Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (3) 2025, Page: 35694-35699

Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media *Cinema* Edukasi untuk Mencegah Penyebaran Judi *Online* di Kalangan Remaja (Studi Quasi Eksperimen Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Cilegon)

Sabila Asma Rizkia[1], Arga Satrio Prabowo[2], Raudah Zaimah Dalimunthe[3]
Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Corresponding Author: Sabila Asma, e-mail: sasmarizkia@gmail.com

Published: December, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi untuk mencegah penyebaran judi *online* di kalangan remaja. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Sampel terdiri dari 12 peserta didik kelas XI Mesin SMK Negeri 1 Cilegon yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui angket pertanyaan pemahaman judi *online* dan dianalisis melalui uji Mann-Whitney. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,81 (kategori tinggi) sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,05 (kategori rendah). Hasil uji Mann-Whitney diperoleh nilai Asymp. Sig, (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi berpengaruh dalam mencegah penyebaran judi *online* di kalangan remaja.

Keywords: Bimbingan Kelompok, Judi *Online*, Media *Cinema* Edukasi

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pada masa ini, teknologi dan informasi mengalami sebuah kemajuan yang sangat cepat sehingga mengakibatkan adanya perbedaan dengan perkembangan teknologi yang ada pada sepuluh tahun yang lalu. Perkembangan teknologi menjadikan manusia selalu hidup berdampingan dengan teknologi. Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu pendorong utama perubahan dalam setiap aspek kehidupan manusia. Mulai dari cara manusia berinteraksi serta dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari (Anugrahi et al., 2024). Dampak negatif dan positif merupakan salah satu hal yang ditunjukkan dari adanya kemajuan teknologi sehingga menjadi tantangan baru. *Cyber crime* merupakan salah satu contoh nyata dari dampak negatif kemajuan teknologi.

Judi *online* dapat digolongkan menjadi *cyber crime*. Judi *online* dianggap sebagai bagian dari *cyber crime* karena untuk melakukan judi *online* diperlukan komputer atau *handphone* sebagai alat untuk melakukan tindak pindak tersebut. Secara umum, judi sangat bertentangan dengan nilai-nilai agama, etika serta moral pancasila sehingga hal tersebut dapat mengancam keberlangsungan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara (Hasan et al., 2023). Menurut Adli (2015) judi *online* merupakan bentuk perjudian dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana untuk melakukan pertaruhan. Judi *online* perlu ditindak dari berbagai sudut karena judi *online* memiliki dampak yang merugikan penggunanya. Dampak buruk dari judi *online* akan dirasakan saat pengguna judi *online* sudah merasakan dan mengalami kerugian yang sangat besar untuk dirinya.

Indonesia menjadi negara tertinggi penggunaan judi *online* berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transasksi Keuangan (PPATK) edisi 26 juli 2024. Dengan tercatat sebanyak 4 juta pemain judi *online*. Berdasarkan data demografi, pemain judi *online* usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain dengan total 80.000 orang. Kemudian pemain antara usia 10 tahun s.d. 20

tahun yang mana mereka adalah siswa SD, SMP dan SMK didapatkan data sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang. Data sebanyak 11% diatas didapatkan bahwa salah satunya adalah siswa SMK yang berada pada rentang usia 15 tahun s.d. 19 tahun. PPATK juga mencatat bahwa ada 168 juta transasksi judi *online* dengan total akumulasi perputaran dana mencapai Rp. 327 triulun sepanjang tahun 2023.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Cilegon, ditemukan kurang lebih 10 orang siswa dari kelas yang sama bermain judi *online*. Mereka mengaku bahwa teman mereka yang berbeda kelas mengajak dirinya untuk mencoba bermain judi *online*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru BK terkait pelaksanaan awal 10 orang siswa terlibat dalam kasus judi *online* yaitu saatmereka merasa tertantang oleh orang lain. Judi *online* dapat menimbulkan beberapa dampak, seperti rusaknya hubungan interpersonal, terjadi isolasi sosial, memiliki hutang atau kebangkruktan ekonomi serta dapat menimbulkan stress, kecemasan bahkan depresi (Laras et al., 2024). Fenomena ini menunjukkan ancaman yang serius, jika tidak ditangani dampak ini akan mengakibatkan permasalahan yang lebih besar. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah layanan yang dapat mencegah penyebaran judi *online*. Salah satunya layanan yang dapat dilakukan adalah bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman diri, menyelesaikan permasalahan sosial dan membentuk perilaku adaptif melalui dinamika kelompok (Hartanti, 2022). Diperlukan media dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Media yang dapat digunakan untuk bimbingan kelompok adalah *cinema* edukasi. *Cinema* edukasi merupakan proses pemanfaatan film sebagai sarana untuk mendukung proses pendidikan serta pengembangan potensi diri dan dapat dikatakan sebagai pendekatan modern. *Cinema* edukasi memiliki tujuan yaitu sebagai media pembelajaran serta penguatan diri yang muncul dari interaksi serta pengalaman dalam proses belajar. Individu dapat menangkap berbagai ekspresi serta gambaran emosi dengan kegiatan menonton film. Film dapat memberikan kesempatan bagi individu yang menonton untuk memahami situasi yang ditampilkan, menggali potensi diri, kehidupan dan hubungan dengan orang lain karena film dianggap sebagai media edukatif yang mampu menyentuh sisi emosional melalui setiap adegan yang ada (Terry, 2020)

