

Dampak Kecanduan Judi *Online* Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma

Fonda Mega Mahilda^{1*}, Antonius Ian Bayu Setiawan²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Universitas Sanata Dharma, Indonesia

Email : ^{1*}fondamm04@gmail.com, ²antonbs@usd.ac.id

Alamat : Jl. Affandi, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Korespondensi penulis: fondamm04@gmail.com

Abstract : *The aim of this study is to : 1) understand and describe the academic behavior of students who are addicted to online gambling, 2) as well as to identify the impacts affecting the academic performance of those students. This research employs a qualitative method, with data collection conducted through non-participant observation and interviews. The subjects of the study are focused on Guidance and Counseling students at Sanata Dharma University who are addicted to online gambling. The data analysis techniques used include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that online gambling disrupts students' cognitive abilities, leading to cognitive fatigue and negatively affecting their academic behavior, which in turn disrupts their academic activities and results in a decline in both academic and non-academic performance.*

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

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui dan mendeskripsikan perilaku akademik mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online*, 2) mengetahui dampak-dampak apa saja yang mempengaruhi akademik mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi non partisipan dan wawancara. Subjek penelitian difokuskan kepada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma yang mengalami kecanduan judi *online*. Teknik analisis yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi *online* dapat mengganggu kemampuan kognitif mahasiswa. Dampaknya berupa kelelahan kognitif dan mempengaruhi sikap akademik mahasiswa yang mencakup terganggunya aktivitas perkuliahan dan penurunan prestasi baik akademik maupun non-akademik.

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

1. LATAR BELAKANG

Menurut Lubis (dalam Addiyansyah & Rofi'ah , 2023) mendefinisikan perjudian sebagai tindakan memasang taruhan pada permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang signifikan. Sedangkan menurut Sitanggung *et al* (2023) judi *online* adalah permainan yang menggunakan uang untuk bertaruh, media perantaranya menggunakan elektronik dan juga akses internet. Jadi judi *online* merupakan permainan berlandaskan uang sebagai taruhannya, serta tidak bisa diprediksi untuk kemenangan serta kekalahan yang akan terjadi.

Lingkungan pertemanan yang kurang baik bisa membawa pengaruh buruk bagi individu. Misalnya saja judi *online*. Individu yang awalnya tidak tahu apa-apa tentang judi, mereka jadi tahu karena pengaruh lingkungan pertemanannya. Mungkin awalnya hanya melihat teman-teman bermain saja, tetapi semakin lama rasa penasaran dan situasi akan membawa dirinya

ikut mencoba bermain. Lalu jika sudah menemukan keseruannya, judi *online* bisa membuat seseorang kecanduan dan untuk mahasiswa bisa membuat perilaku akademiknya terganggu.

Judi *online* dapat memberikan dampak buruk bagi pemainnya, contohnya seperti kehilangan minat untuk meraih hal-hal yang positif didalam hidupnya. Selain itu, pemain judi *online* juga bisa merasakan stress berkepanjangan, kehilangan rasa percaya diri, depresi dan gangguan mental lainnya. Mahasiswa yang sudah merasakan kecanduan judi *online* bisa memengaruhi kegiatannya di kampus, seperti susah berkonsentrasi, mudah frustrasi, dan bisa menyebabkan kemalasan (Satriyono & Ula, 2023). Hal tersebut bisa terjadi karena mahasiswa tidak bisa membatasi dirinya untuk mengakses *games* yang tersedia dalam judi *online*. Awalnya mungkin hanya iseng saja dan deposit mulai dari sedikit dahulu. Lalu jika menang mencoba untuk deposit lebih banyak supaya yang dihasilkan lebih banyak pula. Padahal hal tersebut memang sudah ada *settingan* dari pusatnya supaya individu yang bermain bisa memainkannya lagi meskipun sudah kalah berkali-kali. Jika perilaku akademik mahasiswa sudah terganggu, maka yang akan dirugikan pertama kali adalah dirinya sendiri yang kedua orang tua dan yang ketiga adalah lingkungan sekitarnya.

