



UMJ
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

**SEKOLAH
PASCASARJANA**



Nomor: 67 /F.11-UMJ/IX/2025

16 September 2025

Lamp. : Jadwal, Disertasi dan Surat Tugas

Perihal : Ujian Tertutup

Kepada Yth.

Dr. Desvian Bandaryah, M-Pd

Dosen Penguji Program Doktor Manajemen Pendidikan Islam
Sekolah Pascasarjana UMJ

Assalamu'alaikum wr. wb.,

Teriring salam dan doa kami sampaikan semoga bapak/ibu selalu berada dalam lindungan Allah SWT.

Bersama ini kami sampaikan bahwa akan diadakan ujian tertutup Program Doktor MPI (jadwal terlampir) dan bapak/ibu merupakan salah seorang penguji pada ujian tertutup tersebut.

Demikianlah atas perhatian dan kehadirannya kami mengucapkan terima kasih.

*Wabillahirrahmatullah walhidayah,
Wassalamu'alaikum wr. wb.*



Direktur

Prof. Dr. Herwina Bahar, MA.

JADWAL UJIAN TERTUTUP
PROGRAM DOKTOR MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

NO.	NAMA MAHASISWA	JUDUL	TIM PENGUJI	HARI/TANGGAL/TEMPAT
1	Dendi Wijaya Saputra (2019990009)	Pengaruh Kelompok Sebaya, Iklan Media Sosial, Kebijakan Preventif Sekolah Asal dan Religiositas Pribadi terhadap Tingkat Keterpaparan Judi <i>Online</i> pada Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah di Jabodetabek	1. Penguji I/Ketua Sidang : Prof. Dr. Herwina Bahar, MA 2. Penguji II/Promotor : Prof. Dr. Iswan, M.Si 3. Penguji III/Co. Promotor : Prof. Dr. Nazifah Husainah, SE., MM 4. Penguji IV/Dosen (UMJ) : Prof. Dr. Andry Priharta, MM 5. Penguji V/Dosen Tamu (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka) : Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd 6. Penguji VI/Dosen (UMJ) : Dr. Saiful Bahri, Lc., MA 7. Penguji VII/Dosen (UMJ) : Dr. Zainal Arif, MA	Selasa, 30 September 2025 Jam : 13.00-15.00 WIB Tempat : Sekolah Pascasarjana Lt. 2, Ruang 202/203



Jakarta, 16 September 2025

Direktur,

Prof. Dr. Herwina Bahar, MA.



UMJ
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

**SEKOLAH
PASCASARJANA**

SURAT TUGAS

Nomor: *49* /F.11-UMJ/IX/2025

Bismillahirrahmanirrahim

Pada hari Selasa tanggal 30 September 2025, jam 13.00 s.d 15.00 WIB akan dilaksanakan ujian tertutup mahasiswa Program Doktor Manajemen Pendidikan Islam Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Jakarta dibawah ini:

Nama : Dendi Wijaya Saputra
NPM : 2019990009
Judul : Pengaruh Kelompok Sebaya, Iklan Media Sosial, Kebijakan
Disertasi : Preventif Sekolah Asal dan Religiositas Pribadi terhadap Tingkat Keterpaparan Judi *Online* pada Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah di Jabodetabek

Untuk itu Direktur Sekolah Pascasarjana UMJ memberi tugas kepada nama-nama di bawah ini untuk menjadi penguji pada ujian tertutup tersebut. Adapun keanggotaan Tim adalah sebagai berikut:

Penguji I/Ketua Sidang	: Prof. Dr. Herwina Bahar, MA
Penguji II/Promotor	: Prof. Dr. Iswan, M.Si
Penguji III/Co. Promotor	: Prof. Dr. Nazifah Husainah, SE., MM
Penguji IV/Dosen (UMJ)	: Prof. Dr. Andry Priharta, MM
Penguji V/Dosen Tamu (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka)	: Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
Penguji VI/Dosen (UMJ)	: Dr. Saiful Bahri, Lc., MA
Penguji VII/Dosen (UMJ)	: Dr. Zainal Arif, MA

Demikianlah Surat Tugas ini untuk diketahui dan dilaksanakan sebaik-baiknya sebagai amanah.



