

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
INTENSITAS PERILAKU JUDI ONLINE PADA KALANGAN  
SISWA SMK SWASTA GEMILANG BANGSA**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**RAHMAT FARHAN GURUSINGA**

**198600075**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2024**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/11/24

Access From (repository.uma.ac.id)5/11/24

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
INTENSITAS PERILAKU JUDI ONLINE PADA KALANGAN  
SISWA SMK SWASTA GEMILANG BANGSA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh Gelar  
Sarjana Psikologi Universitas Medan Area*



**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN**  
**2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

i

Document Accepted 5/11/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)5/11/24

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas  
Perilaku Judi Online pada Kalangan Siswa SMK Swasta  
Gemilang Bangsa

Nama Mahasiswa : Rahmat Farhan Gurusinga

Nim : 198600075

Bagian : Psikologi Klinis

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

**Dr. M. Fadli Nugraha S.Psi, M. Psi**  
Pembimbing



**Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi, Psikolog**  
Dekan

**Faadhil, S.Psi, M.Psi, Psikolog**  
Kaprodi

Tanggal Lulus:

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksisanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 04 September 2024



Rahmat Farhan Gurusinga

198600075

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Farhan Gurusinga  
NPM : 198600075  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Perilaku Judi Online pada Kalangan Siswa SMK Swasta Gemilang Bangsa, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 04 September 2024

Yang menyatakan



Rahmat Farhan Gurusinga

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas perilaku judi online pada siswa SMK Swasta Gemilang Bangsa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Swasta Gemilang Bangsa dan sampel berjumlah 70 siswa. Pengambilan data menggunakan skala kecanduan judi online berjumlah 18 butir butir. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji analisis deskriptif. Hasil analisis menemukan bahwa siswa yang melakukan perjudian secara online mayoritas dengan motif ekonomi yang sedang (72,9%). Pada faktor situasional sebagian besar responden (97.1%) berada dalam kategori tinggi dalam melakukan perjudian di situasi tertentu. Seluruh responden (100%) memiliki minat untuk mencoba judi online. Selanjutnya seluruh responden (100%) memiliki persepsi tentang keyakinan yang kuat tentang peluang kemenangan. Sebagian besar responden (66.9%) memiliki persepsi tinggi dalam pandangan terhadap peran keterampilan dalam perjudian online. Secara keseluruhan, hasil analisis ini memberikan pemahaman mendalam tentang berbagai faktor yang mempengaruhi intensitas perilaku judi online di kalangan siswa.

**Kata kunci :** Siswa, Judi Online, Kecanduan.

## ABSTRACT

*This research aimed to analyze the factors influencing the intensity of online gambling behavior among students at SMK Swasta Gemilang Bangsa. The sampling technique used in this study was Purposive Sampling. The population comprised students of SMK Swasta Gemilang Bangsa, with a sample size of 70 students. Data collection utilized an online gambling addiction scale consisting of 18 items. The data analysis technique employed descriptive analysis. The analysis results revealed that the majority of students engaged in online gambling primarily for moderate economic motives (72.9%). Regarding situational factors, most respondents (97.1%) were categorized as high in gambling behavior in certain situations. All respondents (100%) expressed an interest in trying online gambling. Furthermore, all respondents (100%) held strong beliefs about winning opportunities. A majority of respondents (66.9%) had a high perception of the role of skills in online gambling. Overall, these analysis results provided a deep understanding of the various factors affecting the intensity of online gambling behavior among students.*

**Keywords:** *Students, Online Gambling, Addiction.*

## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Rahmat Farhan Gurusinga  
Jenis Kelamin : Pria  
Tempat dan Tanggal Lahir : Medan , 27 Mei 2000  
Email : farhangurusinga27@gmail.com

### B. Pendidikan

SDIT Siti Hajar Medan  
SMIT Siti Hajar Medan  
SMA Negeri 2 Medan





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan keberkahan-Nya kepada peneliti sampai dengan saat ini masih diberikan kesehatan dan semangat yang luar biasa sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tidak lupa pula shalawat beriringkan salam, peneliti sampaikan kepada Rasulullah SAW yang telah membawa seluruh umatnya dari alam kebodohan sampai dengan alam yang penuh dengan pengetahuan serta kebahagiaan ini.

Sejalan dengan penelitian ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang berjudul: “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Perilaku Judi Online pada Kalangan Siswa SMK Swassta Gemilang Bangsa”.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti membuka diri untuk menerima saran serta kritikan yang bersifat membangun dari seluruh pihak.

Medan, 04 September 2024



Rahmat Farhan Gurusinga

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN PERNYATAAN .....                                       | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....                             | iv   |
| ABSTRAK .....  | v    |
| ABSTRACT .....   | vi   |
| RIWAYAT HIDUP.....   | vii  |
| KATA PENGANTAR.....  | viii |
| DAFTAR ISI .....   | ix   |
| DAFTAR TABEL.....  | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN .....  | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                       | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                      | 5    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                    | 5    |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                                    | 5    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....                                  | 7    |
| 2.1. Pengertian Judi Online.....                               | 7    |
| 2.2. Faktor-faktor Perilaku Judi Online.....                   | 9    |
| 2.3. Aspek Perilaku Perjudian Online .....                     | 11   |
| 2.4. Macam-Macam Judi Online.....                              | 13   |
| 2.5. Siswa .....   | 15   |
| 2.6. Kerangka Konseptual Intensitas Perilaku Judi Online ..... | 17   |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                                | 18   |
| 3.1 Tipe Penelitian .....                                      | 18   |
| 3.2 Populasi dan Sampel.....                                   | 18   |
| 3.3 Identifikasi Variabel Penelitian.....                      | 19   |
| 3.4 Definisi Operasional.....                                  | 19   |
| 3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas .....                       | 20   |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data.....                               | 20   |
| 3.7 Instrumen Penelitian.....                                  | 21   |
| 3.8 Teknik Analisis Data .....                                 | 21   |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....                               | 23   |
| 4.1 Orientasi Kacah Penelitian.....                            | 23   |
| 4.2 Persiapan Penelitian .....                                 | 23   |

