



PENGARUH JUDI ONLINE TERHADAP KARAKTER PELAJAR DI LINGKUNGAN MASYARAKAT PANYABUNGAN 2

Ahmad Habibi¹, Novebri²

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

Email: ahmadhabibie300@gmail.com¹, novebri@stain-madina.ac.id²

Corresponding Author: Ahmad Habibi

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan banyaknya masyarakat di kalangan remaja apalagi yang berstatus pelajar menggunakan judi online sehingga memberikan dampak buruk bagi para pelakunya, oleh karena itu penelitian ini akan membahas pengaruh judi online terhadap karakter pelajar di lingkungan masyarakat panyabungan 2. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif fenomenologi, yakni dengan melakukan teknik wawancara, terhadap 7 orang remaja di panyabungan 2 dan menggali dengan sumber yang berkaitan dengan pengaruhnya judi online terhadap karakter pelajar. Lingkungan sosial bisa disebut hal yang menjadi tempat tinggal para masyarakat sehingga masa remaja dan pendidikan proses peralihan yang sangat signifikan karena akan mempengaruhi perilaku, sikap, mental dan kebiasaan para pelajar. judi online termasuk dalam perilaku menyimpang yang terdapat di tengah tengah masyarakat dan kebanyakan yang memainkan dan menggunakannya adalah para remaja yang masih berstatus pelajar. Bermula memainkan judi online karena rasa penasarannya sehingga ingin ikut ikutan tetapi hal demikian membuat mereka kecanduan karena harapan kemenangan yang akan diperoleh. Judi online tidak hanya dimainkan oleh beberapa orang remaja melainkan mulai dari anak anak, remaja, hingga dewasa antusias dalam memainkannya sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online banyak sekali menimbulkan dampak negatif. diantaranya adalah tingkat keterlibatan pelajar dalam memainkannya sehingga mempengaruhi aktivitasnya yang positif dialihkan dengan negatif, dampak sosial, material dan karakter, perilaku pelajar. ironisnya jika mengalami kekalahan uang mereka akan habis dan tidak bisa dikembalikan sebagaimana dengan bentuk taruhan. Dan mengenai ibadah mereka juga lalai karena bermain judi online.

Kata kunci: pengaruh judi online terhadap karakter pelajar

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that many people among teenagers, especially students, use online gambling, which has a negative impact on the perpetrators, therefore this research will discuss the influence of online gambling on the character of students in the community environment. 2. The method used in this research is qualitative descriptive phenomenological method, namely by conducting interview techniques, with 7 teenagers in Panyabungan 2 and exploring

sources related to the influence of online gambling on student character. The social environment can be called the place where people live so that adolescence and education are a very significant transition process because it will influence the behavior, attitudes, mentality and habits of students. Online gambling is included in the deviant behavior that exists in society and most of those who play and use it among teenagers who are still students. They start playing online gambling because they are curious so they want to take part, but this makes them addicted because of the hope of winning. Online gambling is not only played by teenagers, but children, teenagers and even adults are enthusiastic about playing it, so research results show that online gambling has many negative impacts. Among them is the level of student involvement in playing it so that positive influences on activities are diverted to negative, social, material and character impacts, student behavior. ironically, if they lose their money will run out and cannot be returned as with any form of betting. And regarding worship, they are also negligent because they play online gambling.

Keywords: The influence of online gambling on student characte.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat berdampak dalam segala aspek khususnya internet yang menjadi pilihan yang sangat krusial dalam menjalani kehidupan sehari-hari tidak hanya dalam segi pemasaran dan industri melainkan juga pendidikan di era digital sekarang ini justru sangat disarankan bagi setiap negara untuk tetap berada dalam jangkauan teknologi karena telah membuat para pengguna teknologi yang berbasis internet dan online menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Nah dengan demikian judi online salah satu hal yang diminati kaum masyarakat luas apalagi aplikasi judi online memberikan fitur-fitur terbaiknya untuk menarik perhatian masyarakat dalam menggunakannya dan judi online bisa diakses oleh siapa saja termasuk pelajar (Kompas.com, 2022). Jaringan dan akses yang tidak terbatas memberikan harapan dan kemudahan untuk bisa dipraktikkan oleh anak-anak muda termasuk yang berstatus pelajar. Pengaruh lingkungan sangat berdampak bagi pelajar yang mengindikasikan para pelajar berkerumun di dalam situasi pergaulan yang mengkhawatirkan yang lebih cenderung terhadap dampak yang negatif di dalam keterlibatannya terhadap perjudian yang mengakibatkan karakter pelajar tidak seimbang dari sisi psikologis moral anak muda akan menipis dan mirisnya para pelajar mengalami kecanduan yang serius karena pengaruh judi online yang signifikan. (Sopalatu, M. R. (2017)