Perlu disadari bahwa setiap perkembangan konten-konten yang bermuatan negatif pasti memberikan dampak bagi masyarakat. Termasuk judi *online* dampaknya tidak saja dialami oleh individu pelaku tetapi juga lingkungan masyarakat. Judi *online* juga menyebabkan munculnya beragam masalah kejahatan dan kriminal seperti pencurian, perampokan dan kekerasan. Terlebih apabila diserap dan dilakukan oleh anak-anak hingga remaja maka dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar dan prestasi (Susanti, 2021). Berbagai hasil studi mengenai aktivitas judi *online* dan dampaknya bagi seseorang terutama pelaku atau pemain cenderung mengarah pada sisi negatif. Sulit membagi waktu bertemu bersama keluarga dan menjadi kecanduan yang mendorong remaja melakukan apapun untuk memenuhi keinginannya memainkan permainan judi *online* merupakan dampak negatif yang dialami oleh remaja akibat bermain judi *online* (AT, Haris, Heru, & Rusdayani, 2019). Kemudian, dapat menimbulkan masalah sosial dalam lingkungan tempat perjudian sehingga merusak beragam sistem sosial pada masyarakat tersebut. Lebih lanjut, menimbulkan peningkatan kriminal atau kejahatan seperti perkelahian, pencurian, perampokan, dan juga menguras uang atau menyulitkan perekonomian, serta membuat para pelaku sering begadang hingga larut malam (Sahputra, Afifa, Salwa, Yudhistira, & Lingga, 2022).

Di Indonesia ada sekitar 2,7 juta orang yang bermain judi *online* per-tahun 2023. Menurut Putri (2023) sebanyak 77% pemain judi *online* bermodalkan kurang dari Rp100 ribu saja. Menurut Tim Redaksi UIN Kalijaga (2023) mahasiswa bermain judi *online* hanya sekedar

mencoba-coba saja, tidak ada niat yang serius dalam memainkan game tersebut. Tetapi setelah mencoba dan mendapatkan peruntungan, mahasiswa mencoba lagi dan lagi, ketika sudah rugi baru mereka berhenti untuk memainkannya. Kerugian yang didapatkan salah satunya adalah kesulitan dalam menahan untuk tidak bermain lagi.

Padahal individu sudah mengikuti perkuliahan dengan sungguh-sungguh dari semester awal hingga pertengahan, lalu mengenal judi *online* dan katakanlah kalah dalam permainan hingga dua, tiga digit atau jumlah yang sekiranya tidak bisa individu lunasi sendiri. Pasti yang akan dilakukan adalah menghalalkan berbagai cara jika dirinya tidak memiliki penghasilan dari dirinya sendiri dan akan mencari bantuan pada orangtuanya. Apabila orangtua tidak bisa membantu atau individu tidak berani mengatakan yang sejujurnya jika dirinya kalah bermain judi, maka orang terdekatnya lah yang akan ia jadikan sasaran pertolongan. Kalau individu tidak mendapatka pertolongan dari siapa-siapa, pasti akan menjadi tekanan bagi dirinya setiap hari. Dampak dari judi *online* bisa memengaruhi perilaku akademik mahasiswa, maka dari itu mahasiswa jangan sampai coba-coba supaya tidak sampai ke tahap kecanduan supaya tidak merugikan diri sendiri.