|   |    |
|---|----|
| 4.3 Hasil Uji Coba Alat Ukur Penelitian ..... | 24 |
| 4.4 Pelaksanaan Penelitian .....              | 25 |
| 4.5 Analisis Data Dan Hasil Penelitian .....  | 26 |
| 4.6 Pembahasan .....                          | 33 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....                | 36 |
| 5.1 Simpulan.....                             | 36 |
| 5.2 Saran.....                                | 37 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                          | 39 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1. Distribusi Skala Kecanduan Judi Online pada Uji Validitas Dan Uji Reliabilita..... | 25 |
| Tabel 2. Analisis Statistika Deskriptif Faktor-faktor Perjudian Online.....                 | 26 |
| Tabel 3. Tabel frekuensi Motif Ekonomi .....  | 28 |
| Tabel 4. Tabel Frekuensi Situasional .....  | 29 |
| Tabel 5. Tabel Frekuensi Faktor Keinginan Untuk Mencoba .....                               | 30 |
| Tabel 6. Tabel Frekuensi Persepsi Tentang Kemenangan .....                                  | 31 |
| Tabel 7. Tabel Frekuensi Persepsi Terhadap Keterampilan .....                               | 32 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1. Kerangka Konseptual .....                  | 17 |
| Gambar 2. Grafik Motif Ekonomi .....                 | 28 |
| Gambar 3. Grafik Situasional .....                   | 30 |
| Gambar 4. Grafik Keinginan Untuk Mencoba .....       | 31 |
| Gambar 5. Grafik Persepsi Peluang Kemenangan .....   | 31 |
| Gambar 6. Grafik Persepsi Tentang Keterampilan ..... | 32 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1. Kuisioner Penelitian .....         | 42 |
| Lampiran 2. Hasil Uji Analisis Deskriptif..... | 44 |
| Lampiran 3. Dokumentasi .....                  | 48 |
| Lampiran 4. Lampiran Surat.....                | 49 |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang sangat pesat. Hampir di setiap belahan dunia, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Setiap aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi akan memudahkan segala aktivitas dalam kehidupan manusia. Keterbatasan jarak yang memisahkan satu individu dengan individu lainnya dapat diatasi dengan kemajuan teknologi. Dulu hanya surat dan telepon yang bisa digunakan, tapi sekarang dengan menggunakan video call dan whatsapp, dua orang bertatap muka dan bertukar informasi di depan layar handphone atau komputer, dan rintangan jarak jauh saya coba untuk tidak terlalu menonjol. (Nuruddin, 2017)

Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet. (Ekasari dan Dermawan, 2012)

Pada era modern ini, setiap orang sudah dimanjakan dengan internet dimana berbagai hal dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Dengan memberikan kemudahan akses terhadap sesuatu, pengguna dapat

memperoleh berbagai manfaat, termasuk manfaat yang positif dan ada pula yang negatif bagi pengguna. Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi adalah situs-situs yang menawarkan perjudian online. Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia dan hampir setiap negara mengenalnya sebagai permainan peluang. Perjudian juga merupakan masalah sosial, karena cenderung malas dalam arus pekerjaan dan uang, terutama bagi generasi muda, yang banyak berdampak negatif pada kepentingan nasional. Dalam permainan ini, dana yang semula tersedia untuk pengembangan mengalir ke dalam permainan judi. (Ulfa Sofiati, 2015)

Akhir-akhir ini semakin banyak remaja yang terlibat dalam kejahatan, khususnya kejahatan perjudian. Seperti diketahui, perjudian telah hidup dan berkembang di masyarakat. Dalam kasus perjudian online cukup banyak orang yang terjerumus didalamnya, dan dalam hal ini yang paling banyak terjerumus adalah para remaja. Mereka adalah remaja yang menyukai sepak bola, atau remaja yang mengikuti temannya dan bermain game karena penasaran. Perjudian merupakan salah satu tingkat kejahatan paling tinggi salah satunya di Indonesia. Perjudian adalah pertaruhan yang disengaja yaitu mempertaruhkan sesuatu yang berharga atau dianggap berharga dengan menyadari risiko dan harapan tertentu dalam suatu acara permainan, kompetisi, atau peristiwa di mana hasilnya tidak ada atau tidak pasti (Pelix Colyn, 2017).

Kehadiran permainan judi online sebagai salah satu perkembangan teknologi negatif di bidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut pandang karena dampaknya kembali kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak dari penggunaan judi online akan menjadi jelas ketika mereka menyadari bahwa



kerugian yang mereka alami sangat besar. Beberapa contoh yang bisa dilihat dikalangan anak muda yang menggunakan judi online adalah mereka kehabisan uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar, selain itu ada juga siswa yang harus menjual laptopnya karena kalah saat berjudi. Banyak sekali hal negatif yang muncul akibat bermain judi online. Hal ini merupakan sebuah tragedi di dunia maju, dimana hampir segala sesuatu dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga mengakibatkan hilangnya keyakinan agama dan pengatur moral seseorang.