pola pikir mereka akan berdampak bagi pendidikannya lantaran nilai-nilai kejujuran dan disiplin yang kian berkurang dan ini semuanya dipengaruhi aktivitas yang terlarang karena bukan hanya dengan menggunakan handphone saja sehingga bisa menggunakan aplikasi judi online melainkan harus adanya intervensi keuangan yang ditanam sebagaimana adanya pertaruhan yang menjanjikan kemenangan dengan keuntungan yang berlipat ganda tergantung nilai atau nominal uang yang dikeluarkan tetapi ironisnya kebanyakan para pengguna judi online mengalami kekalahan dan mengakibatkan kerugian yang berpotensi membuat anak muda stress dan hilang kendali (Muhammad Fajar, 2022). Itulah mengapa masyarakat panyabungannya 2 khususnya anak muda yang berstatus pelajar mengalami krisis moral, etika, kejujuran, tanggung jawab yang karakternya tidak sesuai seperti layaknya seorang pelajar yang diharapkan di masa depan. Keterlibatan pelajar dalam judi online sering kali mengalami menurunnya prestasi akademik mengapa demikian karena waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar ilmu pengetahuan malah diabaikan

dengan menggantikan aktivitasnya dengan menggunakan judi online dan itulah yang terjadi dikalangan masyarakat panyabungang 2 (Fashri, F. 2014).

Para orang tua sangat resah mengenai maraknya judi online yang diyakini para pelajar bahwasanya perjudian bisa menghasilkan uang dan menganggap akan meraih kemenangan dengan mendapatkan keuntungan untuk bisa menggunakannya dalam urusan ekonomi tetapi yang terjadi malahan membuat ekonomi masyarakat semakin krisis bahkan menimbulkan masalah sosial baik di lingkungan masyarakat maupun keluarga judi online tidak hanya berbahaya untuk kesehatan mental melainkan mampu menimbulkan perang antar saudara bahkan ketidakk warasan dalam lingkungan sosial(Google Trends. 2022). Untuk itu pendidikan yang sangat dibutuhkan masyarakat mampu menghilangkan pikiran masyarakat terhadap keterlibatannya mengenai akses yang dilarang ini karna berpotensi membuat karakter para masyarakat khususnya pelajar tidak sesuai dengan yang diharapkan kejujuran,taingkah laku, disiplin tidak ada lagi bagi seorang pelajar akibat terlalu fokus didalam menggunakannya yang menunjukkan bahwa judi online bisa merubah masyarakat dengan janji dan manipulasi yang sangat serius akan menimbulkan ancaman bagi pelajar.

