

## ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI JUDI ONLINE TERHADAP MAHASISWA PENDIDIKAN KIMIA DI UNIVERSTAS NEGERI MEDAN

Hapni Laila Siregar<sup>1</sup>, Anggun Cahyati<sup>2</sup>, Adelia Putri Halida<sup>3</sup>,  
Nia Ramadhani Siregar<sup>4</sup>

[hapnilai@gmail.com](mailto:hapnilai@gmail.com)<sup>1</sup>, [angguncahyati234@gmail.com](mailto:angguncahyati234@gmail.com)<sup>2</sup>, [adeliaputri27ip@gmail.com](mailto:adeliaputri27ip@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[niaramadhanisiregar187@gmail.com](mailto:niaramadhanisiregar187@gmail.com)<sup>4</sup>

Universitas Negeri Medan

### ABSTRAK

Era globalisasi saat ini selain membawa kemajuan dalam kehidupan manusia, juga menghadirkan berbagai permasalahan dan tantangan. Salah satunya saat ini adalah perjudian online yang menjadi fenomena tersendiri terutama dikalangan mahasiswa. Perjudian online menimbulkan banyak dampak negatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis penggunaan aplikasi judi online terhadap mahasiswa pendidikan kimia Universitas Negeri Medan. Penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan literatur riview. Data dikumpulkan melalui survei dimana peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden secara langsung dan melalui kuesioner online (google form). Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang bersifat kuantitatif yaitu data berupa angka yang dapat dihitung. Hasil penelitian ini adalah bahwasanya sedikit mahasiswa Universitas Negeri Medan yang bermain judi online. Dibuktikan dari hasil survei yaitu 76,5% mahasiswa tidak pernah bermain judi online dan 23,5% pernah bermain judi online..

**Kata Kunci:** Aplikasi, Judi online, Mahasiswa.

### PENDAHULUAN

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di masyarakat. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada (Astuti, L. 2022). Perjudian ini merupakan salah satu kasus aduan yang sulit diberantas bahkan sangat menjamur di Indonesia ini. Apalagi pada zaman sekarang perjudian juga pesat seiring perkembangan zaman dan teknologi saat ini. Dalam perjudian ini, tidak hanya dilakukan oleh pria dewasa, akan tetapi perjudian ini sudah merambah ke lingkup anak-anak, remaja mahasiswa, dan perempuan pun juga terlibat. Secara pandangan biasa perjudian ini sudah menjadi hal lumrah ataupun menjadi kebiasaan, masyarakat menganggap hal ini digunakan hanya untuk mengisi kekosongan waktu mereka (Addiyansyah, 2023).

Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau gim online yang dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu, hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi online. Perjudian masih sangat populer dan semakin populer di hampir semua belahan dunia termasuk Amerika Serikat, Italia, Singapura, China, Jepang, dan negara lain termasuk Indonesia (Hatimatunnisani dkk., 2023).

Perjudian sudah muncul sejak abad ke-9 di China, berawal dari permainan kartu, kemudian seiring waktu dan perkembangan zaman serta teknologi, perjudian pun menjadi

lebih teratur dan terorganisir dan bahkan sudah bisa dilakukan secara online. Sesuai dengan namanya judi online merupakan jenis perjudian yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Kemudian, ketentuan permainan serta jumlah taruhan ditentukan oleh pelaku perjudian online, dan menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Perjudian online dilakukan melalui aplikasi pendukung yang sudah didesain dengan sedemikian mungkin, seperti mesin slot, poker virtual, serta dilakukan dalam taruhan olahraga. Dan masih banyak lagi jenis perjudian online yang beredar (Ramadhan, 2023).

Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (internet gambling). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti di internet (Sugiharsono dkk, 2020). Di era konvensional, games taruhan ini mulai dikembangkan secara legal dengan cara yang lebih modern. Dengan adanya perkembangan teknologi internet yang membuat semua hal dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja membuat angka perjudian di Indonesia semakin meningkat tiap tahunnya. Kemunculan judi online membuat para pemain judi lebih mudah mengakses permainan ini melalui situs-situs judi (Rosidah, 2019).

