

JUDI ONLINE PADA KALANGAN PELAJAR
(Studi : Pada Siswa SMP Didesa Rejai
Kecamatan Bakung Serumpun Kabupaten Lingga)

Sintia Nurizan Putri
(170569201047)

Abstrak

Pada saat ini, fenomena perjudian bukan menjadi hal asing dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat diberlakukan sistem pembelajaran secara daring anak-anak terbiasa dengan penggunaan handphone, dan hal tersebut menjadi kebiasaan meskipun pembelajaran daring telah dihentikan serta diganti dengan pembelajaran tatap muka, fenomena yang terjadi pada pelajar di desa Rejai ketika anak-anak diberikan akses untuk bermain handphone terdapat sejumlah anak yang menggunakan handphone untuk mengakses judi online sehingga siswa menjadi kecanduan (Ketagihan) dalam bermain judi online. Penelitian ini lebih menggunakan tinjauan perilaku sosial yang menganalisis berdasarkan agen sosialisasi. Tujuan penelitian untuk mengetahui penyebab anak SMP Rejai menggemari Judi online. Adapun hasil penelitian yang menyebabkan pelajar SMP di Desa Rejai menggemari judi online yaitu dilihat dari Pengaruh agen sosialisasi terhadap perilaku kecanduan judi online pada siswa SMP desa Rejai dikarenakan siswa selalu ingin ikut teman, merasa tertarik untuk terus bermain judi online ketika teman mempengaruhi bahwa ketika bermain judi online bisa menang terus dan mendapatkan keuntungan, siswa juga merasa minder ketika tidak mau mengikuti ajakan teman. Faktor media massa yaitu melihat iklan dari internet, siswa bisa mengetahui adanya judi online, cara memainkan, cara mendapatkan chip dan lainnya sebagainya karena mempelajari judi internet, selain itu teman yang memberitahu bahwa dengan adanya jaringan internet bisa mengakses judi online. Faktor lingkungan yaitu lingkungan sekitar atau tetangga menyediakan fasilitas, tidak adanya teguran, siswa sering melihat atau bermain dengan orang dewasa yang mengakses judi online. Faktor keluarga yaitu karena orang tua kurang memperdulikan jam bermain Hp, tidak pernah mengecek Hp anak, abang atau kakak juga kerap mengakses judi online. Faktor Sekolah yang longgar mengenai dilarangan untuk mengakses judi online.

Kata Kunci : Agen Sosialisasi, Judi Online, Siswa SMP

ONLINE GAMING ADDICTION IN STUDENTS
(Study: On Middle School Students in Rejai Village
Bakung Serumpun District, Lingga Regency)

Sintia Nurizan Putri
(170569201047)

Abstract

At this time, the phenomenon of gambling is not a stranger to everyday life. When the online learning system was implemented, children got used to using cellphones, and this became a habit even though online learning had been discontinued and replaced with face-to-face learning. access online gambling so that students become addicted to playing online gambling. This study uses a review of social behavior. The purpose of this research is to find out the causes of online gambling addiction in Rejai Middle School children. The results of the research are the factors that cause online gambling addiction at Rejai village junior high school which is seen from the self factor because of their own desire, namely to get chips that can be exchanged for money to get rid of boredom. The influence of socialization agents on online gambling addiction behavior in Rejai village junior high school students is because students always want to join the park, feel interested in continuing to play online gambling when friends influence that when playing online gambling they can win and get benefits, students also feel inferior when they don't want to participate friend invitation. The mass media factor is seeing advertisements from the internet, students can find out about online gambling, how to play, how to get chips and so on because they learn to be the internet, apart from that friends tell them that with an internet network they can access online gambling. Environmental factors, namely the surrounding environment or neighbors providing facilities, there is no reprimand, students often see or play with adults who access online gambling. The family factor is because parents don't care about playing cellphone hours, they never check their children's cellphones, brothers or sisters also often access online gambling. The loose school factor regarding the prohibition of accessing online gameing.

Keywords: Social Behavior, Addiction, Online Gambling, Middle School Students