

Pengaruh penyuluhan platform judi online terhadap kesehatan mental remaja

¹Selvy Afrioza, ²Sunia Padilah, ²Mursiah Mursiah

¹Program Studi S1 Bisnis Digital, Universitas Yatsi Madani

²Program Studi S1 Keperawatan, Universitas Yatsi Madani

How to cite (APA)

Afrioza, S., Padilah, S., & Mursiah, M. (2024). Pengaruh penyuluhan platform judi online terhadap kesehatan mental remaja. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 15(02), 424–432.

<https://doi.org/10.34305/jikbh.v15i02.1275>

History

Received: 2 September 2024

Accepted: 9 November 2024

Published: 21 November 2024

Corresponding Author

Sunia Padilah, Program Studi S1 Keperawatan, Universitas Yatsi Madani; suniapadilah@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) / CC BY 4.0

ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan teknologi digital telah mempermudah akses terhadap berbagai platform online, termasuk judi online. Meskipun dianggap sebagai hiburan, judi online dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental remaja. Adapun data dari Kementerian Kesehatan menunjukkan bahwa sekitar 6,1 persen remaja di Indonesia mengalami gangguan mental, dan hasil Risesdas tahun 2018 mengungkapkan bahwa gangguan kesehatan mental yang terjadi adalah depresi dan kecemasan. Fakta ini menegaskan urgensi untuk menangani dampak judi online terhadap kesehatan mental remaja, diantaranya adalah dilakukan penyuluhan.

Metode: Menggunakan bersifat kuantitatif dengan desain korelasional menggunakan pendekatan cross-sectional.

Hasil: Berdasarkan frekuensi kesehatan mental ditemukan bahwa 93,1% tidak menunjukkan adanya masalah kesehatan mental. Namun, hasil uji Chi-Square adalah p-value < 0,05, mengindikasikan adanya pengaruh signifikan antara penyuluhan platform judi online terhadap kesehatan mental remaja di Kelurahan Kalibaru.

Kesimpulan: Penyuluhan ini memiliki peran penting dalam mengurangi risiko gangguan kesehatan mental di kalangan remaja yang terlibat dalam aktivitas judi online.

Kata Kunci : Judi Online, kesehatan mental remaja, kesehatan mental, penyuluhan, remaja

ABSTRACT

Background: The development of digital technology has facilitated access to various online platforms, including online gambling. Although considered as entertainment, online gambling can have a negative impact on adolescents' mental health. Data from the Ministry of Health shows that around 6.1 percent of adolescents in Indonesia experience mental disorders, and the results of Risesdas in 2018 revealed that mental health disorders that occur are depression and anxiety. This fact emphasizes the urgency of dealing with the impact of online gambling on adolescent mental health, including counseling.

Method: Using quantitative characters with a descriptive design using a cross sectional approach.

Result: Based on the frequency of mental health, it was found that 93.1% did not show any mental health problems. However, the Chi-Square test result was p-value <0.05, indicating a significant influence between online gambling platform counseling on the mental health of adolescents in Kalibaru Village.

Conclusion: This counseling has an important role in reducing the risk of mental health disorders among adolescents who engage in online gambling activities.

Keyword : Online Gambling, adolescent mental health, mental health, counseling, adolescents

Pendahuluan

Di era globalisasi teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang pesat dengan adanya perubahan cara manusia berintraksi, memperoleh informasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Salah satu menipestasi paling menonjol dari perubahan ini adalah meningkatnya tersedianya platform digital yang terhubung, berintraksi satu sama lain, dan menciptakan ruang virtual sehingga pengguna bisa berbagi informasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Platform digital di antaranya adalah Ruang Guru, Zenius, fecebook, X, e-commerce Lazada, Tokopedia Shopee, Fintech, Pinjaman online dan Judi online. Judi online merupakan berbagai aktifitas taruhan yang di lakukan melalui internet seperti permainan kasino, taruhan bola, poker online dan lainnya (Haris, 2018).