Permainan yang bergantung pada keberuntungan ini sangat digemari oleh kalangan remaja. Masa remaja disebut juga masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Kegiatan perjudian ini sudah menjadi hal yang lumrah bagi orang-orang yang kesulitan mengendalikan diri, terutama dalam hal untuk tidak ikut bermain judi online lagi.

Judi memiliki potensi yang besar merusak jiwa seseorang dan menjadi orang yang tidak bermoral, sehingga harapan para pelajar dan negara sebagai orang yang terpelajar sebenarnya terlindungi dari perbuatan yang memalukan ini. Yang lebih memprihatinkan, aktivitas judi ini telah merugikan sebagian siswa Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa. Persoalan ini tentu tidak sederhana. Tentunya judi sangat bertentangan dengan nilai dan norma yang diajarkannya. Oleh karena itu, tindakan perjudian ini tidak hanya menghancurkan masa depan siswa.

Awalnya remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi online, namun lama kelamaan remaja akan menjadi kecanduan. Kebanyakan game online hampir selalu memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikologis maupun fisik sehingga menimbulkan kecanduan dalam bermain game online. Secara sosial, hubungan dengan teman dan keluarga menjadi tegang seiring berkurangnya waktu bersama. Secara psikologis, pikiran terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit berkonsentrasi belajar dan bekerja, mereka juga sering bolos kerja, bahkan terkadang menghindari pekerjaan. Hal ini bisa terjadi karena dengan bermain game online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya

Efek negatif lain dari kecanduan judi online setidaknya bisa dilihat dari pengalaman siswa yang nilainya mengalami penurunan sejak ia terjerumus ke dalam permainan judi online. Selain itu, karena sedang bermain judi online dengan teman-temannya, sering bolos kelas dan sulit memahami materi pelajaran. Perjudian online mempengaruhi dan menghabiskan banyak waktu untuk menggunakannya untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Karena judi online dimainkan terutama dari malam hingga pagi, membuat tidak fokus memahami materi selama waktu pelajaran. Hal senada diungkapkan R. Ia awalnya tertarik dengan judi online karena diajak oleh seorang temannya. Awalnya R hanya ikut-ikutan. Namun seiring berjalannya waktu, R mulai ketagihan bermain judi online.

Peneliti kemudian melakukan wawancara kepada siswa berinisial AS. siswa tersebut menjelaskan bahwa perilaku perjudian online yang dialami ketika berjudi online adalah uang jajan yang diberikan oleh orang tuanya dialihkan untuk

perjudian online, dan terkadang siswa AS berbohong kepada orang tuanya untuk mendapatkan lebih banyak uang untuk perjudian online. Tidak jarang siswa AS menggadaikan barang-barangnya, termasuk ponsel dan kamera.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam sebuah judul penelitian **“Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Perilaku Judi Online Pada Kalangan Siswa Sekolah Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah ialah apa faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas permainan judi online ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas permainan judi online.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis :

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan tentang faktor-faktor dalam menghindari perilaku negatif salah satunya bermain judi online. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber

pembelajaran dalam jurusan Psikologi dan referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang

#### 1.4.2 Kegunaan Praktis

- a. Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para siswa
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat maupun orang tua tentang gambaran kontrol diri pada siswa.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengertian Judi Online

Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. (Kurniawan, 2014)

Perjudian adalah perbuatan yang mengandung unsur taruhan dan/atau unsur untung-untungan yang dilakukan antara dua pihak atau lebih, disertai kesepakatan bahwa pihak yang menang akan mendapat bayaran/keuntungan tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsung atau tidak langsung. Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan, yang dikatakan main judi adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untunguntungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan nyata. (Sahara, 2018)

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.

Perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan sebagai dengan memakai uang sebagai taruhan. Adapun unsur-unsur yang terkandung dari beberapa pengertian tentang perjudian, yaitu adanya unsur :

a. Permainan/perlombaan.

Permainan/perlombaan yaitu perbuatan yang dilakukan yang biasanya berbentuk permainan atau perlombaan yang dilakukan sematamata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif dan para pelaku harus terlibat aktif dalam permainan tersebut.

b. Untung-untungan

Untung-untungan yaitu dalam permainan tersebut si pelaku permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur kebetulan atau untunguntungan. Dalam permainan untunguntungan ini ada faktor kemenangan maupun kerugian yang diperoleh ketika melakukan permainan tersebut.

c. Taruhan

Pengertian taruhan dalam permainan untung-untungan yaitu memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Taruhan memiliki arti dalam kelas nomina uang dan sebagainya yang dipasang dalam perjudian. Dalam permainan atau perlombaan ini, ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar, baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan dirugikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa judi online ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta secara online berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula

## 2.2 Faktor-faktor Perilaku Judi Online

Menurut Makarin dan Astuti (2023) ada beberapa faktor penyebab judi marak di kalangan masyarakat, diantaranya

### 2.2.1 Faktor Motif Ekonomi

Bagi siswa dengan kantong yang pas-pasan, kadang mereka berpikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, dengan modal yang sangat kecil mereka mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut.

### 2.2.2. Faktor Situasional / Lingkungan

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan dari teman dekat seperti ajakan untuk ikut berjudi membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh temannya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga

memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil.

### 2.2.3. Faktor Keinginan Untuk Mencoba

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi bola, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi yang memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali.