Perilaku akademik merupakan reaksi individu dalam mempelajari hal-hal yang bersifat akademik, misalnya pada kegiatan belajar mengajar di tempat perguruan. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Perilaku adalah suatu tanggapan ataupun reaksi dari setiap individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Perilaku juga bisa diartikan dengan kecenderungan perilaku seseorang saat sedang mempelajari hal-hal yang bersifat akademik, misalnya seorang siswa yang selalu merespon saat kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, tujuan kegiatan belajar mengajar adalah pembentukan perilaku akademik yang baik sehingga dapat membentuk kebiasaan siswa yang baik pula.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, diketahui bahwa kecanduan judi *online* menyebabkan banyak kerugian khususnya pada pemain atau pelaku judi *online*. Selain itu, mahasiswa kurang menyadari dampak kecanduan judi *online* bisa memengaruhi perilaku akademiknya bahkan ada mahasiswa yang menganggap bahwa judi *online* bisa menghasilkan pendapatan dan menunjang nilai akademiknya. Maka dengan ini, penelitian ini dibuat bertujuan untuk mendeskripsikan dampak-dampak yang diperoleh akibat kecanduan judi *online* terhadap mahasiswa dan menjelaskan perilaku akademik pada mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online*.

2. KAJIAN PUSTAKA

Aspek – aspek Kecanduan Judi Online

Menurut (Ajidin, 2024) ada beberapa aspek kecanduan judi *online*, diantaranya sebagai berikut :

1) Aspek sosial

Perilaku judi *online* merupakan perbuatan negatif yang pada akhirnya menimbulkan bahaya perpecahan bagi kalangan masyarakat. Judi akan menghasilkan pemenang dan pihak yang kalah, namun berbeda dengan kompetisi, judi lebih didominasi keberuntungan yang tidak pasti.

2) Aspek psikologi

Pelaku judi *online* biasanya akan merasakan kecanduan yang tak berujung. Beberapa ada yang bisa berhenti, tetapi tidak menutup kemungkinan banyak yang tidak bisa mengendalikan diri dari kecanduannya.

3) Aspek ekonomi

Ada harta yang dipertaruhkan untuk kemudian direbut oleh pihak yang menang. Pihak yang menang akan mendapatkan harta yang dipertaruhkan, tetapi pihak yang kalah akan merasakan kerugian secara materi dan finansial.

4) Aspek kriminologi

Akibat kecanduan judi *online*, segala cara dilakukan agar tetap bisa bermain judi, hingga pada akhirnya mengambil harta orang lain seperti, mencuri, menipu, merampas atau merampok. Maka dari itu muncul perilaku kriminal karena ingin tetap bermain judi meski sudah kehabisan uang.

5) Aspek hukum

Rendahnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat terhadap hukum dapat mendorong terjadinya perjudian. Aturan pelanggaran judi *online* tercantum dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU ITE.

Menurut (Forsstrom, Lindner, Frojmark, Hesser , & Carlbring , 2020) dalam penelitiannya menjelaskan beragam aspek judi *online* dan *offline* seperti :

1) Waktu

Seseorang bermain judi pada waktu siang atau malam, dan berapa lama menghabiskan waktu untuk bermain judi.

2) Finansial (jangka pendek)

Karena penasaran dan hendak mencoba cara instan memperoleh keuntungan, akhirnya mulai memasang taruhan dengan uang untuk bermain judi.

3) Finansial (jangka panjang)

Terlalu sering bermain judi tentu sering pula mengeluarkan uang sebagai taruhannya, sehingga dapat mengganggu kestabilan keuangan atau perekonomian di masa depan.

4) Sosial

Orang-orang sekitar menganggap judi menghabiskan waktu dan merugikan diri sendiri maupun orang lain, terlebih ketika pelaku judi terpaksa meminjam uang akibat kalah bermain judi.

5) Emosional

Perasaan gelisah karena kehilangan banyak uang dan waktu yang telah digunakan untuk bermain judi.

Di sisi lain, (Yudhistira, 2023) dalam penelitiannya memaparkan empat aspek perjudian maupun perjudian *online*, yakni:

1) Permainan

Adanya pemain yang melakukan pertandingan atau bermain dalam permainan, serta adanya peluang bagi pemain untuk memenangkan permainan tersebut.

2) Taruhan

Adanya pertaruhan yang bisa menyebabkan seseorang mengalami kemenangan atau kekalahan, keuntungan atau kerugian. Sesuatu yang digunakan untuk taruhan biasanya harta berupa uang.

3) Keberuntungan

Untuk dapat memenangkan suatu permainan judi biasanya upaya yang dilakukan hanya mengandalkan keberuntungan belaka.

