

Edukasi Pencegahan Judi Online, Napza, dan Tantangan Kesehatan Mental bagi Gen-Z

Muhammad Hidayat¹, Yoga Mahendra², Rachmat Putra Hidjriana³, Mukhairroh⁴, Agus Fatchurrohman⁵, M. Sultan Husen⁶, Ismi Damayanti⁷, Desti Saputri⁸, Imroatusollihah⁹, Wananda Purna Maulidi¹⁰, Tubagus Andriansyah¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Universitas Bina Bangsa, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhammad Hidayat

E-mail: muhammad.hidayat@binabangsa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital hingga hari ini telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk bagi Gen-Z atau generasi digital di Indonesia. Generasi digital, yang umumnya terdiri dari anak-anak dan remaja, sangat terpapar dengan kemajuan ini. Dengan kemudahan akses internet dan perangkat digital, mereka menghadapi berbagai peluang sekaligus tantangan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Beberapa isu terkini terkait hal ini antara lain maraknya praktik judi online, Napza, hingga dampaknya bagi kesehatan mental mereka. Sebagai upaya memberikan pemahaman kepada Gen-Z terkait tiga isu di atas, meningkatkan pemahaman mereka merupakan sesuatu yang penting untuk dilakukan. Untuk itu kegiatan edukasi ini bertujuan untuk memberikan penyuluhan kepada generasi digital/Gen-Z mengenai bahaya judi online, penyalahgunaan Napza, dan tantangan kesehatan mental. Metode yang digunakan adalah edukasi/partisipatif/seminar dengan pendekatan kualitatif, yang melibatkan siswa-siswi dan pendidik di SMA 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung, Kabupaten Lebak – Banten. Dari hasil diskusi diketahui masih minimnya pengetahuan dan pemahaman Gen-Z akan bahaya judi online, Napza, dan dampaknya terhadap kesehatan mental. Oleh sebab itu, dengan kegiatan edukasi ini, maka diperoleh peningkatan pemahaman mereka terkait dengan ketiga isu tersebut.

Kata kunci - generasi digital, judi online, penyalahgunaan napza, kesehatan mental, penyuluhan

Abstract

The development of digital technology up to this day has brought about significant changes in human life, including for Gen-Z or the digital generation in Indonesia. The digital generation, which generally consists of children and teenagers, is highly exposed to these advancements. With easy access to the internet and digital devices, they face various opportunities as well as challenges that have never occurred before. Some of the current issues related to this include the rise of online gambling, drugs, and their impact on mental health. As an effort to provide Gen-Z with an understanding of these three issues, increasing their awareness is essential. Therefore, this educational activity aims to provide guidance to the digital generation/Gen-Z about the dangers of online gambling, drug abuse, and mental health challenges. The method used is educational/participatory/seminar with a qualitative approach, involving students and educators at SMA 1 Warunggunung, Warunggunung District, Lebak Regency – Banten. The discussion results revealed that Gen-Z's knowledge and understanding of the dangers of online gambling, drugs, and their impact on mental health are still limited. Therefore, through this educational activity, there has been an improvement in their understanding of these three issues.

Keywords - digital generation, online gambling, drug abuse, mental health, education

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk di Indonesia. Generasi digital, yang umumnya terdiri dari anak-anak dan remaja, sangat terpapar dengan kemajuan ini. Dengan kemudahan akses internet dan perangkat digital, mereka menghadapi berbagai peluang dan tantangan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Di satu sisi, teknologi menawarkan akses kepada informasi dan pendidikan yang lebih baik, tetapi di sisi lain, eksposur yang tidak terbatas juga menimbulkan risiko, seperti judi online, penyalahgunaan narkotika dan zat adiktif (Napza), serta masalah kesehatan mental.