Penelitian ini penting untuk dilakukan supaya penyebaran judi *online* di kalangan tidak terus meningkat. Apabila penelitian ini tidak dilakukan maka akan menyebabkan dampak jangka panjang seperti gangguan psikologis dan penurunan prestasi akademik. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media *Cinema* Edukasi untuk Mencegah Penyebaran Judi *Online* di Kalangan Remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian kuasi-eksperimen dengan pendekatan *nonequivalent control group pretest-posttest design*. Langkah awal yang dilakukan adalah pre-test pada kedua kelompok untuk mengetahui sejauh mana mereka paha mengenai judi *online*. Setelah mengetahui skor pre-test diambil siswa dengan skor pre-test yang rendah untuk dilakukan treatment. Pada kelompok eksperimen akan diberikan treatment bimbingan kelompok dengan menggunakan media *cinema* edukasi, sedangkan pada kelompok kontrol hanya diberikan treatment bimbingan kelompok konvensional berupa diskusi mengenai judi *online*. Chris Drew dalam (Sugiyono, 2024) metode eksperimen merupakan metode yang paling tepat untuk pengembangan ipteks karena data yang diperoleh bersifat riil dan bukan hanya berdasarkan persepsi. Creswell dalam (Sugiyono, 2024) jika ingin melihat pengaruh sebab akibat suatu variabel dependepen dan independen maka dapat menggunakan penelitian eksperimen. Peneliti perlu memastikan bahwa setiap variabel yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian dapat dikendalikan kecuali variabel independen yang memang menjadi fokus perlakuan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Perbandingan Data *Pre-Test* dan *Post-Tesr*

Perbandingan hasil pre-test dan post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dijelaskan dari hasil uji N-Gain yang dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *N-Gain* Kelompok Eksperimen

Nama	Kelas	Hasil		*Gain*	Kategori
		Pre-test	*Post-test*		
AM	XI M 2	9	28	0,61	Sedang
TAA	XI M 2	8	37	0,90	Tinggi
MF	XI M 2	6	34	0,82	Tinggi
GDW	XI M 2	4	35	0,86	Tinggi
SAM	XI M 2	11	34	0,79	Tinggi
AB	XI M 2	4	37	0,91	Tinggi
Mean *N-Gain*				0,81	Tinggi

Tabel 2. Hasil N-Gain Kelompok Kontrol

Nama	Kelas	Hasil		*Gain*	Kategori
		Pre-test	*Post-test*		
FAP	XI M 1	13	13	0	Tidak terjadi penurunan
AH	XI M 1	11	12	0,03	Rendah
HD	XI M 1	12	11	-0,03	Terjadi penurunan
RAR	XI M 1	12	17	0,17	Rendah
MF	XI M 1	13	16	0,11	Rendah
FSD	XI M 1	13	14	0,03	Rendah
Mean *N-Gain*				0,05	Rendah

Berdasarkan tabel 1 didapatkan hasil dilihat bahwa ada perubahan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut berarti pemahaman siswa mengenai judi *online* meningkat. Sebelum diberikan treatment berupa bimbingan kelompok, siswa yang merupakan kelompok eksperimen berada dalam kategori rendah. Lalu setelah diberikan treatment berupa bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata n-gain 0,81 yang berada pada kategori tinggi.

Sedangkan berdasarkan tabel 2 Berdasarkan tabel 4.6 terlihat bahwa siswa AH, RAR, MF dan FSD mengalami kenaikan pada hasil post-test yang tidak signifikan. FAP tidak mengalami perubahan pada hasil post-testnya. Kemudian HD mengalami penurunan pada hasil post-testnya. Adanya kenaikan walau tidak signifikan pada kelompok kontrol yaitu karena mereka tetap mendapatkan intervensi berupa bimbingan konvensial tanpa media *cinema* edukasi. Hasil rata-rata n-gain kelompok berada dalam kategori rendah dengan hasil n-gain 0,05.