### 2.2.4. Persepsi Tentang Peluang Kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Fanatisme terhadap suatu tim sepak bola membuat mereka merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperoleh dia dan timnya, meski pada kenyataannya kadang peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam



pikiran, "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang", begitu seterusnya.

#### 2.2.5. Faktor Persepsi Terhadap Keterampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam menebak hasil sebuah pertandingan sepak bola cenderung menganggap bahwa kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan dan keberuntungan yang dimilikinya. Padahal tidak selalu keberuntungan menaunginya, bahkan kadang presentase kekalahannya lebih besar dari kemenangannya. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan (Sofiati, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi individu melakukan judi online ialah faktor situasional / lingkungan, faktor keinginan untuk mencoba, persepsi tentang peluang kemenangan, dan faktor persepsi terhadap keterampilan.

### 2.3 Aspek Perilaku Perjudian Online

Menurut Martin & Pear (2019), aspek perilaku perjudian online adalah sebagai berikut:

#### a. Durasi

Durasi mengacu pada lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu perilaku. Durasi menggambarkan lamanya waktu di

mana individu terlibat dalam suatu aktivitas tertentu, dari awal hingga akhir tindakan.

b. Frekuensi

Frekuensi mengacu pada seberapa sering suatu perilaku terjadi dalam jangka waktu tertentu. Frekuensi mengukur seberapa sering suatu perilaku terjadi atau dilakukan dalam jangka waktu tertentu, memberikan wawasan tentang pola atau konsistensi perilaku.

c. Intensitas atau Kekuatan

Intensitas, atau kekuatan, mengacu pada tingkat usaha fisik atau energi yang digunakan untuk melakukan suatu perilaku. Ini mencakup sejauh mana individu secara fisik dan emosional terlibat dalam aktivitas tersebut, dilihat dari seberapa kuat atau berat usahanya.

Menurut Banks (2016), aspek-aspek perilaku perjudian online adalah sebagai berikut:

- a. Situs yang dapat diakses secara terbuka: Artinya, platform perjudian daring dapat diakses langsung oleh siapa saja melalui internet, tanpa batasan geografis atau fisik yang signifikan. Kemudahan akses ini memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam aktivitas perjudian kapan saja dan dari mana saja.
- b. Memiliki koneksi internet: Perjudian daring memerlukan koneksi internet yang stabil untuk memungkinkan interaksi langsung dengan situs judi.

- c. Adanya transaksi uang yang menjadi bahan taruhan dalam permainan:  
Dalam perjudian online, uang digunakan sebagai alat untuk bertaruh dalam permainan. Transaksi keuangan ini termasuk setoran untuk membeli kredit taruhan dan penarikan kemenangan, yang merupakan inti dari aktivitas perjudian.
- d. Kemenangan yang tidak pasti dalam setiap permainan judi: Salah satu karakteristik utama perjudian daring adalah ketidakpastian hasil setiap permainan. Hasil yang acak dan tidak dapat diprediksi menambah unsur risiko dan kegembiraan dalam perjudian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa beberapa aspek yang memengaruhi perilaku berjudi daring antara lain durasi perilaku, yang mengacu pada lamanya waktu yang dihabiskan dalam aktivitas berjudi; frekuensi, yang merupakan seberapa sering seseorang terlibat dalam perjudian; dan intensitas, yang mencerminkan seberapa banyak usaha dan energi yang dikeluarkan selama berjudi. Aspek-aspek tersebut secara kolektif memengaruhi pola dan intensitas perilaku berjudi daring

## 2.4 Macam-Macam Judi Online

Berbagai macam perjudian secara online dapat kita temukan di internet, tinggal bagaimana kita memilih judi seperti apa yang kita mau. Adapun jenis judi yang sering dimainkan siswa secara online yaitu :

### 2.4.1 Judi Bola Online

Judi bola online merupakan suatu permainan judi yang sangat populer saat ini, judi bola yang menggunakan sistem online ini jauh lebih menguntungkan daripada taruhan bersama teman sendiri. Permainan judi yang secara online ini hampir sama seperti poker online dalam cara deposit yaitu dengan mengirim uang rekening tertentu sebagai modal kita bermain. Tentunya sebagai pemain harus terlebih dahulu mempunyai rekening bank dan kartu Atm.

#### 2.4.2 Poker Online

Poker online merupakan suatu permainan judi yang menggunakan kartu remi sebagai media bermain atau seperti aplikasi game digital yang bisa dimainkan dengan akun pribadi di website judi poker online yang menyediakan layanan judi dengan uang yang ditransfer ke rekening tertentu dan didepositkan guna menambah chip di sebuah akun pribadi tersebut

#### 2.4.3 Domino 99 (Kiu-Kiu)

Domino 99 merupakan permainan judi online yang cukup diminati oleh kalangan pelajar, hampir sama dengan permainan poker yaitu bermain dengan menggunakan kartu atau ubin kecil yang memiliki titik-titik untuk menentukan nilai dari kartu tersebut. Bermain dan bertaruh untuk mendapat keuntungan dan kemenangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis permainan judi online yaitu judi bola, poker online, dan Domino 99 (kiu-kiu).

## 2.5 Siswa

### 2.5.1 Pengertian Siswa

Menurut Ahmadi & Supriyono (2013), siswa atau peserta didik adalah individu yang belum dewasa dan memerlukan usaha, bantuan, dan bimbingan dari orang dewasa untuk melaksanakan tugas-tugasnya sebagai makhluk Tuhan, warga negara, anggota masyarakat, serta sebagai pribadi atau individu.

