



Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Praktik Judi Online Kaum Pemuda GKPPD Siompin

Eva Lentina Br. Berutu

¹Mahasiswa, Teologi, Fakultas Ilmu Teologi, IAKN Tarutung

*correspondence: evalentinabrberutu111@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana peran orang tua dalam menanggulangi praktik judi online di kalangan Pemuda GKPPD Siompin. Maraknya kasus keterlibatan pemuda dalam judi online menunjukkan adanya perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, faktor sosial, rasa ingin tahu, serta dorongan memperoleh uang secara instan. Landasan teori yang digunakan sebagai pisau analisis adalah pandangan Soerjono Soekanto mengenai peran orang tua. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Deskriptif, di mana data diperoleh melalui observasi, dan wawancara terhadap sepuluh informan yang terdiri dari Kaum ibu jemaat GKPPD Siompin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam menanggulangi praktik judi online kaum pemuda sebagai penasehat, komunikator, pengawas dan teladan dalam keluarga. Namun secara teologis judi online dipandang bertentangan dengan ajaran Alkitab yang menekankan pentingnya pengendalian diri, kejujuran, kerja keras, dan menjauhi cinta uang sebagai akar dari kejahatan. Oleh karena itu peran orang tua sangat menentukan dalam membentuk karakter dan perilaku anak agar terhindar dari perjudian online, serta diperlukan kerja sama Gereja, keluarga dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang edukatif dan aman dari pengaruh judi online.

Kata Kunci: Judi Online, Peran Orang tua, Pemuda, GKPPD.

PENDAHULUAN

Keluarga menjadi fondasi utama dalam proses pendidikan anak. Dari lingkungan keluargalah anak belajar membentuk sifat, watak, karakter, iman serta kebiasaan yang akan memengaruhi kehidupannya. Orang tua berperan penting sebagai pendidik pertama bagi anak, karena anak cenderung meniru apa yang didengar, dilihat, dan dialaminya dari perilaku orang tua. Segala yang disaksikan dan dirasakan anak akan membentuk pola tindakannya. Keteladanan yang ditunjukkan oleh orang tua memberikan pengaruh yang jauh lebih kuat dibandingkan dengan sekedar nasihat. Sejalan dengan hal itu, Samuel Binsen Sidjabat menyatakan bahwa keluarga sebagai lingkungan primer (*family of origin*) merupakan agen utama dalam pembentukan karakter seseorang (Sidjabat, 2011). Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan dari

banyak pilihan, dengan hanya satu pilihan yang benar. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang (Jadidah, 2023). Judi atau permainan "Perjudian" menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai permainan yang menggunakan uang atau barang berharga lainnya sebagai taruhan, dimana pemenangnya ditentukan oleh unsur kebetulan atau keberuntungan. Judi dapat dilakukan secara langsung atau tatap muka dengan berkelompok, misalnya melalui permainan kartu, dadu, atau taruhan dalam pertandingan tertentu yang melibatkan sejumlah peserta. Aktivitas ini biasanya berlangsung di tempat-tempat tertentu seperti rumah, warung kopi, atau arena perjudian. Selama ini, masyarakat mengenal bentuk perjudian tradisional yang dilakukan secara langsung. Pemain yang kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pihak yang menang, dengan nilai dan bentuk taruhan yang telah disepakati sebelum permainan dimulai. Tetapi Pada hakikatnya, perjudian bertentangan dengan agama, dan hukum serta membahayakan bangsa, negara, dan masyarakat secara keseluruhan. Perjudian berdampak negatif pada moral dan kesehatan mental masyarakat terutama generasi muda (Burlian, 2016). Judi dapat dimaknai sebagai suatu bentuk pertaruhan, di mana seseorang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dengan harapan memperoleh keuntungan yang berlipat ganda secara instan dan tanpa usaha yang sepadan. Dalam pandangan iman Kristen, praktik perjudian bukan hanya sekedar tindakan mencari keuntungan, tetapi juga mencerminkan ketidakpercayaan terhadap pemeliharaan dan kehendak Allah. Perilaku ini dianggap sebagai bentuk pelanggaran terhadap prinsip hidup yang diajarkan Alkitab, yang menekankan pada kerja keras, kejujuran, dan ketergantungan semata dan mengabaikan nilai-nilai etika serta tanggung jawab moral. Oleh karena itu, perjudian dipandang sebagai tindakan yang bertentangan dengan iman dan melukai relasi manusia dengan Allah serta sesamanya (Pasedan, 2022). Judi Online merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan internet. Judi Online memiliki berbagai jenis permainan, seperti poker, kasino, higgs domino taruhan olahraga, lotere, dan lain-lain. Tetapi judi Online juga memiliki dampak negatif yang terutama bagi kalangan masyarakat. Perjudian pada awalnya dilakukan secara langsung dengan uang dan pemain yang nyata. Namun, seiring kemajuan teknologi internet, praktik perjudian kini banyak beralih ke ranah Online. Banyak orang tergiur untuk memperoleh penghasilan tambahan dengan cara yang mudah dan cepat, ialah dengan memainkan perjudian daring (Online). Tindakan tersebut seringkali dilata belakangi oleh sudut pandang tertentu yang mendorong individu untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan sendiri merupakan keinginan atau nafsu manusia untuk memiliki barang atau jasa yang mampu memberikan kepuasan baik secara fisik maupun spiritual (Sofiati, 2015). Pemuda GKPPD Siompin yang terlibat dalam perjudian cenderung menghabiskan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan pendidikan dan keperluan yang lain. Terdapat juga sejumlah pemuda yang terlibat dalam judi Online dan menghabiskan uang dengan sangat mudah, Mereka bekerja hanya untuk memenuhi keinginan berjudi bahkan menghabiskan seluruh gajinya demi kesenangan sesaat. Ketika uang mereka habis, mereka cenderung meminta uang kepada orang tua, jika permintaan tersebut tidak dipenuhi maka pemuda tersebut marah dan memaksa orang tua untuk memberikan uang hal ini dapat menimbulkan stres, depresi dan bahkan bunuh diri. Perilaku anak dalam bermain game Online biasanya berawal dari rasa ingin tahu serta pengaruh lingkungan pergaulan teman-temannya. Bagi anak, game Online menjadi sarana hiburan dan rekreasi. Namun, banyak orangtua belum memahami perilaku bermain game Online, termasuk

