

Edukasi Bahaya Narkoba dan Judi Online terhadap Generasi Muda di SMP Negeri 3 Koto Balingka

Maisyaroh*, Faisal Musa, Ahmad Zainal Lubis, Widya Sari, Nurkholijah, Yuni Sari Nasution, Wahyu Hidayat, Nur Hamidah, Nursaibah Tanjung, Dina Putri Andini

STAIN Mandailing Natal, Mandailing Natal, Indonesia

Corresponding Author: maihrp24@gmail.com

Kata Kunci:

Narkoba, Judi Online, Generasi Muda

Abstract: *This research aims to educate students at SMP Negeri 3 Koto Balingka about the dangers of drugs and online gambling which are increasingly common among the younger generation. Drugs and online gambling pose serious threats that can harm the future of the younger generation, can cause addiction, physical and mental health problems, and reduce academic achievement. It is hoped that the education provided through seminars can increase students' awareness of the negative impacts of drugs and online gambling. The method used is a participatory approach that actively involves students in the learning process, so that they not only understand the risks that exist, but are also able to maintain a firm attitude to comply with these gaps. The results of this educational program show an increase in students' knowledge about the dangers of drugs and online gambling, as well as their commitment to avoiding this behavior. Continuous education and support from various parties, including parents and teachers, is very necessary to protect the younger generation from this threat.*

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk mengedukasi siswa di SMP Negeri 3 Koto Balingka tentang bahaya narkoba dan judi online yang semakin marak di kalangan generasi muda. Narkoba dan judi online menimbulkan ancaman serius yang dapat merugikan masa depan generasi muda, dapat menimbulkan kecanduan, gangguan kesehatan fisik dan mental, serta menurunkan prestasi akademik. Edukasi yang diberikan melalui sosialisasi diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak negatif narkoba dan judi online. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya memahami risiko yang ada, namun juga mampu menjaga sikap tegas untuk menaati kesenjangan tersebut. Hasil dari program edukasi ini menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa tentang bahaya narkoba dan judi online, serta komitmen mereka untuk menghindari perilaku tersebut. Edukasi yang berkelanjutan dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua dan guru, sangat diperlukan untuk melindungi generasi muda dari ancaman ini.

Cara mensitasi artikel:

Maisyaroh. et.al. (2024). Edukasi Bahaya Narkoba dan Judi Online terhadap Generasi Muda di SMP Negeri 3 Koto Balangka. *Ambacang: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 211-220.

<https://journal-ambacang.willyprint-art.my.id/index.php/ojs>

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi membawa banyak manfaat, namun juga menghadirkan tantangan baru, khususnya bagi generasi muda. Saat ini kasus penyalahgunaan narkoba dan kecanduan Judi online di kalangan remaja semakin meningkat dan menjadi perhatian utama di Indonesia. Data Badan Narkotika Nasional (BNN) menunjukkan remaja usia sekolah termasuk kelompok rentan terpapar narkoba. Sementara itu, akses mudah ke platform judi online Perangkat digital memperburuk situasi ini, karena banyak remaja memiliki akses ke Internet dan perangkat pribadi.

Narkotika adalah singkatan dari narkotika, psikotropika dan zat liontin lainnya. Berdasarkan UU No. 35 Tahun 2009 tentang Narkotika adalah suatu zat atau obat yang berasal dari tumbuhan atau bukan tumbuhansintetis atau semi-sintetis, yang dapat mengakibatkan pengurangan atau perubahankesadaran, hilangnya kepekaan, berkurangnya eliminasi nyeri dandapat menyebabkan kecanduan, yang terbagi menjadi beberapa kelompoksebagaimana melekat pada undang-undang (Sasongko, 2017).

Penyalahgunaan narkoba dapat menimbulkan dampak buruk tidak hanya pada individu, namun juga pada keluarga dan masyarakat. Narkoba dapat menimbulkan kecanduan, gangguan kesehatan jiwa dan perilaku kriminal yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Dalam jangka panjang, penggunaan narkoba dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, isolasi sosial, dan bahkan kematian karena overdosis. Oleh karena itu, penting bagi generasi muda untuk sadar dan mendapat informasimasyarakat yang sadar akan bahaya narkoba untuk dapat menolak tawaran konsumsi.