Sardiman (2011) menjelaskan bahwa siswa merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar dan menduduki posisi kunci. Dalam proses ini, siswa merupakan pihak yang berusaha mencapai tujuan secara optimal. Sebagai faktor utama, siswa mempengaruhi berbagai aspek yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Yang menjadi fokus utama dalam proses belajar mengajar adalah siswa itu sendiri, yaitu kondisi dan tingkat kemampuannya, sebelum mempertimbangkan komponen lainnya.

Menurut Muhibbin (2003), siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus dititipkan oleh orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dengan tujuan menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, pengalaman, kepribadian, akhlak dan mandiri.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merupakan individu yang memerlukan bimbingan dan dukungan dari orang dewasa untuk mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang disediakan pada berbagai jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.

### 2.5.2 Karakteristik Siswa

Menurut Sardiman (2011), terdapat tiga kelompok utama karakteristik siswa yang perlu diperhatikan, yaitu:

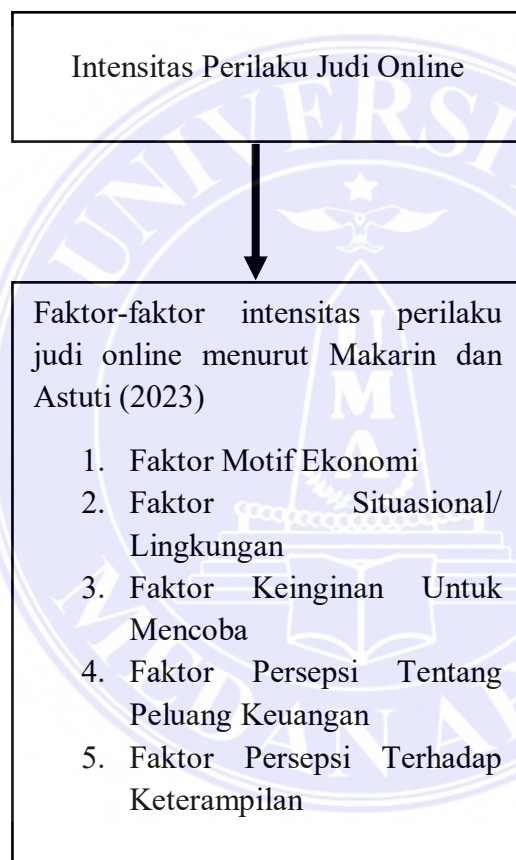
- a. Kondisi yang berhubungan dengan kemampuan awal atau keterampilan prasyarat, seperti kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotorik dan lain-lain.
- b. Karakteristik yang berkaitan dengan latar belakang dan status sosial.
- c. Karakteristik perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat dan nilai.

Menurut Barnabid, Suwarno, dan Mechaty (dalam Djamarah, 2010), siswa atau murid memiliki karakteristik tertentu yang penting untuk dipahami dalam konteks pendidikan. Karakteristik tersebut antara lain:

- a. Peserta didik belum memiliki kedewasaan dan ciri-ciri orang dewasa secara utuh, sehingga tanggung jawab untuk membimbing dan mendidiknya tetap berada di tangan pendidik.
- b. Peserta didik masih dalam proses penyempurnaan beberapa aspek kedewasaannya, sehingga masih memerlukan bimbingan dan dukungan dari pendidik.
- c. Peserta didik menunjukkan perkembangan sifat-sifat dasar manusia yang meliputi berbagai aspek yang saling terkait, seperti kebutuhan biologis, spiritual, sosial, intelektual, emosional, keterampilan berbicara, dan keterampilan fisik seperti penggunaan kaki, tangan, dan jari.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa merupakan keseluruhan pola tingkah laku dan kemampuan yang ada pada diri siswa sebagai hasil lingkungan sosialnya dan belum memiliki kepribadian yang dewasa, masih menyempurnakan aspek-aspek tertentu dari kedewasaannya, memiliki sifat-sifat dasar manusia yang sedang berkembang

## 2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual Intensitas Perilaku Judi Online

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Tipe Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif analitik dengan desain studi potong lintang (*cross sectional*) dikarenakan dilakukan dalam satu waktu pengukuran yang sama untuk variabel dependen dan variabel independen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Perilaku Judi Online Pada Kalangan Siswa Sekolah Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa.

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi adalah totalitas dari keseluruhan jumlah objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap untuk diteliti. Diadakannya populasi adalah bertujuan untuk dapat menentukan sampel yang diambil dari bagian populasi.

Tujuan diadakannya suatu populasi adalah supaya dapat menentukan ukuran anggota sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi keabsahan wilayah generalisasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa yang berjumlah 70 siswa.



### 3.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi. Jumlah sampel yang akan diteliti diambil dengan menggunakan Pemilihan sampel (responden) dalam penelitian ini menggunakan *Teknik Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu dimaksudkan dalam pemilihan responden memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu siswa yang bermain judi online.

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah responden yang bersedia mengisi kuesioner terkait intensitas perilaku judi online. Artinya, responden secara sukarela memberikan data mengenai frekuensi, pola, dan kecenderungan mereka dalam berpartisipasi dalam aktivitas judi online.

### 3.3 Identifikasi Variabel Penelitian

Istilah variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi objek observasi penelitian. Variabel adalah properti dari kelompok orang atau benda yang berbeda. Diketahui pula bahwa variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan terhadap peristiwa atau gejala yang diteliti (Sugiyono, 2010).

Variabel penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Intensitas Perilaku Judi Online.