perubahan sosial dan psikososial yang terjadi pada anak setelah terlibat dalamnya. Pemilihan permainan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan mereka. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang pengaruh game Online juga membuat anak menjadi lebih bebas tanpa pengawasan, sehingga perilakunya sulit dikendalikan (Munita, 2012).

Pengetahuan orangtua tentang game Online menjadi dasar penting dalam melakukan pengawasan terhadap anak. Namun, banyak orangtua hanya memberikan nasihat tanpa disertai pengawasan yang nyata. Kesibukan orangtua juga menjadi salah satu faktor berkurangnya waktu untuk mendidik dan mengontrol anak. Kebiasaan ini membuat anak semakin terbiasa bermain game Online tanpa batas. Akibatnya, perilaku anak menjadi sulit dikendalikan karena kurangnya perhatian dan komunikasi dari orangtua. Padahal, masa anak-anak merupakan periode yang sangat rentan terhadap pengaruh perkembangan teknologi. Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada di seluruh dunia. Internet secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar Internet Protocol Suite untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Lani Sidharta menyatakan bahwa internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini. Faktanya bahwa permainan game judi Online sangat disukai oleh orang-orang di seluruh dunia, termasuk Mahasiswa-mahasiswa yang melanjutkan pendidikan mereka dimana aplikasi tersebut merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda bermain permainan judi Online (Supratama, 2022). Perjudian Online memiliki potensi menjadi kebiasaan bagi setiap pemainnya. Meskipun awalnya mungkin mereka hanya tertarik untuk mencoba-coba namun ketika sudah pernah meraih kemenangan, dorongan atau keinginan untuk mengulangi permainan tersebut dan mendorong mereka untuk bertaruh dengan jumlah yang semakin besar. Perasaan yang diundang oleh keyakinan bahwa semakin besar taruhan yang dipasang semakin besar pula potensi hasil yang bisa diperoleh dalam kemenangan. Salah satu keunggulan utama perjudian Online adalah kemudahannya dalam melakukan kapan saja dan dimana saja, sering kali dimotivasi oleh keinginan untuk mengisi waktu. Faktanya sebagian orang tidak memperdulikan dan bahkan menganggap perjudian sebagai hal yang biasa serta tidak terlalu menjadi masalah. Di era teknologi saat ini, judi Online semakin meningkat dan mengkhawatirkan terutama bagi generasi muda. Judi Online tidak hanya rentan terhadap kecanduan yang dapat mengganggu mental tetapi juga memiliki potensi besar untuk merusak moralitas dan prinsip luhur yang seharusnya dijaga oleh generasi berikutnya. Terdapat fenomena yang mengkhawatirkan kalangan pemuda GKPPD Siompin yakni keterlibatan mereka dalam perjudian ada beberapa pemuda yang rela mencuri barang berharga dan uang orang lain untuk memenuhi modal bermain judi. Tak hanya itu, mereka juga terjerat pinjaman Online (Pinjol) demi menutupi hutang yang timbul akibat perjudian mereka. Mencuri uang orang tua sering menjadi cara yang dilakukan untuk mendapatkan tambahan modal berjudi. Mereka kerap berbohong kepada orang tua dengan alasan meminta SPP sekolah, padahal uang tersebut digunakan untuk bermain judi. Tindakan ini menimbulkan rasa cemas dan berpotensi menimbulkan konflik antara anak dan orang tua, sehingga hubungan mereka menjadi renggang dan tidak harmonis. Permainan yang seharusnya menjadi sarana hiburan dan penyaluran hobi justru disalahgunakan oleh pemuda dengan

