

## Artikel Penelitian

# Sensation Seeking And Gambling Behavior In Adolescents At School

Triyana Harlia Putri<sup>1</sup>

## Abstrak

Kebutuhan bermain justru dapat berujung pada jenis permainan yang tidak mendukung perkembangan remaja. Adanya perasaan coba-coba atau pencarian sensasi mengundang rasa penasar remaja yang di manifestasikan dalam bentuk sikap. Remaja memiliki sikap positif terhadap perjudian telah diidentifikasi sebagai awal peningkatan prevalensi remaja yang berpotensi pada perjudian yang bermasalah hingga kemungkinan akan masalah kesehatan mental. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara pencarian sensasi dengan perilaku perjudian pada remaja. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi remaja sebanyak 594 siswa di SMPN Kota Pontianak. Penelitian ini menggunakan teknik sampling yakni *total sampling*. Instrumen penelitian yakni kuesioner sosiodemografi, kuesioner *Arnett Inventory of Sensation Seeking (AISS)*, kuesioner *Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS)*. Analisis bivariat menggunakan uji *pearson product moment*. Pencarian sensasi remaja rata-rata 50,16(5,44) yang artinya remaja memiliki kecenderungan besar dalam pencarian sensasi. Melaporkan mayoritas perilaku perjudian remaja dalam level ringan sebanyak 379(63,8%), dimana tidak ada perilaku perjudian dalam level sangat berat. Temuan utama dalam penelitian ini melaporkan tidak terdapat hubungan antara pencarian sensasi dengan perilaku perjudian. Namun secara statistik, riwayat keluarga berjudi dan konsumsi alkohol/rokok memiliki hubungan dengan perilaku perjudian

**Kata kunci:** Pencarian sensasi; Perjudian; Remaja; Sekolah

## Abstract

*Play can actually revolve around types of games that do not support adolescents development. The feeling of trial and error or the sensation of searching invites adolescents' curiosity which appears in the form of attitude. Adolescents who have positive attitudes towards perjudian have been found to be at the origin of an increase in the prevalence of adolescents who have the potential for problematic perjudian and the possibility of mental health problems. The aim was to determine the relationship between sensation seeking and perjudian behavior in adolescents. This research was quantitative research with a cross-sectional approach with population of 594 students at SMPN Pontianak City. This research have been used total sampling. The research instruments were the sociodemographic questionnaire, the Arnett Inventory of Sensation Seeking (AISE) questionnaire, the Perjudian Symptom Assessment Scale (G-SAS) questionnaire. Bivariate analysis have been used the Pearson product moment test. Adolescents' sensation seeking was 50.16(5.44), which means that teenagers have a big tendency to seek sensation. Reporting that most teenagers' perjudian behavior was at a light level was 379(63.8%), while there was no perjudian behavior at a very heavy level. The main finding in this study reported that there was no relationship between sensation seeking and perjudian behavior. However, statistically, a family history of perjudian and alcohol/cigarette consumption are related to perjudian behavior*

**Keywords:** Adolescents; Gambling; School; Sensation seeking

Submitted : 1 August 2024

Revised : 28 December 2024

Accepted : 29 December 2024

**Affiliasi penulis :** 1 Departemen Keperawatan Jiwa dan Komunitas, Fakultas Kedokteran, Universitas Tanjungpura

**Korespondensi :** "Triyana Harlia Putri" email: triyana.harliaputri@ners.untan.ac.id

## PENDAHULUAN

Remaja merupakan periode dari proses tumbuh kembang dari setiap individu. Fase remaja terbagi menjadi tiga yakni remaja awal, remaja madya dan remaja akhir (35). Remaja yang melalui setiap tahapannya akan berproses menuju dewasa awal. Beberapa sumber juga telah membatasi usia remaja dalam klasifikasi yang berbeda. WHO menetapkan usia remaja dari berusia 10 hingga 19 tahun, yang dibagi menjadi

kelompok remaja awal (10-14 tahun) dan remaja lanjut (15-19 tahun) (35). Sehingga perbedaan periode remaja menimbulkan perbedaan karakteristik yang sesuai dengan fase remaja itu sendiri.