Jakarta, 16 September 2025

Direktur,

Prof. Dr. Herwina Bahar, MA.

**PENGARUH KELOMPOK SEBAYA, IKLAN MEDIA SOSIAL, KEBIJAKAN
PREVENTIF SEKOLAH ASAL DAN RELIGIOSITAS PRIBADI
TERHADAP TINGKAT KETERPAPARAN JUDI *ONLINE* PADA
MAHASISWA BARU PERGURUAN TINGGI MUHAMMADIYAH DI
JABODETABEK**



Dendi Wijaya Saputra

2019990009

**PROGRAM DOKTOR MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
2025**

**PENGARUH KELOMPOK SEBAYA, IKLAN MEDIA SOSIAL, KEBIJAKAN
PREVENTIF SEKOLAH ASAL DAN RELIGIOSITAS PRIBADI
TERHADAP TINGKAT KETERPAPARAN JUDI *ONLINE* PADA
MAHASISWA BARU PERGURUAN TINGGI MUHAMMADIYAH DI
JABODETABEK**



Dendi Wijaya Saputra

2019990009

**PROGRAM DOKTOR MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
2025**

**PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR
UNTUK UJIAN TERTUTUP**

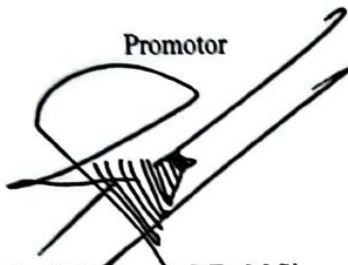
Nama : Dendi Wijaya Saputra

Nim : 2019990009

Angkatan : 2019/2020

Judul Disertasi : Pengaruh Kelompok Sebaya, Iklan Media Sosial, Kebijakan Preventif Sekolah Asal Dan Religiositas Pribadi Terhadap Tingkat Keterpaparan Judi *Online* Pada Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah Di Jabodetabek.

Promotor



Prof. Dr. Iswan, S.E., M.Si.
NIDN : 0305066002

Co-Promotor



Prof. Dr. Nazifah Husainah, S.E., M.M.
NIDN : 0306056602

Mengetahui
Ketua Program Studi Doktor Manajemen
Pendidikan Islam SPs UMJ



Dr. Saiful Bahri, Lc., MA.,
NIDN : 0316017705

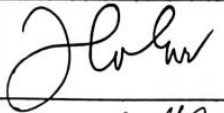


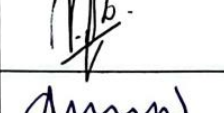
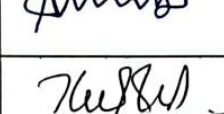
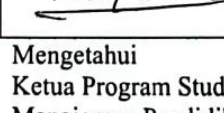
PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN PROPOSAL DISERTASI

Nama : Dendi Wijaya Saputra


Nim : 20199990009

Angkatan : 2019 / 2020

Judul Disertasi : Pengaruh Kelompok Sebaya, Iklan Media Sosial, Kebijakan Preventif Sekolah Asal Dan Religiositas Pribadi Terhadap Tingkat Keterpaparan Judi *Online* Pada Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah Di Jabodetabek.