menjadikannya ajang taruhan uang dan perjudian. Akibatnya, timbul berbagai masalah yang berdampak pada pemuda, orang tua, serta masyarakat. Kondisi ini perlu mendapat perhatian dan meneliti lebih lanjut terutama mengenai praktik perjudian kalangan pemuda serta peran orang tua dalam menanggulangi mereka agar mampu menghindari dan menghentikan kebiasaan berjudi, sehingga tidak menular kepada pemuda lainnya. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis termotivasi untuk melanjutkan penelitian yang difokuskan pada "Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Praktik Judi Online Kaum Pemuda GKPPD Siompin."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Cresswell menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang digunakan peneliti untuk mengeksplorasi serta memahami suatu makna dalam penelitian yang dikaitkan secara individu maupun kelompok dengan masalah sosial atau manusia. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu riset kualitatif yang bentuk deskripsinya menggunakan fakta atau fenomena yang didapatkan dari data-data secara apa adanya. Penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti. Dalam menggunakan jenis penelitian deskriptif, masalah yang dirumuskan harus layak untuk diangkat, mengandung nilai ilmiah, dan tidak bersifat terlalu luas. Tujuannya pun tidak terlalu luas dan menggunakan data yang bersifat fakta dan bukan opini. Sebagaimana metode penelitian pada umumnya, metode kualitatif deskriptif memiliki beberapa tahap yang biasanya diikuti, sehingga jalur pemikirannya dapat diikuti. Pada bagian ini, penulis akan membahas beberapa langkah metode kualitatif. Langkah-langkahnya dimulai dengan identifikasi masalah, dilanjutkan dengan tinjauan pustaka, kejelasan tujuan penelitian, pengumpulan data, observasi, sampel, wawancara, dan analisis data. Penelitian ini akan dilaksanakan di GKPPD Siompin, dengan fokus penelitian pada kaum ibu jemaat GKPPD Siompin. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil pengamatan yang menunjukkan adanya keterlibatan pemuda GKPPD Siompin dalam praktik judi Online. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2025. Subjek pada penelitian ini mengacu pada fenomena judi kaum pemuda. Dalam hal ini peneliti harus menemukan sumber yang dapat membantu dalam penelitian. Desain metodologi kualitatif menjadikan manusia sebagai instrumen sekaligus menjadi informan pada penelitian kualitatif. Pada penelitian ini, informan atau narasumbernya adalah Kaum ibu yang memiliki anak terlibat dalam judi Online yang mempunyai informasi yang relevan yang tepat mengenai masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian merupakan suatu bentuk permainan di mana pemain harus memilih satu opsi dari beberapa pilihan yang tersedia, dan hanya satu pilihan yang benar serta dianggap sebagai pemenang. Berjudi adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam suatu permainan yang bergantung pada keberuntungan atau tebakan, dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari jumlah uang atau harta yang dipertaruhkan sebelumnya. Selama ini, masyarakat mengenal bentuk perjudian tradisional yang dilakukan secara langsung. Pemain yang kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pihak yang menang, dengan nilai dan bentuk taruhan yang telah

disepakati sebelum permainan dimulai. Jenis perjudian ini pun terbatas, umumnya berupa permainan kartu seperti kartu remi dan domino. Menurut Kartini Kartono dalam jurnal Adam judi adalah suatu bentuk pertaruhan yang dilakukan secara sadar dengan mempertaruhkan suatu benda yang bernilai, sambil menyadari adanya risiko serta harapan tertentu terhadap hasil dari suatu permainan, pertandingan, perlombaan, atau peristiwa yang belum diketahui kepastiannya. Seiring dengan kemajuan zaman, internet kini dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan berbagai aktivitas, termasuk praktik perjudian. Perjudian yang sebelumnya dilakukan secara konvensional, kini telah beralih ke bentuk digital melalui media Online. Meningkatnya jumlah situs Online yang tersebar di internet menjadi bukti bahwa aktivitas perjudian Online terus mengalami pertumbuhan secara global. Perkembangan media sosial dan platform digital di berbagai negara turut mendorong penyebaran dan popularitas judi Online. Para pelaku perjudian Online dapat mengakses berbagai jenis permainan judi kapan saja dan dimana saja hanya dengan menggunakan perangkat ponsel yang telah terpasang aplikasi mobile banking. Kemudahan ini tidak hanya mempercepat transaksi, tetapi juga memperluas jangkauan perjudian ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk generasi muda yang rentan terhadap pengaruh negatif teknologi (Adam, 2024).

Bentuk-bentuk Perjudian

Bentuk-bentuk perjudian adalah sebuah topik yang membahas berbagai jenis praktik perjudian yang berkembang dalam masyarakat, baik yang bersifat tradisional maupun modern. Judi ini mencakup penjelasan mengenai bagaimana aktivitas perjudian dilakukan, media yang digunakan, serta karakteristik dari masing-masing bentuk perjudian tersebut. Selain itu, pembahasan ini juga memberikan gambaran mengenai pola perkembangan perjudian dari masa ke masa, faktor-faktor yang memengaruhi kemunculannya, serta bagaimana perubahan teknologi turut mempermudah akses dan meningkatkan variasi bentuk perjudian dengan memahami setiap bentuk perjudian, pembaca dapat melihat perbedaan mekanisme, risiko, serta dampaknya terhadap individu maupun lingkungan sosial di sekitarnya. Perjudian Konvensional merupakan jenis perjudian yang berlangsung secara tatap muka di lokasi tertentu, seperti kasino, tempat khusus permainan judi, arena pacuan kuda, atau lokasi lain yang memang disediakan sebagai sarana untuk berjudi. Pemain melakukan taruhan dengan memberikan uang atau chip secara langsung kepada bandar, dan apabila mereka menang, pembayaran diberikan saat itu juga dalam bentuk uang tunai atau chip yang dapat ditukarkan kembali. Di Indonesia, praktik perjudian konvensional tidak diperbolehkan karena telah diatur sebagai tindakan terlarang melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian. Oleh karena itu, keberadaan kasino, area pacuan kuda, maupun tempat-tempat perjudian resmi lainnya tidak diizinkan untuk beroperasi. Meskipun demikian, aktivitas perjudian konvensional masih sering ditemukan secara sembunyi-sembunyi di beberapa daerah, menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap perjudian tetap ada meskipun sudah dilarang. Kondisi ini juga menunjukkan perlunya pengawasan yang lebih ketat dan peran aktif masyarakat serta aparat penegak hukum untuk mencegah praktik perjudian ilegal yang dapat merugikan sosial, ekonomi, dan moral masyarakat (Hambali, 2019). Rumah judi umumnya menawarkan berbagai jenis permainan seperti dadu, kartu, maupun mesin slot. Tempat-tempat ini sering beroperasi di kawasan yang kurang terawat, berada di bangunan lama, atau ditempatkan secara