Karakteristik remaja di deskripsikan dari proses tumbuh dan kembang remaja. Menurut (1) tugas perkembangan remaja terbagi menjadi dua kelompok yaitu berdasarkan tugas perkembangan remaja awal atau usia pubertas dan tugas remaja

madya. Tugas perkembangan di usia remaja awal, dimana remaja di usia ini tugas perkembangan remaja meliputi berkaitan dengan pemahaman masa-masa pubertas, sedangkan Tugas perkembangan pada remaja madya meliputi kemandirian dari pengaruh orang tua atau orang dewasa lainnya, mengembangkan pemahaman tentang kehidupan sendiri, dapat mencapai identitas pribadi dan berpartisipasi dalam kehidupan. Salah satu karakteristik remaja lainnya yakni kebutuhan bermain. Remaja saat ini bermain melalui permainan digital, meskipun demikian, remaja memerlukan permainan fisik yang melibatkan Bergeraknya seluruh badan (2). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa remaja juga belajar melalui bermain dengan temuan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan mengomunikasikan ekspektasi guru yang tinggi(3). Namun terdapat kebutuhan seperti bermain yang harus didapatkan oleh setiap remaja.

Berbagai jenis permainan yang terbagi menjadi tradisional dan modern, namun melejitnya permainan yang di dukung oleh *smartphone* dan akses internet menjadikan remaja memiliki perasaan coba-coba atau pencarian sensasi dalam permainannya. Pencarian sensasi itu di laporkan dalam bentuk perilaku perjudian. Perjudian merupakan aktivitas yang melibatkan uang sebagai pemenang dalam proses permainan yang dilakukan sekelompok atau minimal dua orang, termasuk di kalangan remaja. Kegiatan perjudian yang paling sering dilakukan remaja adalah gosok kartu, bingo, dan *cards for money* (4).

Permainan yang marak di lakukan oleh kalangan remaja, meskipun tidak seluruh remaja tetapi terjadi di belahan dunia manapun adalah judi, perjudian dapat menimbulkan masalah bagi kesehatan masyarakat (4). Maraknya perjudian akan mengarah pada masalah-masalah kesehatan masyarakat, yang mempunyai konsekuensi buruk bagi individu dan keluarga (5). Perjudian yang dilakukan

secara tradisional maupun online sama-sama akan berdampak buruk atau bermasalah (6). Uang memainkan peran penting dalam perjudian, dan memahami perbedaan sikap penjudi terhadap uang dapat mencegah masalah terkait perjudian (7).

Laporan perjudian dalam skala dunia menemukan kalangan remaja jauh lebih berisiko 2 hingga 4 kali dari pada orang dewasa berusia antara 12 tahun hingga 17 tahun (36). Studi review menemukan fakta bahwa selama satu tahun terakhir di gelombang ke empat masa wabah terus meningkat perjudian remaja (4). Skala nasional melaporkan lebih dari 90% berada dalam level kecanduan berat (8). Sebagian kecil remaja di kota pontianak memiliki sikap terhadap perjudian dalam kategori positif (4). Hal ini menunjukkan terdapat ketertarikan remaja terhadap perjudian

Masalah perjudian remaja sering kali berkorelasi dengan keterlibatan dalam aktivitas berisiko tinggi lainnya dan sering kali berkorelasi dengan hasil psikososial yang lebih buruk (10). Sejatinya masa remaja merupakan periode kritical dalam menentukan identitas diri, sehingga kerap kali terjadi perubahan fisik dan mental (9). Akibat lain dari perjudian kelompok remaja ditandai dengan penurunan prestasi akademik, absen dari sekolah, perilaku bermasalah serta kontribusi kriminal (12). Dampak fisik, mental, sosial, dan keuangan (13), depresi, insomnia tidak dapat konsentrasi di kelas karena sikap adiktif (14).

Identifikasi faktor yang mempengaruhi perilaku perjudian pada remaja telah dilaporkan dalam berbagai penelitian. Faktor risiko yang signifikan terhadap gangguan perjudian adalah penggunaan alkohol yang berisiko, kesehatan mental yang buruk, usia muda, tingkat pendidikan formal yang rendah, tumbuh dengan orang tua tunggal, orang tua dengan masalah kecanduan dan termasuk dalam kelas pekerja (15). Faktor perjudian keberadaan fasilitas perjudian di sekitar, memiliki hubungan pribadi dengan orang yang berjudi, lebih banyak pengalaman

berjudi, remaja laki-laki, dan lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk berjudi (16). Salah satu faktor yang diteliti adalah sifat kepribadian pencari sensasi (17). Pencarian sensasi memiliki dampak langsung yang signifikan terhadap tingkat keparahan perjudian, dengan tingkat pencarian sensasi yang lebih tinggi menjadi prediktor tingkat keparahan yang lebih besar (18).