4) Pendapatan

Adanya taruhan dengan menggunakan uang dalam permainan judi tentu mempengaruhi pendapatan atau perolehan seorang pemain judi, entah kenaikan pendapatan atau penurunan pendapatan.

2. Menurut (Addiyansyah & Rofi'ah , 2023) ada beberapa dampak kecanduan judi *online* diantaranya sebagai berikut :

1) Kesehatan mental terganggu

Seseorang yang sudah terlalu sering bermain judi akan sulit mengendalikan perasaannya. Mental bisa terganggu apabila seseorang yang bermain judi tidak dapat mengontrol kebiasaan judinya. Kebiasaan bermain judi bisa menyebabkan seseorang merasakan cemas, stress, dan juga depresi karena sangat menginginkan kemenangan.

2) Memperburuk ekonomi keluarga

Seseorang yang bermain judi tidak selamanya mendapatkan kemenangan saat dirinya bermain. Namun, pemain juga bisa mendapatkan kekalahan yang jumlahnya tidak dapat dipastikan. Bisa jadi kekalahan lebih banyak daripada pemasukan.

3) Menjadi pemicu tindak kriminal

Kemenangan yang didapat oleh pemain bisa jadi tidak sebanding dengan kekalahannya. Pemain judi apabila sudah kehabisan uang akan menghalalkan segala cara untuk mencari pinjaman uang untuk bisa bermain judi lagi. Harapannya bisa memperoleh keuntungan lagi namun yang terjadi justru terlilit hutang.

Faktor Penyebab Judi *Online*

Ada beberapa faktor menurut Ginting & Ginting (2023) yang bisa memperluas fenomena judi *online*, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Faktor *Broken Home*

Faktor yang dimaksud disini merupakan bagaimana orang tua mendidik anaknya dan juga memberi perhatian pada anaknya, sehingga hal ini akan sangat berpengaruh terhadap bagaimana anak tumbuh dengan baik.

2) Faktor Persoalan Ekonomi

Faktor berikutnya adalah ketertarikan seseorang terhadap keuntungan dari judi *online*, hal ini dikarenakan seseorang bisa mendapatkan keuntungan yang menarik tanpa melakukan suatu hal yang berat dan melelahkan. Tetapi keuntungan ini tidak pasti selalu didapatkan, sehingga tidak jarang ditemukan seseorang mengalami kerugian yang sangat besar.

3) Faktor Pelampiasan Rasa Kekecewaan

Pada faktor ini, judi *online* tidak selalu menguntungkan bagi seseorang apabila mengalami kerugian seseorang akan merasa kecewa dikarenakan kehilangan uang

yang dimilikinya dan hal ini dapat menyebabkan seseorang menghalalkan segala cara untuk mengembalikan uang yang dia keluarkan dikarenakan rasa frustrasi.

4) Faktor Lingkungan Masyarakat

Pada faktor ini apabila seseorang berada di lingkungan masyarakat yang sudah terlibat terlebih dahulu dalam judi *online*, maka tidak menutup kemungkinan ia akan tergiur oleh ajakan dari orang-orang di lingkungan tersebut.

5) Faktor Kemajuan Teknologi

Faktor ini membuat seseorang lebih mudah mengakses judi *online*, hal ini dikarenakan adanya kemajuan teknologi yang dimana judi *online* dapat dimainkan dengan mudah kemudian mendapatkan keuntungan yang besar.

Faktor yang Memengaruhi Perilaku Akademik

Faktor yang memengaruhi perilaku akademik menurut (Da Costa *et al*, 2017):

1) Presensi kelas

Tindakan mahasiswa mengikuti seluruh proses belajar mengajar di lembaga pendidikannya. Prosesnya dilakukan bersama-sama dengan pendidik dan sesama mahasiswa dalam lingkup kegiatan internal kelas. Mahasiswa harus menghadiri kelas sesuai jadwal yang telah ditentukan.

