



DAMPAK SOSIAL KETERLIBATAN ANAK USIA SEKOLAH DALAM JUDI ONLINE (STUDI KASUS DESA BLAGUNG KECAMATAN SIMO KABUPATEN BOYOLALI)

Moch Raffy Rizzaldi

Mahasiswa Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

a210200035@student.ums.ac.id

Rochman Hadi Mustofa

Dosen Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

rhm342@ums.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kemudahan akses terhadap perjudian online. Hal ini tidak hanya mempengaruhi orang dewasa, tetapi juga remaja dan anak-anak usia sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak sosial dari keterlibatan judi online pada anak-anak usia sekolah di Desa Blagung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia sekolah menggunakan berbagai sumber dana untuk berjudi, seperti uang saku, pinjaman teman, uang dari pekerjaan sampingan, tabungan, bahkan menggadaikan barang pribadi. Selain itu, anak usia sekolah dapat terpengaruh judi online karena berbagai faktor, seperti pengaruh teman sebaya, media sosial, faktor keluarga, dan faktor finansial. Fenomena judi online di Desa Blagung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali, memiliki dampak negatif terhadap anak usia sekolah. Dampaknya mencakup stres, kecemasan, kerugian finansial, penurunan prestasi akademik, gangguan interaksi sosial, serta ancaman terhadap nilai-nilai moral dan rohani remaja. Kata kunci: Dampak Sosial, Judi Online, Anak Usia Sekolah

Abstract

Rapid technological developments have brought many changes in various aspects of life, including easy access to online gambling. This not only affects adults, but also teenagers and school-aged children. This research aims to identify and analyze the social impact of online gambling involvement on school-aged children in Blagung Village. The research method used is a qualitative method with a descriptive case study approach. Data was collected through in-depth interviews and observations. The validity test of the data is carried out using the triangulation method. The research results show that teenagers use various sources of funds to gamble, such as pocket money, loans from friends, money from side jobs, savings, and even pawning personal items. Apart from that, teenagers can be influenced by online gambling due to various factors, such as the influence of peers, social media, family factors, and financial factors. The online gambling phenomenon in Blagung Village, Simo District, Boyolali Regency, has a negative impact on teenagers. The impacts include stress, anxiety, financial losses, decreased academic achievement, disruption of social interactions, and threats to teenagers' moral and spiritual values. Keywords: Social Impact, Online Gambling, school age children



© Author(s) 2024

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah negara hukum. Istilah ini dimuat dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada pasal 1 ayat (3). Penegasan bahwa Indonesia merupakan negara hukum memiliki implikasi yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Ini berarti bahwa seluruh aspek pemerintahan dan kehidupan masyarakat diatur oleh hukum yang berlaku, dan bahwa hukum tersebut harus dipatuhi oleh semua pihak tanpa terkecuali. Salah satu contoh dari penerapan prinsip negara hukum adalah hukum terkait praktik perjudian, yang diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 pasal 1 yang menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Sebelum berkembangnya teknologi, orang-orang pada zaman dahulu sudah melakukan perjudian dalam berbagai bentuk tradisional yang mencerminkan budaya dan kebiasaan masyarakat setempat. Misalnya, di berbagai peradaban kuno, perjudian sering kali dilakukan melalui permainan dadu, menunjukkan bahwa permainan berbasis peluang ini telah ada selama ribuan tahun.¹ Selain dadu, taruhan pada perlombaan hewan seperti balap kuda, permainan kartu dan *lotere*, menjadi hiburan judi yang sangat populer.²

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami kemajuan pesat. Inovasi dalam berbagai bidang telah mengubah cara hidup manusia secara fundamental, mulai dari komunikasi hingga transportasi, dan dari kesehatan hingga pendidikan.³ Teknologi yang berkembang pesat telah membuka banyak peluang baru, tetapi juga menimbulkan tantangan dan dampak yang kompleks terhadap masyarakat. Perubahan ini tidak hanya terjadi dalam skala global, tetapi juga membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari individu.

Salah satu perkembangan teknologi yang paling signifikan adalah munculnya internet. Internet telah menghubungkan dunia dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya, memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan berbagi informasi secara instan di seluruh penjuru dunia. Melalui internet, akses informasi menjadi lebih mudah dan cepat, serta menyediakan platform untuk berbagai bentuk interaksi sosial dan ekonomi yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan.⁴ Selain itu, internet telah membuka peluang baru dalam berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, dan hiburan, mengubah cara kita bekerja dan berinteraksi satu sama lain.

Perubahan yang dibawa oleh teknologi dan internet juga sangat mempengaruhi dunia perjudian. Judi, yang dulunya hanya bisa dilakukan secara fisik di tempat-tempat tertentu, kini

¹ A. Tabah, *Menatap dengan Mata Hati Polisi Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991).

² I.A. Rachman, *Studi Komparasi Sanksi Hukum Tindak Pidana Perjudian menurut Hukum Pidana Islam dan menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian*, Disertasi (Fakultas Hukum Universitas Pasundan, 2023).

³ W. Andriyani dkk., *Technology, Law and Society* (Tohar Media, 2023).

⁴ A. Hermawanto dan M. Anggraini, *Globalisasi, Revolusi Digital dan Lokalitas: Dinamika Internasional dan Domestik di Era Borderless World*, 2020.

dapat diakses dengan mudah melalui internet. *Judi online* telah menjadi fenomena global yang menawarkan berbagai bentuk taruhan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *smartphone*, atau tablet yang terhubung ke internet, pemain dapat mengakses berbagai situs *judi online* dan memilih dari berbagai macam permainan.⁵ Untuk konsekuensi hukuman yang mengatur *judi online* telah tertera dalam Undang-Undang ITE pasal 27 ayat (2), Nomor 11 Tahun 2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2)”.