Platform judi online memiliki aksesibilitas yang tinggi yang dapat meningkatkan kecanduan judi dikalangan pengguna terutama remaja. Untuk itu diperlukan antisipasi atau preventif dalam upaya meningkatkan kesehatan mental di kalangan remaja dengan di lakukan nya penyuluhan terkait bahayanya platform judi online. Remaja adalah kelompok yang rentan terhadap pengaruh negatif dari aktivitas judi online yang dapat mengakibatkan timbulnya masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan dan gangguan prilaku. Penyuluhan pada dasarnya adalah pemberi terang di tengah kegelapan masyarakat agar dapat terwujud perubahan yang lebih baik sesuai dengan yang di harapkan. Dalam buku A.W.van den Ban dkk tahun 1999 menyatakan bahwa penyuluhan merupakan keterlibatan seseorang untuk melakukan komunikasi informasi secara sadar dengan tujuan membantu sesamanya memberikan pendapat sehingga bisa membuat keputusan yang benar (Ikhtiarini & Putri, 2023).

Di Indonesia perjudian online semakin meningkat, dan mempengaruhi

tingkat kesehatan mental, di antara nya adalah gangguan psikologis, sosial, ekonomi dengan di iringi adanya harapan untuk mendapatkan uang dengan cepat dari jumlah yang dipertaruhkan (Satriyono & Ula, 2023). Fenomena judi online terjadi di lingkungan masyarakat, dimana adanya senior pemain judi online yang membenarkan perilaku perjudian tersebut. Semakin banyaknya situs-situs perjudian yang memberikan kemudahan akses, transaksinya dan kurangnya penegak hukum dalam melakukan penyaringan terhadap pelaku perjudian online akan memberikan kelonggaran bagi pelaku. Hal ini mengakibatkan meningkatnya masyarakat tertarik untuk mencoba peruntungannya dalam memperoleh keuntungan besar dari perjudian online. Menurut KUHP Pasal 303 ayat (1) KUHP, hukuman perjudian adalah pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah (Sitanggang et al., 2023).

Menurut CEO WORLD Magazine (2018), yang bekerjasama dengan Global Business Policy, Indonesia berada di urutan ke-7 sebagai negara dengan tingkat religiusitas tertinggi di dunia, dengan skor religiusitas 98,73. Hal ini tentu saja kontradiktif dengan maraknya kasus judi online ini. Menurut Data di Indonesia sendiri kecanduan judi online makin tahun makin merajalela. Per tahun 2017-2022, menurut laporan dari Kepala PPATK, Ivan Yustiavandana, terdapat 2,7 juta orang pemain judi online. Mayoritas (2,1 juta orang) yang melakukan pertarungan dengan nominal di bawah Rp.100 ribu. Orang-orang dengan berpenghasilan rendah. Dengan profil rata-rata dari pelajar, mahasiswa, maupun pegawai dan ibu rumah tangga. Berdasarkan Data yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Sejak tahun 2020 hingga 22 Agustus 2022, mereka telah melakukan pemutusan akses terhadap 403.542 konten di ruang digital yang memiliki unsur perjudian. Akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan

judi. Kota Medan sendiri menjadi bagian dari daerah Indonesia yang mengakses judi online terbanyak saat ini. Dari data Google atau pencarian digital, terhitung dari tahun 2010 sampai dengan tercatat hanya 28% saja yang mengakses judi online melalui penelusuran web di google (Price, 2022). Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di lingkungan masyarakat kp lontar desa kalibaru kecamatan paku haji kab tanggerang.

Kesehatan mental merupakan suatu aspek sebagai suatu proses yang dapat menjadikan individu menjadi negatif atau positif, seperti baik atau buruk, diantaranya adalah kondisi pikiran berpengaruh terhadap olah rasa yang dirasakan setiap individu. Penyebab kesehatan mental terdiri dari beberapa faktor yaitu biologis, psikologis, sosial budaya, lingkungan, keluarga, dan sosial. kesehatan mental dapat terlihat dari tiga komponen yaitu pikiran, emosional dan spiritual. Dampak kesehatan mental pada pelaku judi online disadari atau tidak, keikutsertaan mereka dalam perjudian online tidak sesuai dengan pencapaian kesehatan mental karena bertentangan dengan norma sosial, hukum, dan agama (Ramadhan, 2023). Menurut Data WHO Sebanyak 20% anak dan remaja usia 15 hingga 29 tahun mengalami masalah kesehatan mental, salah satu dampaknya adalah bunuh diri yang diperkirakan 700.000 orang pada tahun 2019. Menurut Kementerian Kesehatan menyatakan bahwa sekitar 6,1 persen remaja Indonesia mengalami gangguan mental (Wahkidi et al., 2022). Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) tahun 2018 menunjukkan masalah gangguan kesehatan mental yang umum terjadi pada remaja adalah depresi dan kecemasan. Masalah kesehatan mental emosional pada remaja meningkat sebesar 9,8 % dari tahun 2013 yang hanya 6 % (Riskesmas, 2018). Berdasarkan Data Studi lain yang dilakukan Marc N Potenza dan rekan di Nature Reviews Disease Primers, 25 Juli 2019, menemukan 7 persen orang dengan penyakit Parkinson juga mengalami gangguan perjudian. Sebanyak 96 persen