Judi Online merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana saja; di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau smartphone, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (internet gambling). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti di internet. Banyaknya jenis-jenis permainan judi Online tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarik dalam bermain. Adapun beberapa jenis judi online adalah sebagai berikut : 1. Poker Online 2. Togel Online 3. Casino Online . Permainan Setiap jenis judi Online diatas sangat banyak di mainkan oleh para remaja dan sangat banyak peminatnya. Namun, diantara keempat jenis judi online tersebut, dapat dipastikan permainan judi bola online yang sangat banyak di mainkan oleh masyarakat, terutama remaja Indonesia, yang dikerenakan karena besarnya jumlah keuntungan yang didapat dari permainan judi bola online ini (Nabila, 2024) .

Era globalisasi saat ini selain membawa kemajuan dalam kehidupan manusia, juga menghadirkan berbagai permasalahan dan tantangan. Kini semakin terlihat perilaku egosentrisme dalam pola hubungan sosial masyarakat Indonesia, yaitu perilaku yang mementingkan kesejahteraan atau keuntungan diri sendiri meski dengan mengabaikan dan mengorbankan orang lain. Memudarnya rasa kepedulian dan solidaritas sosial tersebut terlihat dari buruknya perilaku masyarakat Indonesia saat ini, seperti tingginya kasus kekerasan di kalangan remaja, penggunaan bahasa yang buruk dan tidak sopan, rendahnya tanggung jawab dan rasa hormat terhadap orang tua dan guru, serta rendahnya rasa hormat

terhadap orang tua dan guru. sebagai rasa saling curiga dan menghormati (Siregar & Nurmayani., 2022) .

Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian yang sudah begitu demikian meluas di kalangan remaja sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara bersembunyi sembunyi maka sebagian remaja sudah cenderung acuh dan seolah-olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan. Perubahan sosial dan budaya akibat perjudian yang terjadi di masyarakat mengakibatkan pergeseran nilai-nilai agama. Agama hanya di jadikan simbol-simbol identitas diri. Pola perilaku ini, lebih cenderung pada pembentukan imitasi diri. Sehingga terjadi ketimpangan ketimpangan sosial dan perubahan nilai-nilai agama, sosial dan budaya pada umumnya. Walaupun pertimbangan soal-soal kemasyarakatan tentang etika sudah ada sejak dahulu kala, namun upaya untuk meninggikan akhlak mulia sulit untuk tumbuh dari masing-masing masyarakat (Addiyansyah, 2023) .

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan pada tanggal 9-11 April tahun 2024. Subjek penelitian adalah Mahasiswa/i jurusan Pendidikan Kimia Universitas Negeri Medan sebanyak 17 orang. Pengambilan data dilakukan dengan teknik mengisi kuesioner. Teknik tersebut meliputi observasi analisis penggunaan aplikasi judi online terhadap mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Negeri Medan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

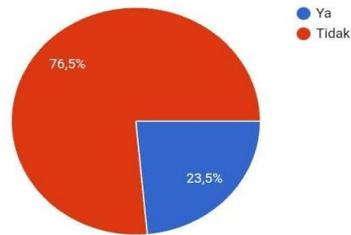
Dari hasil pengamatan setelah peneliti melakukan penyebaran angket kepada mahasiswa Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan melalui google form secara online maka diperoleh hasil sebagai berikut :

a) Apa yang anda ketahui tentang judi online?



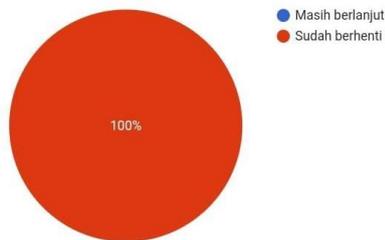
Dari diagram diatas, terkait pemahaman mahasiswa tentang judi online diketahui bahwa 100% responden mengatakan bahwa mereka memahami mengenai perjudian online.

b) Apakah anda pernah bermain judi online?