Cara kerja *judi online* bervariasi tergantung pada jenis permainan dan platform yang digunakan. Umumnya, pemain harus membuat akun pengguna di situs *judi online*, melakukan deposit uang sungguhan ke dalam akun mereka, dan kemudian memasang taruhan pada permainan yang mereka pilih. Proses ini seringkali dilakukan melalui transfer uang elektronik atau menggunakan metode pembayaran *online* seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital.⁶ Berbagai jenis *judi online* tersedia, termasuk *kasino online*, *poker online*, taruhan olahraga *online*, dan permainan judi lainnya.⁷ *Kasino online* menawarkan permainan seperti slot, *blackjack*, *roulette*, dan poker, sedangkan situs *poker online* memungkinkan pemain untuk bergabung dalam permainan poker melawan pemain lain dari seluruh dunia. Selain itu, situs taruhan olahraga *online* memungkinkan pemain untuk memasang taruhan pada berbagai jenis olahraga dan acara olahraga.⁸ Namun diantara semua jenis tersebut, permainan *judi slot online* dapat dipastikan menjadi yang paling diminati sekitar 70% di kalangan remaja, karena memiliki potensi keuntungan yang besar.⁹ Permainan *judi slot* ini menggunakan mesin slot yang sangat populer di kalangan anak usia sekolah. Strategi dan taktik tidak terlalu penting dalam permainan ini. *Pemain slot* memiliki kesempatan untuk memenangkan bonus dan jackpot. Salah satu pilihan *mesin slot online* adalah *pragmatic play*. Dalam permainan ini, pemain hanya perlu menekan tombol putar atau spin, dan gambar-gambar akan diacak secara otomatis. Setiap kombinasi gambar memiliki nilai yang berbeda. Untuk memperoleh kemenangan besar, pemain perlu

⁵ W. Khairi, *Berjudi di Aceh dari Sabung Ayam ke Higgs Domino (Studi Fenomenologi di Banda Aceh)* (Disertasi: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023).

⁶ A.F. Rizkita, “Kebijakan Hukum tentang Perjudian Online,” *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora* 1, no. 5 (2023).

⁷ P.P.R. Paramartha, A.A.S.L. Dewi, dan I.P.G. Seputra, “Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online,” *Jurnal Preferensi Hukum* 2, no. 1 (2021).

⁸ D.H. Hendarto dan R.S. Handayani, “Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat,” *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 5 (2024).

⁹ S. Alvin, “Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) di Situs Judi Online Bandar55,” *Jurnal Komunikasi* 16, no. 2 (2022).

meningkatkan taruhan mereka. Semakin besar modal yang digunakan, semakin tinggi peluang untuk menang.¹⁰

Dengan berbagai jenis permainan dan taruhan yang ditawarkan, *judi online* menarik minat dari berbagai kalangan, salah satunya adalah anak usia sekolah (Anak usia sekolah). Anak usia sekolah sering kali tertarik pada *judi online* karena mudahnya akses dan beragamnya pilihan permainan yang ditawarkan. Mereka mungkin tertarik karena alasan hiburan atau mencari sensasi, tanpa sepenuhnya menyadari risiko dan konsekuensi dari keterlibatan dalam aktivitas perjudian. Terlebih lagi, anak usia sekolah seringkali rentan terhadap pengaruh teman sebaya dan iklan *judi online* yang menarik, sehingga meningkatkan kemungkinan mereka tergoda untuk mencoba *judi online*.¹¹ Hal ini dapat menyebabkan peningkatan tingkat keterlibatan anak usia sekolah dalam *judi online*, yang kemudian dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan mereka secara sosial, baik itu dalam lingkup keluarga, masyarakat, maupun sekolah.

Tingkat keterlibatan yang tinggi dalam *judi online* dapat memengaruhi interaksi sosial anak usia sekolah dengan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, *judi online* juga dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, masalah kesehatan mental, dan perilaku yang merugikan seperti mencuri atau meminjam uang untuk berjudi. Anak usia sekolah yang terlibat dalam *judi online* akan menghabiskan waktu dan energi yang berlebihan untuk bermain judi, mengabaikan tanggung jawab mereka dalam hal pelajaran, pekerjaan rumah, atau aktivitas sosial yang lebih bermanfaat.¹²

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk melihat bagaimana dampak negatif *judi online* terhadap anak usia sekolah dan penelitian tersebut membuahkan hasil yang mengemukakan bahwa keterlibatan anak usia sekolah dalam *judi online* memiliki dampak buruk yang luas, termasuk dalam aspek sosial, material, keagamaan, prestasi belajar, dan kesehatan psikis. Secara sosial, anak usia sekolah cenderung mengisolasi diri karena terlalu terikat dengan perangkat seluler mereka. Dampak materialnya mencakup habisnya uang dan perilaku mencari uang secara tidak bertanggung jawab. Dari segi keagamaan, semangat beribadah anak usia sekolah dapat melemah. Prestasi belajar mereka juga terpengaruh, dengan kecenderungan menjadi malas dan menurunnya prestasi di sekolah. Sementara dari segi kesehatan psikis, pelaku *judi online* sering kali kesulitan mengontrol emosi dengan baik.¹³ Berdasarkan hasil penelitian lainnya dikemukakan juga bahwa terdapat pengaruh signifikan antara sikap anak usia sekolah dan dampak negatif *judi*

¹⁰ N. Azmia, *Fenomena Judi Online di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan* (Disertasi, Universitas Teuku Umar, 2021).