Pencarian sensasi merupakan keingintahuan yang tinggi dari individu yang ditekan dengan perasaan penasaran. Pencarian sensasi ditemukan meningkat, rata-rata, dari masa kanak-kanak hingga remaja (19). Sifat pencarian sensasi berkorelasi positif dengan perjudian yang mana pencarian sensasi satu-satunya prediktor unik yang signifikan terhadap perjudian (20). Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, pencarian sensasi pada masa remaja dapat mendukung penerapan perilaku berisiko, seperti perjudian, namun hanya jika dikaitkan dengan adanya masalah eksternalisasi (20). Oleh sebab itu, dapat disimpulkan masa remaja merupakan puncak pencarian sensasi yang memiliki kecenderungan menjadikan perjudian sebagai sensasi baru dalam kehidupannya. Secara singkat, bukti tersebut menunjukkan bahwa pencarian akan hal-hal baru dan rangsangan yang intens, yang merupakan ciri khas individu dengan skor tinggi dalam pencarian sensasi, dapat menjelaskan mengapa sebagian remaja tertarik pada perjudian (20).

Kebutuhan bermain remaja baru-baru ini semakin mengkhawatirkan yang cenderung dalam sebuah taruhan. Permainan tradisional, atau permainan yang di dukung oleh *smartphone* dan akses internet. Adanya perasaan coba-coba atau pencarian sensasi mengundang rasa penasar remaja yang di munculkan dalam bentuk sikap. Remaja memiliki sikap positif terhadap perjudian telah diidentifikasi sebagai awal peningkatan prevalensi remaja yang berpotensi pada perjudian yang bermasalah hingga kemungkinan akan masalah kesehatan mental. Oleh sebab itu,

tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara pencarian sensasi dengan perilaku perjudian pada remaja.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Cross Sectional*. Diketahui populasi remaja dalam penelitian terdiri dari kelas VII, VIII dan IX didapatkan data sebanyak 594 siswapaada tahun 2023 di SMPN Kota Pontianak. Penelitian ini menggunakan teknik sampling yakni *total sampling*. Tahap pelaksanaan, peneliti, pembantu lapangan penelitian mendatangi sekolah dan kelas-kelas lalu peneliti memberikan link yang telah tersedia pada platform *google form*. Instrumen penelitian yakni Kuesioner Sosiodemografi yang terdiri dari usia, jenis kelamin, jenjang kelas, status sosial ekonomi keluarga, riwayat keluarga, konsumsi rokok/alcohol. Kuesioner *Arnett Inventory of Sensation Seeking* (AISS) yang didasarkan dari konseptualisasi baru pencarian sensasi, yang dicirikan oleh kebutuhan akan kebaruan dan intensitas rangsangan, AISS terdiri dari 20 item pernyataan dengan skor likert, terdiri pernyataan positif dan negative, sehingga skor yang lebih tinggi = pencarian sensasi yang lebih tinggi (21). Selanjutnya, kuesioner *Gambling Symptom Assessment Scale* (G-SAS) adalah skala penilaian diri 12 item, memiliki skor mulai dari 0 - 4 (jangkar kata sifat untuk 0 dan 4 bervariasi untuk setiap item). Semua item menanyakan gejala rata-rata berdasarkan 7 hari terakhir (22). Instrumen ini telah dilakukan uji validatas dan uji reliabilitas dengan program computer, uji tersebut dilakukan di SMP Negeri yang berbeda dengan kriteria memiliki karakteristik responden yang sama dengan sampel dalam penelitian ini dan didapatkan nilai *Alpha Cronbach*= 0,750. Analisis data yang digunakan adalah analisa univariat yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, sedangkan analisis bivariat menggunakan uji *pearson product moment* untuk melihat variabel pencarian sensasi dan perilaku perjudian, lalu melakukan uji *spearman rank* untuk melihat hubungan kedua variabel

karakteristik dan perilaku perjudian. Surat layak etik didapatkan dari Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura dengan nomor 3579/UN22.9/PG/2023.