Dalam pendidikannya dan karakter yang tidak sesuai sehingganya keberadaaaan judi online mampu menyakini masyarakat untuk bisa membuat para masyarakat mendapatkan uang yang begitu banyak tanpa bekerja keras secara fisik.(Wiebe, J., & Mun, J,2018). Dampak psikis, dan perilaku masyarakat khususnya para remaja semakin apatis bahkan dan bahkan dampak material merubah karakter pelajar.(Aryanata, N. T. 2017). Dengan fenomena ini dapat menjadi penelitian yang serius dengan tema pengaruh judi online terhadap karakter pelajar masyarakat panyabungang 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi,yakni dimana peneliti akan menggali dan mengungkap peristiwa yang terjadi dari sebuah fenomena judi online yang menjadi pengalaman hidup masyarakat khususnya para pelajar. Penelitian ini dilakukan di panyabungang 2 mandailing natal. Dalam penelitian ini sumber data dipilih secara *purposive* yaitu berdasarkan pada suatu alasan atau pertimbangan tertentu(Yin, R K. 2014).Dalam pengambilan sumber data di penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara yang mendalam dengan Beberapa orang pelajar dan sebagian dari orang dewasa(orang tua) yang saat ini masih memainkan judi online berbasis digital. para masyarakat yang memainkan judi online dari menengah atas hingga kebawah dan para pelajar masih menempu pendidikan sekolah menengah pertama (smp) dan menengah atas (sma) di panyabungang. Penelitian ini berfokus mengenai keterlibatan siswa terhadap judi online,dampaknya terhadap karakter dan perilakunya dan pandangan mereka mereka akan judi online terhadap kehidupan sehari hari(Asriadi. 2020).

Dalam penelitian ini para kalangan pelajar di yakini tergila gila untuk memainkan game perjudian online dengan membeli chip untuk perjudian sebagaimana chip game higs adalah mata uang online yang digunakan dalam hal petukaran permainan domino digital yang merupakan aplikasi bermain game judi online teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.(Suharya,Reza.2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Keterlibatan Pelajar

Perjudian online telah berkembang pesat seiring teknologi yang semakin maju akses internet juga semakin luas. Hal ini tidak hanya mempengaruhi orang dewasa, tetapi menarik perhatian di kalangan pelajar. Oleh karena itu keterlibatan pelajar dalam judi online menjadi isu yang semakin krusial mengingat resikonya dapat menimbulkan seperti, kecanduan, ekonomi, dan bahkan dampak negatif pada kesehatan mental (Wulandari, 2023). Dalam situasi pendidikan, pelajar sering kali menghadapi tekanan sosial dan akademis sebagaimana lingkungan yang tidak bisa mereka hindari, maka dengan fenomena ini mereka rentan mengadopsi permainan ini yang berhadapan dengan keinginan yang harusnya di hentikan. Selain itu perjudian di media sosial dan lingkungan sekitar turut serta mempengaruhi sikap dan perilaku pelajar terhadap aktivitas ini. Dengan adanya internet dan teknologi, judi online sangat mudah diakses dan dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam mengakses judi online sehingga banyak pelajar tidak sepenuhnya memahami resiko dan akibat ketika berhadapan dengan penggunaan judi online. Di sisi lain juga teman teman sekitar rentan terlibat dalam perjudian ini sehingga pelajar semakin terpicat dengan permainan yang berdampak negatif (Setiawan, 2020).

Dr. Ahmad M. r. Menyatakan bahwa judi online dapat menyebabkan kecanduan di kalangan remaja, mengilangkan fokus mereka dalam belajar, dan berdampak pada kesehatan mental sehingga menunjukkan remaja yang berjudi online cenderung mengalami kecemasan dan defresi. (Dr. Ahmad M. r. 2021). Oleh karena itu keterlibatan ini berdampak negatif pada kesehatan mental, prestasi akademik, dan kehidupan sosial mereka mengenai pendidikan sangat berisiko akibat maraknya judi online yang berorientasi terhadap pelajar.

Dr. Yulianto B. (sociolog) Mengatakan bahwa judi online dapat merusak hubungan sosial pelajar. Sebab keterlibatan ini akan mengakibatkan mengurangi interaksi dengan teman, dan keluarga. (Dr. Yulianto. B. 2020) Judi online sudah menjadi budaya bagi masyarakat khususnya pelajar karena judi online juga sering di perkenalkan melalui media sosial sehingga menarik perhatian bagi kalangan masyarakat. Oleh karena itu dari hasil pengelihatian dan observasi keterlibatan pelajar di lingkungan masyarakat panyabungan 2 terhadap judi online mencerminkan beberapa aspek penting diantaranya:

1. Akses teknologi: dengan adanya perangkat seperti smarphone dan internet memudahkan pelajar di panyabungan 2 mengakses situs judi online yang berpotensi meningkatkan keterlibatan pelajar.
2. Kurangnya edukasi: kurangnya pemahaman mengenai resiko dan akibat dari judi online di kalangan pelajar membuat mereka semakin terlibat tanpa mempertimbangkan dampaknya (Pramono, 2022)
3. Sosial dan ekonomi: faktor ekonomi dan pencarian hiburan dapat memotivasi pelajar semakin tergiur untuk mencoba judi online secara permanainan untuk mendapat uang.
4. Kondisi lingkungan: judi online sudah dianggap wajar di lingkungan tersebut sehingga pelajar semakin terlibat apalagi pelajar melihat orang dewasa melakukan hal perjudian.
5. Dampak psikologis: keterlibatan dalam judi online memungkinkan mengalami masalah seperti stress, kecemasan, dan konflik sosial, sehingga mampu memengaruhi kesejahteraan pelajar.

Dengan demikian untuk mengurangi keterlibatan ini penting untuk meningkatkan kesadaran dan memberikan pengetahuan akan bahaya judi online sehingga keterlibatan pelajar semakin berkurang apalagi lingkungan seharusnya harus bersih dan damai. (Agif Septia Meswari, M. R. 2023).

Dampak Judi Online Terhadap Karakter Dan Perilaku pelajar

Dalam era digital saat ini, judi online sudah menjadi fenomena yang publik dikalangan masyarakat, termasuk di kalangan pelajar. Kemudahan akses dan promosi yang agresif membuat masyarakat umum terutama remaja, terjerat akan hal aktivitas ini. Meskipun judi sering dilihat sebagai hiburan dan penghasilan sehingga dampaknya berpotensi terhadap karakter dan perilaku pelajar yang patut harus di cermati dan dipersoalkan karena banyak pelajar yang terpengaruh oleh rayuan judi online yang merubah secara signifikan dalam nilai nilai, kesehatan mental, dan hubungan sosial mereka hingga mengurangi motivasi belajar para pelajar (Agus, 2021).

Oleh karena itu penting untuk memahami bagaimana judi online tidak hanya berkemampuan merugikan prestasi akademis, namun membentuk karakter dan perilaku jangka panjang pelajar. oleh sebab itu dampak judi online terhadap karakter dan perilaku pelajar sangat merugikan. Menurut *Auer* dan *Griffiths* (dampak psikologi dan kecanduan) judi online dapat menyebabkan peningkatan resiko kecanduan dan masalah kesehatan mental terutama di kalangan remaja. Berikut beberapa aspek penting dampak judi online terhadap karakter dan perilaku pelajar:

1. Perubahan karakter: pelajar yang terlibat dalam judi online keseriuhan mengalami perubahan dalam nilai norma dan moral. masyarakat menjadi lebih materialistis, memandang uang sebagai cara utama untuk mencapai kebahagiaan.
2. Kecanduan: judi online dapat menimbulkan kecanduan sehingga dapat mengganggu fokus belajar dan prestasi akademiknya. oleh karena itu kesehatan mental berpotensi menimbulkan stress dan kecemasan.
3. Masalah keuangan: keterlibatan dalam judi menyebabkan masyarakat khususnya pelajar mengalami masalah keuangan. Mereka terjebak dalam utang yang dampaknya pada kesejahteraan dan hubungan sosial.
4. Perilaku sosial: dalam hal ini pelajar mulai mengabaikan tanggung jawab seperti tugas sekolah atau aktivitas pendidikan formal dan non formal yang berpotensi terlibat dalam perilaku yang sangat berdampak negatif seperti kebohongan untuk menutupi kegiatan berjudi online.
5. Penyimpangan etika: masyarakat yang terlibat dalam judi dapat berubah pangan apalagi pelajar terhadap etika dan kejujurannya. Karena realitanya dapat dilihat tindakan curang dan tidak jujur ketika hasil dan kejadian permainan sudah selesai demi mendapatkan keuntungan yang di yakini oleh pelajar.
6. Pengaruh lingkungan: judi online dapat memengaruhi interaksi sosial pelajar, membuat mereka lebih terisolasi dari teman sebayanya yang sama sama terlibat dan tidak terlibat sehingga efeknya merusak siaturahmi dan mengalami kerusakan di lingkungan sosial. (Auer dan Griffiths.2022)