NO	NAMA DAN JABATAN	TANDA TANGAN	TANGGAL
1.	Prof. Dr. Herwina Bahar, MA. Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Jakarta		19 agst 2025
2.	Dr. Saiful Bahri, Lc., MA., Ketua Prodi Doktor MPI SPs Universitas Muhammadiyah Jakarta		19 / 8 - 2025
3.	Prof. Dr. Iswan, S.E., M.Si. Promotor		19-08-25
4.	Prof. Dr. Nazifah Husainah, S.E., M.M. Co-Promotor		16 / 8 / 2025
5.	Prof. Dr. Andry Priharta, S.E., M.M. Penguji Senat 1		19 / 8 / 2025
6.	Dr. Zainal Arif, MA. Penguji Senat 2		19 / 8 2025

Mengetahui
Ketua Program Studi Doktor
Manajemen Pendidikan Islam
SPs UMJ


Dr. Saiful Bahri, Lc., MA.,
NIDN : 0316017705

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dendi Wijaya Saputra

NIM : 2019990009

Angkatan : 2019 / 2020

Judul Disertasi : Pengaruh Kelompok Sebaya, Iklan Media Sosial, Kebijakan Preventif Sekolah Asal Dan Religiositas Pribadi Terhadap Tingkat Keterpaparan Judi *Online* Pada Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah Di Jabodetabek.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor Manajemen Pendidikan Islam dari Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.
2. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik saya pada Program Studi Doktor Manajemen Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Jakarta, 29 Januari 2025

Dendi Wijaya Saputra

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR UNTUK UJIAN TERTUTUP.....	i
PERSETUJUAN UJIAN TERTUTUP	ii
LEMBAR PERNYAAAN ORISINALITAS.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
MULAKHKHOSH	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah	12
D. Perumusan Masalah.....	12
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	13
1. Tujuan Penelitian	13
2. Manfaat Penelitan	14
 BAB I KAJIAN TEORETIK.....	 16
A. Deskripsi Konseptual	
1. Keterpaparan Judi <i>Online</i> pada Mahasiswa Baru	16
a. Fenomena Global Perjudian	16
b. Judi <i>Online</i> di Kalangan Remaja dan Dewasa Muda.....	20
c. Perspektif Hukum Islam tentang Judi <i>Online</i>	22
d. Tingkat Keterpaparan Judi <i>Online</i>	27
2. Faktor Risiko Keterpaparan Judi <i>Online</i>	30
a. Pengaruh Kelompok Sebaya	30
b. Pengaruh Iklan Media Sosial	32
3. Faktor Protektif Keterpaparan Judi <i>Online</i>	34
a. Kebijakan Preventif Sekolah Asal.....	34
b. Religiositas Pribadi	37
B. Penelitian Terdahulu.....	40
C. Kerangka Berpikir	44
D. Hipotesis Penelitian.....	52
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	 53
A. Metode Penelitian.....	53
B. Populasi dan Sampel.....	53
C. Tempat dan Waktu Penelitian	55
D. Desain Penelitian.....	55
E. Instrumen Penelitian	56

	1. Variabel Terikat Keterpaparan Judi <i>Online</i> (Y)	56
	2. Variabel Bebas Faktor Risiko Kelompok Sebaya (X1)	58
	2. Variabel Bebas Faktor Risiko Iklan Media Sosial (X2)	59
	3. Variabel Bebas Faktor Protektif Kebijakan Sekolah Asal (X3)	61
	4. Variabel Bebas Faktor Protektif Religiositas Pribadi (X4)	62
	6. Demografi dan Tindak Lanjut	64
	7. Uji Validitas dan Reliabilitas	65
	F. Teknik Pengumpulan Data	67
	G. Teknik Analisis Data	68
	1. Analisis Statistik Dekriptif	68
	2. Analisis Statistik Inferensi	68
	G. Hipotesis Statistik	70
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	71
	A. Deskripsi Data	71
	1. Gambaran Keterpaparan Judi <i>Online</i>	72
	2. Gambaran Faktor Risiko Kelompok sebaya	76
	3. Gambaran Faktor Risiko Iklan Media Sosial.....	79
	4. Gambaran Faktor Protektif Kebijakan Sekolah Asal.....	82
	5. Gambaran Faktor Protektif Religiositas Pribadi	86
	B. Analisis Multivariat Regresi Logistik	89
	C. Pengujian Hipotesis	94
	D. Pembahasan	106
BAB V	KESIMPULAN IMPLIKASI, SARAN	114
	A. Kesimpulan	114
	B. Implikasi	116
	C. Saran	118
DAFTAR	PUSTAKA	122
DAFTAR	RIWAYAT HIDUP.....	221

