



**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK
PANDANARAN TENTANG KENAKALAN REMAJA DI ERA
DIGITAL**

Helen Intania S, S.H., M.H.¹✉ /, Dr. Tri Mulyani, S.Pd, S.H., M.H²,
Khaidar Elifika El Ula, S.H., M.H.³, Dr. Rico Setyo Nugroho,
S.Sos.I, M.Pd.I.⁴ Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum,
Fakultas Teknik Universitas Semarang
email korespondensi: intaniahelen@gmail.com

ABSTRAK

Masa remaja merupakan masa yang kritis memasuki tahap persiapan masa dewasa. WHO menyatakan bahwa di usia 10-24 tahun rentan terdampak efek ponsel pintar, dan usia tersebut menjadi pemakai internet yang paling besar. Hal ini sesuai dengan laporan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengenai pengguna internet di tahun 2022 yang mana pada posisi tertinggi penggunanya adalah remaja berusia 13-18 tahun dengan prosentase mencapai 99,16%. Remaja di era digital semakin banyak yang mengakses game online, dan yang paling buruknya adalah terjerat kasus judi online. UNICEF menyatakan bahwa remaja sangat rentan terjerat judi online, bahkan 2 sampai 4 kali lipat dari orang yang berusia dewasa. Kenakalan remaja di era digital khususnya terkait judi online merupakan fenomena yang cukup mengkhawatirkan dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan mental, kerusakan keuangan, dan perilaku menyimpang lainnya. Berdasarkan hal ini dapat dirumuskan permasalahan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah kurangnya pemahaman siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital dan upaya penanggulangannya. Kegiatan PKM ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Dalam kegiatan PKM ini, para siswa SMK Pandanaran memperoleh perkembangan informasi dan meningkat pemahamannya mengenai kenakalan remaja di era digital ditunjukkan dengan terjadi peningkatan rata-rata pemahaman secara umum dari 19 peserta sebesar 38,95 %.

Kata kunci: Kenakalan; Remaja; Digital

ABSTRACT

Adolescence is a critical period in preparation for adulthood. The WHO states that those aged 10-24 are vulnerable to the effects of smartphones, and this age group is the largest internet user. This is consistent with the APJII (Indonesian Internet Service Providers Association) report on internet users in 2022, which found that the highest number of internet users were teenagers aged 13-18, with a percentage reaching 99.16%. Teenagers in the digital era are increasingly accessing online games, and the worst case scenario is getting caught up in online gambling. UNICEF states that teenagers are highly vulnerable to online gambling, even two to four times more than adults. Juvenile delinquency in the digital era, particularly related to online gambling, is a worrying phenomenon that can lead to addiction, mental health disorders, financial ruin, and other deviant behavior. Based on this, the problem in this Community Service (PKM) activity can be formulated as a lack of understanding among Pandanaran Vocational School students about juvenile delinquency in the digital era and how to overcome it. This PKM activity was conducted using lectures, discussions, and question-and-answer methods. In this PKM activity, SMK Pandanaran students obtained information developments and increased their understanding of juvenile delinquency in the digital era, as shown by an average increase in general understanding of 19 participants of 38.95%.

Keywords: Delinquency; Juvenile; Digital

A. PENDAHULUAN

Siklus perkembangan seseorang pada masa remaja merupakan masa yang kritis. Di masa ini perubahan banyak terjadi dalam diri seseorang sebagai tahap persiapan memasuki masa dewasa. Penuh dengan gejolak perubahan baik perubahan biologi, psikologi, maupun perubahan sosial. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), remaja tidak dapat dikatakan lagi sebagai anak kecil karena merupakan sekelompok usia 10- 20 tahun, namun remaja juga belum dapat dikatakan sebagai orang dewasa. Di masa serba tanggung ini terjadi konflik antara remaja dengan dirinya sendiri (konflik internal), maupun dengan orang lain berdampak negatif terhadap perkembangan remaja terutama terhadap pematangan karakternya dan tidak jarang memicu terjadinya gangguan mental tersebut di masa yang akan datang. Masa remaja adalah periode di mana aspek psikologi dan sosialnya sedang berkembang mencari jati diri (Harahap, 2023).

Era digitalisasi sekarang ini sangat berdampak kepada berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya adalah perilaku yang cenderung mudah dipengaruhi dengan adanya keinginan (Maulana, M. A., & Nugroho, 2019). Media sosial seperti ini tentunya akan memberikan dampak kepada para penggunanya, ada dua dampak yang diberikan, jika digunakan dengan baik tentunya akan memberikan dampak positif yakni melalui manfaat yang diberikan atas aplikasi tersebut. Dan jika digunakan secara berlebihan tentunya akan memberikan dampak negatif bagi penggunanya (Kusumaningsih & Rida Ridiawati, 2025).