orang dengan gangguan perjudian memiliki setidaknya satu gangguan jiwa yang umum diderita antara lain gangguan penggunaan zat aditif, kontrol impuls, suasana hati, kecemasan umum. Pengobatan (kuratif) yang dapat dilakukan untuk terlepas dari gangguan judi dan gangguan jiwa yang menyertainya, penjudi butuh diterapi.

Pada penelitian sebelumnya, Sidiq F et al (2024) yang berjudul "The Effect of Online Gambling on Mental Health: Study on Teenagers in Panimbang District, Banten" menunjukkan bahwa perjudian daring berdampak negatif terhadap kesehatan mental remaja di Kecamatan Panimbang. Responden yang terlibat dalam perjudian daring cenderung mengalami tingkat stres dan kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak terlibat, tingkat depresi lebih tinggi pada kelompok remaja yang terlibat dalam perjudian daring. Penelitian ini juga menunjukkan adanya korelasi positif antara aktivitas perjudian daring dengan perilaku impulsif. Remaja yang terlibat dalam perjudian daring cenderung menunjukkan tingkat perilaku impulsif yang lebih tinggi sehingga mempengaruhi keputusan mereka dalam kehidupan sehari-hari. pada penelitian Purwaningsih & Nurmala (2021) yang berjudul "The Impact of Online Game judi online Addiction on Adolescent Mental Health: A Systematic Review and Meta-analysis" mengungkapkan bahwa kecanduan game judi online memiliki dampak moderat dan signifikan terhadap kesehatan mental remaja, dengan ukuran efek standar yang menunjukkan penurunan kesehatan mental yang signifikan pada remaja yang kecanduan game judi online dibandingkan dengan yang tidak, dan data analisis menunjukkan bahwa variasi dampak lainnya berdasarkan lokasi geografis, dimana dampak yang lebih besar berada di Asia dibandingkan dengan Barat, adanya gangguan kecemasan dan depresi dan penelitiannya menyarankan perlunya intervensi yang lebih disesuaikan untuk menangani kecanduan game judi online dan dampaknya terhadap kesehatan mental

remaja. Studi pendahuluan peneliti di kelurahan kalibaru dengan menggali informasi pada ketua RW 011 menyatakan bahwa sekitar 120 orang terlihat bermain judi online selama tahun 2024, kelompok ini merupakan responden pada penelitian ini dengan metode penelitian kuantitatif korelasional. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, dan studi pendahuluan sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penyuluhan terkait pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang.

Metode

Penelitian yang digunakan peneliti saat ini yaitu penelitian kuantitatif deskriptif korelasi yang bertujuan mengetahui "hubungan akhlak Islam orang tua terhadap

kesehatan mental remaja". Adapun pada penelitian ini dilakukan secara cross sectional dimana pengukuran variabel independen dan variabel dependen dilakukan secara bersamaan. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian ini adalah dengan metode purposive sampling.

Jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 101 responden, yaitu setiap responden memiliki kriteria yaitu kriteria inklusi dan eksklusi. Analisa data yang digunakan dengan menggunakan uji statistik uji chi square. peineilitian ini dilakuikan dalam builan Juni-Juili 2024 di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang.