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas segala karunia-Nya, karena penulis dapat menyelesaikan Disertasi yang berjudul “Pengaruh Kelompok Sebaya, Iklan Media Sosial, Kebijakan Preventif Sekolah Asal dan Religiositas Pribadi Terhadap Tingkat Keterpaparan Judi *Online* Pada Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah di JABODETABEK, dengan baik. Dalam kesempatan ini, izinkan saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, Dr. Ma'mun Murod, MSi, atas perkenannya memberi kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi Program Studi Doktor Manajemen Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Ketua Program Studi Doktor MPI UMJ, Dr. Saiful Bahri, Lc., MA, yang selalu membimbing dan memberikan pencerahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan sebaik-baiknya.
3. Promotor, Prof. Dr. Iswan, M.Si., yang selalu memberikan arahan dan masukan perbaikan Disertasi ini, sehingga dapat selesai tepat waktu pada waktunya.
4. Co-Promotor, Prof. Dr. Nazifah Husainah, S.E., MM., yang senantiasa mendampingi penulis dalam memperbaiki dan menyelesaikan Disertasi ini sehingga dapat sesuai kaidah dan norma yang di tetapkan.
5. Istri, tercinta Erika Firdausi Amalia, yang selalu setia mendampingi dan selalu memberikan semangat penulis.
6. Anak-anakku, Ammar Izqian Wirasena, Almeera Qiana Adheefa, dan Azlan Izzeddin Nawasena yang selalu memberikan canda tawa dan memotivasi penulis.
7. Papa, Anwar Abbas dan Mama, Nurlaeli, yang senantiasa mendampingi, memberikan do'a dan dukungan disetiap langkah penulis menempuh pendidikan sejak S1 sampai dengan S3.
8. Abah Oji dan Emak Sudarni, yang senantiasa mendo'akan penulis dalam menyelesaikan studi ini.

9. Serta para pihak yang tidak Penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan perhatiannya.

Akhir kata, semoga Allah SWT, membalas semua kebaikan bapak ibu semua. Atas segala kekurangan dan kelemahan yang ada di dalam Disertasi ini, mohon kiranya di maafkan.

Jakarta, 29 Januari 2025

Dendi Wijaya Saputra

ABSTRAK

Dendi Wijaya Saputra. 2025. Pengaruh Kelompok Sebaya, Iklan Media Sosial, Kebijakan Preventif Sekolah Asal dan Religiositas Pribadi Terhadap Tingkat Keterpaparan Judi *Online* pada Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah di Jabodetabek. *Disertasi*. Jakarta: Program Doktor Manajemen Pendidikan Islam, PPs Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Judi *online*, yaitu perjudian daring melalui web atau aplikasi seperti kasino, poker, taruhan olahraga, dan permainan slot, kini menjadi fenomena endemik di Indonesia dengan keterlibatan berbagai lapisan masyarakat, termasuk siswa SLTA dan mahasiswa. Perilaku ini dipengaruhi oleh faktor risiko seperti kelompok sebaya dan paparan iklan media sosial, serta dapat ditekan oleh faktor protektif seperti kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi. Penelitian ini bertujuan mengukur tingkat keterpaparan lulusan SLTA terhadap judi *online* serta menganalisis pengaruh faktor risiko (kelompok sebaya, iklan media sosial) dan faktor protektif (kebijakan preventif sekolah asal, religiositas pribadi) pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek. Metode survei retrospektif digunakan terhadap 584 responden dari empat PTM di Jabodetabek, dengan analisis regresi logistik biner. Keterpaparan diukur menggunakan 9 butir *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) ($\alpha = 0,898$), sedangkan instrumen kelompok sebaya ($\alpha = 0,888$), iklan media sosial ($\alpha = 0,559$), kebijakan preventif sekolah asal ($\alpha = 0,799$), dan religiositas pribadi ($\alpha = 0,847$) berbentuk skala Likert. Hasil menunjukkan kelompok sebaya berisiko meningkatkan peluang keterpaparan 7 kali (OR = 7,00; CI 95% = 3,40–14,39) dan paparan iklan media sosial meningkatkan peluang 9 kali (OR = 9,14; CI 95% = 2,16–38,58), dengan pengaruh terbesar berasal dari iklan media sosial, sedangkan kebijakan preventif sekolah asal menurunkan peluang keterpaparan 52% (OR = 0,52; CI 95% = 0,32–0,87) dan religiositas pribadi menurunkan 36% (OR = 0,36; CI 95% = 0,22–0,58). Model interaksi tidak signifikan, sehingga model efek utama lebih tepat digunakan. Penelitian ini berkontribusi pada adaptasi PGSI untuk konteks mahasiswa Indonesia, pengukuran religiositas berbasis QS At-Taubah 111–112, serta penerapan *Problem Behavior Theory* pada perilaku judi *online*. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi dasar kebijakan preventif di sekolah menengah dan perguruan tinggi Muhammadiyah guna menekan keterpaparan judi *online* di kalangan mahasiswa baru.