**HASIL**

Tabel 1  
Distribusi frekuensi karakteristik remaja

Karakteristik	Kategori	Total f(%)
Usia	12 tahun	23(3,9)
	13 tahun	160(26,9)
	14 tahun	281(47,3)
	15 tahun	130(21,9)
Jenis kelamin	Laki-laki	264(44,4)
	Perempuan	330(55,6)
Jenjang kelas	Kelas VII	154(25,9)
	Kelas VIII	262(44,1)
	Kelas IX	178(30)
Status ekonomi keluarga	Rendah	35(5,9)
	Sedang	495(83,3)
	Tinggi	64(10,8)
Riwayat keluarga	Orang tua tidak berjudi	450(75,8)
	Orang tua pernah/berjudi	144(25,2)
Konsumsi rokok/alkohol	Rokok	39(6,6)
	Alkohol	28(4,7)
	Tidak pernah keduanya	527(88,7)

Berdasarkan tabel 1. Karakteristik mayoritas usia remaja 14 tahun sebanyak 281(47,3%), jenis kelamin terbanyak perempuan sebanyak 330(55,6%) yang mayoritas berada di kelas VIII sebanyak 262(44,1%). Status ekonomi keluarga remaja berada dalam level sedang sebanyak 495(83,3%), sementara itu untuk mayoritas

remaja tidak memiliki keluarga yang berjudi sebanyak 450(75,8%), dan mayoritas melaporkan tidak pernah mengkonsumsi baik rokok maupun alkohol sebanyak 527(88,7%).

Tabel 2  
Distribusi rata-rata pencarian sensasi pada remaja

Pencarian Sensasi	Mean	SD	Min	Maks
Total Arnett Inventory of Sensation Seeking	50,16	5,440	35	69

Tabel 3  
Distribusi frekuensi, mean dan standar deviasi perilaku perjudian remaja

Perilaku perjudian	f	%	Mean	SD	Min	Maks
Sangat Berat	0	0				
Berat	9	1,5				
Sedang	135	22,7				
Ringan	379	63,8	16,57	6,646	2	33
Tidak Pernah	71	12				
Total	594	100				

Berdasarkan tabel 2. Pencarian sensasi remaja rata-rata 50,16(5,44) yang artinya remaja memiliki kecenderungan besar dalam pencarian sensasi. Tabel 3. melaporkan mayoritas perilaku perjudian remaja dalam level ringan sebanyak 379(63,8%), dimana tidak ada perilaku perjudian dalam level sangat berat.

Tabel 4  
Distribusi frekuensi perilaku perjudian remaja berdasarkan karakteristik

Karakteristik	Kategori	Perilaku Perjudian				Total f(%)
		Berat	Sedang	Ringan	Tidak Pernah	
		f(%)	f(%)	f(%)	f(%)	
Usia	12 tahun	0(0)	9(1,5)	10(1,7)	4(0,7)	23(3,9)
	13 tahun	4(0,7)	36(6,1)	95(16)	25(4,2)	160(26,9)
	14 tahun	5(8)	64(10,8)	191(32,2)	21(3,5)	281(47,3)
	15 tahun	0(0)	26(4,4)	83(14)	21(3,5)	130(21,9)
Jenis kelamin	Laki-laki	6(1)	61(10,3)	117(29,8)	20(3,4)	254(44,4)
	Perempuan	3(0,5)	74(12,5)	202(34)	51(8,6)	330(55,6)
Jenjang kelas	Kelas VII	2(0,3)	33(5,6)	89(15)	30(5,1)	154(25,9)
	Kelas VIII	7(1,2)	74(12,5)	172(29)	9(1,5)	262(44,1)

	Kelas IX	0(0)	28(4,7)	118(19,9)	32(5,4)	178(30)
Status ekonomi	Rendah	0(0)	10(1,7)	21(3,5)	4(7)	35(5,9)
	Sedang	9(1,5)	112(18,9)	316(53,2)	58(9,8)	495(83,3)
	Tinggi	0(0)	5(4,9)	6(5,8)	3(2,9)	14(13,6)
	Riwayat keluarga	Orang tua tidak berjudi	5(0,8)	102(17,2)	275(46,3)	68(11,4)
	Orang tua pernah/berjudi	4(0,7)	33(5,6)	104(17,5)	3(0,5)	144(24,2)
Konsumsi rokok/alkohol	Rokok	0(0)	12(2)	27(4,5)	0(0)	39(6,6)
	Alkohol	0(0)	9(1,5)	19(3,2)	0(0)	28(4,7)
	Tidak pernah keduanya	9(1,5)	114(19,2)	333(56,1)	71(12)	27(88,7)