Selain narkoba, judi online juga memberikan ancaman serius. Dengan mudahnya akses melalui perangkat digital, remaja semakin terpapar dengan berbagai jenis permainan yang dapat berujung pada kecanduan. Menurut Sulaiman (2020), judi online adalah sebuah perilaku Penyimpangan yang dilakukan remaja berupa pertaruhan dalam jumlah tertentuuang untuk hasil yang tidak pasti untuk menghasilkan uang ataubarang berharga lainnya. Judi online tidak hanya menimbulkan kerugian finansial yang signifikan, namun juga berisiko menimbulkan masalah psikologis seperti kecemasan, depresi, dan perilaku impulsif. Pengabdian menunjukkan bahwa remaja yang berpartisipasi dalam game online lebih mungkin mengalami masalah sosial dan sosial emosional, termasuk kesulitan dalam hubungan interpersonal dan hilangnya kepercayaan diri.

SMP Negeri 3 Koto Balingka sebagai lembaga pendidikan menengah memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan perilaku siswa. Masa remaja merupakan masa kritis dimana individu mudah terpengaruh oleh lingkungan dan informasi yang diterimanya. Oleh karena itu, upaya pencegahan melalui program edukasi tentang bahaya narkoba dan judi online sangat penting untuk diterapkan di sekolah ini. Program pendidikan yang efektif harus meningkatkan pengetahuan, meningkatkan kesadaran dan keterampilan siswa untuk mengenali dan menghindari

bahaya narkoba dan perjudian online, sehingga dapat membangun masa depan yang lebih baik.

Literatur Terkait misalnya *Pengaruh Teknologi Terhadap Perilaku Judi Online Remaja* dalam studi yang dilakukan oleh Griffiths (2003) di jurnal *Journal of Gambling Studies*, disebutkan bahwa kemajuan teknologi dan akses mudah terhadap internet telah mempercepat pertumbuhan judi online di kalangan remaja. Griffiths menyoroti bahwa remaja yang memiliki akses mudah ke perangkat digital dan internet cenderung lebih rentan terhadap kecanduan judi online, terutama jika kurangnya pengawasan dari orang tua atau lembaga pendidikan. Studi lain *Dampak Narkoba dan Judi Online terhadap Kesehatan Mental Remaja* dalam jurnal *Addiction* (2020), Volkow et al. membahas bagaimana penggunaan narkoba dan kecanduan judi online mempengaruhi kesehatan mental remaja, seperti depresi, kecemasan, dan perilaku impulsif. Pengabdian ini menekankan pentingnya deteksi dini dan intervensi yang melibatkan berbagai pihak, termasuk sekolah, keluarga, dan profesional kesehatan mental, untuk mencegah dan menangani masalah ini secara efektif.

Pengabdian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai bahaya narkoba dan judi online serta mengevaluasi efektivitas program pendidikan yang diberikan di SMP Negeri 3 Koto Balingka. Diharapkan dengan program ini, siswa dapat mengembangkan kesadaran dan keterampilan yang lebih baik untuk mengenali dan menghindari risiko yang dapat membahayakan masa depan mereka. Selain itu pengabdian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan rekomendasi bagi sekolah dan pihak lainnya untuk meningkatkan strategi pencegahan yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Edukasi tentang bahaya narkoba dan perjudian online memerlukan pendekatan partisipatif yang melibatkan semua pihak mulai dari guru, orang tua, hingga masyarakat luas, untuk menciptakan lingkungan yang mendorong tumbuh kembang siswa secara sehat dan tanpa adanya pengaruh negatif. Melalui kerjasama yang kuat antara sekolah, orang tua dan instansi terkait diharapkan dapat melahirkan generasi baru yang berkarakter kuat dan mampu menolak segala bentuk godaan yang membahayakan masa depannya.

Selain itu, keterlibatan orang tua dan masyarakat juga sangat penting dalam upaya ini. Dukungan keluarga dapat memberikan landasan yang kuat bagi remaja untuk menolak tawaran narkoba dan judi online. Orang tua yang terlibat aktif dalam kehidupan anaknya, memberikan pendidikan yang baik dan menciptakan komunikasi yang terbuka, membantu anak merasa lebih nyaman membicarakan permasalahan yang dihadapinya.