ABSTRACT

Dendi Wijaya Saputra. 2025. The Influence of Peer Groups, Social Media Advertisements, Preventive Policies of Home Schools and Personal Religiosity on the Level of Exposure to *Online* Gambling among New Students of Muhammadiyah Universities in Jabodetabek. *Dissertation*. Jakarta: Doctoral Program in Islamic Education Management, PPs Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Online gambling, namely gambling conducted via websites or applications such as casinos, poker, sports betting, and slot games, has become an endemic phenomenon in Indonesia, involving various segments of society, including senior high school students and university students. This behavior is influenced by risk factors such as peer groups and exposure to social media advertisements, and can be reduced by protective factors such as preventive policies of previous schools and personal religiosity. This study aims to measure the level of exposure to *online* gambling among senior high school graduates and to analyze the influence of risk factors (peer groups, social media advertisements) and protective factors (preventive policies of previous schools, personal religiosity) on first-year students at Muhammadiyah Higher Education Institutions (PTM) in Jabodetabek. A retrospective survey method was applied to 584 respondents from four PTM in Jabodetabek, with binary logistic regression used for data analysis. Exposure was measured using the 9-item Problem Gambling Severity Index (PGSI; $\alpha = 0.898$), while instruments for peer groups ($\alpha = 0.888$), social media advertisements ($\alpha = 0.559$), preventive policies of previous schools ($\alpha = 0.799$), and personal religiosity ($\alpha = 0.847$) were designed in the form of Likert scales. The results showed that peer groups increased the likelihood of exposure by seven times (OR = 7.00; 95% CI = 3.40–14.39) and exposure to social media advertisements increased it by nine times (OR = 9.14; 95% CI = 2.16–38.58), with the greatest effect coming from social media advertisements, while strong preventive policies of previous schools reduced the likelihood of exposure by 52% (OR = 0.52; 95% CI = 0.32–0.87) and high personal religiosity reduced it by 36% (OR = 0.36; 95% CI = 0.22–0.58). The interaction model was not significant, indicating that the main effect model was more appropriate. This study contributes to the adaptation of the PGSI for the Indonesian university context, the measurement of religiosity based on QS At- Taubah 111–112, and the application of the Problem Behavior Theory to *online* gambling behavior. In practical terms, the findings can serve as a basis for preventive policies in senior high schools and Muhammadiyah universities to reduce *online* gambling exposure among first-year students.