Tabel 4. perilaku perjudian remaja berdasarkan karakteristik mendapatkan bahwa sebanyak 4(0,7%) remaja berusia 13 tahun memiliki level perjudian kategori berat diikuti usia 14 tahun sebanyak 5(8%). Perempuan memiliki level perjudian dalam kategori berat 3(0,5%) dan diikuti dengan laki-laki sebanyak 6(1%). Sementara itu kelas VII 2(0,3%) diikuti kelas VIII 7(1,2%) berada dalam kategori perjudian berat, namun tidak satupun pada kelas IX perjudian dalam level berat. Status ekonomi keluarga dalam kategori sedang 9(1,5%) memiliki level

berat dalam perjudian diantara status ekonomi rendah maupun status ekonomi tinggi. Orang tua yang tidak pernah berjudi ditemukan berada dalam level berat perjudian sebanyak 5(0,8%) dan diikuti dengan orang tua pernah berjudi sebanyak 4(0,7%). Remaja yang pernah atau dan minum alkohol memiliki level ringan 19(3,2%) hingga sedang untuk perjudian, diikuti dengan 9(1,5) dan konsumsi rokok level ringan 12 (2%) dan level berat 27(4,5%) untuk perjudian.

Tabel 5

Hubungan antara karakteristik dan pencarian sensasi dengan perilaku perjudian pada remaja

Variabel	<i>Gambling Symptom Assesment Scale</i>						
	1	2	3	4	5	6	7
1 Usia	0,199						
2 Jenis kelamin		0,290					
3 Jenjang kelas			0,176				
4 Status ekonomi				0,470			
5 Riwayat keluarga					0,005		
6 Konsumsi Alkohol/rokok						0,026	
7 <i>Arnett Inventory of Sensation Seeking</i>							0,954

Tabel 5. Memaparkan korelasi antar hubungan variabel, dimana usia, jenis kelamin, jenjang kelas, status ekonomi, dan pencarian sensasi tidak berhubungan

dengan perilaku perjudian, riwayat keluarga berjudi (0,005), konsumsi alkohol/rokok (0,026) memiliki hubungan dengan perilaku perjudian yang dibuktikan dari nilai  $p < 0,05$ .

**PEMBAHASAN**

Temuan utama dalam studi deskriptif ini melaporkan bahwa perilaku perjudian remaja dalam kategori ringan hingga berat, tidak ada perilaku perjudian yang berada dalam kategori sangat berat. Penelitian lain melaporkan rata-rata perilaku perjudian 25.8 (10.68) atau kecenderungan berat (23), dan juga pada penelitian (24) melaporkan rata-rata perilaku perjudian sebesar 33.80,

(36.73), perilaku perjudian dalam level ringan sebanyak 12,7%, diikuti level sedang 32,1% dan 55,2% level berat (25).

Perilaku perjudian tidak terlepas dari identifikasi karakteristik yang terlihat dari usia, jenis kelamin, jenjang kelas, status ekonomi, riwayat keluarga dan riwayat konsumsi. Perilaku perjudian dalam kategori berat telah diidentifikasi dimana usia 13 tahun dan 14 tahun memiliki level perjudian

kategori berat, baik laki-laki maupun perempuan memiliki level perjudian dalam kategori berat. Sementara itu, kelas VII dan kelas VIII berada dalam kategori perjudian berat, namun tidak satupun pada kelas IX perjudian dalam level berat. Status ekonomi keluarga dalam kategori sedang memiliki level berat dalam perjudian diantara status ekonomi rendah maupun status ekonomi tinggi. Orang tua yang berjudi maupun tidak berjudi juga dilaporkan dalam studi ini pada level berat. Laporan dari studi lainnya yang membandingkan perjudian kasus sedang dan berat, dibandingkan dengan kelompok dengan tingkat keparahan ringan, cenderung berusia lebih tua, memiliki usia yang lebih tua, kehilangan lebih banyak uang karena berjudi pada tahun sebelumnya, memiliki kualitas hidup yang lebih buruk, memiliki tingkat kecemasan dan depresi yang lebih tinggi, mengonsumsi lebih banyak nikotin melalui merokok. per hari, dan memiliki skor keberanian yang lebih rendah (25). Identifikasi dari hasil kuesioner menyoroti pernyataan dimana meskipun tidak seluruh remaja, namun sebagian kecil melaporkan ada dorongan dan perasaan untuk berjudi selama satu minggu terakhir, yang diikuti dengan pikiran secara terus menerus untuk berjudi dan juga memasang taruhan, mayoritas remaja tidak ada mengalami masalah pribadi akibat perjudian. Hal ini menemukan bahwa kecenderungan remaja dalam berjudi dalam level ringan hingga berat.