¹¹ A.A. Azzahra dkk., "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Mental Remaja," *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (JPPM 2*, no. 3 (2021).

¹² A. Asriadi, *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros* (Disertasi, Universitas Negeri Makassar, 2021).

¹³ D. Sahputra dkk., "Dampak Judi Online terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022).

online. Anak usia sekolah mengakui banyak dampak negatif seperti penurunan prestasi, kebiasaan membolos, dan perilaku buruk lainnya.¹⁴

Berdasarkan observasi awal di Desa Blagung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali, terdapat fenomena banyak remaja yang terlibat dalam *perjudian slot online*. Di tempat-tempat di mana para anak usia sekolah berkumpul, seperti *coffeeshop* dan angkringan, dapat dilihat sekelompok anak usia sekolah yang nongkrong hingga larut malam, menghabiskan waktu mereka untuk bermain *judi online*. Hal ini menjadi perhatian karena pada saat tersebut seharusnya mereka istirahat dan tidur. Sebagian besar dari mereka adalah pelajar yang masih bersekolah.

Mencermati permasalahan dan penelitian yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini akan lebih berfokus untuk menganalisis dampak sosial keterlibatan anak usia sekolah dalam judi online, khususnya yang terjadi di Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan realitas kejadian yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang mendalam dan komprehensif, sehingga memudahkan pengumpulan informasi yang objektif dan akurat. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus deskriptif. Studi kasus merupakan bagian dari metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam, dengan melibatkan pengumpulan berbagai sumber informasi. Sedangkan studi kasus deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu gejala, fakta, atau realita.¹⁵

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terarah sesuai dengan panduan.¹⁶ Tahap pertama adalah Pralapanan, di mana peneliti melakukan observasi pendahuluan dari Mei hingga Juni 2023. Pada tahap ini, peneliti melakukan penjajagan lapangan, mengumpulkan data mengenai anak usia sekolah yang terlibat dalam *judi online*, serta melakukan penelusuran literatur dan referensi pendukung. Tahap kedua adalah Pekerjaan Lapangan yang berlangsung pada bulan Juli hingga Agustus 2023, di mana peneliti mengumpulkan data dengan memahami latar penelitian. Tahap ketiga adalah Analisis Data, di mana peneliti melakukan serangkaian proses analisis data kualitatif sampai pada interpretasi data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

¹⁴ A.S. Meswari dan M. Ritonga, "Dampak dari Judi Online terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec," *Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu*. " *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2, no. 5 (2023).

¹⁵ Raco Jaco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010).

¹⁶ L.J. Moleong, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode utama.¹⁷ Pertama, menggunakan teknik wawancara mendalam (in-depth interview), di mana peneliti melakukan tanya jawab tatap muka dengan lima subjek, yaitu pelajar berusia sekitar 15-18 tahun, di Desa Blagung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali. Lokasi tersebut dipilih untuk mempermudah akses peneliti dalam mengumpulkan data yang relevan. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan masyarakat sekitar tempat tinggal subjek untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang subjek penelitian. Kedua, menggunakan teknik observasi, di mana peneliti melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan subjek penelitian untuk menciptakan keakraban, kemudian melakukan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi berstruktur. Dengan demikian, diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak sosial dari mengenai anak usia sekolah yang terlibat dalam *judi online*.

Tabel 1. Daftar Informan

No	Subyek	Umur	Kelas	Sekolah	Domisili	Pekerjaan Orang Tua
1	Informan 1	15 tahun	IX	SMP X	Desa Blagung	Guru
2	Informan 2	16 tahun	XI	SMA Y	Desa Blagung	Pedagang
3	Informan 3	18 tahun	XII	SMA Y	Desa Blagung	Petani
4	Informan 4	18 tahun	XII	SMK Z	Desa Blagung	Pedagang
5	Informan 5	17 tahun	XII	SMK Z	Desa Blagung	Buruh

Dalam penelitian ini, teknik analisis data mengacu pada konsep yang dikenal sebagai model interaktif.¹⁸ Model ini mengklasifikasikan analisis data ke dalam tiga langkah utama. Pertama adalah reduksi data, yang melibatkan pemilahan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan. Langkah kedua adalah penyajian data, di mana data disusun secara sistematis untuk memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data yang umum dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif. Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan, di mana mulai mencari arti, pola, penjelasan, dan konfigurasi yang mungkin dari data yang telah dikumpulkan, serta memverifikasi kesimpulan yang dihasilkan.

¹⁷ W. Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Grasindo, 2002).

¹⁸ M. B. Miles dan A. M. Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: UI Press, 2007).