Uji Hipotesis (*Mann-Whitney*)

Analisis hipotesis pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media *Cinema* Edukasi Untuk Mencegah Penyabaran Judi *Online* di Kalangan Remaja" menggunakan uji Mann-Whitney dengan menggunakan SPSS 27. Uji ini berfungsi untuk melihat hasil peningkatan antara dua kelompok sesuai dengan penelitian yang memakai dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney:

Tabel 3. Hasil Uji *Mann-Whitney Rank Test*

	Kelas	**N**	**Mean Rank**	**Sum of Rank**
Hasil Pemahaman Judi *Online*	Kelompok Eksperimen	6	9.50	57.00
	Kelompok Kontrol	6	3.50	21.00
	Total	12		

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa rata-rata kelompok eksperimen berada pada nilai 9.50 dan rata-rata kelompok kontrol berada pada nilai 3.50. Berdasarkan hasil data yang telah disebutkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa mengenai judi *online* pada subjek kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingan dengan kelompok kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji *Mann-Whitney*

Test Statistics[a]

	Hasil Pemahaman Judi Online
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	21.000
Z	-2.892
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.002[b]

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Pengambilan keputusan Mann Whitney:

1. Jika nilai Asymp.Sig. (2-Tailed) < 0.05, maka Hipotesis diterima (Ha)
2. Jika nilai Asymp.Sig. (2-Tailed) > 0.05, maka Hipotesis ditolak (Ho).

Berdasarkan output *"Test Statistic"* diketahui nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05, hasil tersebut menyatakan bahwa 0,004 lebih kecil dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Diterima (Ha). Hasil tersebut menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi berpengaruh untuk mencegah penyebaran judi *online* di kalangan remaja.

PEMBAHASAN

Mengetahui Tingkat Pemahaman Judi *Online* Peserta Didik Kelas XI Mesin SMK Negeri 1 Cilegon

Menurut Adli, judi *online* merupakan bentuk perjudian dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana untuk melakukan pertaruhan. Setiap pemain, perlu menyepakati bentuk taruhan dan aturan permainan sebelum memulai permainan. Pemain akan mendapatkan semua yang sudah dipertaruhkan apabila timnya memenangkan permainan. Pemanfaatan platform atau situs khusus yang sudah disiapkan oleh penyedia layanan perjudian di internet merupakan cara judi *online* beroperasi. Macam-macam model permainan banyak ditawarkan pada situs tersebut. Judi *online* sangat bertentangan dengan nilai-nilai agama, etika serta moral pancasila sehingga hal tersebut dapat mengancam keberlangsungan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara sehingga dapat dikatan bahwa judi merupakan suatu kejahatan dalam teknologi informasi. Pandangan Adli menunjukkan bahwa judi *online* bukan hanya sekedar aktivitas pertaruhan di internet, tetapi juga bentuk kejahatan berbasis teknologi yang membawa dampak serius terhadap perkembangan moral dan perilaku peserta didik. Pemahaman yang tepat mengenai judi *online* sangat penting supaya siswa mampu mengenali resiko yang akhirnya hal tersebut bisa mencegah penyebaran judi *online* yang sedang marak terjadi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dinyatakan bahwa 18% siswa berada pada kategori rendah, 30% berada pada kategori sedang dan 52% pada kategori tinggi. Rendahnya tingkat pemahaman tersebut karena siswa hanya memahami judi *online* sebagai permainan biasa atau sekedar hiburan semata tanpa mengetahui judi *online* mengandung unsur taruhan serta adanya konsekuensi hukum yang berlaku. Dari seluruh proses pengumpulan data awal, tercatat sebanyak 66 siswa telah mengisi angket didapatkan hasil bahwa sebanyak 12 siswa berkategori rendah, 20 siswa berkategori sedang dan 34 siswa berkategori tinggi. Setelah hasil pre-test didapatkan, peneliti membagi kelompok menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen berisi 6 siswa yang berkategori rendah dan diberikan sebuah treatment berupa bimbingan kelompok dengan menggunakan media *cinema* edukasi sebanyak 6 kali pertemuan dengan sesi 1 dengan tema perkenalan serta mengenal bimbingan kelompok dan tujuannya. Sesi 2, 3, 4 dan 5 membahas tentang aspek judi *online*. Seperti pengertian, faktor yang mendorong, dampak serta upaya pencegahan judi *online*. Untuk pertemuan 6 atau pertemuan terakhir, siswa mengisi post-test yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka setelah diberikan sebuah layanan. Kelompok kontrol juga berisi 6 orang dengan siswa yang berkategori rendah akan tetapi, mereka hanya diberikan intervensi berupa bimbingan konvensional tanpa menggunakan media *cinema* edukasi.