Hasil

1. Analisi Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Usia, Jenis Kelamin, Judi Online, Kesehatan Mental dengan pengaruh penyuluhan platform judi online terhadap kesehatan mental remaja di kalibaru kab. Tangerang (N=101)

Karakteristik	F	%
Usia		
<20 Tahun	17	16,83
20-24 Tahun	60	59,40
>24 Tahun	24	23,77
Total	101	100%
Jenis Kelamin		
Perempuan	4	3,97
Laki-laki	97	96,03
Total	101	100%
Kelas		
Pelajar	22	21,78
Pekerja	79	78,22
Total	101	100%

Karakteristik Judi Online	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Tidak Pernah	17	16,83	86	85,1
Pernah	60	59,40	4	4,0
Kadang-kadang	7	6,94	4	4,0
Sering	17	16,83	6	5,9
Selalu	0	0	1	1,0
Total	101	100%	101	100%

Karakteristik Kesehatan Mental	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Tidak Ada Masalah Kesehatan	79	78,22	94	93,1
Ada Masalah Kesehatan	22	21,78	7	6,9



Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 distribusi frekuensi berdasarkan usia bahwa dari 101 responden dengan usia 20 tahun sebanyak 17 responden (16,83%), usia 20-24 tahun sebanyak 60 responden (59,40%) dan usia >24 tahun sebanyak 24 responden (23,77%).

Usia 16-24 merupakan golongan remaja usia transisi. Pada fase ini, remaja menghadapi tantangan baru sehingga berisiko meningkatkan masalah kesehatan mental (Kaligis et al., 2021). Pada penelitian ini, mayoritas usia subjek berada di rentang 20-24 tahun, yang mana usia tersebut termasuk pada usia rentang mengalami kesehatan mental. Perubahan biologi, psikologi dan sosial dapat menjadi faktor risiko atau menjadi faktor protektif terhadap munculnya masalah kesehatan mental pada remaja (Sahputra et al., 2022). Maka, deteksi terhadap masalah kesehatan menjadi sangat penting, sehingga sedini mungkin dapat dilakukan upaya untuk mencegah munculnya masalah kesehatan mental yang dapat berdampak terhadap kualitas hidup remaja (Florensa et al., 2023).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar distribusi frekuensi berdasarkan usia yaitu usia 20-24 tahun sebanyak 60 responden (59,40%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 diketahui jenis kelamin dari 101 responden bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 97 responden (96,03%) dan jenis kelamin perempuan sebanyak 4 responden (3,97%).

Jakarta – Menurut World Health Organization (WHO) gender adalah sifat perempuan dan laki-laki seperti norma, peran, hubungan antara kelompok pria dan perempuan, yang dikonstruksi secara sosial. Gender dapat berbeda antara satu kelompok masyarakat dengan kelompok

masyarakat lainnya, serta dapat berubah seiring waktu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki sebanyak 97 responden (96,03%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 diketahui bahwa Pekerjaan dari 101 responden bahwa dengan pelajar sebanyak 22 responden (21,78%), dan pekerja sebanyak 79 responden (78,22%).

Lapangan pekerjaan merupakan tersedianya lahan kerja yang diisi oleh para pekerja. Minimnya lapangan pekerjaan menyebabkan peningkatan angka pengangguran. Tingginya angka pengangguran sangat berpengaruh terhadap remaja untuk melakukan atau bermain judi online. Lapangan pekerjaan yang terbatas banyak membuat seseorang tidak mempunyai pekerjaan tetap. Selain itu, remaja dengan tingkat pendidikan yang rendah menyebabkan sulit mendapatkan pekerjaan dan memperoleh uang untuk kebutuhannya. Faktor belajar merupakan upaya remaja dalam mencoba mempelajari judi online hingga paham cara mainnya. Setelah remaja paham, kebanyakan sistem akan memberikan kemenangan di awal sehingga membuat kecanduan dan ketagihan untuk mengulang kemenangan yang pernah di dapat. Pelajaran yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang disebut sebagai Reinforcement Theory. Reinforcement Theory mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat dan diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah atau sesuatu yang menyenangkan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar distribusi frekuensi berdasarkan pekerja sebanyak 79 responden (78,22%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Judi Online

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 diketahui bahwa Judi Online dari 101 responden bahwa dengan Sebelum (Pretest) tidak pernah sebanyak 17 responden (16,83%), pernah sebanyak 60 responden (59,40%), Kadang-kadang sebanyak 7 responden (6,94%), sering sebanyak 17 responden (16,83%) dan selalu sebanyak 0 responden (0%). Dan Sesudah (Posttest) diketahui bahwa tidak pernah sebanyak 86 responden (85,1%), pernah sebanyak 4 responden (4,0%), kadang-kadang sebanyak 4 responden (4,0%), Sering sebanyak 6 responden (5,9%) dan Selalu sebanyak 1 responden (1,0%).

