

BAB 5

PENUTUP

a. Kesimpulan

Fenomena judi online di kalangan mahasiswa disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya faktor lingkungan pertemanan. Dimana lingkungan pertemanan menjadi faktor penting penyebab seseorang ikut terbawa perilaku perjudian. Interaksi sosial dengan teman-teman yang bermain judi online secara terus-menerus membawa pengaruh terhadap keputusan tindakan yang diambil oleh seseorang individu. Selanjutnya mengisi waktu luang juga menjadi faktor yang membuat mahasiswa terlibat dalam perjudian online. Mahasiswa yang terlibat dalam judi online mengaku awalnya bermain judi online untuk menghilangkan rasa bosan. Faktor selanjutnya adalah mendapatkan kemenangan saat pertama kali mencoba bermain judi online. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tergiur dengan kemenangan yang didapatkan dari permainan judi online. Sehingga mereka mengulangi bermain judi online untuk mendapatkan kemenangan yang lebih besar. Faktor terakhir yang membuat mahasiswa terlibat dalam judi online adalah untuk memperoleh sebuah keuntungan. Judi online menawarkan keuntungan secara instan bagi para pemainnya. Para pemain dapat memperoleh keuntungan dengan cepat melalui situs judi online yang ada di internet, mempertaruhkan uangnya dan mendapatkan keuntungan apabila memenangkan permainan.

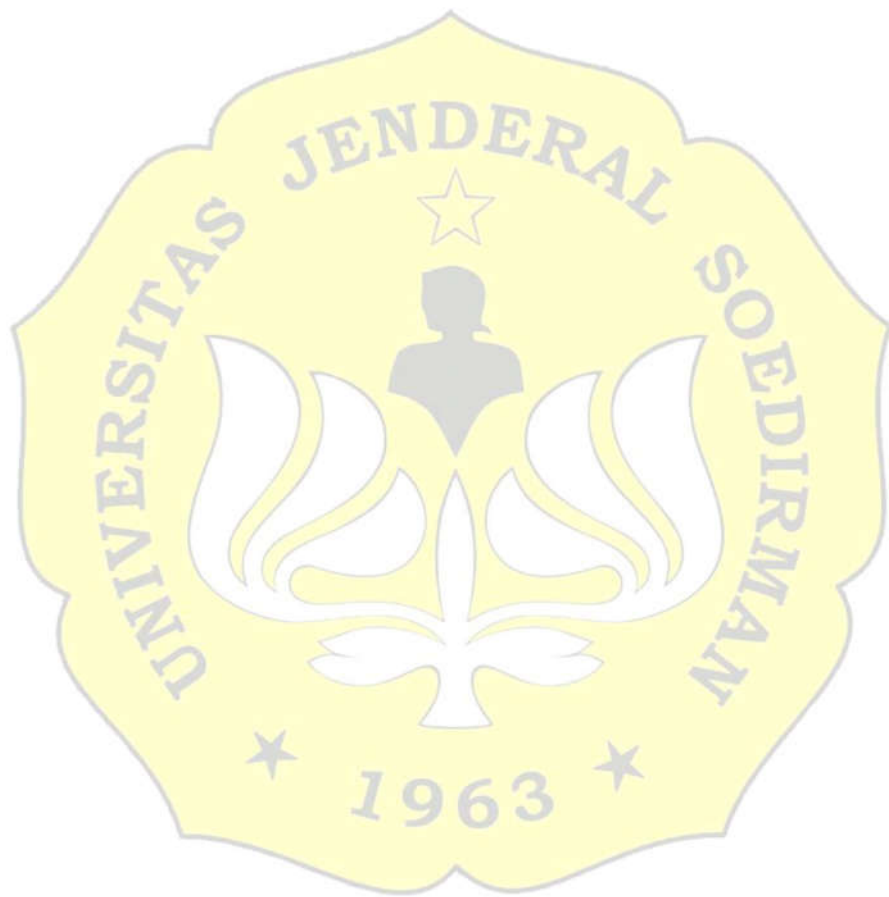
Salah satu dampak dari terlibatnya mahasiswa dalam judi online adalah menurunnya nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Mulai dari berbohong kepada teman dan orang tua ketika meminjam uang dengan alasan untuk membeli sesuatu tetapi pada kenyataannya untuk bermain judi online. Tidak bertanggung jawab seperti mengembalikan uang yang dipinjam dari teman sesuai dengan kesepakatan dan menunda sebuah pekerjaan. Kemudian dalam kedisiplinan mahasiswa yang sudah terlibat dalam judi online mengaku menjadi lebih malas melakukan sesuatu karena lebih asyik dan fokus terhadap judi online dibandingkan melakukan kegiatan lain yang lebih produktif. Temuan lain dari penelitian ini