MULAKHKHOSH

خلاصة البحث

ديندي ويجايا سابوترا ٢٠٢٥

تأثير مجموعات الأقران، والإعلانات عبر وسائل التواصل الاجتماعي، والسياسات الوقائية للمدرسة المنزلية والتدين الشخصي على مستوى التعرض للمقامرة عبر الإنترنت بين الطلاب الجدد في الكليات المحمدية في جابوديتابك. أطروحة. جاكوتا: برنامج الدكتوراه في إدارة التربية الإسلامية، جامعة المحمدية جاكوتا

المقامرة عبر الإنترنت، وهي نوع من المقامرة التي تتم عبر الويب أو التطبيقات مثل الكازينوهات أو البوكر أو المراهنات الرياضية أو ألعاب القمار، أصبحت الآن ظاهرة متوطنة في إندونيسيا بمشاركة مختلف شرائح المجتمع، بما في ذلك طلاب المرحلة الثانوية وطلاب الجامعات .

ويتأثر هذا السلوك بعوامل خطورة مثل تأثير الأقران والتعرض للإعلانات على وسائل التواصل الاجتماعي، كما يمكن الحد منه من خلال العوامل الوقائية مثل السياسات الوقائية للمدرسة الأصلية والتدين الشخصي. يهدف هذا البحث إلى قياس مستوى تعرض خريجي المرحلة

الثانوية للمقامرة عبر الإنترنت وتحليل تأثير عوامل الخطورة (الأقران، الإعلانات على وسائل التواصل الاجتماعي (والعوامل الوقائية) السياسات الوقائية للمدرسة الأصلية، التدين الشخصي (على طلاب السنة الأولى في منطقة جابوديتابك. وقد تم استخدام منهج (PTM) جامعات المحمدية المسح بأسلوب استرجاعي على ٥٨٤ مشاركًا من أربع جامعات للمحمدية في جابوديتابك، مع تحليل البيانات باستخدام الانحدار اللوجستي الثنائي .

تم قياس التعرض باستخدام ٩ بنود من مقياس مؤشر خطورة مشكلة

بينما صُممت أدوات، (Problem Gambling Severity Index – PGSI) ($\alpha = ٠,٨٩٨$) المقامرة

والإعلانات على وسائل التواصل الاجتماعي، ($\alpha = ٠,٨٨٨$) قياس الأقران، ($\alpha = ٠,٧٩٩$)

والسياسات الوقائية للمدرسة الأصلية، ($\alpha = ٠,٥٥٩$)

في صورة مقياس ليكرت. أظهرت النتائج ($\alpha = 0,847$) والتدين الشخصي ($OR =$) أن تأثير الأقران يزيد من احتمال التعرض للمقامرة بمقدار ٧ مرات $95\% = 3,40 - 14,39$ ، وأن التعرض للإعلانات على وسائل $CI 7,00$ ؛ $95\% CI 9,14$ ؛ ($OR =$) التواصل الاجتماعي يزيد الاحتمال بمقدار ٩ مرات $2,16 - 38,58$ ، مع كون التأثير الأكبر للإعلانات على وسائل = التواصل الاجتماعي، في حين أن السياسات الوقائية المرتفعة للمدرسة

$95\% CI = 0,52$ ؛ ($OR =$) $\%$ الأصلية تقلل احتمال التعرض بنسبة ٥٢ $0,32 - 0,87$ ، وأن التدين الشخصي المرتفع يقلل الاحتمال بنسبة ٣٦ لم يكن نموذج التفاعل ذا دلالة ($95\% = 0,22 - 0,58$ $CI 0,36$ ؛ ($OR =$) إحصائية، مما يشير إلى أن نموذج التأثير الرئيسي هو الأنسب. تسهم هذه ليتناسب مع سياق طلاب الجامعات في PGSI الدراسة في تكييف مقياس