Oleh sebab itu judi online dapat mengganggu perkembangan positif pelajar dan menciptakan pola perilaku yang sangat merugikan cita citanya dimasa depan. judi online membawa banyak dampak yang serius yang mempengaruhi lingkungan masyarakat panyabungan 2. (Dewi, 2020)

Di panyabungan 2, dampak judi online sangat jelas mulai dari meningkatnya jumlah kecanduan hingga konflik di lingkungan sosial selain itu, judi online berpotensi melahirkan masalah ekonomi dan perubahan nilai nilai teguh yang dimiliki masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk mencari dan memecahkan dampak judi online di lingkungan ini, sehingga menemukan solusi dalam mengatasi rintangan yang dihadapi.

Dampak Material terhadap kebutuhan pelajar

Nilai material adalah segala sesuatu yang menyangkut dengan kehidupan manusia baik itu kebutuhan sandang dan pangan maupun papan. Material juga berguna bagi kebutuhan ragawi manusia dan jasmani. Sebab segala sesuatu yang berguna sebagai kebutuhan fisik dan pengisi rohani maka memiliki nilai material. (Fitria, 2021). Oleh karena itu melemahnya nilai material hal yang dirasakan oleh para pelaku judi online. Melemahnya nilai material dikarenakan habisnya uang yang menyebabkan timbulnya dampak buruk yang diperoleh dari judi online. Uang merupakan hal mutlak yang digunakan dalam kehidupan seperti berangkat sekolah, kebutuhan pelajaran, kebutuhan di keluarga, dan lingkungan sosial (Surya, 2021).

Tetapi hal tersebut malah di alihkan terhadap judi online karena bertaruh dengan uang dan nantinya mereka kalah maka uang yang di jadikan sebagai taruhan akan hangus dan apabila terus terusan uang mereka pun akan habis dengan begitu saja dengan hal yang tidak bermanfaat (Halim, 2023). Setelah uang mereka habis masyarakat dominan akan menghalalkan segala cara untuk mendapat uang demi bermain judi online yang menggiurkan. Dengan fenomena ini akan bisa berujung pada pencurian seperti maksudnya untuk bisa kembali mengakses game judi online dengan membeli chip. Dalam fenomena ini sering melibatkan remaja yang tidak tahu menahu sehingga pola pikir dan perilaku mereka beradampak negatif (Adli, Maulana, 2015). Disatu sisi judi online tidak bisa diindari oleh masyarakat karena kurangnya pemahaman mengenai permainan judi online yang merugikan tetapi dengan akses internet dan fitur-fitur yang ditawarkan dapat mempengaruhi daya tarik masyarakat terhadap judi online apalagi ekonomi dari kebanyakan masyarakat rendah sehingga memicu uang di dapatkan hanya dengan mengakses link aplikasi yang berada dalam sebuah handphone dengan menggunakan jaringan internet hanya saja supaya bisa mengakses game tersebut harus memiliki koin ataupun yang dinamakan dengan chip sehingga permainan bisa di mainkan dan inilah yang membuat para remaja seringkali menghabiskan uang jajanannya dan bahkan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang demi memainkan judi online yang menggiurkan (Lestari, 2023).

Dampak dari judi online terhadap nilai material pada masyarakat dan seseorang remaja yang berstatus pelajar khususnya di panyabungan 2 mengakibatkan melakukan hal-hal yang dapat merugikan mereka secara materi, seperti rela menghabiskan uang jajan demi bermain judi online, menggadaikan barang berharga milik orang tua mereka demi membeli chip salah satu syarat agar judi online domino dapat diakses ialah dengan memiliki chip sehingga bisa bertaruh. Secara tidak sadar karakter pelajar semakin berubah sehingga mengawatirkan akan masa depannya (Kusnadi, 2020).

