sejarah peradaban manusia, dan hal ini juga menjadi persoalan yang persisten di Indonesia, mulai dari praktik toto gelap (togel) hingga maraknya judi online saat ini (Aryani & Triwanto, 2021). Sebagai kebiasaan buruk manusia, judi telah ada sejak zaman dahulu. Bagi sebagian orang, judi dianggap sebagai cara cepat untuk memperoleh kekayaan dengan menguji keberuntungan mereka. Seiring dengan perkembangan kebiasaan manusia, praktik judi juga berkembang, terutama dengan munculnya judi online yang menawarkan akses yang lebih mudah dan harapan untuk memperoleh uang secara instan jika berhasil menang. Dari segi psikologis, kecanduan judi online memiliki berbagai dampak negatif tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga pada kesehatan mental dan sosial seseorang. Ketika anak-anak dan remaja terlibat dalam judi online, hal ini dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar, prestasi akademik, dan perilaku menyimpang. Berbagai studi tentang fenomena judi online dan dampaknya, khususnya terhadap para pemain, cenderung menyoroti aspek negatifnya (E-issn dkk., 2023). Pendidikan menjadi salah satu instrumen penting dalam upaya pencegahan dan penanggulangan masalah judi online di kalangan remaja. Sekolah, sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki peran yang krusial dalam memberikan pemahaman tentang hukum dan konsekuensi hukum dari praktik judi online kepada siswa. Oleh karena itu, sosialisasi hukum tentang akibat hukum dan upaya pencegahan judi online menjadi sangat relevan untuk diperkenalkan di lingkungan sekolah. Dalam konteks ini, SMK Taman Siswa Kisaran memiliki peran yang penting sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk melindungi dan mengedukasi siswa tentang bahaya judi online.

Judi online merupakan salah satu efek negatif dari perkembangan teknologi (Tondi, dkk. 2023). Judi online menggunakan uang dalam sistem taruhannya. Dalam permainan judi online, pemain akan membeli chip untuk bertaruh. Jumlah chip yang dibeli dan taruhan yang dipasang akan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam permainan. Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memutus akses ke 499.645 konten perjudian di berbagai platform digital sejak 2018 hingga Mei 2021. Pemberantasan judi online di Indonesia tetap berat dihapuskan karena situs atau aplikasi judi online terus bermunculan dengan nama yang berbeda, meski aksesnya telah diputus (Ihsanudin, dkk. 2023). Judi online biasanya menggunakan aplikasi ilegal yang tidak tersedia di platform resmi dan banyak situs judi online ini yang hanya melalui situs mobile.

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), sejak tahun 2018 hingga 2023, Kominfo telah memblokir lebih dari 500.000 konten perjudian online. Namun, jumlah situs dan aplikasi judi online yang beredar masih sangat besar, bahkan diperkirakan mencapai jutaan situs (Kesuma, 2023). Selain ilegal, kebijakan privasi yang diatur dalam judi online juga tidak jelas, yang mana data pribadi dapat disalahgunakan sangat tinggi. Dampak dari judi online di Indonesia bukan hanya membawa dampak negatif berupa kecanduan dan potensi tindak kriminal, namun pinjaman online makin banyak digunakan untuk memenuhi kecanduan judi online tersebut. Pinjaman legal dan ilegal akan dimanfaatkan oleh para pecandu judi online.

METODE PENELITIAN

Dalam menganalisis perilaku judi online, khususnya pada konteks edukasi dan remaja, beberapa metode penelitian kami menggunakan metode observasi, dimana Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi langsung terhadap perilaku remaja yang bermain

judi online. Contohnya, seperti penelitian yang kami lakukan di MTSN 5 Pasaman Barat, kami langsung terjun ke lapangan dan berwawancara terhadap beberapa siswa tentang judi edukasi judi online, tidak hanya itu kami juga memaparkan tentang pencegahan narkoba pada MTSN 5 Pasaman Barat, maka dari itu kami mengambil metode penelitian kualitatif dengan terjun langsung ke lapangan atau observasi langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Narkoba