Untuk teknik pengecekan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan metode triangulasi data. Pendekatan penelitian yang menggunakan kombinasi beberapa strategi dalam satu studi untuk mengumpulkan data atau informasi biasanya disebut sebagai triangulasi.¹⁹ Peneliti menggunakan berbagai teknik, seperti observasi dan wawancara mendalam, untuk memperoleh data dari sumber yang sama. Melalui perspektif yang beragam, diharapkan hasil yang diperoleh lebih mendekati kebenaran. Oleh karena itu, triangulasi pada tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi telah menjadi bagian integral dari budaya manusia sejak zaman kuno, dimulai dari permainan sederhana hingga industri yang luas dan kompleks seperti yang kita kenal hari ini.²⁰ Aktivitas ini menarik perhatian banyak orang karena potensi keuntungan finansial yang besar, tetapi juga menyisakan berbagai masalah terkait kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Dalam era digital ini, fenomena judi online semakin merajalela, menawarkan akses yang lebih mudah dan cepat kepada permainan judi melalui internet. Hal ini menghadirkan tantangan baru dalam mengontrol dan mengatur aktivitas perjudian, terutama karena kemudahan aksesibilitasnya. Tak hanya itu, adanya fenomena *judi online* ini juga menimbulkan keprihatinan khususnya terkait pengaruhnya terhadap anak usia sekolah. Anak usia sekolah cenderung lebih rentan terhadap pengaruh negatif dari perjudian karena mereka masih dalam tahap perkembangan, dan paparan terhadap aktivitas *perjudian online* dapat meningkatkan risiko ketergantungan dan masalah kesejahteraan mental serta sosial.²¹

Sumber dana untuk berjudi

Ketika anak usia sekolah terlibat dalam *perjudian online*, sumber dana untuk berjudi bisa menjadi topik yang sangat relevan. Anak usia sekolah seringkali memiliki keterbatasan dalam sumber pendapatan mereka, dan jika mereka tergantung pada dana yang diperoleh dari orang tua atau dari uang saku, penggunaan dana ini untuk berjudi dapat menimbulkan konflik internal

¹⁹ Wirawan, *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi: Contoh Aplikasi Evaluasi Program Pengembangan Sumber Daya Manusia, Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pedesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Tes* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).

²⁰ M. Ririhena dan S.W. Noya, "Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Sabung Ayam di Kota Tiakur Kabupaten Maluku Barat Daya," *SYARIAH: Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 1 (2023).

²¹ W. Addiyansyah, "Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor," *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya* 1, no. 1 (2023).

dalam keluarga serta meningkatkan risiko keuangan yang serius bagi anak usia sekolah tersebut. Selain itu, adanya kemungkinan anak usia sekolah menggunakan sumber dana yang tidak sah atau mencuri untuk berjudi *online* juga merupakan perhatian serius. Seperti yang dikatakan oleh informan 1 dan Guru BK di Sekolah X (informan 1):

Pernyataan informan 1:

“Saya biasanya menggunakan sebagian dari uang saku saya untuk bermain slot. Kadang-kadang, jika saya butuh uang lebih banyak, saya mungkin meminjam dari teman-teman. Saya juga pernah menggunakan uang yang seharusnya untuk membayar SPP sekolah.” (Wawancara informan 1, 13 Juli 2023)

Pernyataan guru BK:

“Kami terkadang melihat siswa yang tiba-tiba mengalami kesulitan keuangan, seperti tidak mampu membayar SPP atau membeli buku pelajaran. Setelah ditelusuri, ternyata sebagian dari mereka menggunakan uang tersebut untuk hal yang tidak kita inginkan. Ini sangat mengkhawatirkan karena dapat mengganggu proses belajar mereka.” (Wawancara guru BK, 14 Juli 2023)

Wawancara dan observasi dengan informan 1 dan guru BK di Sekolah X (informan 1) mengungkapkan bahwa sumber dana untuk berjudi sering kali berasal dari uang saku pribadi mereka. Ketika uang saku tersebut tidak mencukupi, mereka cenderung meminjam dari teman. Namun, yang lebih mengkhawatirkan adalah penggunaan uang yang seharusnya digunakan untuk membayar Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sekolah.²² Ini menunjukkan bahwa siswa mungkin memiliki prioritas yang salah dalam hal penggunaan dana, lebih memilih berjudi daripada memenuhi kewajiban pendidikan mereka. Akibatnya, mereka berisiko tidak dapat membayar biaya sekolah tepat waktu, yang dapat berdampak negatif pada catatan keuangan mereka di sekolah dan bahkan mengganggu kelangsungan pendidikan mereka. Sedangkan informan 3 menjelaskan:

“Saya sering menggunakan uang yang saya dapatkan dari pekerjaan sampingan. Jika uang itu tidak cukup, saya kadang-kadang meminjam dari teman atau mengambil uang dari tabungan. Pernah juga saya menggadaikan barang-barang pribadi seperti ponsel atau laptop untuk mendapatkan uang dengan cepat.” (Wawancara informan 3, 13 Juli 2023)

²² Asriadi, *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*.

Hal serupa dengan yang dikatakan oleh informan 2 dan informan 4. Dalam wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada informan 2 dan informan 4, peneliti mengetahui bahwa mereka mendapatkan uang untuk berjudi dari berbagai sumber, termasuk pendapatan dari pekerjaan sampingan, meminjam dari teman, mengambil uang dari tabungan, dan bahkan menggadaikan barang-barang pribadi seperti ponsel atau laptop. Praktik menggadaikan barang menunjukkan bahwa siswa ini mungkin merasa terdesak untuk mendapatkan uang cepat, sehingga mereka rela mengorbankan barang-barang berharga. Menggadaikan barang berharga untuk berjudi membawa implikasi serius, seperti kerugian finansial dan materiil, dampak negatif pada kesejahteraan psikologis, perilaku berisiko, dan keterlibatan dalam utang. Kehilangan barang berharga dapat menyebabkan stres dan rasa bersalah, yang berdampak negatif pada kesejahteraan psikologis siswa dan memicu masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Selain itu, perilaku berisiko seperti menggadaikan barang menunjukkan kurangnya edukasi dan pengawasan mengenai pengelolaan keuangan yang sehat dan risiko perjudian.²³