Dampak Terhadap Mental Pelajar

Keadaan mental ataupun psikis dari seseorang yang dimana hal ini dilatar belakangi dari pola pikirnya, kebiasaannya, lingkungannya. Dampak mental berkaitan dengan respon yang mendorong seseorang untuk bertindak laku sehingga dapat diartikan sebagai hasil dari adanya rangsangan dan juga respon pada diri individu. Dimana nantinya dampak akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku pelajar. Pelajar yang terlibat dalam judi online cenderung menarik diri dari interaksi sosial. Isolasi ini dapat memperburuk kondisi mental mereka dan mengurangi dukungan sosial yang penting (Lo, J. C., & Zorick, T, 2020).

Dalam pandangan psikologi, perilaku manusia merupakan reaksi yang dimunculkan dari reaksi tersebut yang dapat bersifat biasa maupun bersifat kompleks. Adapun beberapa perilaku para masyarakat khususnya pelajar yang memainkan judi online dibagi menjadi tiga jenis tipe yakni:

1. *Normal person* (normal) atau orang biasa.pada tipe ini mereka pemain judi online hanya menjadikan permainan tersebut sebagai hiburan atau ke isengan untuk mengisi waktu luang sehingga dapat menghentikannya sendiri.
2. *Profesional gambelrs*,tipe kedua ini pelaku judi menjadikan permainan sebagai mata pencaharian sehingga mengaharapkan kemenangan di setiap permainan yang dimainkan.
3. *Neurotic gambler*,pada tipe ini ialah pelaku judi yang memainannya tanpa kesadaran,sebab mereka melakukan judi karena dorongan dari alam bawah sadar dan pelaku pada tipe ini akan sulit menghentikannya dikarenakan sudah masuk tahap kecanduan.

Dari ketiga tipe ini dapat ditemui di lingkungan masyarakat dan kerap kali akan berdampak terhadap mental seseorang ataupun perilakunya.jadi dampak yang dimunculkan pelaku judi online dapat dilihat dari segi kognitif yakni berkaitan dengan kemampuan berpikirnya kemudian afektif yakni dengan emosi dan rasa, dan segi psikomotorik yaitu berkaitan dengan perbuatannya.(J. Permana & S. Seliana)

Berdasarkan hasil penelitian,judi online memberikan dampak negatif terhadap mental pelajar di lingkungan masyarakat panyabungan 2,pelajar tersebut menjadi pelajar yang emosional diantaranya tidak bisa mengontrol kemarahannya bahkan agresif terhadap orang tua akibat dari kekalahan nya dalam game judi online dan bahkan mempengaruhi konsentrasinya.(Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. 2011). bebrapa remaja yang di wawancarai melakukan aktivitas judi online sehari semalam tergantung uang yang harus dipenuhi dalam mengakses game judi online sehingga kesehatan dan mentalnya juga menurun sehingga menimbulkan sikap dan perilaku yang tidak bagus.

KESIMPULAN

Teknologi semakin berkembang dan semakin canggih yang digunakan di setiap sektor dalam mempengaruhi kehidupan manusia baik di pendidikan, pemerintahan maupun di lingkungan sosial.oleh karena itu dampaknya mengandung positif dan ngatif tergantung kepada individu yang menggunakannya di era sekarang maraknya situs situs yang dapat berdampak buruk bagi ligkungan masyarakat seperti judi online yang memperkenalkan berbagai fitur canggihnya sehingga masyarakat terlena akan hal itu seperti penelitian di lingkungan panyabungan 2, ironisnya para pengguna kebanyakan dari kalangan pelajar yang kemudian menimbulkan dampak buruk bagi karakternya, minat belajarnya, dan adab sopan santunnya yang semakin menurun serta segi materi yang di salah gunakan berpotensi tidak mencukupi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari hari akibat taruhan judi online. Penting sekali pengawasan baik itu dari segi pendidikan dan lingkungan sosial ataupun keluarga untuk senantiasa mengawasi supaya pelajar dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia digunakan dengan penuh manfaat sehingga perilaku,sikap dan etika memungkinkan generasi penerus bangsa berguna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agif Septia Meswari, M. R. (2023). *Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu*. Jurnal Cakrawa Ilmiah, 2097- 2102.
- Agus. (2021). "Dampak judi online terhadap motivasi belajar pelajar." *Jurnal Pendidikan dan Perilaku*, 15(2), 45-58.
- Adli, Maulana, „*Online Gambling Behavior (Among Students University Riau)*“, 2.2 (2015), 1–15