1. Sejarah Narkotika dan Berbagai Jenisnya

Narkotika berasal dari kata narke (kata Yunani) artinya mati rasa, masyarakat umum mengenal narkotika sebagai berbagai macam obat yang dianggap kotor, berbahaya dan ilegal (Dally: 1995). Narkotika merupakan salah satu obat tertua yang dikenal manusia, Awalnya narkotika berfungsi untuk memberikan efek tidur yang diberikan pada obat-obatan, Namun sekarang narkotika dapat berfungsi pada obat-obatan perangsang (stimulant) yang membuat seseorang terjaga seperti amphetamine dan cocaine (Kokain). Kini, terdapat berbagai jenis Narkotika dan perkembangannya terkait erat dengan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia untuk memprosesnya. Berikut merupakan deskripsi dan sejarah singkat berbagai jenis Narkotika yang berhasil dikumpulkan dari berbagai sumber.

Mengingat Pasal 1 ayat (1) KUHP menghendaki penentuan tindak pidana hanyalah berdasarkan suatu ketentuan peraturan perundang-undangan. Dengan demikian, dapat dikatakan *Nullum Crimen Sine Lege* dan *Nulla Poena Sine Lege* merupakan prinsip utama dari asas legalitas, sehingga penyimpangannya sejauh mungkin dihindari. Karena itu suatu perbuatan bagaimanapun bentuknya baru merupakan perbuatan pidana bilamana perbuatan itu dilarang oleh ketentuan peraturan perundang-undangan dan orangnya diancam dengan pidana. Penegasan dalam jenis perbuatannya juga diikuti dengan penegasan terhadap jenis pidananya. Asas ini dikenal dengan “*Nullum Delictum Nulla Poena Sine Praevina Lege Poenali*” (tidak ada delik, tidak ada pidana, tanpa peraturan lebih dulu) Makna yang terkandung dalam asas legalitas itu ada tiga pengertian yaitu

- a. Tidak ada perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana kalau hal itu terlebih dahulu belum dinyatakan dalam suatu aturan undang-undang.
- b. Dalam menentukan adanya perbuatan pidana tidak boleh digunakan analogi Secara harafiah narkotika sebagaimana di ungkapkan oleh Wilson Nadaek merumuskan sebagai berikut : Narkotika berasal dari bahasa Yunani, dari kata Narke, yang berarti beku, lumpuh, dan dungu.¹⁸ Menurut Farmakologi medis, yaitu “ Narkotika adalah obat yang dapat menghilangkan (terutama) rasa nyeri yang berasal dari daerah Visceral dan dapat menimbulkan efek stupor (bengong masih sadar namun masih harus di gertak) serta adiks.

2. Perkembangan Cara Mengonsumsi

Narkotika Cara mengonsumsi narkoba semakin berkembang dari waktu ke waktu. Awalnya narkoba dikonsumsi dengan cara oral atau ditelan, Rakyat Romawi mengonsumsi opium dengan memakan atau meminum tumbukan kelopak utuh bunga Poppy bersama madu. Ketika Opium menjadi komoditi dagang yang populer, untuk mempermudah pengangkutan dan agar awet selama perjalanan, getah tanaman Poppy disadap kemudian dipadatkan dan dikeringkan menjadi semacam gel padat. Ketika gel padat Opium inimenyebar hingga ke Inggris, orang Inggris mencoba mencairkan getah Opium tadi dengan air kemudian mencampurnya

dengan kayu manis, jahe dan minuman anggur beralkohol. Pada tahun 1527 diciptakan Laudanum, minuman keras yang populer karena mampu menggabungkan rasa manis minuman anggur dengan kegetiran Opium secara pas (Santella: 2007, hal 28). dapat berubah menjadi racun yang membuat manusia menjadi koma. hal ini sama seperti zat besi, dalam dosis normal zat besi dapat mencegah anemia sementara dalam dosis berlebihan dapat mengganggu dan meracuni tubuh (Anstie dalam Foxcroft: 2007, hal 142).