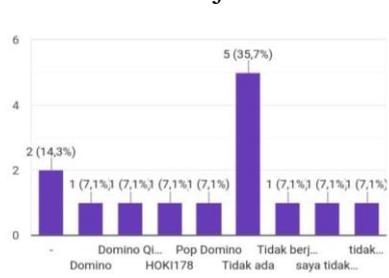
Dari diagram diatas, diketahui bahwa sebagian besar responden (76,5%) responden mengatakan mereka tidak pernah bermain judi online. Sedangkan sisanya yaitu 23,5% responden mengatakan bahwa mereka pernah bermain judi online.

c) Jika pernah, apakah sekarang anda sudah berhenti?



Dari diagram diatas, diketahui bahwa dari 23,5% responden yang pernah bermain judi online mengatakan bahwa mereka sudah berhenti bermain judi online.

d) Aplikasi apa yang kamu pakai untuk bermain judi online?



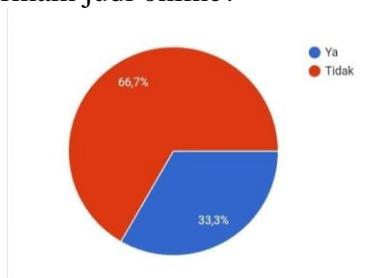
Dari grafik diatas, diketahui 35,7% responden paling banyak menggunakan aplikasi domino untuk bermain judi online. Dan 7,1% bermain HOKI178, 7,1% bermain domino qiqu.

e) Darimana anda mengetahui permainan judi online?



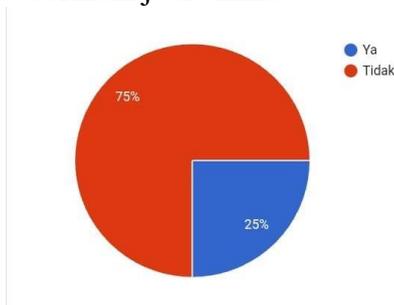
Dari grafik diatas, diketahui bahwa paling banyak yaitu 13,3% responden mengetahui judi online dari teman. Sedangkan 86,7% responden mengetahui judi online ada yang dari internet, iklan, you tube dan tiktok.

f) Apakah pernah kalah saat bermain judi online?



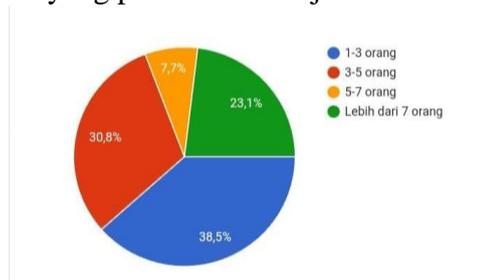
Dari diagram diatas, diketahui bahwa 66,7% responden mengatakan bahwa mereka tidak pernah kalah saat bermain judi online. Sedangkan 33,3% responden mengatakan bahwa mereka pernah kalah saat bermain judi online.

g) Apakah pernah menang saat bermain judi online?



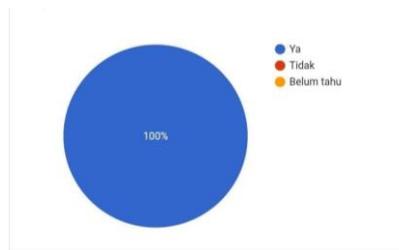
Dari diagram diatas, diketahui bahwa 25% responden yang pernah bermain judi online mengatakan bahwa pernah menang saat bermain judi online. Sedangkan 75% responden mengatakan bahwa tidak pernah menang saat bermain judi online.

h) Berapa orang disekitar anda yang pernah bermin judi online?