Penerapan Treatment Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media *Cinema* Edukasi untuk Mencegah Penyebaran Judi *Online* di Kalangan Remaja

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman diri, menyelesaikan permasalahan sosial dan membentuk perilaku adaptif melalui dinamika kelompok (Hartanti, 2022). Dalam bimbingan kelompok, seluruh peserta mendapat kesempatan untuk berbagi pemikiran dan pendapat mengenai masalah-masalah yang mereka hadapi, baik yang berkaitan dengan pendidikan, pekerjaan, masalah pribadi, maupun masalah sosial. Bimbingan kelompok tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi para konseli untuk mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok (Risal & Alam, 2021).

Media yang digunakan dalam bimbingan kelompok adalah *cinema* edukasi. Penggunaan media *cinema* edukasi untuk mendidik siswa dengan menggunakan bantuan media film. Film di pandang memiliki edukasi karena didalamnya menyentuh aspek emosi yang mana hal tersebut menimbulkan sebuah aktifitas dalam otak untuk memahami alur cerita (Terry, 2020). Peneliti melakukan treatment sebanyak 5 kali dengan sesi pertama berisi tentang pengenalan anggota kelompok serta pengenalan terakait bimbingan kelompok. Kemudian sesi berikutnya yaitu 2 sampai 5 membahas terkait aspek

pemahaman judi *online* yang berisi tentang pengertian judi *online*, faktor yang mendorong seseorang bermain judi *online*, dampak judi *online* dan upaya pencegahan judi *online*.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada sebelumnya, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen mendapatkan hasil peningkatan yang signifikan setelah diberikan treatment berupa bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi. Rata-rata skor pretest 7 yang merupakan kategori rendah kemudian saat post-test meningkat menjadi 34,16 yang merupakan kategori tinggi. Hal tersebut menandakan bahwa siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Penelitian ini juga membuahkan hasil bahwa bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi memiliki pengaruh positif untuk mencegah penyebaran judi *online* di kalangan remaja melalui pemahaman mengenai aspek judi *online*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai "Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media *Cinema* Edukasi untuk Mencegah Penyebaran Judi *Online* di Kalangan Remaja" dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Sebelum diberikan sebuah treatment berupa bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi remaja berada dalam kategori rendah. Hal ini dilihat dari hasil pre-test yang menunjukkan bahwa 10 orang siswa belum paham akan pengertian judi *online*, faktor yang mendorong permainan judi *online*, dampak judi *online* serta upaya pencegahan judi *online*. Pemahaman yang rendah tersebut bisa membuat siswa menyebarkan judi *online* karena mereka tidak paham resiko akibat judi *online*.

Setelah treatment bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi diberikan, terjadi peningkatan terhadap pemahaman siswa mengenai judi *online*. Treatment tersebut dilakukan sebanyak 5 kali sesi selama 3 minggu untuk kelompok ekperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol terjadi peningkatan tetapi hanya sedikit karena kelompok kontrol pun diberikan intervensi berupa bimbingan konvensional tanpa media *cinema* edukasi.

Bimbingan kelompok dengan media *cinema* edukasi berpengaruh positif untuk mencegah penyebaran judi *online* di kalangan remaja yang dibuktikan oleh hasil post-test yang meningkatan, perbandingan hasil n-gain antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta hasil analisis uji statistik Mann Whitney-U nilai Asymp. Sig (2-Tailed) < 0,05 yang menunjukkan adanya pengaruh positif untuk mencegah penyebaran judi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

Anugrahi, A. P., Isyabilla, A., Saputri, F. A. I., & Fauziah, L. H. (2024). Fenomena Trend Judi *Online* pada Remaja. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSIKOLOGI (SINOPSI), 2.

Hartanti, J. (2022). Bimbingan kelompok. Duta Sablon.

Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*. Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), 2(3), 375–380.Sugiyono. (2020). *Quantitative, Qualitative and R & D Research Methods* (P. 336).

Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis dampak judi *online* di Indonesia. Concept: Journal of Social Humanities and Education, 3(2), 320–331.

Maulana, A. (2015). *ONLINE* gambling BEHAVIOR (Among students UNIVERSITY RIAU). Jurnal Jom Fisip, 2(2).

Risal, H. G., & Alam, F. A. (2021). Upaya meningkatkan hubungan sosial antar teman sebaya melalui layanan bimbingan kelompok di sekolah. Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi, 1(1), 1–10.

Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Eksperimen (Pendekatan Kuantitatif, Kombinasi dan R&D).

Terry, A. A. (2020). Penerapan *cinema* edukasi untuk meningkatkan resiliensi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Buduran Sidoarjo. Jurnal BK Unesa, 11(1), 75–82.