Meningkatnya kenakalan remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya kontrol diri, krisis identitas, serta minimnya pengetahuan tentang dampak buruk perilaku menyimpang. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kurangnya pengawasan dari orang tua, pergaulan yang tidak sehat, dan pengaruh media digital yang sering menampilkan konten negatif tanpa filter (Masyarakat, 2020). Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan pembinaan yang tepat agar remaja dapat berkembang dengan baik dan tidak mudah terjerumus ke dalam perilaku negatif (Hasanah, 2021). Ada banyak faktor lain yang sebenarnya masih banyak dialami para remaja saat ini, kenakalan remaja terkadang sampai tidak bisa ditolerir lagi oleh masyarakat. Oleh karena itu, salah satu upaya mengurangi dan mengatasi masalah tersebut adalah dengan dilakukannya penyuluhan tentang kenakalan remaja guna membekali para remaja agar mereka paham sehingga bisa meminimalisasi timbulnya perilaku kenakalan remaja.

Kenakalan remaja di era digital berkembang dari bentuk fisik ke kenakalan digital, seperti perundungan siber, penyebaran hoaks, dan konten negatif. Media sosial juga memicu perilaku impulsif serta kecanduan internet yang mengganggu aktivitas belajar dan kesehatan mental remaja. FOMO (fear of missing out) juga menimbulkan kecemasan dan depresi. Remaja merupakan usia terbanyak yang terjerat kasus judi online. WHO menyatakan bahwa di usia 10-24 tahun rentan terdampak efek ponsel pintar, dan usia tersebut menjadi pemakai internet yang paling besar. Hal ini sesuai dengan laporan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengenai pengguna internet di tahun 2022 yang mana pada posisi tertinggi

penggunanya adalah remaja berusia 13-18 tahun dengan prosentase mencapai 99,16%. Remaja di era digital semakin banyak yang mengakses game online, dan yang paling buruknya adalah terjerat kasus judi online. UNICEF menyatakan bahwa remaja sangat rentan terjerat judi online, bahkan 2 sampai 4 kali lipat dari orang yang berusia dewasa (Widhiatanti, K. T & Tobing, 2024).

Kenakalan remaja di era digital khususnya terkait judi online merupakan fenomena yang cukup mengkhawatirkan. Remaja mendapatkan akses mudah ke berbagai situs judi online yang dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan mental, kerusakan keuangan, dan perilaku menyimpang lainnya. Faktor utama yang memicu remaja terlibat judi online adalah dorongan ekonomi, pengaruh lingkungan, dan kemudahan akses teknologi. Dampak negatif judi online pada remaja ini termasuk hutang, stres berat, dan penyimpangan perilaku seperti seks bebas dan penyalahgunaan obat terlarang.

Remaja mulai terlibat dalam judi online sejak akses internet dan game online mudah dijangkau. Judi online seperti slot, poker, dan togel dengan modal kecil tapi janji keuntungan besar menarik perhatian remaja. Faktor ekonomi, pengaruh teman sebaya, dan rasa ingin coba hal baru meningkatkan risiko kecanduan judi online pada remaja. Dampak negatifnya meliputi kerugian finansial, stres, krisis kesehatan mental, dan risiko melakukan tindakan kriminal serta penyalahgunaan zat psikotropika. Remaja kecanduan judi online sering mengabaikan kesehatan, menghabiskan uang jajan, bahkan sampai berhutang. Mereka mengalami stres berat akibat kekalahan beruntun, yang bisa berujung pada penyimpangan perilaku seperti seks bebas dan penyalahgunaan obat. Terdapat korelasi kuat antara judi online dengan pola perilaku menyimpang yang merusak masa depan remaja.

B. METODE

- a. Metode yang pertama adalah pemberian kuesioner kepada peserta penyuluhan yaitu siswa SMK Pandanaran untuk mengetahui bagaimana kenakalan remaja di era digital.
- b. Metode yang kedua adalah penyuluhan, dalam penyuluhan ini akan diberikan penjelasan dan pedoman kepada siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital.
- c. Metode yang ketiga adalah tanya jawab. Metode ini digunakan untuk menjawab hal-hal yang tidak diketahui oleh para siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital.
- d. Metode yang keempat adalah pemberian kuesioner lagi kepada para siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital setelah dilaksanakan penyuluhan dan tanya jawab untuk mengetahui bagaimana pemahaman tentang kenakalan remaja di era digital.