Dari diagram diatas, diketahui bahwa 38,5% responden mengatakan bahwa di lingkungan mereka banyak yang bermain judi online dalam jumlah lebih dari 7 orang. Lalu 30,8% (3-5 orang), 23,1% (lebih 7orang), dan 7,7 % (5-7 orang).

i) Apakah anda memiliki keinginan berhenti?



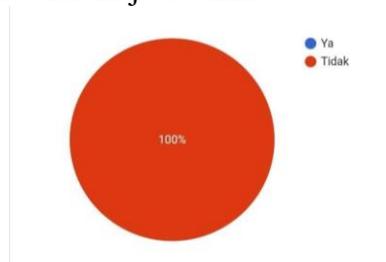
Dari diagram diatas, diketahui bahwa 100% responden yang pernah bermain judi online mengatakan bahwa mereka ingin berhenti bermain judi online.

j) Jika iya, apa upaya yang anda lakukan untuk berhenti dari permainan judi online tersebut?



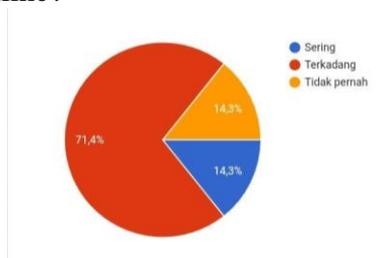
Dari grafik diatas, diketahui bahwa 18,2% responden mengatakan bahwa upaya yang paling banyak dilakukan untuk berhenti dari permainan judi online dengan menyibukkan diri dengan kegiatan yang positif seperti mengikuti organisasi di kampus. Lalu selebihnya 81,2% responden mengatakan bahwa mereka menguninstal aplikasi, menjauhui teman yang bermin judi online juga, mendengarkan nasehat teman dan orangtua.

k) Jika tidak mengapa anda masih bermain judi online?



Dari diagram diatas, diketahui bahwa 100% responden mengatakan bahwa orang tua tidak tahu bahwa anaknya bermain judi online.

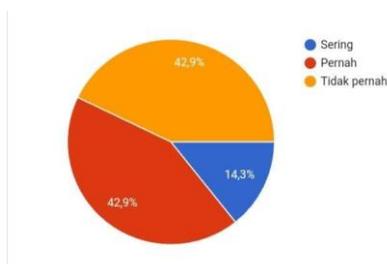
l) Dilingkungan Universitas Negeri Medan apakah tenaga pengajar/dosen pernah menyampaikan bahaya judi online?



Dari diagram diatas, diketahui bahwa 14,3% mengatakan bahwa dilingkungan universitas tenaga pengajar sering menyampaikan tentang bahaya judi online. Sedangkan

71,4% responden mengatakan di lingkungan universitas tenaga pengajar jarang menyampaikan tentang bahaya judi online dan 14,3% responden mengatakan bahwa tenaga pengajar tidak pernah menyampaikan tentang bahaya judi online.

m) Dilingkungan tempat tinggal atau dilingkungan masyarakat apakah ada penyuluhan tentang bahaya judi online?



Dari diagram di atas, diketahui bahwa 14,3% responden mengatakan bahwa di lingkungan masyarakat sering ada penyuluhan tentang bahaya judi online. Sedangkan 42,9% responden mengatakan bahwa di lingkungan masyarakat pernah ada penyuluhan tentang bahaya judi online dan 42,9% responden mengatakan bahwa di lingkungan masyarakat tidak pernah ada penyuluhan tentang bahaya judi online.

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Perjudian online merupakan permainan judi yang dilakukan melalui internet, dimana pemain menggunakan uang sebagai taruhan untuk menjadi pemain online. Perjudian online dilarang dalam Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) di Indonesia Perjudian online dapat menyebabkan dampak negatif terhadap masa depan remaja, seperti menarik minat pada usia dini, menyebabkan perilaku amoral, dan mempengaruhi kehidupan ekonomi. Untuk mengatasi perjudian online, perlu dilakukan pemberdayaan masyarakat, peningkatan koordinasi antar daerah, dan pendidikan masyarakat tentang hukum perjudian online Remaja harus diberikan ilmu pengetahuan tentang hukum perjudian online, agar mereka dapat memahami bahwa perjudian online adalah perbuatan melanggar hukum.