Kemudahan akses internet telah memfasilitasi maraknya perjudian online di kalangan generasi muda. Penelitian menunjukkan bahwa judi online lebih sulit untuk dikontrol karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Menurut data dari tahun 2018 hingga 2021, kasus keterlibatan remaja dalam perjudian online menunjukkan peningkatan yang signifikan. Penelitian yang menyoroti bahwa lingkungan digital yang anonim dan imersif dapat mendorong perilaku adiktif, terutama pada mereka yang memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi atau memiliki masalah emosional (Ningsih & Arianto, 2024).

Penyalahgunaan narkotika dan zat adiktif lainnya juga menjadi ancaman serius bagi generasi digital. Menurut penelitian yang dilakukan terkait prevalensi penyalahgunaan Napza di kalangan remaja Indonesia meningkat seiring dengan mudahnya akses informasi melalui internet (Hutabarat, 2015). Media sosial, forum online, dan platform lain sering digunakan sebagai sarana untuk menjual dan membeli Napza secara ilegal. Studi ini menggarisbawahi bahwa paparan informasi yang tidak terfilter dan kurangnya pengawasan dari orang tua atau pihak berwenang turut berkontribusi terhadap peningkatan angka penyalahgunaan Napza.

Kesehatan Mental: Selain judi online dan Napza, tantangan kesehatan mental menjadi masalah krusial bagi generasi digital. Berbagai studi dari tahun 2018 hingga 2021, menunjukkan korelasi antara penggunaan media sosial yang berlebihan dengan peningkatan tingkat kecemasan, depresi, dan perasaan kesepian di kalangan remaja. Fitur interaktif dan sifat kompetitif dari media sosial sering kali mendorong perbandingan sosial dan ekspektasi yang tidak realistis, yang berujung pada gangguan kesehatan mental (Fauziyyah & Rosady, 2023).

Penelitian-penelitian terdahulu ini menunjukkan betapa pentingnya untuk mengkaji lebih lanjut dampak negatif dari teknologi digital terhadap generasi muda, khususnya terkait dengan perilaku adiktif dan kesehatan mental. Dalam menghadapi era digital ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif dan solusi yang inovatif untuk melindungi generasi muda dari ancaman-ancaman tersebut.

Dengan memperhatikan berbagai permasalahan di atas, maka perlu diadakan upaya nyata atau usaha untuk mengedukasi siswa sekolah. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa judi online, Napza, dan dampaknya terhadap kesehatan mental. Melalui kegiatan ini diharapkan para peserta didik maupun pendidik mengetahui lebih akurat lagi terkait apa yang harus dilakukan secara maksimal dalam kehidupan atau lingkungan sehari-hari.

METODE

Metode edukasi adalah metode yang digunakan dalam usaha meningkatkan pemahaman generasi Z. Pada pelaksanaannya, para guru dan peserta didik diberikan edukasi tentang bahasa judi online, Napza dan dampaknya bagi kesehatan mental. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yakni:

a. Waktu, Tempat, dan Peserta

Pelaksanaan edukasi dilakukan pada hari Kamis, 1 Agustus 2024. Jumlah peserta terdiri dari 45 orang. Kegiatan dilaksanakan bersama mahasiswa peserta Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) kelompok 69, 70, 71, 72, dan 73 yang dimonitori langsung oleh Koordinator Kecamatan Bapak Ulfi Jefri, M.Ak dan seluruh Dosen Pendamping Lapangan (DPL) untuk semua Desa.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

b. Metode

Metode yang digunakan adalah metode edukasi/partisipatif/seminar dengan menggunakan media alat bantu pembelajaran. Didukung studi literatur, hasil penelitian orang lain maupun video pendukung belajar. Peserta diberikan beberapa pertanyaan terkait dengan ketiga isu tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi dan identifikasi beberapa hal yang bisa langsung diimplementasikan oleh para peserta di lingkungan masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelaksanaan

Kegiatan edukasi ini dilaksanakan dalam bentuk seminar dan diskusi interaktif. Seminar memberikan paparan materi tentang bahaya judi online, Napza, dan kesehatan mental, selanjutnya diadakan diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi situasi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan kemampuan peserta dalam menghadapi dan mengatasi risiko yang dihadapi. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 1 Agustus 2024 di SMA 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung, Kabupaten Lebak, Banten. Kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 – 12.00 WIB.