Melalui pengabdian ini diharapkan siswa SMP Negeri 3 Koto Balingka dapat mengembangkan sikap positif terhadap pola hidup sehat dan menjauhi narkoba dan perjudian online. Kami berharap dengan adanya program pendidikan ini dapat melahirkan generasi baru yang tidak hanya cerdas, namun juga berintegritas dan

memiliki kepedulian sosial yang tinggi, sehingga dapat memberikan kontribusi positif kepada masyarakat dan lingkungan.

Dengan mewaspadai bahaya narkoba dan judi online, generasi muda dapat mengambil langkah proaktif untuk melindungi diri sendiri dan teman-temannya. Dalam konteks ini, pendidikan yang efektif tidak hanya sekedar mempelajari informasi, tetapi juga tentang membangun karakter, memperkuat nilai-nilai positif dan menciptakan jaringan dukungan yang membantu remaja melawan pengaruh negatif.

Metode Pengabdian

Pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) adalah metode dalam pelaksanaan program atau pengabdian yang melibatkan langsung partisipasi aktif dari masyarakat atau pihak yang terkait (Pratami, 2023). Dalam pendekatan ini, masyarakat atau pihak yang berperan tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek yang turut berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa kegiatan atau program tersebut sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat. Pengabdian ini dilakukan dengan metode sosialisasi, dimana dalam kegiatannya dengan cara penyampaian materi, tanya jawab dan evaluasi. Terdapat tiga tahapan dalam kegiatan ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penutup.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan menentukan objek pengabdian, setelah ditetapkannya objek pengabdian lalu dipastikan kesediaan objek tersebut untuk menerima kegiatan dimaksud.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu tahap yang sebenarnya, maksudnya adalah tahap kegiatan pengabdian. Pada tahap ini pemateri akan menyampaikan materi tentang bahaya narkoba serta tips untuk terhindar dari narkoba. Setelah penyampaian materi barulah dilakukan kegiatan tanya jawab.

3. Tahap penutup

Tahap penutup yaitu kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada semua peserta tentang materi yang sudah disampaikan. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai apakah peserta sudah memahami materi yang disampaikan atau belum.

Kegiatan edukasi bahaya narkoba dan judi online terhadap generasi muda dilaksanakan di SMP Negeri 3 Koto Balingka, yang terletak di Kecamatan Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat, Provinsi Sumatra Barat. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 30 Juli 2024, dengan melibatkan siswa kelas VII, VIII, dan IX sebagai peserta.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Kegiatan edukasi bahaya narkoba terhadap generasi muda dilaksanakan di SMP Negeri 3 Koto Balingka, yang terletak di Kecamatan Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat, Provinsi Sumatra Barat. Kegiatan edukasi yang dilakukan pada tanggal 30 Juli 2024 ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terkait bahaya narkoba.



Gambar 1: Penyampaian Materi Bahaya Narkoba kepada peserta didik

Sebelum memulai edukasi, pemateri memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengevaluasi tingkat pengetahuan awal mereka dan memancing minat serta pemahaman mereka tentang topik bahaya narkoba. Pertanyaan yang diajukan, seperti “Apa yang kalian ketahui tentang narkoba?” atau “Bagaimana pendapat kalian tentang penggunaan narkoba di kalangan remaja?” dirancang untuk menggali pengetahuan dan persepsi siswa mengenai narkoba.

1. Tingkat Pengetahuan Siswa: Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai bahaya narkoba sebelum pelaksanaan program edukasi adalah sebagai berikut:
 - a. Sebanyak 40% siswa memiliki pengetahuan yang baik tentang jenis-jenis narkoba dan dampaknya.
 - b. 40% siswa menunjukkan pengetahuan yang sedang, di mana mereka hanya mengetahui beberapa jenis narkoba dan efek sampingnya.
 - c. 20% siswa memiliki pengetahuan yang kurang tentang bahaya narkoba, dengan beberapa di antaranya tidak mengetahui sama sekali tentang risiko penggunaan narkoba.

Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai bahaya narkoba Setelah program edukasi, hasil kuesioner menunjukkan peningkatan yang signifikan:

- a. 80% siswa sekarang memiliki pengetahuan yang baik tentang bahaya narkoba.
- b. 10% siswa menunjukkan pengetahuan yang sedang.
- c. Hanya 10% siswa yang masih memiliki pengetahuan yang kurang tentang bahaya narkoba.

Hasil ini menunjukkan bahwa program edukasi yang dirancang secara interaktif dan melibatkan metode diskusi, penyuluhan visual, serta contoh-contoh nyata memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

2. Perubahan Sikap Siswa: Hasil wawancara mendalam dan observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa program edukasi berhasil mempengaruhi sikap siswa terhadap penggunaan narkoba. Sebelum program, banyak siswa yang menganggap penggunaan narkoba sebagai hal yang "keren" atau biasa di kalangan teman sebaya. Namun, setelah mengikuti edukasi, banyak siswa yang menyatakan:
3. Kesadaran akan Dampak Sosial dan Kesehatan: Program edukasi berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak sosial dan kesehatan dari penggunaan narkoba.
 - a. Kerusakan fisik dan mental akibat penyalahgunaan narkoba.

Siswa menyadari efek buruk narkoba terhadap tubuh, seperti kerusakan otak, sistem saraf, dan berbagai organ lainnya. Mereka juga memahami dampak mental seperti kecanduan, gangguan kecemasan, dan depresi yang disebabkan oleh narkoba.

- b. Potensi masalah hukum dan sosial yang dapat timbul akibat terlibat dalam penyalahgunaan narkoba.

Edukasi berhasil membuka wawasan siswa tentang risiko hukum dari penyalahgunaan narkoba, termasuk penangkapan, penahanan, dan dampak negatif terhadap masa depan, seperti sulitnya mendapatkan pekerjaan atau melanjutkan pendidikan. Selain itu, siswa menyadari bahwa keterlibatan dalam narkoba dapat menghancurkan hubungan sosial dan merusak citra diri di masyarakat.

Secara keseluruhan, kegiatan edukasi ini memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa SMP Negeri 3 Koto Balingka dalam memahami dan menghindari bahaya narkoba. Dengan adanya peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, dan kesadaran tentang dampak jangka panjang, diharapkan generasi muda ini memiliki ketahanan yang lebih baik dalam menghadapi godaan narkoba di masa depan.

Oleh sebab itu, perlu disampaikan kiat-kiat dalam rangka menghindari narkoba kepada setiap orang, terutama pada generasi Z yang merupakan generasi penerus bangsa yang harus dilindungi. Adapun kiat-kiat yang dapat dilakukan dalam rangka menghindari penyalahgunaan narkoba seperti; harus mencegah diri dari rasa penasaran untuk mencoba menggunakan narkoba; harus memahami dampak buruk dari penggunaan narkoba; harus memilih teman yang baik; harus menghindari segala hal yang dapat membawa pengaruh buruk akan kecanduan narkoba, seperti pergaulan malam; melakukan kegiatan yang memiliki nilai positif seperti olahraga, bergabung dengan organisasi tertentu, melakukan kegiatan positif pada waktu dan tempat yang aman bersama teman, keluarga maupun rekan; mengingat bahwa pelaku penyalahgunaan narkoba akan diancam dengan hukuman yang berat, terlebih lagi adanya sanksi sosial dari masyarakat; jika memiliki permasalahan dalam diri, maka

harus mencari solusi yang baik serta tidak menjadikan narkoba sebagai pelarian dari masalah yang sedang dialami; selalu mendekatkan diri kepada Tuhan (Humas BNNK Kuningan, 2022; P.S, 2021).

Selain membahas tentang narkoba, kegiatan edukasi pada tanggal 30 Juli 2024 juga mencakup materi mengenai bahaya judi online. Sebelum pemaparan dimulai, pemateri memberikan pertanyaan kepada siswa terkait pengetahuan mereka tentang judi online, misalnya, “Apakah kalian pernah mendengar tentang judi online?” atau “Apa yang kalian tahu tentang risiko atau dampak dari judi online?” Sesi ini bertujuan untuk memahami tingkat pengetahuan awal siswa dan persepsi mereka tentang judi online, yang semakin marak di kalangan remaja.

1. Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Judi Online

Berdasarkan kuesioner tingkat pemahaman siswa mengenai bahaya judi online menunjukkan variasi yang cukup besar Sebelum Edukasi pelaksanaan program edukasi adalah sebagai berikut:

- a. 30% siswa memiliki pengetahuan baik tentang judi online, terutama mengenai bentuk-bentuk judi online seperti taruhan permainan dan undian digital, serta dampaknya yang dapat menyebabkan kecanduan dan kerugian finansial.
- b. 50% siswa menunjukkan pengetahuan sedang, di mana mereka mengetahui sebagian kecil tentang judi online tetapi tidak memahami risiko jangka panjangnya.
- c. 20% siswa memiliki pengetahuan yang rendah tentang judi online, beberapa bahkan tidak mengetahui bahwa aktivitas ini ilegal dan berbahaya.

Berdasarkan kuesioner tingkat pemahaman siswa mengenai bahaya judi online menunjukkan variasi yang cukup besar Setelah Edukasi pelaksanaan program edukasi adalah sebagai berikut:

- a. 75% siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang baik, mampu menjelaskan jenis-jenis judi online dan memahami konsekuensi negatifnya secara lebih mendalam.
- b. 15% siswa menunjukkan pengetahuan yang sedang.
- c. 10% siswa masih memiliki pemahaman kurang, tetapi ada peningkatan dari sebelumnya.

2. Perubahan Sikap Siswa terhadap Judi Online

Dari wawancara dan observasi, terlihat perubahan sikap siswa yang cukup signifikan. Sebelum kegiatan, sebagian siswa memandang judi online sebagai kegiatan yang menarik atau bahkan peluang untuk mendapatkan uang cepat tanpa menyadari risiko di baliknya. Setelah kegiatan:

- a. Siswa menjadi lebih memahami bahwa judi online bukan sekadar permainan, melainkan aktivitas yang dapat menimbulkan kecanduan dan kerugian finansial serius.

- b. Banyak siswa yang sebelumnya penasaran dengan judi online menyatakan enggan untuk mencoba, karena menyadari risiko kehilangan uang dan terjebak dalam siklus kecanduan.
3. Kesadaran akan Dampak Sosial dan Finansial dari Judi Online

Edukasi ini juga berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak sosial dan finansial dari judi online. Pemateri menyampaikan bagaimana judi online dapat memengaruhi kehidupan seseorang secara luas, baik dari segi keuangan maupun relasi sosial. Siswa menjadi lebih memahami beberapa hal penting, antara lain:

- 1) Kerugian Finansial dan Kecanduan

Siswa kini menyadari bahwa judi online dapat menyebabkan kerugian uang dalam jumlah besar, bahkan membuat pelakunya terjebak dalam utang. Mereka juga mengerti bahwa judi online bisa menciptakan kecanduan yang sulit dihentikan.

- 2) Risiko Hukum dan Sosial

Siswa memahami bahwa terlibat dalam judi online memiliki risiko hukum dan dapat menciptakan stigma negatif di masyarakat. Selain itu, kecanduan judi online dapat merusak hubungan sosial, membuat seseorang menjadi terisolasi, atau bahkan menimbulkan konflik dalam keluarga.



Gambar 2. Kegiatan Edukasi Bersama Siswa SMP Negeri 3 Koto Balingka

Sangat penting untuk diingat bahwa remaja sangat rentan terhadap daya tarik perjudian online karena mereka sering kali tertarik oleh gambaran kekayaan dan kesuksesan yang memikat. Terbukti dari hasil survei bahwa sejumlah besar anak-anak berjudi online karena mereka penasaran, mengambil isyarat dari lingkungan mereka, dan mendapatkan tips dari teman sebaya dan media sosial. Para remaja tertarik pada kemungkinan mendapatkan imbalan finansial yang signifikan dengan komitmen awal yang sangat kecil, yang merupakan salah satu alasan ekonomi utama.