Beberapa masalah dan kondisi social yang merupakan faktor kondusif penyebab timbulnya kejahatan. Pada umumnya masalah perjudian sulit untuk ditanggulangi karena banyak yang memengaruhi dari keadaan perkembangan di sekeliling masyarakat yang makin kompleks sehingga perlu kerjasama antara masyarakat dan aparat penegak hukum di samping membutuhkan waktu yang lama juga membutuhkan biaya yang sangat besar. Sanksi yang diberikan kepada pelaku hanya bersifat ringan sehingga tidak jera terhadap perbuatannya sedangkan bandarnya atau yang menjalankan perbuatan ini kadang kala terbebas dari sanksi hukum. Di samping itu ada juga beberapa faktor yang menyebabkan sulitnya perjudian ini untuk benar-benar bersih dari lingkungan.

Islam merupakan agama sempurna dan paripurna yang telah mengatur segala aspek kehidupan manusia di dunia. Islam secara tegas telah mengatur bahwa judi dalam bentuk

apapun, hukumnya adalah haram. Tidak terkecuali judi online. Islam memandang bahwa judi adalah budaya jahiliyah yang secara mutlak harus dihindari atau ditinggalkan.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ  
وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ  
تُفْلِحُونَ ﴿المائدة: ٩٠﴾

Artinya: Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan” (TQS. Al Maidah: 90).

Dalam ayat yang sudah jelas dan tak terbantahkan itu, Allah telah menegaskan bahwa perjudian dan meminum khamr atau minuman keras adalah sesuatu yang sangat diharamkan. Dalam kelanjutan surah Al Maidah tersebut, bahkan judi juga disebut sebagai perbuatan syaitan yang artinya jika seseorang berjudi, maka ia seolah-olah sama dengan syaitan. Penyerupaan dengan syaitan ini pastinya memiliki makna judi adalah perbuatan dosa besar. Sehingga, pelakunya kelak akan mendapatkan azab yang pedih di akhirat.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan perjudian Online terus berjalan

- a. Faktor Eksternal Faktor eksternal meliputi:
  - Faktor ekonomi Faktor utama seseorang melakukan perjudian adalah faktor ekonomi. Seseorang melakukan perjudian bias dikarenakan kebutuhan yang serba tidak berkecukupan membuat seseorang melakukan perjudian apalagi dalam perjudian dijanjikan iming-iming keuntungan yang banyak atau penghasilan uang yang banyak.
  - Ketidak patuhan masyarakat terhadap hukum Masyarakat. Ada yang patuh pada suatu jenis kebijakan tertentu, tetapi juga tidak patuh pada jenis kebijakan yang lain. Ada orang-orang yang sangat mendukung kebijakan peraturan dibidang kriminalitas. Masyarakat telah kecanduan dengan judi sehingga aktifitasnya berlangsung begitu bebas. Sementara mesin-mesin judi tak lain hanya lah uang bagi pengelolanya bukan bagi yang memainkannya. Ketidak patuhan selektif terhadap hukum dikarenakan lemahnya penegakan hukum perjudian didalam masyarakat, dan kurangnya sosialisasi peraturan perjudian di masyarakat. Dorongan untuk memberantas perjudian terhambat oleh keanekaragaman etnis yang masing-masing memiliki pemahaman yang berbeda dalam menyikapi masalah perjudian.
- b. Faktor internal Faktor internal meliputi:
  - Sumber Daya Manusia Rendah pendidikan rendah pula sumber daya manusia. Untuk Negara berkembang seperti Indonesia memenimalkan sekolah sampai tamat SMP, sedangkan untuk berkerja di pabrik minimal pendidikan SMA, sehingga untuk mereka yang rendah pendidikan sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang baik dan mendapatkan penghasilan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup. Mungkin dari sinilah salah satu penyebab seseorang yang susah mencari pekerjaan dengan pendidikan yang rendah dan mempunyai keinginan hidup yang lebih baik terjun langsung dalam perjudian. Dengan sumber daya yang rendah, maka seseorang yg tidak bisa menyesuaikan dengan penghasilan. Sehingga dalam kehidupan mereka apa lagi sudah berumah tangga selalu terjadi “besar pasak daripada tiang”. Dengan demikian terbukti bahwa tidak betul bila ada anggapan semua tindak pidana perjudian yang dilakukan seorang adalah semata-mata karena penghasilan mereka terlalu kecil bila dibandingkan dengan pengeluarannya.