3. Kasus Narkoba pada Remaja di Indonesia

Seperti yang telah dipaparkan pada pendahuluan diatas, bahwa kondisi Indonesia saat ini telah genting dengan isu darurat narkoba, salah satu penyebab hal tersebut dikarenakan Indonesia terus mengalami peningkatan kasus narkoba setiap tahunnya. Teknologi yang terus berkembang secara pesat dalam berbagai macam bidang tanpa disadari juga memberikan kontribusi dampak negatif terhadap perkembangan serta pertumbuhan peredaran narkoba di Indonesia, karena dengan akses kemudahan teknologi terutama di bidang informasi, peredaran gelap Napza dapat terjadi dengan lebih cepat dan mudah sehingga usaha dan upaya pencegahan masuknya zat zat narkotika terlarang yang berbahaya menjadi tantangan tersendiri bagi aparat hukum (Telaumbanua, 2018)

Penyalahgunaan dan juga peredaran zat narkotika telah menyebar secara luas sehingga dapat menyentuh seluruh lapisan masyarakat dari berbagai status sosial, penyalahgunaan zat narkotika pada era digital ini tidak hanya dapat menjangkau kalangan yang dikategorikan sebagai kalangan tidak berpendidikan saja namun juga telah menyebar hingga kalangan yang berpendidikan. Hal ini dapat dengan mudahnya terjadi dikarenakan komoditi narkotika dan obat-obatan terlarang memiliki variasi yang beragam, dari jenis dengan harga paling mahal yang hanya dapat di beli dan di dapatkan oleh kalangan elite atau selebritis, hingga jenis yang paling murah yang dapat dikonsumsi oleh kelompok masyarakat ekonomi rendah. (Priambada, 2014)

Dalam pergaulan sehari-hari, narkotika dan psikotropika cenderung disamakan, masyarakat lebih mengenal pada zat tersebut sebagai narkoba (narkotika dan obat-obatan terlarang/psikotropika) atau NAPZA, narkoba menurut proses pembuatannya 3.(tiga) golongan yaitu :

- a. Alamai, adalah jenis zat/obat yang diambil langsung dari alam, tanpa ada proses fermentasi, contohnya : Ganja, Kokain dan lain-lain
- b. Semi Sintesis, jenis zat/obat yang diproses sedemikian rupa melalui proses fermentasi, contohnya : morfein, heroin, kodein, crack dan lain-lain.
- c. Sintesis, merupakan obat zat yang mulai dikembangkan sejak tahun 1930-an untuk keperluan medis dan penelitian digunakan sebagai penghilang rasa sakit (analgesic) dan penekan batuk (antitusik) seperti : amphetamine, deksamifamin, pethadin, meperidin, metadon, dipopanon, dan lain-lain. Zat/obat sintesis juga dipakai oleh para dokter untuk terapi bagi para pecandu narkoba. Untuk itu, para tim pelaksana pengabdian masyarakat dipandang perlu untuk melakukan penyuluhan-penyuluhan di desa Bandar Khalifah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

Terdapat berbagai bahaya atau dampak negatif dari penyalahgunaan Narkoba, BNN telah merangkum beberapa bahaya Narkoba tersebut, yakni:

- a. Dehidrasi. Penyalahgunaan zat narkotika dapat berdampak pada berkurangnya keseimbangan elektrolit dalam tubuh, sehingga badan akan merasakan kekurangan cairan. hal yang dapat terjadi jika dehidrasi terjadi dalam kurun waktu yang lama ialah

tubuh akan mendadak merasakan kejang-kejang, muncul halusinasi, perilaku seketika menjadi lebih agresif, dan rasa sesak pada sekitaran dada.