tersembunyi agar tidak mudah diketahui publik. Dalam beberapa kasu, rumah judi bisa tetap berjalan karena mendapatkan dukungan atau perlindungan dari oknum aparat kepolisian maupun pejabat Lokal. Para pemain yang datang biasanya memasang taruhan secara langsung dalam bentuk uang tunai. Selain itu, tidak sedikit judi di Indonesia yang meyakini adanya ritual tertentu, benda-benda khusus, atau jimat yang dianggap dapat membawa keberuntungan saat berjudi.

Kemajuan teknologi yang cepat mengubah gaya hidup seseorang, meskipun kemajuan ini membantu dalam beberapa hal. Istilah "Online" dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai "dalam jaringan" atau disingkat dengan "Daring" merujuk pada kondisi terhubung ke jaringan internet, baik melalui perangkat seperti gadget, komputer, maupun alat elektronik lainnya yang mendukung akses internet. Teknologi juga memiliki efek negatif contohnya adalah kemudahan mengakses internet dan bertransaksi menggunakan layanan finansial teknologi yang membuat perjudian Online menjadi sangat populer. Judi Online adalah permainan judi yang dimainkan melalui platform Online yang mudah diakses melalui situs web. Perjudian Online merupakan pelanggaran dari segi agama dan hukum dan dianggap sebagai cara pintas untuk mendapatkan banyak hasil dengan sedikit kehilangan. Kondisi ekonomi saat ini mulai dari kenaikan bahan pokok lainnya mendorong perilaku judi Online menjadi kecanduan yang menghalangi seseorang dari melakukan apapun untuk tetap bermain. Ini penyebab mengapa perilaku judi Online dianggap sebagai tindakan pidana yang mendorong tindakan pidana lain. Menurut Gabriel A. P. Saragih, perjudian daring adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui platform digital atau situs web yang melanggar norma dan hukum suatu negara. Menurut Sultan Alwy Arifin, perjudian daring adalah permainan yang dimainkan melalui internet. Perjudian daring mencakup berbagai jenis permainan, seperti poker, permainan kasino, Higgs Domino, taruhan olahraga, lotere, dan lain-lain (Saragih, 2024). Menurut Andreas Danang Rusmiyanto, judi Online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang diawali dengan keinginan untuk menang, namun dapat berujung pada keputusan atau mendorong seseorang untuk memasang taruhan yang lebih besar (Rusmiyanto, 2024). Sementara itu, menurut Nur Khabibatus Sa'diyah, judi Online merupakan bentuk perjudian modern yang telah bergeser ke platform digital, sehingga memungkinkan akses yang mudah bagi siapa saja, kapan saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan smartphone (Sa'diyah, 2022). Jadi penulis memahami bahwa judi Online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan media atau smartphone untuk mengakses situs permainan dengan mengandalkan keberuntungan, dengan harapan menang dengan cara menebak angka.

Perjudian daring telah menjadi masalah sosial yang meluas, terutama di kalangan masyarakat. Perjudian daring umumnya melanggar moralitas, hukum, dan norma, serta dapat berdampak buruk bagi mereka yang terlibat. Namun, belakangan ini, perjudian daring telah menjadi topik hangat dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan masa lalu, ketika perjudian dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan eksklusif oleh orang dewasa, kini perjudian telah menyebar ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk anak-anak, pelajar, dan mahasiswa. Sebagai penyakit sosial, perjudian membutuhkan identifikasi faktor penyebab yang tepat untuk penanganan yang efektif. Masalah sosial ini masih belum terpecahkan, meskipun hukuman dan risiko pelanggaran semakin meningkat, mulai dari pelanggaran ringan hingga kejahatan berat. Hal ini disebabkan setiap orang memiliki kebutuhan dasar yang harus dipenuhi, tetapi beberapa tidak dapat

memenuhinya karena berbagai alasan, seperti kurangnya lapangan kerja atau kurangnya lapangan kerja. Mereka harus terus terlibat dalam aktivitas ini meskipun mereka tahu mereka dalam bahaya.

Fenomena Judi Online

Pola perilaku sosial tertentu dihadapkan pada fenomena yang terjadi pada era globalisasi saat ini dalam kehidupan bermasyarakat. Akibat kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi dan urbanisasi, perilaku sosial masyarakat cenderung berubah seiring dengan perkembangan zaman yang serba kompleks. Di era globalisasi kehidupan masyarakat dunia sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi meskipun internet memiliki banyak manfaat potensial, internet juga dapat menyebabkan perilaku bermasalah. Perilaku seperti perjudian Online, internet, dan teknologi telah meningkatkan peluang perjudian di seluruh dunia, menormalkan perjudian di kalangan masyarakat yang memiliki alasan unik dan konsekuensi yang kompleks sebagian besar daftar judi Online berfokus pada remaja atau pelajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa remaja dan pelajar jauh lebih tertarik akan penawaran seperti hadiah. Komisi, uang dan kelipatan besar dalam taruhan judi Online yang mereka mainkan. Internet sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan mahasiswa adalah contohnya Judi Online bukan lah hal yang baru. Covid-19 di Indonesia pada tahun 2020 memicu judi Online yang hingga saat ini telah berdampak pada mahasiswa. Faktor-faktor berbeda yang mempengaruhi mahasiswa ini, termasuk dampak yang dialami pemain dan dampak yang dialami mahasiswa. Efek dari judi Online ini sangat kompleks, sehingga membuat mahasiswa sangat terangsang dengan permainan judi Online yang sering mereka mainkan.