- Rendah Iman Suatu keyakinan kepada Allah bahwa perbuatan judi dan sebagainya adalah dosa besar yang akhirnya pada kehidupan yang mendatang akan balasan. Rendah iman sebenarnya berkaitan dengan kesadaran masing-masing individu, karena tanpa adanya iman maka pemberantasan judi akan sulit untuk diterapkan. Pada dasarnya dalam hal iman terdapat tiga faktor yang berfungsi: kesadaran, keteladanan dan ketaatan pada peraturan. Kesadaran jelas merupakan pernyataan dan penguat terhadap faktor-faktor tersebut. Berbagai fenomena sehubungan dengan kegiatan perjudian tersebut diatas nampaknya masih sulit dihapus sebagaimana sulitnya menghapuskan kegiatan perjudian itu sendiri karena merupakan masalah yang sangat kompleks dan berkaitan dengan masalah ekonomi dan kemiskinan, sikap pragmatis (mudah mencari uang), serta sikap primitif masyarakat serta aparat penegak hukum (pemerintah), filosofi hidup masyarakat yang semakin individualistis, kegiatan urbanisasi, dan juga faktor psikologis.

Dari anggapan diatas jelaslah perjudian tidak dibenarkan oleh karena itu harus ditanggulangi dengan berbagai upaya baik yang berbentuk pencegahan maupun penyembuhan dengan sanksi pidana. Hasil dari pertanyaan pada kuesioner yang ditujukan untuk mengetahui dampak bagi masa depan para responden setelah terjerumus pada perjudian online memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif yang muncul yaitu responden mampu mengenal dirinya dengan baik, selalu berfikir positif terhadap orang lain, dan mengembangkan kemampuan responden dengan mengikuti kompetisi-kompetisi. Dampak negatif yang muncul meliputi sulit untuk berkonsentrasi dalam beraktivitas, sering tiba-tiba merasa lelah, mudah merasa kecewa pada permasalahan kecil, sering merasakan depresi dan murung, dan mudah putus asa ketika gagal dalam tugas apapun. Perjudian online dapat memiliki dampak negatif bagi masa depan remaja.

Beberapa dampak negatif yang disebut dalam penelitian adalah:

1. Perkembangan masa remaja:

Perjudian online dapat mengganggu perkembangan masa remaja karena remaja sering melakukan perilaku menyimpang yang bertentangan dengan norma maupun aturan yang berlaku di luar batas kewajaran

2. Kecanduan:

Ekspose yang berlebihan ke situs jejaring judi online dapat menyebabkan kecanduan, yang bisa mempengaruhi orientasi masa depan remaja

3. Prestasi akademik:

Perjudian online dapat menghambat prestasi akademik mahasiswa karena mereka mengabaikan perkuliahan untuk melakukan judi online, yang mengakibatkan kuliah mereka tidak berjalan lancar dan ada juga beberapa yang drop out dari kampus

4. Psikologis:

Partisipasi dalam judi online dapat menghasilkan dampak finansial yang signifikan, tetapi juga merusak kesehatan mental anak remaja, yang cenderung mengalami tingkat stres dan kecemasan yang tinggi.