Wawancara dan observasi dengan siswa SMP menunjukkan bahwa mereka biasanya menggunakan uang saku pribadi atau meminjam dari teman untuk berjudi, dan bahkan menggunakan uang yang seharusnya untuk membayar Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sekolah. Berbeda dengan siswa SMA, siswa SMP lebih cenderung menggunakan dana yang lebih terbatas dan langsung di bawah kontrol mereka sendiri, seperti uang saku dan uang SPP, tanpa menggadaikan barang-barang pribadi. Ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok usia terlibat dalam praktik perjudian, sumber dana yang mereka gunakan dan tingkat risiko finansial yang mereka hadapi dapat berbeda. Siswa SMP lebih rentan terhadap penggunaan uang yang seharusnya dialokasikan untuk pendidikan, sementara siswa SMA cenderung memiliki akses ke sumber dana yang lebih beragam dan berisiko lebih tinggi, seperti menggadaikan barang berharga.²⁴

Faktor-faktor penyebab judi

Perjudian di kalangan anak usia sekolah sering kali dimulai dari berbagai faktor yang mempengaruhi keputusan mereka untuk terlibat dalam aktivitas tersebut.²⁵ Memahami asal mula terpengaruhnya anak usia sekolah terhadap judi sangat penting untuk mengidentifikasi penyebab utama dan mengembangkan strategi pencegahan yang efektif. Salah satu faktor kunci adalah

²³ F.C. Aji, "Behavior Remaja Pedesaan yang Mengalami Ketergantungan Bermain Game Online High Domino," *Jurnal Ilmiah Idea* 2, no. 1 (2023).

²⁴ A. Aulia dan H. Yusuf, "Pengaruh Judi Online terhadap Lingkungan Kerja," *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024).

²⁵ F.H. Lubis, M. Pane, dan I. Irwansyah, "Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 2 (2023).

pengaruh teman sebaya. Anak usia sekolah sering kali dipengaruhi oleh teman-teman mereka dan tekanan untuk mencoba hal-hal baru, termasuk berjudi, bisa sangat kuat. Jika teman-teman mereka berjudi dan tampak menikmatinya atau mendapatkan keuntungan, anak usia sekolah mungkin merasa terdorong untuk ikut serta. Seperti yang dikatakan oleh informan 2 dan orang tuanya:

Pernyataan informan 2:

"Awalnya saya tidak pernah terpikir untuk berjudi online. Namun, saya mulai tertarik setelah melihat beberapa teman dekat saya sering membicarakan tentang judi online saat istirahat di sekolah. Mereka bercerita tentang bagaimana mereka mendapatkan uang tambahan dari judi online dan bagaimana seru dan menegangkannya permainan itu. Mereka sering bermain judi online kecil-kecilan, seperti slot atau permainan kasino, dan mengajak saya untuk ikut. Awalnya saya ragu, tapi karena sering melihat mereka tampak senang dan kadang-kadang menang banyak, saya akhirnya mencoba juga." (Wawancara informan 2, 13 Juli 2023)

Pernyataan orang tua informan 2:

"Anak saya terpengaruh oleh teman-temannya yang sering bercerita tentang hasil mereka dalam berjudi. Saya juga merasa bahwa kurangnya perhatian dan pengawasan dari kami sebagai orang tua turut berkontribusi pada masalah ini." (Wawancara orang tua informan 2, 16 Juli 2023)

Wawancara dan observasi dengan informan 2 dan orang tuanya ini mengungkapkan bahwa pengaruh teman sebaya memainkan peran signifikan dalam keputusan anak usia sekolah untuk mencoba berjudi *online*. Teman-teman yang sering membicarakan keuntungan dan keseruan dari *judi online* dapat membangkitkan rasa penasaran dan minat pada anak usia sekolah lain yang sebelumnya tidak tertarik. Tekanan sosial dan keinginan untuk diterima dalam kelompok juga dapat mendorong mereka untuk mencoba hal-hal baru, termasuk berjudi *online*. Dalam kasus ini, pengalaman positif yang diceritakan oleh teman-teman tentang *judi online*, seperti mendapatkan uang tambahan dan keseruan permainan, menjadi faktor utama yang mempengaruhi siswa tersebut untuk mulai berjudi. Ini menunjukkan pentingnya pengaruh lingkungan sosial anak usia sekolah dan bagaimana interaksi sehari-hari dengan teman-teman

mereka dapat membentuk perilaku dan keputusan mereka, termasuk dalam hal aktivitas berisiko seperti perjudian *online*.²⁶

Selain itu, eksposur media, seperti iklan yang glamor dan promosi perjudian di media sosial, serta penggambaran perjudian dalam film, televisi, dan video game sebagai aktivitas seru dan menguntungkan tanpa risiko, dapat memikat anak usia sekolah. Seperti yang dikatakan oleh informan 4:

"Saya mulai tertarik judi ketika sering melihat iklan-iklan yang menggiurkan tentang judi online di media sosial. Setiap kali saya membuka platform sosial saya, iklan-iklan judi dengan penawaran bonus besar dan janji kesenangan terus muncul di feed saya. Selain itu, ada juga influencer atau tokoh publik yang sering mempromosikan situs judi online dengan gaya hidup mewah dan menggiurkan. Melihat kesuksesan yang mereka tampilkan, saya merasa tertarik dan akhirnya tergoda untuk mencoba."(Wawancara informan 4, 13 Juli 2023)

Wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan informan 4 ini menggambarkan bagaimana pengaruh media sosial, terutama melalui iklan dan promosi, dapat memengaruhi anak usia sekolah untuk terlibat dalam praktik perjudian. Informan tersebut menyatakan bahwa iklan-iklan *judi online* yang terus muncul di media sosial, beserta promosi dari *influencer* atau tokoh terkenal, menciptakan citra glamor dan menarik tentang judi. Hal ini menunjukkan bahwa eksposur berlebihan terhadap iklan perjudian di media sosial dapat mempengaruhi persepsi anak usia sekolah tentang perjudian, membuatnya tampak menguntungkan dan menarik untuk dicoba. Implikasinya adalah perlunya tindakan lebih ketat dalam mengatur iklan perjudian di media sosial serta meningkatkan kesadaran anak usia sekolah tentang risiko perjudian dan dampak negatifnya.²⁷

Selain itu Faktor keluarga memainkan peran penting dalam membentuk perilaku anak usia sekolah terkait perjudian. Model perilaku yang diperlihatkan oleh orang tua atau anggota keluarga lain dapat memengaruhi persepsi anak usia sekolah tentang perjudian. Selain itu, kurangnya pengawasan atau perhatian dari orang tua bisa memberikan ruang bagi anak usia sekolah untuk mencoba hal-hal baru tanpa mempertimbangkan risiko yang mungkin terlibat. Masalah dalam hubungan keluarga juga dapat menjadi pemicu, karena konflik atau ketegangan di

²⁶ F.D. Lestari, *Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi Top Up E-Wallet di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan*, Disertasi (Disertasi, IAIN Metro: IAIN Metro, 2024).

²⁷ D.F.N. Hidayah dkk., "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Hukum Islam di Indonesia," *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* 3, no. 1 (2024).

rumah dapat mendorong anak usia sekolah mencari pelarian atau hiburan di luar rumah, termasuk melalui perjudian.²⁸

Di sisi lain, faktor finansial juga berperan dalam mempengaruhi kecenderungan anak usia sekolah untuk berjudi. Anak usia sekolah yang hidup dalam lingkungan di mana tekanan ekonomi sangat tinggi, seperti keluarga yang mengalami kesulitan keuangan, mungkin mencari cara untuk mendapatkan uang dengan cepat, termasuk melalui perjudian. Kurangnya pendidikan keuangan yang memadai juga dapat membuat anak usia sekolah kurang memahami risiko perjudian dan konsekuensi finansialnya. Akses mudah terhadap dana tanpa pengawasan, seperti uang saku yang tidak termonitor atau tabungan pribadi, juga bisa membuat anak usia sekolah lebih rentan terhadap godaan untuk menghabiskan uang tersebut dalam perjudian.²⁹

Dampak judi online terhadap anak usia sekolah di Desa Blagung

Perjudian memiliki dampak yang negatif pada anak usia sekolah, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Anak usia sekolah yang terlibat dalam perjudian cenderung menghadapi berbagai masalah yang dapat memengaruhi perkembangan dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan stres sering kali menjadi dampak utama dari keterlibatan dalam perjudian. Selain itu, terlibat dalam perjudian juga dapat mengakibatkan kerugian finansial yang signifikan bagi anak usia sekolah, menyebabkan utang, konflik keluarga, dan masalah keuangan jangka panjang. Seperti yang dikatakan oleh informan 5:

"Dari pengalaman saya, terlibat dalam perjudian online memberikan tekanan besar pada kesehatan mental saya. Ketika saya kalah, saya merasa cemas dan stres, terutama karena harus berjuang untuk mendapatkan kembali uang yang hilang. Selain itu, kerugian finansial yang saya alami akibat terlalu terlibat dalam permainan juga membuat kondisi keuangan saya semakin buruk." (Wawancara informan 5, 13 Juli 2023)

Wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan seorang pelaku judi online memberikan gambaran yang jelas tentang dampak negatif perjudian, khususnya terkait dengan kesehatan mental dan keuangan anak usia sekolah. Informan 5 mengungkapkan bahwa terlibat dalam perjudian online dapat menyebabkan stres dan kecemasan yang signifikan saat mengalami

²⁸ T. Bhakti Perdana, N. Yusro, dan B. Birahmat, *Faktor Judi Slot Online oleh Keluarga di Desa Sunggutan Kec. Pangkalan Lampam Kab. Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan* (Disertasi, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024).

²⁹ D. Khoerunisa dkk., "Judi Online sebagai Faktor Penyebab Permasalahan Perceraian di Kabupaten Bekasi: (Studi Kasus pada Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi)," *dan Humaniora* 2, no. 2 (2024).

kekalahan, serta menimbulkan tekanan emosional yang berkepanjangan.³⁰ Hal ini menyoroti betapa merugikannya perjudian terhadap kesehatan mental anak usia sekolah, mengingat bahwa kecemasan dan stres yang terus-menerus dapat memiliki dampak serius pada kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Hal tersebut serupa yang dikatakan oleh informan 3 dan salah satu warga desa yang berinisial FN:

Pernyataan informan 3:

"saya sering merasa mental saya terpuuk ketika mengalami kekalahan bermain judi slot, rasanya tuh pengen berteriak dan merasa sangat stres" (Wawancara informan 3, 13 Juli 2023)

Pernyataan FN:

"Anak-anak yang terlibat dalam judi online cenderung menjadi lebih tertutup, lebih sulit diatur dan cenderung melakukan tindakan yang merugikan diri sendiri dan orang lain, seperti mencuri uang atau barang-barang berharga." (Wawancara FN, 16 Juli 2023)