Menurut hasil penelitian Sahputra et al (2022), menyatakan judi online berdampak negatif terhadap kesehatan remaja terutama psikisnya, dimana remaja tersebut menjadi mudah emosional dengan ditandai remaja sering tidak bisa mengontrol kemarahannya seperti membanting benda-benda yang ada di dekatnya dikarenakan kalah bermain game judi online ini. Selain itu, bermain judi online membuat remaja mudah untuk tersinggung dan sakit hati, dan bahkan juga mempengaruhi konsentrasinya disebabkan kurangnya jam tidur mereka karena bergadang. Bahkan, ada salah seorang remaja yang di wawancarai mengatakan bahwa ia tidak tidur sama sekali disebabkan keasikan bermain game judi online ini (Gunawan et al., 2023); Wahkidi et al., 2022).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar distribusi frekuensi berdasarkan Judi Online sebanyak 86 responden (85,1%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Kesehatan Mental

Berdasarkan tabel 1.5 diketahui bahwa Kesehatan Mental dari 101 responden bahwa dengan Sebelum (Pretest) Tidak Ada Masalah Kesehatan

sebanyak 79 responden (78,22%), dan Ada Masalah Kesehatan Sebanyak 22 Responden (21,78%). Dan Sesudah (Posttest) diketahui bahwa terdapat Tidak Ada Masalah Kesehatan sebanyak 94 responden (93,1%), dan Ada Masalah Kesehatan sebanyak 7 responden (6,9%).

Menurut Kemenkes (2018) jenis-jenis masalah kesehatan mental yang paling umum, sebagai berikut:

1. Stress Ringan

Stres ringan adalah stres yang tidak mempengaruhi aspek fisiologis seseorang. Stres ringan dialami dan dialami oleh setiap orang secara teratur, seperti. Pelupa, terlalu banyak tidur, kemacetan, kecaman. Situasi seperti itu biasanya berlangsung beberapa menit atau beberapa jam dan biasanya tidak menyebabkan penyakit kecuali terkena stres terus-menerus.

2. Stres Sedang

Stres sedang adalah stres yang berlangsung dari beberapa jam hingga beberapa hari, seperti pada waktu karena perselisihan, urusan yang belum selesai, kerja lembur, menunggu pekerjaan baru, atau masalah keluarga. Situasi seperti itu dapat memengaruhi kesehatan seseorang

3. Stres Berat

Stres berat didefinisikan sebagai stres kronis yang berlangsung dari beberapa minggu hingga beberapa tahun dan disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pernikahan yang tidak harmonis, kesulitan keuangan, dan penyakit fisik jangka panjang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar distribusi frekuensi berdasarkan Kesehatan Mental sebanyak 94 responden (93,1%) yaitu Tidak Ada Masalah Kesehatan.

2. Analisis Bivariat

Tabel 2. Analisis Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang (N= 101)

Judi Online	Kesehatan Mental		Total	Sig
	Tidak Ada Masalah Kesehatan	Ada Masalah Kesehatan		
Tidak Pernah	86	0	86	
Pernah	4	0	4	
Kadang-kadang	4	0	4	0,000
Sering	0	6	6	
Selalu	0	1	1	
Total	94	7	101	

Pada tabel di atas menunjukkan hasil analisis Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang didapatkan hasil p-value 0,000 ($< 0,05$) yang artinya terdapat Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang.

Dari tabel tersebut dengan Judi Online tidak pernah pada saat pengisian kuesioner judi online, responden yang mengisi dengan tidak jujur terdapat 86 responden, dan memiliki kesehatan mental tidak ada masalah kesehatan pada saat pengisian kuesioner, kesehatan mental terdapat 86 responden dan judi online responden yang mengisi dengan jujur terdapat 4 responden, dan memiliki

kesehatan mental. Ada masalah kesehatan pada saat pengisian kuesioner kesehatan responden yang mengisi sebanyak 0 responden, dengan Judi Online kadang-kadang pada saat pengisian kuesioner judi online responden yang mengisi dengan tidak jujur terdapat 4 responden, dengan Judi Online sering terdapat pada saat pengisian kuesioner judi online responden yang mengisi dengan tidak jujur terdapat 0 dan terdapat Judi Online Selalu pada saat pengisian kuesioner dengan menjawab tidak jujur sebanyak 0 responden.