إندونيسيا، وقياس التدين استنادًا إلى الآيات ١١١-١١٢ من سورة التوبة، على سلوك المقامرة (Problem Behavior Theory) وتطبيق نظرية السلوك الإشكالي عبر الإنترنت. وعلى الصعيد العملي، يمكن أن تشكل هذه النتائج أساسًا لوضع سياسات وقائية في المدارس الثانوية وجامعات المحمدية للحد من تعرض الطلاب الجدد للمقامرة عبر الإنترنت.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Sampel Penelitian.....	54
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian.....	55
Tabel 3.3	Skala Keparahan Perilaku Judi <i>Online</i>	56
Tabel 3.4	Faktor Risiko Kelompok sebaya	58
Tabel 3.5	Faktor Risiko Iklan Media Sosial.....	60
Tabel 3.6	Faktor Protektif Kebijakan Sekolah Asal.....	61
Tabel 3.7	Faktor Protektif Religiositas Pribadi	63
Tabel 3.8	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	66
Tabel 4.1	Data Tingkat Keterpaparan Judi <i>Online</i> Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5.....	73
Tabel 4.2	Data Risiko Iklan Media Sosial Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5	76
Tabel 4.3	Data Risiko Kelompok sebaya Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5	79
Tabel 4.4	Data Protektif Kebijakan preventif sekolah asal Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5.....	83
Tabel 4.5	Data Protektif Religiositas Pribadi Berdsarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5.....	87
Tabel 4.6	Sandi Parameter	90
Tabel 4.7	Matriks Korelasi Spearman Brown Antar Variabel (N=548).....	91
Tabel 4.8	Hasil Regresi Logistik Keterpaparan Judi <i>Online</i> (Y) terhadap Kelompok sebaya (X1), Iklan Media Sosial (X2), Kebijakan preventif sekolah asal (X3), dan Religiositas Pribadi (X4)	92
Tabel 4.9	Persamaan Regresi Linier Y Atas X1	94
Tabel 4.10	ANOVA untuk uji signifikansi dan linearitas model regresi X1	95
Tabel 4.11	Persamaan Regresi Linier Y Atas X2	96
Tabel 4.12	ANOVA untuk uji signifikansi dan linearitas model regresi X2	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Model Teoritik Problem Behavior Theori (PBT) (Jessor dkk 2003:332).....	47
Gambar 3.2	Kerangka Pemiukiran	55
Gambar 4.	Tangkapan layar situs judi <i>online</i> , discreen-shot pada 26/09/2023	58
Gambar 5.	Tangkapan layar laman kedua situs judi <i>online</i> yang sama, discreen-shot pada 26/09/2023	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Contoh Iklan Media Sosial Judi <i>Online</i>	127
Lampiran 2	Angket Penelitian	128
Lampiran 3	Frekuensi Jawaban Responden.....	139
Lampiran 4	Analisis Reliabilitas Angket	160
Lampiran 5	Deskripsi Data Keterpaparan Judi <i>Online</i> Berdasarkan Kategori Demografi.....	178
Lampiran 6	Deskripsi Data Kelompok sebaya Berdasarkan Kategori Demografi	183
Lampiran 7	Deskripsi Data Iklan Media Sosial Judi <i>Online</i> Berdasarkan Kategori Demografi	188
Lampiran 8	Deskripsi Data Kebijakan preventif sekolah asal Berdasarkan Kategori Demografi.....	192
Lampiran 9	Deskripsi Data Religiositas Pribadi Berdasarkan Kategori Demografi.....	197
Lampiran 10	Pengkategorian Tingkat Keterpaparan Judi <i>Online</i> Berdasarkan Faktor Risiko Dan Faktor Protektif	201
Lampiran 11	Matriks Korelasi Spearman Brown Antar Variabel	204
Lampiran 12	Analisis Multivariate Regresi Logistik.....	207

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu tantangan besar dalam penelitian manajemen pendidikan—yakni kajian ilmiah tentang perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya manusia maupun material dalam konteks pendidikan—adalah bagaimana menjelaskan, memprediksi, dan mengendalikan perilaku seluruh pihak yang terlibat dalam satuan pendidikan di tengah perubahan perilaku manusia akibat pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI), terutama sejak pandemi COVID-19 di seluruh dunia.