Keterlibatan Pemuda dalam Judi Online

Kegiatan berjudi secara daring dilakukan oleh para pemuda dengan memanfaatkan teknologi internet merupakan tindakan yang melanggar hukum serta tidak sesuai dengan nilai-nilai agama dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Praktik taruhan Online ini juga digolongkan sebagai bentuk kejahatan siber, karena melibatkan penyalahgunaan fasilitas internet sebagai media untuk melakukan perbuatan yang merugikan diri sendiri maupun pihak lain. Pemuda yang terlibat dalam permainan judi daring dengan memanfaatkan akses internet melakukan suatu tindakan yang dilarang baik secara hukum maupun secara moral. Aktivitas perjudian dipandang sebagai perilaku yang bertentangan dengan norma sosial dan ajaran agama dalam masyarakat. Judi Online juga digolongkan sebagai bentuk kejahatan siber karena menggunakan teknologi internet untuk melakukan tindakan yang melanggar hukum dan berpotensi merugikan pengguna lain. Fenomena judi Online semakin marak di kalangan pemuda dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya perkembangan teknologi yang begitu pesat. Kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang komunikasi, merupakan aspek kehidupan manusia yang berkembang sangat cepat dan mudah diterima. Perkembangan ini membawa dampak positif, seperti kemudahan memperoleh informasi dan komunikasi. Namun di sisi lain kemajuan teknologi juga menimbulkan dampak negatif, seperti munculnya rasa malas, ketergantungan berlebihan pada teknologi, serta semakin mudahnya akses terhadap situs-situs berbahaya, termasuk situs pornografi dan platform perjudian daring. Masa beranjak dewasa merupakan tahap peralihan dari fase anak-anak menuju fase kedewasaan. Perubahan yang terjadi pada masa ini tidak hanya meliputi aspek psikologis,

tetapi juga mencakup perkembangan fisik. Perubahan. Perubahan fisik tersebut menjadi salah satu indikator utama perubahan pada diri pemuda. Namun, banyak pemuda yang memanfaatkan internet tanpa mampu memilih aktivitas yang benar-benar bermanfaat bagi perkembangan dirinya. Tidak sedikit di antara mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game daring, bahkan ada yang terjerumus ke dalam praktik perjudian Online. kondisi ini tentu menjadi masalah serius, sebab pemuda diharapkan tumbuh menjadi generasi penerus yang mampu memberikan kontribusi positif bagi masa depan bangsa. Harapan tersebut akan sulit tercapai apabila pemuda masih terjebak dalam perilaku negatif, termasuk keterlibatan dalam perjudian Online yang dapat menimbulkan berbagai persoalan sosial.

Potret Keterlibatan Pemuda GKPPD Siompin dalam Praktik Judi Online

Perilaku judi Online di kalangan masyarakat Desa Siompin, termasuk di antaranya para pemuda yang putus sekolah dan beberapa orang tua yang kerap terlibat konflik keluarga dapat terjadi karena beberapa faktor, salah satunya faktor utamanya adalah adanya ketersediaan dana untuk melakukan deposit untuk berjudi. Sumber keuangan yang digunakan untuk berjudi umumnya berasal dari pendapatan pribadi atau uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan pokok. Dalam banyak kasus, orang tua turut berperan dalam menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan anggota keluarga, seperti pakaian, makanan, biaya pendidikan, maupun uang saku, yang kemudian dapat disalahgunakan untuk aktivitas perjudian. Selain itu, faktor lingkungan sosial dan pergaulan juga turut mempengaruhi kecenderungan masyarakat untuk terlibat dalam judi Online. Dorongan dari teman sebaya, gaya hidup konsumtif, serta kemudahan akses terhadap platform perjudian digital semakin meningkatkan risiko keterlibatan pemuda dalam praktik ini. Salah satu alasan pemuda Siompin, terlibat dalam judi Online karena dana yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dirasa tidak mencukupi. Aktivitas ini kerap dianggap sebagai bentuk hiburan atau hobi yang terus dijalani. Sebagian besar anggota masyarakat telah mengenal berbagai jenis permainan yang ditawarkan oleh situs-situs judi Online. Berbagai cara pun dilakukan untuk memperoleh modal berjudi, berutang, hingga menjual perangkat elektronik maupun kendaraan pribadi. Tidak jarang pula pemuda Siompin juga rela meminjam uang dari kerabat, teman bahkan rentenir dengan harapan mendapatkan kemenangan besar. Sayangnya, tindakan tersebut justru menjerumuskan mereka ke dalam lingkaran hutang dan kesulitan finansial yang semakin memburuk.