Studi ini tidak menemukan hubungan antara pencarian sensasi dengan perilaku perjudian. Padahal menurut (18) pencarian sensasi memiliki dampak langsung yang signifikan terhadap tingkat keparahan perjudian, dengan tingkat pencarian sensasi yang lebih tinggi menjadi prediktor tingkat keparahan yang lebih besar. Alasan potensial dalam studi ini tidak menemukan pencarian sensasi adalah faktor sosiodemografi, secara statistik temuan ini melaporkan karakteristik remaja seperti usia, jenis kelamin, jenjang kelas, status ekonomi, dan pencarian sensasi tidak berhubungan

dengan perilaku perjudian. Namun, riwayat keluarga berjudi dan konsumsi alkohol/rokok memiliki hubungan dengan perilaku perjudian. Grant (2017) melaporkan temuannya dimana terdapat kontribusi anggota keluarga terhadap penularan perilaku adiktif termasuk penggunaan alkohol/obat-obatan serta berkontribusi terhadap frekuensi dan tingkat keparahan masalah perjudian (26).

Perjudian keluarga dan teman sebaya secara individu berkontribusi terhadap perjudian remaja yang berisiko/bermasalah dan pesta minuman keras (27). Memiliki orang tua yang berjudi secara berlebihan namun dampak buruk yang dirasakan dalam keluarga yang akan merusak hubungan keluarga, kesulitan keuangan keluarga, dan berkurangnya pemenuhan kebutuhan, jika dibandingkan dengan responden yang tidak memiliki masalah perjudian orang tua terbukti memiliki skor yang jauh lebih tinggi pada Skala Depresi, Kecemasan dan Stres (28). Terdapat pula temuan yang mana memiliki nilai yang buruk, sering pergi ke UGD pada tahun sebelumnya, merokok setidaknya sekali dalam bulan, ketidakpuasan hubungan dengan ayah, pendapatan keluarga yang rendah dibandingkan teman-temannya berkaitan dengan penjudi pada remaja laki-laki, sementara itu, mengalami kecelakaan atau cedera dan memiliki ibu yang berjudi berkaitan dengan remaja perempuan dengan perilaku berisiko (29). Faktor risiko yang signifikan terhadap gangguan perjudian adalah penggunaan alkohol yang berisiko, kesehatan mental yang buruk, usia muda, tingkat pendidikan formal yang rendah, tumbuh dengan orang tua tunggal, orang tua dengan masalah kecanduan dan termasuk dalam kelas pekerja (15).

Penelitian lainnya yang berbeda melaporkan terdapat hubungan positif antara skor pencarian sensasi dan skor perjudian (30). Pencarian sensasi adalah sebuah kecenderungan bawaan untuk mulai melakukan aktivitas intensif respons terhadap rangsangan baru. Individu dengan sensasi tinggi mencari biasanya mencari

variasi, tidak sabar, impulsif imbalan, ketidakmampuan menerima kegagalan, dan umumnya tidak teratur (31). Ada pula temuan lainnya melaporkan bahwa skor keseluruhan pencarian sensasi dan skor dalam dimensi pencarian pengalaman, rasa malu, dan kerentanan terhadap kebosanan lebih tinggi pada laki-laki dibandingkan Perempuan. Dimana semua dimensi pencarian sensasi selain dimensi disinhibition dapat memprediksi perilaku berisiko secara signifikan, pencarian sensasi dapat digunakan sebagai indikator untuk menyaring perilaku berisiko (32). Namun, penelitian terbaru melaporkan bahwa hubungan positif yang signifikan antara pencarian sensasi dengan kecanduan game online di kalangan remaja di negara Iran (31).

Berdasarkan item kuesioner pencarian sensasi, bagian saya tidak akan pernah mau berjudi dengan uang, meskipun saya mampu membelinya, dimana sebagian besar justru menjawab tidak menggambarkan saya sama sekali, meskipun skor perjudian berada dalam rentang sedang, dapat disimpulkan bahwa perjudian yang dilakukan remaja berasal dari riwayat keluarga hingga pengalaman mereka dalam mengkonsumsi rokok/alcohol. Pengaruh sosial merupakan faktor lingkungan yang menyebabkan remaja berperilaku berani mengambil risiko, kelompok teman sebaya mempengaruhi sosialisasi dan individualitas remaja dengan memberikan kesempatan kepada remaja untuk menemukan minat dan ketidakpastiannya sambil mempertahankan rasa bergabung dengan sekelompok teman (33). Sehingga dapat disimpulkan, kontribusi lingkungan termasuk keluarga berkontribusi besar terhadap perilaku berjudi di kalangan remaja.