5. Sosial:

Perjudian online dapat menjadi salah satu yang berdampak sangat negatif terhadap pertumbuhan mahasiswa, sekaligus merusak kualitas sistem pendidikan Dampak perjudian online menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif. Dampak negatif lebih

banyak timbul sehingga hal ini menunjukkan, perjudian online dipastikan memunculkan dampak negatif masa depan bagi pada remaja.

Maka dengan itu solusi dari dampak negative dari pengaruh perjudian online terhadap masa depan anak remaja yaitu Untuk mengatasi masalah judi online di kalangan anak remaja, perlu ada kerjasama yang kuat antara pemerintah, industri perjudian, dan masyarakat. Pemerintah perlu meningkatkan regulasi dan penegakan hukum, sementara industri perjudian harus bertanggung jawab dalam praktik pemasaran mereka. Masyarakat juga dapat berperan dengan melaporkan aktivitas perjudian yang mencurigakan dan memberikan dukungan kepada mereka.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi judi online terhadap mahasiswa pendidikan kimia Universitas Negeri Medan yaitu 76,5% mahasiswa tidak pernah bermain judi online dan 23,5% pernah bermain judi online. Dan 23,5% dari mahasiswa yang bermain judi online mengatakan bahwa mereka sudah berhenti bermain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Annas, A. N., Ansar., Arwildayanto., dan Mas, S. R. (2022). Transformasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Boarding di Era Disruptif. Bandung : NEM.
- Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189
- Fitria, I., Romadhoni, K. H., Kurnia., Fitri, L. A., Munawaroh, L., Zahro, L., Ambarwati, L. D., Fatin, K., Umami, K. N., Ululliah, K. U. C. N., Arindani, L. E., Sa'diyah, L., Hasanah, L. U., Arifin, L., Ansorullah, M., Fauzan, I. I., Fauziyah, I., Zahro, K. H., Rahmawati, K. I., Humairoh, K. N., Kasanah, L., Putri, L. R. S., Istikhomah., Thoyibah, K., dan Fanti, K. E. A. (2023). Memahami Individu Melalui Psikologi Perkembangan. Surabaya : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Gunawan, I., & Bahari, Y. (2024). DAMPAK JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA DARI SUDUT PANDANG TOKOH MAX WABER DAN EMILE DURKHIEM. *Jurnal Darma Agung*, 32(1), 153-162.
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). MARAKNYA JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Kasus Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta Di Bandung). *Jurnal Sosio dan Humaniora (SOMA)*, 2(1), 130-136.
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online Di Masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1-10.
- Nabila, F. (2024). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 290-293.
- Nugroho, L. (2019). Judi Terselubung. Jakarta : Rumah Fiqih Publishing.
- Palawe, J. (2023). Mengungkap Misteri di Balik Perusahaan Judi Online. Jakarta : Jaka Frianto Putra Palawe.
- Peribadi., dan Amsar, L. O. M. (2023). Literasi Kritis Berbasis IESQ Power: Menyoal Kaum Milenial di Era Digital. Yogyakarta : Zahir Publishing.

- Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Rosidah, N. (2019). *Kontruksi Penanggulangan Perjudian Di Indonesia*. Semarang : Pustaka Magister.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Saifuddin, A. (2023). *Psikologi Siber*. Jakarta : Kencana.
- Siregar, H. L., & Nurmayani, N. (2022). Analysis of Social Care Character Development in Islamic Religious Education Courses. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 3(3), 527-536.
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948-10956.
- Sugiharsono., Legawa, W., Dalyono, T., Enoch, M., Rokhman, M. N., Rismiati, C., Purwantara, S., Utomo, C. B., Hayati, S., Mulyani, E., Harsoyo., Agung, D. A., dan Prawoto. (2020). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Pusat perbukuan.
- Suwandi, S. (2024). *Hidayah Di Jawa Barat, Bogor Dan Saya*. Makassar : Nasmedia.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting*. Jakarta : Edu Publisher.