Menurut pandangan penulis, terdapat sejumlah pemuda GKPPD Siompin yang terjerumus dalam praktik perjudian Online sehingga mengalami permasalahan keuangan yang semakin menurun. Kondisi ini memicu konflik dalam rumah tangga, terutama ketika dana yang seharusnya digunakan untuk biaya pendidikan anak dan memenuhi kebutuhan pokok justru digunakan untuk bermain judi. Mereka tergiur oleh harapan memperoleh keuntungan secara instan, namun kenyataan yang terjadi justru sebaliknya uang yang dipertaruhkan habis tanpa hasil. Akibatnya tekanan ekonomi dalam keluarga semakin meningkat, hubungan antar anggota keluarga menjadi tidak harmonis, dan stabilitas rumah tangga pun terganggu. Lebih jauh, ketergantungan terhadap perjudian dapat mendorong individu melakukan tindakan-tindakan yang bersifat ekstrem, seperti meminjam uang kepada rentenir, menjual aset pribadi, bahkan melakukan tindakan melanggar hukum guna menutupi kerugian yang dialami.

Dari beberapa pilihan bentuk judi Online yang tersedia, jenis perjudian yang paling sering dikunjungi oleh beberapa bapak-bapak dan pemuda adalah judi Online slot, poker Online, togel Online. Beberapa di antaranya pernah mencoba jenis judi lainnya, seperti togel Online, sabung ayam Online, dan bola Online. Namun, mereka akhirnya kembali memilih judi slot karena dianggap sebagai permainan yang paling mudah dimainkan. Permainan ini hanya memerlukan menekan tombol tanpa membutuhkan strategi khusus, sehingga lebih praktis dan menarik bagi mereka.

Kajian Teologis Praktik Perjudian Online Berdasarkan Alkitab

1 Timotius 6:10

“Karena akar segala kejahatan ialah cinta uang. Sebab oleh memburu uanglah beberapa orang telah menyimpang dari iman dan menyiksa dirinya dengan berbagai-bagai duka”

Ayat Firman Tuhan yang terdapat dalam Kitab 1 Timotius 6:10 yang menyatakan bahwa “Karena akar segala kejahatan ialah cinta uang. Sebab oleh memburu uanglah beberapa orang telah menyimpang dari iman dan menyiksa dirinya dengan berbagai-bagai duka.” Jika seseorang memiliki rasa cinta yang berlebihan terhadap uang, akan terdorong kuat oleh motivasi untuk mendapatkannya, bekerja keras demi uang, dan menempuh berbagai cara atau langkah yang dianggap perlu untuk meraihnya. Ayat ini menggambarkan dengan jelas bahwa motivasi yang berpusat pada materialisme dan keinginan yang berlebihan akan kekayaan dapat membawa manusia keluar dari relasi yang benar dengan Allah. Dalam konteks ini, praktik perjudian menjadi salah satu bentuk dari cinta yang membawa dampak destruktif, baik secara spiritual, moral, maupun sosial (Heryanto, 2024).

Jika seseorang sangat mencintai uang, maka uang akan menjadi pendorong utama dalam hidupnya. Ia akan sangat termotivasi untuk mengejar keuntungan finansial dan bekerja keras untuk melakukan berbagai cara yang dianggap perlu untuk menjadi kaya. Tidak jarang individu seperti ini bersedia mengorbankan waktu, tenaga, bahkan hubungan sosial untuk mencapai tujuan keuangan mereka. Namun, cinta yang berlebihan terhadap uang juga bisa berbahaya karena dalam beberapa situasi, orang mungkin tergoda untuk melakukan tindakan yang tidak etis, melanggar etika, atau bahkan melanggar hukum demi mendapatkan apa yang mereka inginkan. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk menjaga keseimbangan antara keinginan mereka untuk mendapatkan uang dan kepercayaan diri mereka sendiri agar mereka tidak terjebak dalam perilaku yang merugikan diri mereka sendiri dan orang lain.

Dalam ajaran agama Kristen, perjudian umumnya dilarang karena bertentangan dengan nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Alkitab. Prinsip-prinsip seperti tanggung jawab dalam mengelola sumber daya, keadilan, serta kepedulian terhadap kesejahteraan bersama menjadi dasar pelarangan ini. Perjudian dianggap sebagai perilaku yang tidak bertanggungjawab karena mengandalkan keberuntungan semata, bukan hasil dari kerja keras dan usaha yang jujur. Selain itu, praktik ini sering kali menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, kerugian finansial, kehancuran rumah tangga, dan meningkatnya masalah sosial, seperti kecanduan, kerugian finansial, kehancuran rumah tangga, dan meningkatnya masalah sosial, seperti utang dan kejahatan. Oleh karena itu, umat Kristen diajarkan untuk mencari nafkah dengan cara yang beretika, bermoral, dan sesuai dengan kehendak Tuhan. Dalam pandangan agama Kristen, perjudian tidak hanya dianggap sebagai perbuatan yang berdosa atau terlarang, tetapi juga sebagai penyimpangan dari

nilai-nilai moral yang menekankan kejujuran, keras keras, dan kepedulian terhadap sesama. Kebiasaan berjudi dapat mengganggu hubungan seseorang dengan Tuhan maupun dengan sesama, serta berdampak negatif pada kehidupan rohani dan sosialnya (Upa, 2024). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ajaran Alkitab mengenai pengelolaan harta dan peringatan dalam mencintai uang bertolak belakang dengan praktik perjudian slot *Online*. Jika ada kekayaan yang diperoleh dari perjudian, kekayaan tersebut tidak akan membawa berkat sebab dapat melakukan tindakan yang tidak etis dan dapat menjerumuskan diri sendiri dan orang lain ke dalam dosa dan pelanggaran hukum. Sebagai orang Kristen, kita dipanggil untuk mengelola harta dengan kebijakan, kejujuran, dan sesuai dengan kehendak Tuhan.