Hal ini dilakukan secara langsung sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi yang diberikan oleh tim.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mengenai peningkatan pemahaman siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital dilaksanakan oleh satu Tim Pelaksana. Tim Pelaksana terdiri dari 1 (satu) orang Ketua, 1 (satu) Orang Anggota dan melibatkan 1 (satu) orang mahasiswa.. Pelaksanaan ini dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya yang dilaksanakan oleh Dosen Fakultas Hukum Universitas Semarang.

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bentuk peran serta Akademisi Perguruan Tinggi dalam membangkitkan kembali wawasan kenakalan remaja di era digital. Diharapkan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital, maka para siswa ini sebagai jembatan pengetahuan di Masyarakat dapat mendapatkan dan memberikan informasi yang benar dan tepat.



Gambar 1. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Para Siswa SMK Pandanaran Kota Semarang

Berdasarkan hasil pre test dari kuesioner yang dibagikan kepada 19 peserta Pengabdian Kepada Masyarakat, sebelum dilaksanakannya kegiatan, ternyata mereka belum mengerti perkembangan kenakalan remaja di era digital ini, oleh karena itu kegiatan dilakukan meliputi: 1) Penyuluhan pemahaman mengenai

cyberbullying, penyalahgunaan media sosial dan pelanggaran dunia digital lainnya; 2) Pemahaman mengenai perkembangan peraturan yang terkait dengan digital; 3) Pemahaman mengenai sanksi pidana penyalahgunaan medsos; dan 4) Diskusi / tanya jawab yang berkaitan dengan mengenai perlindungan hukum bagi perempuan.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan melalui kuesioner baik sebelum maupun sesudah dilakukan penyuluhan maka diperoleh hasil evaluasi mengenai peningkatan pemahaman siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital ini adalah berdasarkan Tabel 1.

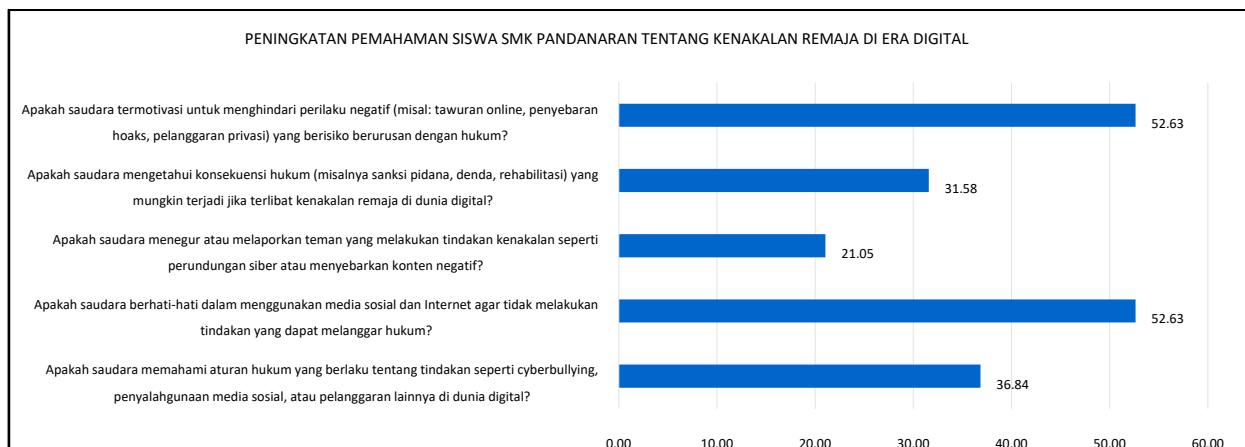
Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Siswa SMK Pandanaran Tentang Kenakalan Remaja Di Era Digital Sebelum dan Setelah Pelaksanaan Kegiatan

NO	PERTANYAAN	TINGKAT PEMAHAMAN (SEBELUM)		TINGKAT PEMAHAMAN (SESUDAH)		PENINGKATAN PERSENTASE
		Jumlah (orang)	Percentase (%)	Jumlah (orang)	Percentase (%)	
1.	Apakah saudara memahami aturan hukum yang berlaku tentang tindakan seperti cyberbullying, penyalahgunaan media sosial, atau pelanggaran lainnya di dunia digital?					
		a) Sudah	10	52,63	17	89,47
2.	Apakah saudara berhati-hati dalam menggunakan media sosial dan Internet agar tidak melakukan tindakan yang dapat melanggar hukum?					
		a) Sudah	9	47,37	19	100,00
3.	Apakah saudara menegur atau melaporkan teman yang melakukan tindakan kenakalan seperti perundungan siber atau menyebarkan konten negatif?					
		a) Sudah	14	73,68	18	94,74
4.	Apakah saudara mengetahui konsekuensi hukum (misalnya sanksi pidana, denda, rehabilitasi) yang mungkin terjadi jika terlibat kenakalan remaja di dunia digital?					
		a) Sudah	9	47,37	15	78,95
5.	Apakah saudara termotivasi untuk menghindari perilaku negatif (misal: tawuran online, penyebaran hoaks, pelanggaran privasi) yang berisiko berurusan dengan hukum?					
		a) Sudah	7	36,84	17	89,47