Pada penelitian (Khoerunisa et al., 2024) dijelaskan bahwa faktor utama yang

menyebabkan peningkatan jumlah kasus kesehatan mental adalah ketidakstabilan finansial yang disebabkan oleh kerugian judi serta tekanan psikologis dan emosional. Tekanan psikologis dan emosional ini dapat diperburuk oleh perasaan malu, penyesalan dan konflik interpersonal.

Oleh karena itu, penyuluhan tentang bahaya dan dampak negatif judi online sangat penting untuk membantu individu memahami risiko dan menghindari perilaku merugikan ini, sehingga dapat meningkatkan kesehatan mental mereka secara keseluruhan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan Kelurahan Kalibaru Kp. Lontar Rt 03 Rw. 11 Desa Kalibaru Kecamatan Pakuhaji Kabupaten Tangerang. Maka dapat disimpulkan terdapat Gambaran Usia, Jenis Kelamin, Pekerjaan, Pretest dan Posttest Judi Online dan Kesehatan Mental Yang Mengakses Platform Judi Online di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang. Ada Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Remaja Di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang. Ada Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Remaja Di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang.

Saran

1. Bagi Peneliti

- Untuk meningkatkan ilmu pengetahuan peneliti tentang bagaimana Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Remaja Di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang.
2. Bagi Kelurahan
Di harapkan bagi kelurahan yaitu dapat menjadi sumber informasi bagi kalangan remaja, orang tua. Dan masyarakat umum tentang Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Remaja di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang
 3. Bagi Masyarakat
Dapat membawa manfaat dan menambah wawasan untuk masyarakat terkait dengan Pengaruh Penyuluhan Judi Online Terhadap Remaja di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang.
 4. Bagi Universitas Yatsi Madani
Penelitian ini di harapkan dapat menambah informasi dan referensi dalam pengetahuan yang berpengaruh dengan Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Remaja Di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang.
- Daftar Pustaka**
- Florensa, F., Hidayah, N., Sari, L., Yousrihadin, F., & Litaqia, W. (2023). Gambaran Kesehatan Mental Emosional Remaja. *Jurnal Kesehatan*, 12(1), 112–117. <https://doi.org/10.46815/jk.v12i1.125>
- Gunawan, M. S., Mujahidah, N., Azizah, N., & Sofyan, S. (2023). Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online. *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, 1(2), 213–227.
- Haris, A. (2018). Teknologi Komunikasi Dan Pengaruhnya Terhadap Interaksi. *Jurnal Commuiverse (CMV)*, 4(1), 27–36.
- Ikhtiarini, M. S., & Putri, L. S. (2023). Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosoong Surakarta. *Thesis*. UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Kaligis, F., Ismail, R. I., Wiguna, T., Prasetyo, S., Indriatmi, W., Gunardi, H., Pandia, V., & Magdalena, C. C. (2021). Mental health problems and needs among transitional-age youth in Indonesia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(8), 4046. <https://doi.org/10.3390/ijerph18084046>
- Kemendes, R. (2018). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas). In *Lembaga Penerbit Balitbangkes*.
- Price, A. (2022). Online gambling in the midst of COVID-19: a nexus of mental health concerns, substance use and financial stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(1), 362–379.
- Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The impact of online game addiction on adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences (OAMJMS)*, 9(F), 260–274. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6234>
- Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Riskesdas. (2018). *Laporan Nasional Riskesdas*. Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan. www.litbang.depkes.go.id.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 139–156.

- <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.386>
6
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97–102.
- Sidiq F, Binti Abdullah Suhaimi, N., & Kalfin. (2024). The Effect of Online Gambling on Mental Health: Study on Teenagers in Panimbang District, Banten. *International Journal of Health, Medicine, and Sports*, 2(1), 11–15.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.46336/ijhms.v2i1.69>
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70–80.
- Wahkidi, L., Puspitasari, E., & Tamrin, T. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2), 68–76.