menunjukkan bahwa selain penurunan nilai moral judi online juga membuat mahasiswa yang terlibat di dalamnya mengalami stres akibat kekalahan saat bermain, mereka juga mengalami masalah finansial seperti ada yang hampir terlibat dengan pinjaman online dan ada yang sudah terlibat dengan pinjaman online.

b. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan permasalahan di atas yaitu pertama membatasi atau berhenti berinteraksi dengan teman yang sudah terlibat dalam judi online juga sebuah upaya agar tidak terjerumus dalam perjudian. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa pengaruh lingkungan khususnya pertemanan itu sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian dan tindakan seseorang. Kedua bijak dalam menggunakan teknologi yaitu tidak terpengaruh dengan iklan-iklan judi online yang ada di media sosial dan internet. Ketiga sadari dampak bahaya judi online yang bukan hanya dari aspek finansial saja, akan tetapi juga aspek lainnya seperti aspek sosial, aspek pendidikan, dan lain-lain. Terakhi dari pihak pemerintah Indonesia mungkin lebih serius lagi dalam menangani masalah judi online ini dengan membuat kebijakan yang tepat sasaran untuk bisa memberantas judi online. Karena seperti yang kita tahu saat ini bahwa iklan-iklan judi online masih sangat banyak tersebar di media sosial dan internet walaupun pemerintah sudah mengatakan telah memblokir situs-situs judi online. Melalui langkah-langkah tersebut diharapkan mahasiswa atau masyarakat yang belum terlibat dalam perjudian online dapat terhindar dari praktik judi online. Karena judi online ini sangat merugikan diri sendiri dan juga orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada halaman sebelumnya, tentu peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan. Salah satu kekurangan tersebut adalah keterbatasan pada dampak yang ditimbulkan pada mahasiswa yang bermain judi online dari segi akademik seperti menurunnya IPK mahasiswa, bolos kuliah, atau risiko *drop out*. Selain itu keterbatasan dalam jumlah sampel yang relatif sedikit dan lingkup yang terbatas pada satu wilayah saja. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan cakupan subjek penelitian dengan skala yang lebih luas atau menggunakan metode kuantitatif guna memperkuat generalisasi temuan. Selain itu, variabel dimensi akademik sebagai dampak dari mahasiswa yang bermain judi online bisa lebih diperluas lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Azizah, A., & Kusumawati, R. (2024). PERAN KELUARGA DAN TEMAN SEBAYA DALAM MEMBENTUK IDENTITAS SOSIAL. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*. 1(1), 24-32.
- Abdullah, A. (2023). Kejujuran sebagai Nilai Penting dalam Pendidikan Anti Korupsi. *Universal Grace Journal*, 1(2), 173.
- Addiyansyah, W., & Roffi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Amalia, D. F., Aulia, N. Q., & Maulia, S. T. (2023). Konsepsi Dan Implementasi Nilai Moral Terhadap Pergaulan Remaja. *Adiba: Journal of Education*, 3(3), 359-365.
- Amin, A. Al. (2024). Judi Online di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa : Studi Tinjauan Pustaka Online Gambling Among High School and College Students : A Literature Review Study. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 1(2), 40-43.
- Anugrahi, A. P., Isyabilla, A., Saputri, F. A. I., Yuliana., & Fauziah, L. H., (2023). FENOMENA TREND JUDI ONLINE PADA REMAJA. *Sinopsi 2023*, Vol. 2, 116-126.
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016-1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Chandra Permana, H., & Saefudin, Y. (2023). Peranan Kepolisian Polres Purbalingga Dalam Penanggulangan Judi Online Pragmatic Play / Slot Di Wilayah Purbalingga. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 19-28.
- Chaterine. (2024). *Cak Imin Sebut Judi "Online" sebagai Bencana Sosial, Sudah Menjangkiti 8,8 Juta Orang.* Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/15/15041831/cak-imin-sebut-judi-online-sebagai-bencana-sosial-sudah-menjangkiti-88-juta>. Diakses pada 12 Desember 2024.