### 3.4 Definisi Operasional

Perjudian adalah perbuatan yang mengandung unsur taruhan/atau unsur untung-untungan yang dilakukan antara dua pihak atau lebih, disertai kesepakatan bahwa pihak yang menang akan mendapat bayaran/keuntungan tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsung atau tidak langsung.

### 3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk mengukur koefisiensi korelasi antara skor suatu pertanyaan atau indikator yang diuji dengan skor total pada setiap variabelnya. Untuk menentukan apakah suatu item pertanyaan layak digunakan atau tidak adalah dengan melakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05 (=5%), yang artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor item (Herlina, 2019).

#### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu ketetapan atau keajengan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya. Artinya kapan pun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. Instrumen penelitian perlu dilakukan uji reliabilitas agar hasil penelitian lebih berkualitas. Untuk mengetahui reliabilitas caranya adalah dengan membandingkan nilai *Cronbach Alpha* dengan nilai standar yaitu 0,6. Dengan ketentuan, jika *Cronbach Alpha*  $\geq$  0,6 maka pertanyaan tersebut reliabel (Herlina, 2019).

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.6.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah pengambilan data dengan observasi, wawancara dan penggunaan dokumen. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara informan. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini

sumber data primernya adalah data yang diperoleh secara langsung dari siswa Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa.

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh dari media perantara atau tidak langsung, atau data yang diperoleh dari pihak atau sumber lain yang telah ada. Sumber data sekunder ini akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data dan menganalisis hasil dari penelitian ini yang nantinya dapat memperkuat temuan.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan sejumlah pertanyaan yang akan dibagikan kepada siswa Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

| No.          | Faktor Perjudian               | Butir      |              |           |
|--------------|--------------------------------|------------|--------------|-----------|
|              |                                | Favourable | Unfavourable | Total     |
| 1.           | Motif Ekonomi                  | 1,2,3      | 12,13        | 5         |
| 2.           | Situasional                    | 4,5,6      | 14           | 4         |
| 3.           | Keinginan Untuk Mencoba        | 7          | 15           | 2         |
| 4.           | Persepsi Terhadap Kemenangan   | 8,9        | 16,17        | 4         |
| 5.           | Persepsi Terhadap Keterampilan | 10,11      | 18           | 3         |
| <b>Total</b> |                                | <b>11</b>  | <b>7</b>     | <b>18</b> |

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang meliputi memasukkan, memproses, serta menganalisis data yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan meliputi analisis deskriptif.

### 3.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis univariat yaitu suatu analisis yang menggambarkan secara tunggal variabel dependen dan independen. Analisis ini dilakukan guna memberikan gambaran secara deskriptif/mendeskripsikan karakteristik dari masing-masing variabel yang diteliti.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif melalui SPSS pada faktor Motif Ekonomi, menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat motif ekonomi yang sedang (72.9%) dalam konteks studi tentang kecanduan judi online. Selanjutnya faktor situasional mayoritas besar responden (97.1%) berada dalam kategori tinggi yang mengindikasikan bahwa responden cenderung memiliki tingkat kecanduan judi online yang tinggi dalam situasi tertentu. Temuan ini menyoroti pentingnya situasi dalam mempengaruhi tingkat kecanduan, dan siswa memiliki kontribusi yang signifikan dalam tingkat kecanduan tersebut.

Pada faktor keinginan untuk mencoba, seluruh responden (100.0%) berada dalam kategori yang tinggi. Ini menunjukkan dominasi minat untuk mencoba judi online dalam sampel. Pada faktor persepsi tentang peluang kemenangan, seluruh responden (100.0%) memiliki persepsi tinggi tentang peluang kemenangan. Ini mencerminkan keyakinan yang kuat dalam kesuksesan dalam perjudian online. Dan pada faktor persepsi tentang keterampilan, sebagian besar responden (67.1%) memiliki persepsi tinggi tentang keterampilan dalam perjudian online.

Hal ini menunjukkan perbedaan dalam pandangan terhadap peran keterampilan dalam perjudian online. Secara keseluruhan, hasil analisis ini memberikan pemahaman mendalam tentang berbagai faktor yang memengaruhi kecanduan judi online di kalangan siswa. Temuan ini menyoroti pentingnya situasi, minat untuk mencoba, persepsi peluang kemenangan, dan persepsi tentang

keterampilan dalam pengembangan strategi pencegahan dan pengendalian terkait kecanduan judi online.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka berikut dapat diberikan beberapa saran diantaranya :

### 5.2.1 Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan bisa lebih bertanggungjawab atas perilakunya. Siswa yang baik sadar akan kewajibannya untuk memprioritaskan pendidikan.

### 5.2.2 Bagi sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat membuat peraturan dan sanksi atau hukuman bagi siswa yang bermain judi. Sekolah dapat berkolaborasi dengan orangtua.

### 5.2.3 Bagi peneliti selanjutnya

Menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan serta penelitian terkait Kecanduan Judi Online menarik untuk diteliti, diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat memperluas sampel penelitian untuk mencakup lebih banyak siswa dari berbagai latar belakang ekonomi, dan budaya agar dapat memberikan wawasan yang lebih lengkap tentang kecanduan judi online di berbagai kelompok populasi. Serta melakukan screening terkait pernah melakukan judi online atau tidak pada siswa.

