

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Proses pengambilan keputusan untuk berhenti berjudi online oleh pemuda di Desa X Riau melibatkan beberapa tahap penting. Pertama, narasumber mengidentifikasi masalah utama, yaitu dampak negatif dari kecanduan judi. Kemudian, mereka mengumpulkan informasi dari pengalaman pribadi dan observasi terhadap orang lain, yang memperkuat tekad untuk berubah. Dalam identifikasi alternatif, narasumber menunjukkan kreativitas dengan menemukan aktivitas pengganti yang memuaskan secara emosional. Evaluasi alternatif dilakukan berdasarkan efektivitas aktivitas dalam mengalihkan perhatian dan memberikan kepuasan. Pemilihan alternatif yang sesuai dengan minat dan kebutuhan individu menunjukkan pentingnya solusi yang dipersonalisasi. Akhirnya, pelaksanaan keputusan dilakukan dengan komitmen tinggi dan evaluasi berkelanjutan, memastikan bahwa keputusan yang diambil tetap efektif dan adaptif terhadap perubahan situasi.

Proses berpikir pemuda mantan penjudi online di Desa X Riau melibatkan tiga tahap utama: asimilasi, akomodasi, dan pembentukan skema. Pada tahap asimilasi, narasumber menggunakan pengalaman buruk akibat judi online sebagai dasar untuk mengintegrasikan informasi baru tentang dampak negatifnya. Dalam tahap akomodasi, mereka mengubah pandangan terhadap judi online setelah menyadari dampak negatif dan manfaat dari berhenti berjudi, yang melibatkan penyesuaian skema mental mereka. Pada tahap pembentukan skema, narasumber mengorganisir pengalaman buruk dan informasi baru untuk memperkuat keputusan mereka berhenti berjudi, menggunakan skema baru untuk menjaga konsistensi dalam perubahan perilaku mereka.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran-saran berikut :

1. Mengingat bahwa emosi negatif seperti penyesalan, takut, dan sedih memainkan peran penting dalam keputusan untuk berhenti berjudi online, edukasi harus menekankan pentingnya mengelola emosi ini secara sehat.

Program edukasi dapat mencakup sesi konseling dan dukungan kelompok yang membantu individu untuk berbagi pengalaman dan emosi mereka. Dukungan dari komunitas yang positif dan keluarga juga sangat penting. Dengan membentuk kelompok dukungan di dalam masyarakat, mantan penjudi dapat merasakan adanya dukungan sosial yang kuat dan merasa bahwa mereka tidak sendirian dalam perjuangan mereka.

2. Kondisi ekonomi yang buruk sering kali menjadi pendorong utama bagi individu untuk berhenti berjudi. Oleh karena itu, program edukasi perlu menyediakan pelatihan keterampilan dan peluang kerja yang dapat meningkatkan kondisi ekonomi mantan penjudi. Selain itu, penting untuk mengidentifikasi dan menyediakan aktivitas alternatif yang memuaskan secara emosional dan intelektual. Aktivitas seperti beribadah, memancing, bermain musik, atau keterlibatan dalam proyek komunitas dapat menggantikan waktu yang sebelumnya dihabiskan untuk berjudi. Program pelatihan dan workshop untuk mengembangkan keterampilan baru juga dapat membantu mantan penjudi merasa lebih produktif dan memiliki tujuan yang jelas, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menjauh dari kebiasaan berjudi.
3. Institusi pendidikan perlu merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang mencakup edukasi mengenai dampak negatif perjudian online bagi kesehatan mental, hubungan sosial, dan kondisi ekonomi. Kurikulum ini harus disusun berdasarkan penelitian mendalam dan data empiris, serta disesuaikan dengan kebutuhan pemuda. Edukasi ini bertujuan untuk

meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pemuda tentang risiko yang terkait dengan perjudian online, sehingga dapat mendorong mereka untuk menghindari aktivitas tersebut dan membuat keputusan yang lebih bijaksana.

4. Lembaga akademis dan penelitian diharap melakukan studi lanjutan yang berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pemuda untuk berhenti berjudi online. Penelitian ini dapat mencakup analisis tentang peran lingkungan sosial, dukungan dari keluarga, dan intervensi komunitas. Hasil dari penelitian ini harus digunakan untuk merancang program intervensi yang berbasis bukti, yang dapat diimplementasikan secara efektif di masyarakat. Program-program ini harus dirancang untuk menyediakan dukungan emosional, sosial, dan ekonomi yang diperlukan oleh pemuda untuk menghentikan kebiasaan berjudi online, serta mempromosikan alternatif kegiatan yang positif dan produktif.