- b. Halusinasi. Efek samping yang sering dialami oleh penyalahguna narkoba, seperti ganja, diantaranya adalah halusinasi. Dalam konsumsi takaran narkotika yang berlebih, narkoba bisa memberikan dampak buruk terhadap tubuh seseorang, seperti muntah, mual, rasa takut yang berlebih, serta gangguan kecemasan. Menurunnya Tingkat Kesadaran. Pemakaian narkotika dalam dosis yang melewati takaran normalnya dapat berdampak pada tubuh sehingga menjadi terlalu rileks yang dapat menyebabkan kesadaran menurun secara drastis. Dalam beberapa kasus yang terjadi pada pengguna narkoba, ketika mereka tertidur dapat kehilangan kesadaran dan tidak akan terbangun lagi
- c. Bahaya Kecanduan Narkotika Efek samping yang diberikan dari penggunaan narkoba tidak hanya dirasakan secara fisik saja, tetapi juga dapat menimbulkan efek samping yang dirasakan secara mental dan kejiwaan ketika takaran konsumsinya sudah berlebihan. Apabila dalam penggunaannya disalah artikan, bahaya narkoba dapat merusak sistem organ dalam tubuh dan menghancurkan susunan sistem syaraf, mengakibatkan rasa ketergantungan. Rasa ketergantungan terhadap zat narkotika pada akhirnya dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap fisik dan psikologis penggunaannya. Adapun bahaya narkoba secara.

4. Gangguan Kualitas Hidup.

Efek samping yang dirasakan dari penyalahgunaan narkoba tidak hanya terjadi pada kondisi fisik. efek buruk lain yang dapat dirasakan salah satunya ialah penurunan kualitas hidup karena penggunaan narkotika dapat menyebabkan penurunan konsentrasi ketika sedang menjalankan keseharian dan bekerja, bermasalah dalam aspek ekonomi dan finansial, hingga harus merasakan berurusan dengan pihak berwajib jika terbukti melanggar hukum

5. Upaya Dalam Menekan Peningkatan

Penggunaan Narkoba tidak hanya berdampak pada gangguan otak dan merusak pernafasan saja, namun juga berdampak pada sistem kerja syaraf, liver, ginjal, dan dapat merusak penglihatan. Setiap remaja yang menyalahgunakan narkoba secara kejiwaan dan sosial itu tidak akan terkendali, remaja akan menghindari lingkungan sekitarnya karena merasa disudutkan dan buruknya mereka dapat melakukan tindak pidana sebagai bentuk pelampiasan,

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar mencapai keefektifan yaitu:

- a. Lingkungan keluarga
- b. Faktor bentuk pemberontakan
- c. Faktor kurang percaya diri.
- d. Faktor kesenangan sesaat
- e. Judi Online

Perjudian di Indonesia diatur secara tegas dalam Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (1). Pasal ini menyatakan bahwa pelaku perjudian dapat dikenai sanksi pidana penjara hingga sepuluh tahun dan/atau denda maksimal Rp. 50.000.000. Pasal 303 bis ayat (1) dan (2) juga mengatur sanksi pidana penjara hingga empat tahun atau denda maksimal Rp. 10.000.000 bagi pelanggar yang melakukan perjudian di tempat umum tanpa izin (Suriani, dkk. 2024). Dalam Pasal 27 UU ITE tentang Judi Online pelaku judi online terancam hukuman maksimal hingga 6 tahun dan/atau denda hingga 1 miliar rupiah, pelaku yang dimaksud adalah

baik itu bandar judi online, menyebarkan informasi mengenai judi online dan juga yang mengakses untuk bertransaksi judi online (Bakhtiar & Adilah, 2024)

1. Bahaya judi online bagi remaja

Judi online mengacu pada praktik perjudian yang dilakukan melalui platform internet. Dalam konteks ini, individu dapat memasang taruhan, bermain permainan kasino, atau berpartisipasi dalam aktivitas perjudian lainnya menggunakan perangkat komputer, ponsel pintar, atau perangkat elektronik lainnya yang terhubung ke internet. Perjudian online mencakup berbagai bentuk, termasuk taruhan olahraga, kasino online, poker online, taruhan balapan, dan bentuk perjudian lainnya yang dapat diakses. Berikut adalah beberapa elemen yang terkait dengan pengertian judi online:

- a. Judi online memanfaatkan konektivitas internet.
- b. Platform judi online menyediakan berbagai permainan yang melibatkan unsur keberuntungan (permainan peluang) dan permainan yang memerlukan keterampilan, seperti poker.
- c. Judi online melibatkan penggunaan uang elektronik atau transaksi online untuk menempatkan taruhan, membuat deposit, atau menarik kemenangan.
- d. Banyak negara memiliki peraturan dan lisensi khusus untuk mengatur praktik perjudian online.
- e. Judi online mencakup berbagai bentuk perjudian, mulai dari taruhan olahraga hingga permainan kasino seperti mesin slot, blackjack, roulette, dan lainnya. Ini memberikan pemain beragam opsi untuk dipilih sesuai dengan preferensi mereka.

2. Jenis-jenis judi tidak online

- a. Roulet yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka), bila tebakannya jitu maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya.
- b. Black Jack atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, bila kartu sang bandar yang paling tinggi jumlahnya maka semua penjudi kehilangan taruhannya, dan sebaliknya bila bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu.
- c. Lotre buntut nalo yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomor nalo, pemasangan taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika pasangannya mengena, ia akan dibayar 65 kali uang taruhannya.
- d. Tekpo yaitu permainan dengan kartu domino, barang siapa mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya.
- e. Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada dibagian atas dadu, bila tebakannya sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu maka dinyatakan menang.
- f. Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar-gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah.
- g. Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.
- h. Okeh adalah permainan judi dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas.

- i. Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang

3. Jenis-jenis judi online

Perjudian online telah menjadi fenomena yang mendominasi dunia digital, dengan beragam jenis permainan yang ditawarkan. Dari taruhan olahraga hingga kasino online, dari poker online hingga bingo dan lotere online, serta perjudian eSports hingga taruhan finansial, semua dapat diakses dengan mudah melalui platform online. Bahkan, taruhan politik dan judi live dealer telah menjadi bagian dari pasar perjudian yang berkembang pesat. Namun, di balik kemudahan aksesibilitas dan variasi permainan, terdapat risiko serius yang melekat, terutama bagi remaja dan individu rentan. Dampak negatifnya terlihat dalam berbagai aspek, mulai dari masalah kesehatan mental seperti kecanduan judi hingga dampak sosial yang merugikan, seperti penurunan motivasi belajar dan peningkatan risiko perilaku menyimpang

4. Upaya Pencegahan Judi Online Pada Remaja

- a. Pendidikan dan Kesadaran: Pengembangan program pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang risiko perjudian online dan konsekuensinya
- b. Filtering dan Pembatasan Akses: Mendorong penggunaan alat dan teknologi seperti filter internet dan pembatasan akses yang dapat membantu mengontrol akses remaja terhadap situs perjudian online.
- c. Peran Keluarga: Membangun komunikasi terbuka antara orang tua dan anak-anak mereka untuk memahami keberadaan risiko perjudian online.
- d. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional

5. Akibat Hukum perjudian Online Pada Remaja

- a. Pelanggaran undang-undang perjudian
- b. Tidak kesesuaian dengan batas umur
- c. Tanggung jawab orang tua
- d. Dampak pada catatan criminal
- e. Kehilangan hak-hak penting
- f. Pemulihan denda dan ganti rugi
 - i. Upaya Pendidikan Dan Kesadaran Dalam Perjudian Online
- g. Program pendidikan sekolah
- h. Kampanye kesadaran disekolah
- i. Kerjasama dengan industri media
- j. Pelatihan guru dan konselor
- k. Penggunaan teknologi untuk edukasi

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, berikut ini dapat diuraikan beberapa simpulan, kondisi peredaran gelap Napza di Indonesia hingga saat ini telah memasuki fase darurat Narkoba. Hal terbukti dengan semakin meningkatnya kasus penyalahgunaan Narkoba di berbagai kalangan termasuk kalangan remaja. Remaja menjadi kelompok yang paling rentan untuk menyalahgunakan Narkoba, pada usia remaja inilah umumnya individu ada pada fase pencarian identitas diri/jati diri, selalu menyerap nilai-nilai baru dari luar, selalu ingin mengeksplere hal-hal baru, termasuk terhadap sesuatu hal yang berbahaya atau beresiko (risk

taking behavior) dalam hal ini mencoba konsumsi Narkoba, selain faktor tadi terdapat beberapa faktor lainnya yakni:

1. Faktor tekanan sosial. Pada fase usia remaja, seseorang akan cenderung mengikuti apapun yang dilakukan oleh lingkungan pertemanan sebaya, agar diterima dan diakui oleh kelompok tersebut. Karenanya, jika kelompok teman sebaya tersebut mencoba hal baru yang negatif seperti mengkonsumsi narkoba, remaja juga rentan untuk melakukan sesuatu hal yang serupa seperti yang dilakukan oleh kelompoknya dengan tujuan agar tidak dikucilkan.
2. Faktor pelarian dari masalah Remaja mengalami berbagai masalah khususnya yang terjadi dalam diri remaja, akan sangat berpengaruh pada kondisi emosional remaja tersebut dan remaja cenderung mencari pelarian.

Judi online walaupun suatu perbuatan yang dilarang keras oleh negara, namun kasus judi online yang masih banyak menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat terhadap larangan bermain judi masih sangat minim. Dengan terlaksananya pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi sadar hukum mengenai judi online mampu memberikan efek yang baik kepada mitra pengabdian karena para peserta didik jadi lebih memahami terkait pengertian judi online, dasar hukum judi online dan bagaimana upaya pencegahan judi online. Dengan adanya kegiatan edukasi yang diterima oleh siswa akan disebarluaskan kepada keluarga, teman sebaya, dan juga masyarakat sekitar. Di samping itu, dengan adanya kegiatan edukasi ini, diharapkan mampu menurunkan angka kasus judi online.

Oleh karena itu, perlunya dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait lainnya untuk meningkatkan efektivitas upaya pencegahan. Kolaborasi antara berbagai pihak menjadi kunci dalam mengatasi masalah judi online di kalangan remaja, dengan pengembangan strategi sosialisasi hukum yang lebih efektif dan peningkatan kesadaran akan risiko serta dampak hukum yang terkait dengan praktik ini. Meskipun demikian, penelitian ini juga menggarisbawahi beberapa kelemahan, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya dukungan dari pihak terkait.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami selaku KKN STAIN MADINA 43 jorong muara tapus mengucapkan banyak terimakasih kepada ibu kepala sekolah beserta stafnya yang telah memperkenankan kami melakukan pembelajaran singkat dengan mengenalkan edukasi pencegahan judi online serta pencegahan narkoba. Kami sangat mengucapkan terimakasih kepada siswa siswi yang berperan aktif dalam memahami penjelasan dari kami serta berpartisipasi dalam rangka menghadiri acara pemberian materi singkat pada MTSN 5 Pasaman Barat. Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh siswa, yang merasa pentingnya pengetahuan untuk melindungi diri dari pengaruh negatif narkoba dan judi online yang semakin semarak di masyarakat. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang bahaya narkoba dan cara pencegahannya serta mengatasi judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K. (2009). *Kebijakan kriminal dalam penanggulangan tindak pidana narkotika*. UMM Press.
- Armico, B. (2005). *Badan narkotika nasional Republik Indonesia: Komunikasi penyuluhan pencegahan penyalahgunaan narkoba*. Komunikasi Penyuluhan.

- Asya, F. (2009). *Narkotika dan psikotropika*. Asa Mandiri.
- Dirdjosisworo, S. (2007). *Segi hukum tentang narkotika di Indonesia*. Karya Nusantara.
- Amanda, M. P., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja (Adolescent substance abuse). *Jurnal Penelitian & PPM*, 4(2), 129–389.
- Khabibatus, N., Pratama, I., & Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku judi online di Indonesia. *Gorontalo Law Review*, 5(1), 160–166.
- Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia. (2009). *Advokasi pencegahan penyalahgunaan narkoba*. Jakarta.
- Wijaya, A. W. *Masalah kenakalan remaja dan penyalahgunaan narkotika*.