Berdasarkan analisis data kuesioner yang dibrikan kepada 19 peserta siswa SMK Pandanaran Kota Semarang diperoleh hasil indikator pengetahuan hukum sebesar 36,84% melalui pertanyaan pengetahuan peraturan hukum yang berlaku tentang tindakan seperti cyberbullying, penyalahgunaan media sosial, atau pelanggaran lainnya di dunia digital. Untuk indikator sikap terhadap perilaku negatif sebesar 52,63% melalui pertanyaan kehati-hatian dalam menggunakan media sosial dan Internet agar tidak melakukan tindakan yang dapat melanggar hukum. Indikator perubahan sikap sebesar 21,05% melalui pertanyaan mengenai melaporkan teman yang melakukan tindakan kenakalan seperti perundungan siber atau menyebarkan konten negatif.

Indikator pemahaman dampak hukum sebesar 31,58% melalui pertanyaan mengenai konsekuensi hukum (misalnya sanksi pidana, denda, rehabilitasi) yang mungkin terjadi jika terlibat kenakalan remaja di dunia digital. Sedangkan untuk indikator pencegahan dan sikap reflektif sebesar 52,63% melalui pertanyaan menghindari perilaku negatif (misal: tawuran online, penyebaran hoaks, pelanggaran privasi) yang berisiko berurusan dengan hukum.

Peningkatan Pemahaman Siswa SMK Pandanaran Tentang Kenakalan Remaja Di Era Digital dapat ditampilkan dalam diagram berikut :



Gambar 2 Diagram Peningkatan Pemahaman Siswa SMK Pandanaran Tentang Kenakalan Remaja Di Era Digital

Mencermati data pada Tabel 1, maka dapat dikatakan bahwa kegiatan Peningkatan Pemahaman Siswa SMK Pandanaran Tentang Kenakalan Remaja Di Era Digital berjalan sesuai dengan harapan yakni dapat berhasil, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata pemahaman secara umum dari 19 peserta sebesar 38,95 %. Dengan adanya kegiatan ini didukung respon dari audiens, maka diharapkan dapat menguatkan peningkatan pemahaman siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital..

D. SIMPULAN

Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, siswa SMK Pandanaran memperoleh informasi dan semakin meningkat pemahaman mengenai tentang kenakalan remaja di era digital. Hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa, sebelum pelaksanaan kegiatan, siswa SMK Pandanaran belum banyak yang memahami dan mengerti, dan setelah dilakukan bertambah wawasan mengenai kenakalan remaja di era digital, hal ini ditunjukkan dengan terjadi peningkatan rata-rata pemahaman secara umum dari 19 peserta sebesar 38,95 %. Berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam hal ini kepada siswa SMK Pandanaran dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya kegiatan ini didukung respon dari audiens, maka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa SMK Pandanaran tentang kenakalan remaja di era digital.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada tim SMK Pandanaran Kota Semarang dalam hal ini kepala sekolah, staf dan karyawan serta siswa-siswi yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Semarang yang mendukung keberhasilan Tridharma Perguruan Tinggi sehingga tujuan edukasi mengenai kenakalan remaja di era digital tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, et al. (2023). Implementasi Bimbingan Konseling Islam terhadap Kenakalan Remaja di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 3634–3644.
- Hasanah, R. & R. (2021). Kenakalan Remaja Sebagai Salah Satu Bentuk Patologi Sosial (Penyakit Masyarakat). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(3), 343–354. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalaindonesia.v1i3.614>
- Kusumaningsih, R., & Rida Ridiawati. (2025). Penyuluhan Hukum Tentang Kenakalan Remaja di Era Digitalisasi. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Dan Inovasi*, 3(3), 275–288. <https://doi.org/10.57248/jilpi.v3i3.561>
- Masyarakat, J. P. (2020). Maslahah Maslahah. *Masyarakat*, 1(1), 49–58. <https://doi.org/10.30596/maslahah.v>
- Maulana, M. A., & Nugroho, P. W. (2019). Mengurangi Kenakalan Remaja Menggunakan Konseling Behavioral pada Peserta Didik di SMA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Jurnal)*, 6(1), 57–64. <https://doi.org/10.24042/kons.v6i1.4059>
- Widhiatanti, K. T & Tobing, D. H. (2024). DAMPAK JUDI ONLINE PADA REMAJA PENJUDI: LITERATURE REVIEW. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>