Orang-orang yang memiliki nafsu untuk memperoleh uang, menurut 1 Timotius 6:10 ini, akan menghadapi dua konsekuensi. Pertama, mereka akan menyimpang dari iman. Penyimpangan ini berarti berhenti percaya kepada kebenaran yang sejati dan beralih menaruh keyakinan pada hal-hal yang keliru. Dalam konteks rohani, hal ini mencerminkan hilangnya kepercayaan kepada Allah serta bergesernya orientasi hidup dari nilai-nilai kebenaran menuju keserakahan dan keduniawian. Keinginan yang tak terkendali terhadap harta sering kali membuat seseorang rela mengorbankan prinsip moral, melanggar ajaran agama, bahkan melakukan tindakan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Ada orang-orang yang begitu mengejar uang hingga mengabaikan ajaran Kristen, sehingga mereka mengalami berbagai penderitaan yang melukai dan menghancurkan hati mereka. Menyimpang dari iman berarti melepaskan identitas sebagai pengikut Kristus, berhenti mempercayai-Nya, dan tidak lagi setia kepada-Nya. Alkitab kedua, menyiksa diri dengan berbagai penderitaan. Hal ini merupakan konsekuensi dari hasrat yang berlebihan untuk mengejar uang, sekaligus dari penyimpangan iman. Kata “menyiksa” secara harafiah berarti “menembus” atau “menusuk”, namun dalam konteks ini digunakan sebagai kiasan yang menggambarkan pengalaman yang sangat menyakitkan dan mendalam. Pengendalian diri adalah tanda kedewasaan iman dan dapat dilihat dari perilaku dan gaya hidup sehari-hari orang percaya. Setiap orang yang percaya dipanggil untuk hidup sesuai dengan kehendak Tuhan. Mereka harus menghindari hal-hal yang bertentangan dengan ajaran Kristen dan tetap kudus di hadapan Allah dan sesama manusia. Setiap orang yang menganut iman Kristen harus dimotivasi untuk menjadi teladan bagi orang lain dalam komunitasnya dengan menunjukkan sifat kasih, kesabaran, kerendahan hati, dan integritas yang menjadi ciri Kristus sendiri. Orang percaya bahwa pengendalian diri menunjukkan bahwa mereka hidup dipimpin oleh Roh Kudus, bukan dengan keinginan daging (Kurniadi, 2017).

Teladan hidup merupakan prinsip penting yang seharusnya dijalankan oleh setiap individu, di mana seseorang diharapkan mampu menjadi panutan bagi orang lain melalui sikap, perilaku dan kehidupannya sehari-hari. Bagi orang percaya, kehidupan yang menjadi teladan bukan hanya sekedar menunjukkan kebaikan secara moral, tetapi harus selaras dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Firman Tuhan. Hidup yang mencerminkan kasih, kesetiaan, kejujuran dan kerendahan hati adalah cerminan nyata dari ketaatan kepada Kristus. Dengan menjadi teladan, orang percaya tidak hanya membangun karakter pribadi yang kuat, tetapi juga berkontribusi dalam membimbing dan menguatkan iman orang lain di sekitarnya. Oleh karena itu, penting bagi setiap pengikut Kristus untuk terus bertumbuh dalam iman dan menjadikan hidupnya sebagai refleksi dari kasih dan kebenaran Allah (Tobing & Siringo-ringo, 2024).