### 5.2.4 Penanganan judi online

Sebagai landasan utama penanganan masalah siswa yang mengalami kecanduan judi online maka perlu di ketahui layanan bimbingan dan konseling secara umum. Secara umum teknik-teknik layanan bimbingan dan konseling, yaitu seperti bimbingan kelompok, konseling individual, konseling kelompok, dan konsultasi layanan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abbott MW. Situational factors that affect gambling behavior. In: Smith G, Hodgins D, Williams R, editors. *Research and measurement issues in gambling studies*. San Diego: Academic Press; 2007. pp. 251–272
- Afiffuddin, Beni Ahmad Saebani, 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. 2012. Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan. Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, IPB
- Ennysah Tiara, 2021. *Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi*. Jambi. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Fu, H.-N., Monson, E., & Otto, A. R. (2021). Relationships between socio-economic status and lottery gambling across lottery types: Neighborhood-level evidence from a large city. *Addiction*, 116(5), 1256–1261.
- Harahap Juli Yanti, Juli, 2017. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *Jurnal Edukasi*, Vol.3.No.2.
- Hardika Reni, 2018. *Kontrol Diri Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Indralaya*. Palembang. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya
- Herlina. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hubert, P., & Griffiths, M. D. (2018). A Comparison of Online Versus Offline Gambling Harm in Portuguese *Pathological Gamblers: An Empirical Study*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(5), 1219–1237. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9846-8>
- Kurniawan Agung, 2014. *Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan Agung, 2014. *Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Makarini, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189.
- Munawaroh Fitrianingrum, 2015. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 7*



Yogyakarta. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurudin. 2011. Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Parengkuan Esa Maesanta, 2017. Self-Control Pada Mahasiswa UKSW Yang Kecanduan Bermain Judi Bola Online. Jawa Tengah. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

Pitaloka Ananda Rullyta Avesiana, 2020. Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Nomophobia Pada Mahasiswa. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Simamora Pelix Colyn Chandy Alqino, 2017. Penyelesaian Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak. Yogyakarta. Jurnal Hukum Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya

Sofiati Ulfa, 2016. Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung). Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Subagyo, Astuti, 2022. Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. Yogyakarta: ndonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC); 3(3), 180-189.

Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, Bandung: Alfabeta.)

Supriatna Marsela, 2019. Kontrol Diri : Definisi dan Faktor” Jurnal Innovative Counseling, Vol.3.No.2

Triantoro Safaria, 2004. “Terapi Kognitif-Perilaku Untuk Anak”. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Ulfiana, 2018. “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Inpres Layang II Kecamatan Tallo Kota Makassar”. Makassar. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.



## Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian

### KUISISIONER PENELITIAN

#### Identitas Subjek

Nama :  
Usia :  
Tempat & Tanggal Lahir :  
Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan (coret yang tidak perlu)  
Alamat :  
Agama :  
Jabatan :  
Lama Bekerja :  
No. Telp (whatsApp) :

Anda diminta untuk menjawab pernyataan-pernyataan berikut ini dengan cara memilih salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan keadaan diri anda sebenarnya. Beri tanda X pada kolom yang tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

Keterangan:

SS: Sangat Setuju

S: Setuju

TS: Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

Mohon semua pernyataan di isi, usahakan jangan sampai ada yang terlewatkan dan jangan lupa untuk memeriksa kembali pernyataan tersebut sebelum dikumpulkan. Dalam pernyataan ini tidak ada jawaban yang benar ataupun salah.

| NO | PERNYATAAN   | PILIHAN JAWABAN |   |    |     |
|----|--|-----------------|---|----|-----|
|    |  | SS              | S | TS | STS |
| 1  | saya bermain judi online untuk mendapatkan uang  |                 |   |    |     |
| 2  | saya mengalami masalah hubungan dengan teman karena berjudi online   |                 |   |    |     |
| 3  | saya pernah meminjam uang teman untuk berjudi  |                 |   |    |     |
| 4  | saya tertarik berjudi karena pengaruh orang lain   |                 |   |    |     |
| 5  | bermain judi online adalah cara saya menghabiskan waktu jika sedang sendirian                                      |                 |   |    |     |
| 6  | saya pernah berjudi lebih dari yang saya inginkan  |                 |   |    |     |
| 7  | saya tertarik berjudi karena melihat peluang besar   |                 |   |    |     |
| 8  | saya merasa sulit untuk berhenti bermain judi online   |                 |   |    |     |
| 9  | saya selalu merasa memiliki peluang untuk menang   |                 |   |    |     |
| 10 | Jika saya kehilangan uang saat berjudi, saya akan merasakan dorongan untuk memenangkannya kembali keesokan harinya |                 |   |    |     |
| 11 | saya mengakui keterampilan saya dalam berjudi  |                 |   |    |     |
| 12 | saya tidak tertarik bermain judi online  |                 |   |    |     |
| 13 | bagi saya berjudi itu buruk  |                 |   |    |     |
| 14 | saya merasa harus berhenti berjudi   |                 |   |    |     |
| 15 | saya tidak pernah ingin mencoba untuk berjudi  |                 |   |    |     |
| 16 | saya berhenti kapan saja saat berjudi  |                 |   |    |     |
| 17 | saya jarang menang   |                 |   |    |     |
| 18 | saya pernah merasa bersalah ketika berjudi   |                 |   |    |     |