2) Pekerjaan rumah

Pekerjaan rumah diartikan sebagai setiap jenis kegiatan akademik atau tugas yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa untuk dikerjakan dan diselesaikan di rumah. Tugas dapat diselesaikan pada saat perkuliahan di kelas atau lain waktu.

3) Materi pelajaran

Mahasiswa hendaknya memahami materi akademik dengan baik dan teratur berdasarkan mata kuliah dan mata pelajaran yang diajarkan dosen, agar dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah secara efektif dan efisien.

4) Partisipasi

Berpartisipasi merupakan upaya mahasiswa dalam mengikuti setiap kegiatan akademik di kampus secara aktif, efektif dan efisien. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik baik di dalam maupun di luar kelas. Berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan akademik pada jam pelajaran dan di luar jam pelajaran sesuai jadwal berbasis kurikulum.

5) Belajar

Belajar merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pembelajaran. Mengulangi materi yang telah diperoleh dan mencari materi yang berkaitan dengan tema pembelajaran di kelas. Mahasiswa diharapkan dapat belajar kapan saja dan di mana saja.

Keterampilan Kognitif

Keterampilan berpikir yang diperlukan untuk melaksanakan tugas belajar seperti membaca, mengingat, menalar, dan memperhatikan. Contohnya seperti mahasiswa yang rajin membaca materi sebelum kelas, mampu mengingat dan memahami konsep yang diajarkan, serta menggunakan penalaran logis saat mengerjakan tugas atau ujian

1) Sikap akademik

Seluruh kecenderungan batin seseorang dalam kaitannya dengan pencarian ilmu, pelaksanaan sistem perguruan tinggi, program pembelajaran, serta pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya. Dilakukan sistematis tanpa diwarnai oleh kepentingan pribadi maupun golongan. Contohnya seperti Mahasiswa yang selalu menunjukkan antusiasme terhadap pelajaran, aktif bertanya dan berdiskusi di kelas, serta mengikuti program-program akademik tanpa memikirkan keuntungan pribadi.

2) Kehadiran

Kehadiran dalam kelas atau menghadiri secara fisik di kelas atau kuliah yang telah dijadwalkan. Contohnya seperti mahasiswa yang selalu hadir tepat waktu di setiap kelas dan tidak pernah melewatkan perkuliahan, kecuali ada alasan yang sangat mendesak.

3) Prestasi

Prestasi yang diperoleh dari kompetisi atau lomba yang dilakukan siswa dan memiliki kaitan dengan lembaga pendidikan atau perguruan tinggi. Contohnya seperti Mahasiswa yang memenangkan lomba karya tulis ilmiah atau mendapatkan penghargaan dalam kompetisi debat yang diselenggarakan oleh universitas atau institusi pendidikan lainnya.

Ada pula pendapat Khan *et al* (2018) mengenai aspek dari perilaku akademik, yakni meliputi:

1) Tugas

Tugas yang diberikan kepada siswa untuk dikerjakan di luar kelas dan lebih khusus di rumah untuk membentuk keterampilan manajemen diri dan belajar mandiri.

2) Keterampilan belajar

Kompetensi akademik dikaitkan dengan pengetahuan dan penerapan keterampilan belajar yang efektif.

3) Kemampuan organisasi

Keterampilan berorganisasi memungkinkan siswa untuk menetapkan tujuan mereka untuk bekerja sesuai target yang telah mereka tetapkan.

4) Keterampilan kooperatif

Praktik pengajaran yang mendorong siswa untuk mendapatkan dan menciptakan hubungan akademik dan sosial selain mencapai tujuan bersama.

5) Motivasi

Termotivasi untuk menemukan pengetahuan baru atau memahami suatu fenomena.