Selain siswa -siswa, pendidik juga dilibatkan melalui diskusi terarah untuk memberikan wawasan tentang cara mendeteksi dan mengatasi perilaku berisiko. Materi ini akan mencakup cara berkomunikasi yang efektif dengan remaja, pentingnya pengawasan, dan cara menciptakan lingkungan yang mendukung kesehatan mental.



Gambar 1.

Foto Bersama usai Seminar bersama siswa-siswi SMA 1 Warunggunung, Kamis 1 Agustus 2024



Gambar 2.

Foto Bersama usai Seminar bersama Pendidik SMA 1 Warunggunung, Kamis 1 Agustus 2024

b. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi Kegiatan: Setelah pelaksanaan diskusi, evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan. Peserta diberikan kesempatan untuk bercerita pengalamannya masing-masing. Rangkaian kegiatan evaluasi juga dilaksanakan dengan menguji sejauh mana pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan. Peserta diberi pertanyaan-pertanyaan, mereka yang bisa menjawab diberikan apresiasi.

Dari hasil diskusi, diketahui bahwa masih minimnya pemahaman peserta didik akan bahasa judi online, Napza dan dampaknya bagi kesehatan mental. Oleh karena itu, berbagai strategi untuk melakukan pencegahan dini harus sudah bisa diterapkan oleh seluruh peserta. Selain itu, tim juga melakukan refleksi untuk memperbaiki metode dan materi penyuluhan di masa mendatang.

Laporan hasil penelitian pengabdian masyarakat ini akan disusun dan dipublikasikan untuk memberikan kontribusi pada literatur yang ada serta sebagai referensi bagi kegiatan serupa di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian pengabdian masyarakat tentang penyuluhan untuk generasi digital dalam menghadapi bahaya judi online, Napza, dan tantangan kesehatan mental telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik dan guru. pendidik juga merupakan elemen penting dalam upaya pencegahan. Upaya berkelanjutan dan tindak lanjut diperlukan untuk memastikan bahwa generasi muda tetap terlindungi dari ancaman-ancaman ini. Di harapkan kegiatan-kegiatan seperti ini bisa diimplementasikan secara berkala sehingga pemahaman generasi-Z terus meningkat dan mudah untuk mengambil tindakan preventif sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada seluruh mahasiswa peserta Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) kelompok 69,70,71,72, dan 73 Universitas Bina Bangsa di Kecamatan Warunggunung, Kabupaten Lebak, Banten, yang telah ikut menginisiasi kegiatan positif ini. Bapak Ulfi Jefri, M.Ak selaku Koordinator Kecamatan Warunggunung, Kepala Sekolah SMA 1 Warunggunung, Kapolsek Warunggunung dan seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam mensukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 73-87.
- Fauziyyah, Z. K., & Rosady, D. S. (2023). Coping Strategy, Tingkat Kecemasan Sosial, dan Remaja Pengguna Media Sosial. *Jurnal Riset Kedokteran*, 91-96.
- Hidayat, F. (2024). PSIKOLOGI KETERGANTUNGAN MEMAHAMI DAN MENGATASI KECANDUAN. *Circle Archive*, 1(4).
- Hutabarat, V. D. (2015). *Kepentingan Indonesia Menandatangani Nota Kesepahaman Penanggulangan Penyalahgunaan Narkoba dengan Nigeria Tahun 2013*. Riau University.
- Ningsih, Y., & Arianto, T. (2024). INDUSTRI PARIWISATA Oleh. *Pengantar Ilmu Pariwisata*, 45.