Namun, remaja yang berjudi online juga mengalami dampak yang serius. Mengadopsi kebiasaan yang tidak sehat dan mengurangi latihan fisik adalah dua bahaya

kesehatan fisik yang terkait dengan penjudi online muda. Remaja juga dapat mengalami dampak sosial, seperti menjadi antisosial dan mengabaikan kewajiban mereka di rumah atau di sekolah. Kesehatan mental remaja dapat terpengaruh secara psikologis, yang meningkatkan kemungkinan mereka mengalami kecemasan dan keputusasaan.

Perjudian online pada remaja adalah masalah yang membutuhkan solusi dari berbagai segi. Kecenderungan remaja untuk berjudi di internet dapat dikurangi dengan meningkatkan pengawasan orang tua, pendidikan tentang bahaya perjudian, dan keterlibatan masyarakat dan sekolah. Untuk lebih melindungi kelompok usia ini dari efek berbahaya perjudian internet, lebih banyak upaya harus dilakukan untuk membuat undang-undang dan peraturan (Fathanah, 2023).

Kesimpulan

Penyalahgunaan narkotika di luar kebutuhan medis atau tanpa pengawasan medis merupakan tindakan melanggar hukum yang berdampak buruk pada fisik, mental, dan kehidupan sosial individu. Zat-zat ini dapat memengaruhi sistem saraf pusat, mengubah suasana hati, pikiran, serta perilaku seseorang, dan memiliki potensi menyebabkan kecanduan baik fisik maupun psikologis. Pentingnya edukasi dan pencegahan narkotika pada generasi muda tidak dapat diabaikan. Generasi Z, sebagai generasi penerus bangsa, perlu mendapatkan perlindungan dan bimbingan agar menjauh dari narkotika dan menjalani gaya hidup yang positif dan sehat.

Judi online merupakan perilaku menyimpang yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga dengan harapan keuntungan yang tidak pasti. Remaja tertarik karena faktor ekonomi, pengaruh lingkungan, dan kemajuan teknologi yang memudahkan akses judi. Mereka sering terpengaruh oleh teman sebaya atau media sosial dan tergiur iming-iming keuntungan cepat. Namun, aktivitas ini berdampak serius, seperti gangguan fisik, sosial, dan mental, termasuk kecemasan dan depresi.

Oleh karena itu, pencegahan dan edukasi mengenai bahaya judi online sangat penting dilakukan. Pengawasan orang tua, pendidikan mengenai dampak negatif judi online, serta peran sekolah dan masyarakat sangat diperlukan untuk melindungi remaja dari efek buruk perjudian online. Upaya ini perlu diperkuat dengan regulasi dan kebijakan yang lebih ketat agar remaja terlindungi dari risiko yang ditimbulkan oleh judi online.

Referensi

- Griffiths, M. (2003). Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557–568.
- HUMAS BNNK Kuningan. (2022). *7 Tips Menghindari Penyalahgunaan Narkoba*. Badan Narkotika Nasional Kabupaten Kuningan. <https://kuningankab.bnn.go.id/7tips-menghindari-penyalahgunaan-narkoba/>

- P.S, K. (2021). *Upaya Sindikat Narkoba dan Upaya menghindari Narkoba. Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera SElatan*. <https://sumsel.bnn.go.id/upaya-sindikat-narkoba-upaya-menghindari-narkoba/>
- Pratami, F., Willy A. L., Arsy P., Yuhanna, Handayani. (2023). Penyuluhan Kedudukan Generasi Alpha di SDN 100110 Desa Batu Nanggar melalui Metode Participation Action Research. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, Vol. 6(3).
- Sasmita, R. (2018). *Zat Adiktif dan Dampaknya terhadap Kesehatan Masyarakat*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sasongko, A. (2017). *Narkotika dan Dampaknya Terhadap Kesehatan Masyarakat: Kajian Hukum dan Medis*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Sulaiman, M. (2020). *Perilaku Penyimpangan Remaja: Judi Online dan Dampaknya*. Malang: Penerbit Universitas Malang.
- Volkow, N. D., Koob, G. F., & McLellan, A. T. (2020). *Kecanduan: Penyakit Dorongan dan Paksaan*. *The New England Journal of Medicine*, 382(4), 363-371.