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan jenis permasalahan yang dibahas, maka pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Herdiansyah (2010) metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode ilmiah yang bertujuan untuk memahami fenomena dalam konteks secara alami, dengan menekankan pada interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dan fenomena yang dipelajari. Penelitian deskriptif menurut Sudjana & Ibrahim (1989) adalah sebuah penelitian yang akan mendeskripsikan sebuah peristiwa yang terjadi. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menggunakan metode kualitatif jenis deskriptif untuk menggali dampak kecanduan judi *online* terhadap perilaku akademik mahasiswa. Peneliti menggunakan pendekatan studi kasus supaya subjek bisa memaknai peristiwa yang telah dialami. Studi kasus relevan digunakan pada penelitian ini karena bertujuan untuk melakukan eksplorasi mendalam tentang suatu kasus dalam konteks kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, studi kasus membantu peneliti untuk mengeksplorasi secara rinci perilaku akademik mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online* dan dampaknya dalam lingkungan sekitar mereka.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

- Subjek Y, T dan F mengakui bahwa judi online mengganggu konsentrasi di kelas dan beberapa kali membuat mereka bolos kelas karena begadang atau kalah taruhan.
- Subjek Y mulai memprioritaskan akademik setelah menyadari dampak negatif judi online. Namun, subjek T dan F kurang peduli prestasi akademik.
- IPK subjek Y dan T menurun saat mereka aktif bermain judi online, sementara subjek F memiliki IPK stabil tetapi kurang motivasi untuk belajar karena merasa akademik bukan bidang minatnya.

Pembahasan

1. Keterampilan Kognitif

Perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh individu dan lingkungan. Mahasiswa memiliki rasa penasaranyang tinggi. Hal ini membuat mahasiswa judi online.

2. Sikap Akademik

Perilaku mahasiswa ketika mengalami kesulitan atau permasalahan akademik beragam. Mereka cenderung tidak berpartisipasi aktif dalam kelas, malas mengerjakan tugas, dan merasa kelelahan.

3. Kehadiran

Judi online tidak pernah mengenal waktu dan memberikan dampak dalam kehadiran mahasiswa. Hal inilah yang kemudian menyebabkan mahasiswa memilih memboloskuliah karena waktu istirahat mereka terganggu.

4. Prestasi

Judi online mengganggu aktivitas perkuliahan dan prestasi baik akademik maupun non akademik. Banyak mahasiswa melakukan kegiatan yang merugikan dalam proses perkuliahan. Hal ini yang kemudian mempengaruhi prestasi akademik, salah satunya penurunan IPK.

5. KESIMPULAN

- 1) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan perilaku akademik mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan judi online berdampak negatif pada aspek kognitif, sikap akademik, dan kehadiran mahasiswa. Dampak tersebut meliputi kesulitan berkonsentrasi, mudah lupa, kehilangan motivasi, rendah diri, serta kecenderungan untuk tidak aktif di kelas,

malas mengerjakan tugas, dan sering membolos akibat terganggunya waktu istirahat. Temuan ini memberikan gambaran jelas tentang bagaimana kecanduan judi online dapat menghambat proses belajar dan prestasi akademik mahasiswa.

- 2) Perilaku akademik mahasiswa yang terlibat dalam judi online cenderung terganggu, ditandai dengan menurunnya motivasi untuk kuliah dan mengerjakan tugas, kebiasaan bolos, serta penurunan prestasi yang terlihat dari indeks prestasi kumulatif. Meskipun kemenangan dalam judi online kadang meningkatkan motivasi, siklus emosional yang fluktuatif tetap berdampak negatif pada kemampuan kognitif dan akademik. Judi online juga meningkatkan risiko gangguan psikologis seperti kecanduan, gangguan kontrol impuls, dan tekanan emosional, yang pada akhirnya menghambat pencapaian akademik secara optimal. Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa judi online yang memberikan kemenangan dapat meningkatkan motivasi sehingga prestasi juga dapat meningkat.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Peneliti hanya melakukan wawancara dan observasi untuk menguji validitas data, tidak mengumpulkan data dokumen terkait presensi, dan dokumen penunjang lainnya dari subjek. Hal ini dikarenakan kesulitan izin dari subjek dan instansi.
- 2) Peneliti kesulitan menemukan wa
- 3) ktu yang pas dalam melakukan wawancara, dengan beberapa subjek.
- 4) Wawancara hanya dilakukan sekali, sehingga kurang mencerminkan *depth interview*. Akibatnya, data yang di dapatkan menjadi kurang optimal dan mendalam.

Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya, yaitu :

- 1) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengumpulan data dokumen terkait presensi, indeks prestasi kumulatif akhir, dan dokumen penunjang lainnya dari subjek.
- 2) Peneliti selanjutnya perlu mencari waktu yang sesuai dengan subjek penelitian, untuk melakukan wawancara secara langsung.
- 3) Peneliti selanjutnya dapat melakukan wawancara lebih dari satu kali, agar data yang didapatkan lebih optimal sehingga bisa mencerminkan *depth interview*.

- 4) Bagi mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling harapannya dapat mengurangi ataupun tidak mencoba judi *online*, karena kita adalah calon pendidik masa depan yang harusnya mampu memberikan contoh ataupun teladan yang baik bagi peserta didik dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah , W., & Rofi'ah . (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 13-22.
- Ajidin, Z. A. (2024). Judi Online dalam Kajian Ekonomi Syariah : Studi Literatur. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 137-148.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Alhasani, A. G., & Rofiana, R. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Pembuat Konten Perjudian Online Berbasis Live Streaming. *DEDIKASI : Jurnal Ilmiah Sosial, Hukum, Budaya*, 39-46.
- Amaliyah, A., Hamzah, H., & Farihal , F. (2018). Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management untuk Mengurangi Perilaku Siswa Membolos di SMPN 29 Banjarmasin Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia* 4(1), 1-7.
- Andika, F. (2021). Meningkatkan Peran Generasi Muda (Mahasiswa Kesehatan Masyarakat) sebagai Leader Public Health. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Kesehatan*, 104-112.
- Anitiara. (2016). Pengaruh Perilaku Membolos di Sekolah dengan Menggunakan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kotabumi Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas Lampung.
- Anugrahi , A. P. (2023). Fenomena Trend Judi Online pada Remaja. Seminar Nasional Psikologi.
- AT, M. R., Haris, A., Heru, & Rusdayani, A. (2019). Judi Online di Kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS)*, 127-138.
- Azwar, S. (2010). Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura. (1997). Self-efficacy (the exercise of control). W H Freeman/Times Books/ Henry Holt & Co.

- Da Costa, A., Hanurawan, F., Atmoko, A., Hitipeuw, I., & Hidayah, N. (2017). Impacted Factors of Academic Achievement of the Timorese Student Studying in Indonesia. Atlantis Press, 47-55.
- Danim, S. (2013). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Alfabeta.
- Darouich . (2017). Modelization of cognition, activity and motivation as indicatorsfor Interactive Learning Enviromtent. Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal, 520-531.
- Fatimah, S., Manuardi, A. R., & Meilani, R. (2021). Tingkat Efikasi Diri Performa Akademik Mahasiswa Ditinjau dari Perspektif Dimensi Bandura. Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal, 25-36.
- Ferly, B. (2023). Analisis Dampak Judi Online Slot dalam Perspektif Fiqih Muamalah. Jurnal Ekonomi Islam, 25-33.
- Forsstrom, D., Lindner, P., Frojmark, M. J., Hesser , H., & Carlbring , P. (2020). GamTest : Psychometric Evaluation in a Low-Gambling General Population. Journal of Gambling Issues , 44.
- Gerungan, W. (2004). Psikologi Sosial . Bandung: Refika Aditama.
- Ginting , Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). SOSMANIORA : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 20-25.
- Hanum, L., Dedy, A., & Ferdiansyah, M. (2021). Analisis Perilaku Akademik Siswa Kelas IV pada Diskusi Pembelajaran PKN SD Negeri 33 Palembang. Innovative : Journal of Social Science Research, 578-584.
- Hasan, M., & Dahar, A. (2015). Belajar dan Pembelajaran . CV Pustaka Setia.
- Herdiansyah, H. (2010). Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hulukati, W., & Djibran, M. R. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Jurnal Bikotetik, 73-114.
- Jadidah , I. T., Lestari , U. M., & Dkk. (2023). Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. JISBI : Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia , 20-27.
- Karli, Harvelian , A., Safitri , A. M., Wahyudi, A., & Pranacita, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh. PUNDIMAS : Publikasi Kegiatan Abdimas, 86-92.
- Khan, F. N., Imad, M., Begum, M., & Amanullah. (2018). Relationship between Teacher's Role and Development of Student's Academic Behavior . Sir Syed Journal of Education & Social Research (SJESR), 89-101.