- Asriadi. (2020). *Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa Smak an nas mandai maros kabupaten maros)*. Universitas Negeri Makassar.
- Aryanata, N. T. (2017). *Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus Tajen Di Bali*. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.25077/jip.1.1.11-21.2017>.
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2022). "The relationship between online gambling and gambling-related harm: A systematic review." *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Dr. Ahmad M. R. "Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja." *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2021.
- Dr. Yulianto B. "Dampak Sosial Judi Online di Kalangan Pelajar." *Jurnal Sosiologi dan Pendidikan*, 2020.
- Dewi. (2020). "Edukasi judi online dalam kurikulum sekolah." *Jurnal Pendidikan dan Kebijakan*, 10(3), 22-35.
- Fashri, F. 2014. *Pierre Bourdieu Menyikap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fitria. (2021). "Peran keluarga dalam melindungi anak dari judi online." *Jurnal Keluarga dan Perilaku*, 8(4), 50-63.
- Google Trends. (2022). *Trends Judi Online*. <https://trends.google.co.id> (diakses pada tanggal 24 November 2022).
- Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2011). The impact of gambling on the mental health of adolescents: A review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 27(1), 1-18. <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9201-0>
- Halim. (2023). "Psikologi pelajar dan judi online: Sebuah analisis." *Jurnal Psikologi Remaja*, 14(2), 70-85.
- J. Permana & S. Seliana, „*Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa*.
- Kusnadi. (2020). "Materialisme dan pengaruh judi online terhadap karakter pelajar." *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 11(1), 15-28.
- Lestari. (2023). "Kesadaran masyarakat terhadap judi online di kalangan generasi muda." *Jurnal Sosial dan Komunitas*, 9(3), 40-52.
- Lo, J. C., & Zorick, T. (2020). Adolescent gambling and mental health: A review of the literature. *Clinical Psychology Review*, 80, 101858. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2020.101858>
- Muhammad Fajar Al Islami. *Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online di Era Digital*, (In Braz Dent J 2022), (Vol. 33, Issue 1).
- Nugroho. (2020). "Konsekuensi jangka panjang dari judi online pada pelajar." *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 13(2), 25-37.
- Pramono. (2022). "Moral dan etika pelajar: Dampak judi online." *Jurnal Etika dan Pendidikan*, 11(3), 55-67.
- Sukorejo Kabupaten Kendal", *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6.2 (2014), 80–84
- Kompas.com. 2022. *Judi Online Marak Di Indonesia, Sejumlah Orang Kecanduan - 'Uang Tabungan Habis, Mobil Saya Jual'*. Diakses from <https://nasional.kompas.com/read/2022/01/10/17300001/judi-online-marak-diindonesia-sejumlah-orang-kecanduan-uang-tabungan-habis>.
- Suharya, Reza, „*Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja*", *Sosiatri-Sosiologi*, 7.3 (2019), 326–40.
- Setiawan. (2020). "*Judi online dan hubungan sosial pelajar*." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 28-41.
- Sopalatu, M. R. (2017). *Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online*. Makassar: Fakultas Syariah dan Hukum UIN Alauddin.

- Surya. (2021). "Dampak judi online pada perkembangan emosional pelajar." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(3), 18-29.
- Wiebe, J., & Mun, J. (2018). Gambling in youth: Understanding the risk factors. *Journal of Youth Studies*, 21(5), 613-627.
<https://doi.org/10.1080/13676261.2017.1391359>.
- Wulandari. (2023). "Kualitas interpersonal pelajar yang terlibat judi online." *Jurnal Kesehatan Mental*, 8(2), 44-59.
- Yin, R. K. 2014. *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: Rajawali Pers. Dampak Psikologis dan Kecanduan