Selain itu, informan 5 juga memaparkan dampak kerugian finansial yang ditimbulkan oleh perjudian *online*. Kerugian dalam permainan dapat menyebabkan ketidakstabilan keuangan yang serius, dengan potensi terjerumus ke dalam utang yang sulit untuk diatasi. Hal ini menunjukkan bahwa perjudian tidak hanya berdampak pada kesehatan mental anak usia sekolah, tetapi juga berpotensi merusak kondisi keuangan mereka, membawa dampak jangka panjang yang serius bagi masa depan finansial mereka.³¹ Selain dua dampak tersebut terdapat dampak lain yang dapat ditimbulkan oleh judi terhadap anak usia sekolah. Seperti yang dikatakan oleh informan 4:

"Terlibat dalam perjudian online sangat mengganggu akademik saya. Saya kesulitan berkonsentrasi di sekolah karena pikiran saya terus menerus dipenuhi dengan permainan dan kekalahan. Selain itu, perjudian juga memengaruhi hubungan sosial saya karena saya lebih memilih bermain daripada bersosialisasi dengan masyarakat, hal itu membuat saya merasa semakin terisolasi dari kehidupan bermasyarakat." (Wawancara informan 4, 13 Juli 2023)

Wawancara dan observasi dengan Informan 4 mengungkapkan dampak negatif dari keterlibatan dalam perjudian *online* terhadap kinerja akademik dan hubungan sosialnya. Informan

³⁰ B. Prabudi, N.J. Sianturi, dan T. Al Syafwah, "Pengaruh Judi Online terhadap Gangguan Mental dan Emosional pada Remaja di Kelurahan Pujidadi Binjai," *Seminar Nasional Kolaborasi Antara UNBP dan AKIMAL* 1, no. 1 (2024).

³¹ L. Rafiqah dan H. Rasyid, "Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 20, no. 2 (2023).

menyatakan bahwa perjudian *online* telah mengganggu konsentrasinya di sekolah karena pikirannya terus dipenuhi dengan permainan dan kekalahan. Hal ini mengindikasikan bahwa perjudian telah menjadi sumber distraksi yang signifikan, mengganggu kemampuannya untuk fokus dan belajar dengan efektif di lingkungan akademik.³² Selain itu, informan juga menyoroti bagaimana perjudian telah mempengaruhi hubungan sosialnya. Dia mencatat bahwa lebih memilih bermain daripada bersosialisasi dengan masyarakat, yang menyebabkan perasaan isolasi dan terputus dari kehidupan sosial. Ini menunjukkan bahwa perjudian telah merusak keseimbangan dalam kehidupan sosialnya, mengarah pada penurunan interaksi dan keterlibatan dengan masyarakat sekitar.³³

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa keterlibatan dalam perjudian, khususnya *judi online*, memiliki dampak negatif yang signifikan pada anak usia sekolah. Dampak ini meliputi penurunan kinerja akademik, gangguan dalam kesehatan mental, isolasi sosial, dan masalah keuangan. Anak usia sekolah yang terlibat dalam perjudian cenderung mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi di sekolah, terpaku pada pikiran tentang permainan dan kekalahan. Selain itu, keterlibatan dalam perjudian juga menyebabkan penurunan interaksi sosial, dengan anak usia sekolah lebih memilih untuk menghabiskan waktu bermain daripada bersosialisasi dengan teman-teman atau masyarakat.

Selain dampak tersebut, peneliti juga menemukan beberapa dampak negatif lainnya. Seperti merosotnya nilai-nilai keagamaan di kalangan anak usia sekolah juga merupakan dampak dari *judi online*. Banyak anak usia sekolah yang mulai meninggalkan kewajiban beribadah, seperti sholat dan puasa saat bulan Ramadan. Selain itu, mereka juga cenderung terlibat dalam perilaku yang melanggar, seperti mengonsumsi minuman keras dan aktivitas negatif lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa perjudian *online* telah memengaruhi perilaku dan nilai-nilai moral generasi muda di desa tersebut, dengan konsekuensi yang merugikan bagi masyarakat secara keseluruhan.³⁴

KESIMPULAN

Fenomena *judi online* yang terjadi di Desa Blagung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali, memiliki dampak negatif terhadap anak usia sekolah yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Dampak ini dapat dilihat dari berbagai aspek. Anak usia sekolah yang terlibat cenderung mengalami stres dan kecemasan berlebihan, sementara kerugian finansial serius juga terjadi. Selanjutnya, aktivitas perjudian ini juga mempengaruhi prestasi akademik dan interaksi sosial

³² Bernandi Dwi Nugraha, *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)* (Disertasi, Universitas Islam Riau, 2022).

³³ Rafiqah dan Rasyid, "Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat."

³⁴ Sahputra dkk., "Dampak Judi Online terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi.)"

anak usia sekolah karena kesulitan berkonsentrasi di sekolah dan penurunan dalam interaksi sosial. Terakhir, terlibat dalam *judi online* juga mengancam nilai-nilai moral dan rohani anak usia sekolah karena pengabaian terhadap integritas moral dan keagamaan.