## SIMPULAN

Temuan utama dalam penelitian ini melaporkan tidak terdapat hubungan antara pencarian sensasi dengan perilaku perjudian. Namun secara statistik, riwayat keluarga berjudi dan konsumsi alkohol/rokok memiliki hubungan dengan perilaku perjudian. Hasil

penelitian ini menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah dan orang tua dalam yang harus di tingkatkan pengawasan terhadap tugas perkembangan remaja terutama bagian bermain. Sekolah dapat mendorong ekstrakurikuler serta sesi konseling, begitu pula orang tua dapat membatasi jenis permainan selain bersifat edukatif.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Indriani F. Perkembangan Peserta Didik Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Keislaman. In: UAD Press . Yogyakarta; 2021.
2. Firsty A, Adita F, Qurana D, Dini MH, Desain Produk P. PERANCANGAN SARANA BERMAIN UNTUK REMAJA DITINJAU DARI ASPEK PENGGUNA (STUDI KASUS: SMA TELKOM BANDUNG) The Design of Playground for Adolescent in Terms of User Aspects (Case Study: SMA Telkom). 2019;6(1):558.
3. Johnston O, Wildy H, Shand J. Teenagers learn through play too: communicating high expectations through a playful learning approach. Aust Educ Res. 2023 Jul 1;50(3):921–40.
4. Putri TH. Prevalensi Perilaku Perjudian Pada Remaja Selama Pandemi: Literature Review. jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia. 2023;11(2):405–14.
5. Ferrara P, Vural M, Cokugras FC, Nigri L, Pop TL, Mestrovic J, et al. The Risk Of Gambling Disorders In Children And Adolescents. J Pediatr. 2019 Jul;210:245-247.e1.
6. Andrie EK, Tzavara CK, Tzavela E, Richardson C, Greydanus D, Tsolia M, et al. Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: results from the European Network for Addictive Behavior study. Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol [Internet]. 2019;54(11):1429–41. Available from: <https://doi.org/10.1007/s00127-019-01706-w>
7. Slecza P, Braun-Michl B, Kraus L. Gamblers' Attitudes Towards Money

- And Their Relationship To Gambling Disorder Among Young Men. *J Behav Addict.* 2020 Oct 12;9(3):744–55.
8. Wahkidi L, Puspisatari ES, Studi PS, Universitas Widya Husada Semarang K. THE RELATIONSHIP LEVEL OF ADDICTION WITH THE LEVEL OF ANXIETY OF ONLINE GUMBERS IN THE TOROH DISTRICT AREA. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas.* 2022;5(2).
  9. Putri TH, Fujiana F, Tryastuti, Dias MFAA, Priyono D. Sikap Remaja Terhadap Perilaku Perjudian. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO).* 2023 Nov 30;4(2):123–31.
  10. Delfabbro PH, L. King D. Adolescent gambling. In: *Adolescent Addiction.* Elsevier; 2020. p. 159–83.
  11. Putri TH, Tafwidhah Y, Fujiana F, Maharani D, Miptaza DP. Cegah Depresi Remaja Melalui Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Harga Diri. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).* 2023 Nov 1;6(11):4566–74.
  12. Vegni N, Melchiori FM, D'Ardia C, Prestano C, Canu M, Piergiovanni G, et al. Gambling behavior and risk factors in preadolescent students: A cross sectional study. *Front Psychol.* 2019;10(JUN).
  13. Gee MJ, Johnson K, Leonhard C. Brief Virtual Workshop on Gambling Disorder to Raise Knowledge and Awareness Among Health Service Providers. *J Gambl Stud.* 2022;
  14. Amoah-Nuamah J, Agyemang-Duah W, Mensah B, Opoku B. University Students' Reasons and Attitudes Towards Online Gambling and its Implication on Their Lives. *J Gambl Stud [Internet].* 2023;39(1):203–24. Available from: <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10143-5>
  15. Buth S, Wurst FM, Thon N, Lahusen H, Kalke J. Comparative Analysis Of Potential Risk Factors For At-Risk Gambling, Problem Gambling And Gambling Disorder Among Current Gamblers—Results Of The Austrian Representative Survey 2015. *Front Psychol.* 2017 Dec 14;8.
  16. Kang K, Ok JS, Kim H, Lee KS. The Gambling Factors Related With The Level Of Adolescent Problem Gambler. *Int J Environ Res Public Health.* 2019 Jun 14;16(12):2110.
  17. Tani F, Ponti L, Ghinassi S. Sensation Seeking And Gambling Behavior In Adolescence: Can Externalizing Problems Moderate This Relationship? *Int J Environ Res Public Health.* 2020 Dec 2;17(23):8986.
  18. Donati MA, Primi C, Mazzarese M, Sanson F, Leone L. Immigrant Status And Problem-Gambling Severity In Adolescents: Evidence For Moderation By Sensation Seeking. *Addictive Behaviors.* 2020 Aug;107:106395.
  19. Harden KP, Mann FD, Grotzinger AD, Patterson MW, Steinberg L, Tackett JL, et al. Developmental Differences In Reward Sensitivity And Sensation Seeking In Adolescence: Testing Sex-Specific Associations With Gonadal Hormones And Pubertal Development. *J Pers Soc Psychol.* 2018 Jul;115(1):161–78.
  20. Reardon KW, Wang M, Neighbors C, Tackett JL. The Personality Context Of Adolescent Gambling: Better Explained By The Big Five Or Sensation-Seeking? *J Psychopathol Behav Assess.* 2019 Mar 7;41(1):69–80.
  21. Tani F, Ponti L, Ghinassi S. Sensation Seeking And Gambling Behavior In Adolescence: Can Externalizing Problems Moderate This Relationship? *Int J Environ Res Public Health.* 2020 Dec 2;17(23):8986.
  22. Arnett J. Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale. *Pers Individ Dif.* 1994;16(2):289–96.