## Lampiran 2. Hasil Uji Analisis Deskriptif

## Correlations

|                         |                     | Correlations  |             |                         |                                     |                                |
|-------------------------|---------------------|---------------|-------------|-------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
|                         |                     | Motif Ekonomi | Situasional | Keinginan Untuk Mencoba | Persepsi tentang peluang Kemenangan | Persepsi terhadap Keterampilan |
| Motif Ekonomi           | Pearson Correlation | 1             | .879**      | .850**                  | .888**                              | .743**                         |
|                         | Sig. (2-tailed)     |               | .006        | .001                    | .007                                | .000                           |
|                         | N                   | 70            | 70          | 70                      | 70                                  | 70                             |
| Situasional             | Pearson Correlation | .879**        | 1           | .837**                  | .866**                              | .805**                         |
|                         | Sig. (2-tailed)     | .006          |             | .002                    | .002                                | .003                           |
|                         | N                   | 70            | 70          | 70                      | 70                                  | 70                             |
| Keinginan Untuk Mencoba | Pearson Correlation | .850**        | .837**      | 1                       | .821**                              | .781**                         |
|                         | Sig. (2-tailed)     | .001          | .002        |                         | .001                                | .003                           |
|                         | N                   | 70            | 70          | 70                      | 70                                  | 70                             |

|                                     |                     |        |        |        |        |        |
|-------------------------------------|---------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Persepsi tentang peluang Kemenangan | Pearson Correlation | .888** | .866** | .821** | 1      | .815** |
|                                     | Sig. (2-tailed)     | .007   | .002   | .001   |        | .002   |
|                                     | N                   | 70     | 70     | 70     | 70     | 70     |
| Persepsi terhadap Keterampilan      | Pearson Correlation | .743** | .805** | .781** | .815** | 1      |
|                                     | Sig. (2-tailed)     | .000   | .003   | .003   | .002   |        |
|                                     | N                   | 70     | 70     | 70     | 70     | 70     |

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Reliability

### Scale: Faktor Intensitas Kecanduan Judi Online

#### Case Processing Summary

|       |                       | N  | %     |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid                 | 70 | 100.0 |
|       | Excluded <sup>a</sup> | 0  | .0    |
|       | Total                 | 70 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .888             | 20         |

**Descriptives**

**Descriptive Statistics**

|                                     | N  | Range | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|-------------------------------------|----|-------|---------|---------|-------|----------------|
| Motif Ekonomi                       | 70 | 7     | 4       | 11      | 7.30  | 1.527          |
| Situasional                         | 70 | 7     | 8       | 15      | 13.01 | 1.443          |
| Keinginan Untuk Mencoba             | 70 | 4     | 12      | 16      | 12.88 | 1.271          |
| Persepsi tentang peluang Kemenangan | 70 | 4     | 12      | 16      | 13.08 | 1.061          |
| Persepsi terhadap Keterampilan      | 70 | 5     | 5       | 10      | 7.20  | 1.455          |
| Valid N (listwise)                  | 70 |       |         |         |       |                |

**Frequencies**

**Statistics**

|         | Motif Ekonomi | Situasional | Keinginan Untuk Mencoba | Persepsi tentang peluang Kemenangan | Persepsi terhadap Keterampilan |
|---------|---------------|-------------|-------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| N Valid | 70            | 70          | 70                      | 70                                  | 70                             |
| Missing | 0             | 0           | 0                       | 0                                   | 0                              |

**Frequency Table**

**Motif Ekonomi**

|              | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Rendah | 3         | 4.2     | 4.2           | 4.29               |
| Sedang       | 51        | 72.9    | 72.9          | 77.1               |
| Tinggi       | 16        | 22.9    | 22.9          | 100.0              |
| Total        | 70        | 100.0   | 100.0         |                    |

**Situasional**

|              | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Sedang | 2         | 2.9     | 2.9           | 2.9                |
| Tinggi       | 68        | 97.1    | 97.1          | 100.0              |
| Total        | 70        | 100.0   | 100.0         |                    |

**Keinginan Untuk Mencoba**

|              | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Tinggi | 70        | 100.0   | 100.0         | 100.0              |

**Persepsi tentang peluang Kemenangan**

|              | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Tinggi | 70        | 100.0   | 100.0         | 100.0              |

**Persepsi terhadap Keterampilan**

|              | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Sedang | 23        | 32.9    | 32.9          | 32.9               |
| Tinggi       | 47        | 67.1    | 67.1          | 100.0              |
| Total        | 70        | 100.0   | 100.0         |                    |



### Lampiran 3. Dokumentasi

## DOKUMENTASI DI SMK SWASTA GEMILANG BANGSA



## Lampiran 4. Lampiran Surat



**YAYASAN PENDIDIKAN GEMILANG BANGSA**  
**SMK GEMILANG BANGSA**  
Jl. Pantai Labu Dusun Banjar Negoro B Desa Sidodadi R Kec. Beringin  
Kab. Deli Serdang 20552. e-mail: [smkgemilanggb@yahoo.com](mailto:smkgemilanggb@yahoo.com)  
NSS: 532070117021. NPSN: 10261663

---

Nomor : 247/SMK.GB/B/VIII/2023  
Lamp : -  
Hal : **Surat Balasan Penelitian**

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, nomor : 2215/FPSI/01.10/VIII/2023, hal : Izin mengadakan penelitian tertanggal 28 Agustus 2023 s/d 02 September 2023, maka kepala SMK Swasta Gemilang Bangsa Dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

**Nama** : Rahmat Farhan Guru Singa  
**NPM** : 198600075  
**Program Studi** : Ilmu Psikologi

Bahwasanya benar telah selesai melakukan pengambilan data dan penelitian di Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa dalam rangka menyelesaikan Studi S-1 Psikologi Universitas Medan Area yang berjudul "*Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Perilaku Judi Online Pada Kalangan Siswa Sekolah Yayasan Pendidikan Gemilang Bangsa*"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperlunya.

Beringin, 04 September 2023  
SMK Gemilang Bangsa



MAD SOPIYAN, SH., S.Pd