Berbagai rekomendasi yang bisa dipertimbangkan berdasarkan temuan ini termasuk langkah-langkah konkret yang harus diambil oleh pihak-pihak terkait antara lain: Sekolah memiliki peran penting dalam mengawasi aktivitas siswa, khususnya dalam membawa handphone ke sekolah. Diperlukan pengawasan yang ketat untuk mencegah akses siswa terhadap permainan *judi online*. Orang tua juga memiliki tanggung jawab besar dalam mendidik anak-anak mereka. Mereka perlu terus memberikan bimbingan, nasihat, dan teladan yang positif kepada anak-anak agar tidak terjerumus dalam praktik *judi online*. Mengajarkan nilai-nilai agama juga penting untuk membentuk karakter yang kuat dan menjauhkan anak-anak dari perilaku yang merugikan. Selain itu, partisipasi aktif masyarakat dalam memerangi *judi online* sangatlah penting. Masyarakat perlu bersikap proaktif dengan memberikan peringatan atau teguran kepada anak usia sekolah yang terlibat dalam perilaku yang tidak sesuai. Dengan demikian, upaya bersama dari berbagai pihak dapat membentuk lingkungan yang lebih aman dan positif bagi generasi muda, serta melindungi mereka dari ancaman *judi online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. "Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor." *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya* 1, no. 1 (2023).
- Aji, F.C. "Behavior Remaja Pedesaan yang Mengalami Ketergantungan Bermain Game Online High Domino." *Jurnal Ilmiah Idea* 2, no. 1 (2023).
- Alvin, S. "Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) di Situs Judi Online Bandar55." *Jurnal Komunikasi* 16, no. 2 (2022).
- Andriyani, W., R. Sapiro, D. Susanto, C. Vidiati, R. Kurniawan, dan R.A.G. Nugrahani. *Technology, Law and Society*. Tohar Media, 2023.
- Asriadi, A. *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros*. Disertasi, Universitas Negeri Makassar, 2021.
- Aulia, A., dan H. Yusuf. "Pengaruh Judi Online terhadap Lingkungan Kerja." *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024).
- Azmia, N. *Fenomena Judi Online di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan*. Disertasi, Universitas Teuku Umar, 2021.
- Azzahra, A.A., H. Shambah, N.P. Kowara, dan M.B. Santoso. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Mental Remaja." *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (JPPM)* 2, no. 3 (2021).
- Bhakti Perdana, T., N. Yusro, dan B. Birahmat. *Faktor Judi Slot Online oleh Keluarga di Desa Sunggutan Kec. Pangkalan Lampam Kab. Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan*. Disertasi, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024.

Moch Raffy Rizzaldi, Rochman Hadi Mustofa: Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali)

Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo, 2002.

Hendarto, D.H., dan R.S. Handayani. "Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat." *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 5 (2024).

Hermawanto, A., dan M. Anggraini. *Globalisasi, Revolusi Digital dan Lokalitas: Dinamika Internasional dan Domestik di Era Borderless World*, 2020.

Hidayah, D.F.N., D.F. Putri, F. Salsabila, S.R. Yunaenti, T. Nuryanti, dan A.R. Nurjaman. "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Hukum Islam di Indonesia." *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* 3, no. 1 (2024).

Jaco, Raco. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.

Khairi, W. *Berjudi di Aceh dari Sabung Ayam ke Higgs Domino (Studi Fenomenologi di Banda Aceh*. Disertasi: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.

Khoerunisa, D., I. Nurahmadi, J.A. Sari, S. Wianti, dan Y.E.Y. Siregar. "Judi Online sebagai Faktor Penyebab Permasalahan Perceraian di Kabupaten Bekasi: (Studi Kasus pada Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi." *dan Humaniora* 2, no. 2 (2024).

Lestari, F.D. *Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi Top Up E-Wallet di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan*. Disertasi. Disertasi, IAIN Metro: IAIN Metro, 2024.

Lubis, F.H., M. Pane, dan I. Irwansyah. "Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 2 (2023).

Meswari, A.S., dan M. Ritonga. "Dampak dari Judi Online terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec." *Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu.* *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2, no. 5 (2023).

Miles, M. B., dan A. M. Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press, 2007.

Moleong, L.J. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Nugraha, Bernandi Dwi. *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)*. Disertasi, Universitas Islam Riau, 2022.

Paramartha, P.P.R., A.A.S.L. Dewi, dan I.P.G. Seputra. "Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online." *Jurnal Preferensi Hukum* 2, no. 1 (2021).

Prabudi, B., N.J. Sianturi, dan T. Al Syafwah. "Pengaruh Judi Online terhadap Gangguan Mental dan Emosional pada Remaja di Kelurahan Pujidadi Binjai." *Seminar Nasional Kolaborasi Antara UNBP dan AKIMAL* 1, no. 1 (2024).

Rachman, I.A. *Studi Komparasi Sanksi Hukum Tindak Pidana Perjudian menurut Hukum Pidana Islam dan menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian*. Disertasi. Fakultas Hukum Universitas Pasundan, 2023.

Rafiqah, L., dan H. Rasyid. "Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 20, no. 2 (2023).

Ririhena, M., dan S.W. Noya. "Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Sabung Ayam di Kota Tiakur Kabupaten Maluku Barat Daya." *SYARIAH: Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 1 (2023).

Moch Raffy Rizzaldi, Rochman Hadi Mustofa: Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali)

Rizkita, A.F. "Kebijakan Hukum tentang Perjudian Online." *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora* 1, no. 5 (2023).

Sahputra, D., A. Afifa, A.M. Salwa, N. Yudhistira, dan L.A. Lingga. "Dampak Judi Online terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022).

Tabah, A. *Menatap dengan Mata Hati Polisi Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991.

Wirawan. *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi: Contoh Aplikasi Evaluasi Program Pengembangan Sumber Daya Manusia, Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pedesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Tes*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.