23. Kim SW, Grant JE, Potenza MN, Blanco C, Hollander E. The Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS): a reliability and validity study. *Psychiatry Res [Internet]*. 2009/02/05. 2009 Mar 31;166(1):76–84. Available from: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19200607>
24. Månsson V, Molander O, Carlbring P, Rosendahl I, Berman AH. Emotion Regulation-Enhanced Group Treatment For Gambling Disorder: A Non-Randomized Pilot Trial. *BMC Psychiatry*. 2022 Jan 6;22(1):16.
25. Grant JE, Chamberlain SR. Illegal Behaviors As A Consequence Of Gambling Disorder. *Am J Addict*. 2023 Jan 17;32(1):40–6.
26. Grant JE, Odlaug BL, Chamberlain SR. Gambling Disorder, DSM-5 Criteria And Symptom Severity. *Compr Psychiatry*. 2017 May;75:1–5.
27. Nower L, Anthony WL, Stanmyre JF. The Intergenerational Transmission Of Gambling And Other Addictive Behaviors: Implications Of The Mediating Effects Of Cross-Addiction Frequency And Problems. *Addictive Behaviors*. 2022 Dec;135:107460.
28. Zhai ZW, Yip SW, Steinberg MA, Wampler J, Hoff RA, Krishnan-Sarin S, et al. Relationships Between Perceived Family Gambling And Peer Gambling And Adolescent Problem Gambling And Binge-Drinking. *J Gambli Stud*. 2017 Dec 18;33(4):1169–85.
29. Hsu SM, Lam LMC, Wong ILK. A Hong Kong School-Based Survey: Impacts Of Parental Gambling On Adolescent Gambling Behavior And Mental Health Status. *Asian J Gambli Issues Public Health*. 2014 Dec 21;4(1):3.
30. Buja A, Sperotto M, Genetti B, Vian P, Vittadello F, Simeoni E, et al. Adolescent Gambling Behavior: A Gender Oriented Prevention Strategy Is Required? *Ital J Pediatr*. 2022 Dec 15;48(1):113.
31. Çelik S, Öztürk A, Kes E, Kurt A. The Relationship Of Gambling With Sensation-Seeking Behavior And Psychological Resilience In University Students. *Perspect Psychiatr Care*. 2022 Oct 8;58(4):2199–207.
32. Hejazifar SM, Livarjani S. Relationship Evaluation Between Sensation Seeking And Online Gaming Addiction Disorder In Iranian Youth Adults (Ages 18-30 Years). *Journal Of Advanced Pharmacy Education & Research [Internet]*. 2021;10(S1):71–7. Available from: [www.japer.in](http://www.japer.in)
33. Safa A, Valiee S, Fazel Darbandi A, Aghajani M. Risky Behaviors And Sensation-Seeking In Adolescence: A Descriptive Correlational Study. *Compr Child Adolesc Nurs*. 2020 Oct 1;43(4):260–73.
34. Siraj R, Najam B, Ghazal S. Sensation Seeking, Peer Influence, And Risk-Taking Behavior In Adolescents. *Educ Res Int*. 2021 Mar 9;2021:1–8.
35. Putri, T.H. *Perjudian pada remaja*. Sijunjung: CV. Mitra Cendekia Media. 2024
36. UNICEF. *Adolescents*. 2020