KESIMPULAN

Keterlibatan pemuda GKPPD Siompin dalam judi Online menunjukkan adanya beberapa faktor utama yang mendorong perilaku ini. Pertama, pengaruh lingkungan dan pergaulan menjadi faktor dominan. Pemuda cenderung mudah terpengaruh oleh ajakan teman sebaya, terutama ketika ada narasi tentang keuntungan instan yang bisa diperoleh. Lingkungan sosial yang permisif terhadap judi Online membuat aktivitas ini dianggap wajar dan bahkan dijadikan hiburan bersama. Interaksi yang intens dengan teman-teman yang aktif bermain judi Online mendorong pemuda mengikuti kebiasaan tersebut untuk mempertahankan eksistensi dan status sosial dalam kelompoknya. Kedua, rasa ingin tahu atau faktor belajar turut mendorong keterlibatan awal. Pemuda yang hanya mencoba-coba dan merasakan kemenangan, meskipun kecil, terdorong untuk mengulangnya hingga berpotensi kecanduan. Ketertarikan ini semakin meningkat ketika mereka mempelajari strategi permainan dan mengikuti perkembangan judi Online melalui media sosial maupun komunitas pemain. Keinginan untuk membuktikan kemampuan diri dan penasaran terhadap peluang kemenangan membuat mereka tetap bermain meskipun menyadari risiko kerugian. Ketiga, kemudahan memperoleh uang secara instan menjadi daya tarik tersendiri. Judi Online dianggap sebagai cara cepat menghasilkan uang tanpa bekerja keras, dengan sistem digital yang memudahkan deposit dan penarikan kapan saja. Pemuda yang memiliki keterbatasan akses ekonomi sering menjadikan judi Online sebagai jalan pintas, walaupun pada akhirnya menimbulkan kerugian finansial yang lebih besar. Peran orang tua GKPPD Siompin sangat strategis dalam pencegahan dan penanggulangan. Orang tua bertindak sebagai penasehat yang memberikan pemahaman tentang risiko judi Online terhadap mental, ekonomi, moral, dan masa depan anak. Pendekatan penuh kasih memudahkan anak menerima nasihat. Sebagai komunikator, orang tua membangun dialog hangat agar anak terbuka mengenai aktivitasnya dan tidak mencari pelarian melalui judi Online. Peran pengawas meliputi kontrol terhadap penggunaan gawai, internet, dan pergaulan anak secara bijak, tanpa mengekang, melainkan untuk memastikan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Keteladanan orang tua dalam mengelola uang, bekerja keras, dan hidup sesuai prinsip moral menjadi pengaruh paling kuat agar anak meniru pola hidup yang positif. Upaya konkret yang dilakukan meliputi pengaturan penggunaan gawai dan akses internet, pengalihan anak ke kegiatan positif seperti aktivitas rohani, olahraga, pelayanan gereja, dan kegiatan sosial, serta konsultasi dengan pendeta atau tokoh agama untuk pendekatan emosional dan spiritual. Secara teologis, praktik judi Online bertentangan dengan ajaran Alkitab mengenai cinta uang, seperti yang diperingatkan dalam 1 Timotius 6:10. Judi Online berpotensi menyebabkan penyimpangan iman dan kerusakan rohani, karena keinginan memperoleh uang secara instan mendorong individu meninggalkan prinsip hidup Kristen yang benar, khususnya nilai kerja keras, kejujuran, dan ketekunan. Dengan demikian, penanganan judi Online perlu dilakukan secara komprehensif, melibatkan keluarga, pendidikan, dan pendekatan rohani agar pemuda dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai Kristen.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. (2024). Peningkatan tindak pidana judi online di Indonesia. *Journal of Law Education and Business*, 2(1), 1–4.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Bakhiar, S. H. (2024). Fenomena judi online: Faktor, dampak, pertanggungjawaban hukum, 4, 3–4.
- Bassar, M. S. (1986). *Tindak-tindak pidana tertentu*. Bandung: Remadja Karya.
- Christanday, A. (2015). *Komunikasi dalam keluarga Kristen*. Yogyakarta: Andi.
- Creswell, J. W., & Creswell, D. (2018). *Fifth edition research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. United States: Sage Publications.
- Dr. Burlian, P. (2016). *Patologi sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fadeli, M., Ganefwati, R., & Fitriawardhani, T. (2025). Peran komunikasi keluarga dalam mencegah terpapar judi online bagi pelajar dan mahasiswa di Surabaya. *Journal of Communication*, 6(1).
- Hambali, H. (2019). Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia. *Jurnal Dinamika Hukum*.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Indro Puspito, R. (2022). Pentingnya peran orang tua mendampingi anak. *Journal of Christian Education*, 2(3).
- Jailani, M. S. (2014). Teori pendidikan keluarga dan tanggung jawab orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2).
- Kudadiri, S. (2019). Pemberdayaan dalam pelayanan gereja.
- Kurniadi, T. (2017). Penguasaan diri hamba Tuhan dalam pelayanan: Kajian eksegetikal 2 Timotius 4:1–8. *Manna Rafflesia*, 3(2).
- Lailan Rafiqah, & Rasyid, H. (2023). Dampak judi online terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(2), 4–5.
- Poerwadarminta. (1995). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Praditya, A. D. (2023). Fenomena judi online sebagai patologi sosial di lingkungan mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu, 8, 2.
- Prawono, Y. (2020). Desain model pembelajaran Pendidikan Agama Kristen bagi anak. *Sikip: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(2).

- Purba, A. (2020). Tanggung jawab orang tua Kristen sebagai pendidik dalam menyikapi dampak pandemi Covid-19. *Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani*, 4(1).
- Rusmiyanto, A. D. (2024). Kajian teologis tentang judi online slot terhadap keimanan orang Kristen masa kini. *Journal of Theology and Christian Education*, 4, 3.
- Sa'diyah, N. K. (2022). Pertanggungjawaban tindak pidana terhadap perilaku judi online di Indonesia, 5, 4.
- Sidjabat, B. S. (2011). *Membangun pribadi unggul*. Yogyakarta: Andi.
- Siringo-Ringo, N. A. L. T., & Elfrida. (2019). Penerapan keteladanan hidup menurut 1 Timotius 4:12 bagi remaja Gereja Kristen Maranatha Indonesia Jemaat Isa Almasih Medan Tahun 2018. *Providensi: Jurnal Pendidikan dan Teologi*, 2(1).
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren perjudian online di kalangan mahasiswa: Dampak, dan upaya pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2).
- Sofiati, U. (2015). Pengaruh motivasi dan penggunaan situs game sepakbola online terhadap pemenuhan kebutuhan user (Studi pada mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2012–2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung).
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahfidz Addiyansyah, R., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan judi online di kalangan remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1.
- Walgito, B. (2024). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi.
- Yusrizal Amri, & Rusman, A. A. (2023). Upaya mengatasi penyalahgunaan gadget dalam proses belajar mengajar melalui konseling kelompok. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4.
- Zurohman, A. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (Studi di Campusnes Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Education Social Studies*, 5, 167.