- Kulal, A., & Rahiman, H. U. (2024). COVID-19 Anxiety and Ucertainty of Classes: Devastating Effect on Students' Academic Behavior and Perfomance. *F1000Research*, 12:179.
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). DAMPAK DARI JUDI ONLINE TERHADAP MASA DEPAN PEMUDA, DESA AIR BULUH KEC.IPUH KAB.MUKOMUKO PROVINSI BENGKULU. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2097-2102.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*. New York: SAGE Publications.
- Munandar, H., & Wijaya, A. D. (2023). Pendekatan Cognivite-Behavior Therapy dengan Teknik Thought Stopping untuk Menangani Trauma Psikologis Mahasiswa Korban Pengkhianatan. *SULUH: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 76-80.
- Paramartha, P. P., Dewi, A. S., & Seputra, I. G. (2021). Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online. *Jurnal Preferensi Hukum*, 156-160.
- Pines, A., & Aronson , E. (2002). *Career Bournout : Causes and Cures*. The Free Press, A Division of Macmillan Inc.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Putra , A. W., & Awaru, A. T. (2018). *Perilaku Akademik Aktivis (Studi Kasus Pada Mahasiswa FIS UNM yang Aktif di Organisasi Daerah)*. Doctoral Dissertation.
- Putri, A. A. (2023, Oktober 9). *Transaksi Judi Online di Indonesia Sudah Mencapai 200 Triliun, Kominfo Berantas Platform Judi Online*. Retrieved Februari 4, 2024, from GoodStats: <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZI>
- Ramadhan, F. (2016). *Judi Online dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri . UIN Ar-Raniry*.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kaus Tebing Tinggi). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 139-156.
- Satriyono , D., & Ula , D. M. (2023). Dampak Judi Online di Kalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama : Jurnal Ilmu Sosial*, 97-102.
- Siswoyo, & et al. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, & Ibrahim. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2018). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. (2017). *Pengaruh Penerapan Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Akademik Siswa Kelas XI Akutansi SMK Dwijendra Denpasar*. Widya Accarya.
- Susanti, R. (2021). *Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*. ETNOREFLIKA : Jurnal Sosial dan Budaya, 130-143.
- Suwandaru, C., & Hidayat, T. (2021). *Hubungan Aktivitas Fisik dengan Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 113-119.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bintang Pustaka Madani.
- Tim Redaksi UIN Kalijaga. (2023, November 27). *Masyarakat Resiko : Megapa Praktik Judi Online Dapat Ramai di Masyarakat*. Retrieved Februari 4, 2024, from UIN Sunan Kalijaga: <https://sosiologi.uin-suka.ac.id/id/kolom/detail/738/blog-post.html>
- Trinanda, R. F. (2016). *Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Doctoral Dissertation, Riau University .
- Varadwaj, K., & Varadwaj, J. (2022). *Mediation of Spiritual Intelligence between Psychological Capital and Academic Behaviours of College Students*. Canadian Journal of Education and Social Studies, 1-22.
- Wijaya. (2018). *Manajemen Kualitas Jasa*. Edisi Kedua. Jakarta: PT.Indeks.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). *DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL MAHASISWA*. Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam, 103-118.
- Yudhistira, A. R. (2023). *Urgensi Hukum Mengenai Microtransaction Loot Box Pada Permainan Genshin Impact*. Novum : Jurnal Hukum, 127-134.