Selama tiga tahun masa pandemi, seluruh sistem pendidikan yang berpusat pada kegiatan tatap muka mengalami kelumpuhan. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses pendidikan—baik pada satuan pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi—terpaksa beradaptasi dengan penggunaan TI agar proses pembelajaran tetap berlangsung. Dapat dikatakan bahwa transformasi menuju masyarakat informasi, sebagaimana telah diprediksi Alvin Toffler dalam bukunya *Future Shock* (terbit pertama 1970, terbit ulang 2022), mengalami akselerasi akibat pandemi COVID-19. Penggunaan TI menjadi saluran utama, tidak hanya di dunia pendidikan, tetapi juga di berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, politik, pemerintahan, hingga hiburan dan perjudian.

Seiring perkembangan tersebut, kebutuhan manusia akan hiburan di masa pandemi dimanfaatkan oleh industri gim dan perjudian *online* (Critchlow dkk,

2023; Sirola dkk, 2023) yang berkembang pesat dengan risiko keterpaparan dan kecanduan tinggi pada semua kelompok umur, tingkat pendidikan, dan lapisan masyarakat. Perjudian *online* telah menjadi fenomena pandemi yang sulit dikendalikan, sehingga mengancam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Bagaimana siswa atau mahasiswa dapat terpapar judi *online*, bagaimana sekolah atau perguruan tinggi menggerakkan sumber daya untuk mengatasinya, dan bagaimana peran ajaran agama dalam membendungnya menjadi kajian penting dari perspektif manajemen pendidikan Islam.

Perjudian *online* telah menjadi masalah serius di Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam. Sebagaimana dilaporkan *CNBC Indonesia* (10/8/2023), Menteri Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa kerugian masyarakat dari satu situs judi *online* bernama *Higgs Domino Island* mencapai 2,2 triliun rupiah per bulan atau 27 triliun rupiah per tahun. Sejak tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memutus akses terhadap 566.332 konten digital yang mengandung unsur perjudian, termasuk akun *platform* digital dan situs yang menyebarkan konten perjudian. Namun, laporan terkini Kepala Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) kepada DPR RI mengungkapkan bahwa terdapat 1.000 anggota DPR, DPRD, dan sekretariat kesekjenan yang bermain judi *online*, dengan lebih dari 65 ribu transaksi dan perputaran uang mencapai 25 miliar rupiah di masing-masing lingkup lembaga (*DetikNews*, 26/6/2024). Fakta ini menunjukkan bahwa perjudian *online* terus merambah hingga lapisan masyarakat tertinggi di lembaga terhormat sekalipun.

Upaya pemberantasan judi *online* menghadapi tantangan besar. Begitu sebuah situs atau aplikasi ditutup oleh Kominfo, segera muncul kembali dengan alamat IP baru. Penangkapan operator di Indonesia dapat dilakukan kepolisian, seperti penggerebekan terhadap 88 WNA Tiongkok operator judi *online* di Batam (*Antara*, 30/8/2023). Namun, jika beroperasi dari luar negeri, penindakannya jauh lebih sulit. Ironisnya, menurut laporan PBB, sebagian pekerja operator luar negeri—termasuk kemungkinan warga Indonesia—di Laos, Myanmar, Filipina, dan Thailand sebenarnya merupakan korban perdagangan orang (*Herald*, 10/8/2023). Berdasarkan penyelidikan terhadap pekerja migran Indonesia korban perdagangan orang di Batam yang dipekerjakan sebagai operator judi *online* di Kamboja, Kepala Badan Perlindungan Pekerja Migran Indonesia (BP2MI) mengaku pernah melaporkan sosok pengendali judi *online* kepada Presiden Joko Widodo dalam rapat di Istana Negara. Namun, Presiden menyatakan tidak mengetahui sosok tersebut, dan Kepala BP2MI kemudian mengubah keterangannya setelah dipanggil Mabes Polri (*Tempo*, 29/7/2024). Hal ini mengindikasikan bahwa perjudian *online* dikendalikan oleh jaringan mafia yang ditakuti para pejabat, sehingga semakin sulit diberantas.

Pada akhirnya, masyarakat sendiri harus berinisiatif mengatasi pandemi judi *online*, terutama dunia pendidikan, mengingat kelompok usia sekolah sangat rentan terpapar. Berbagai berita menunjukkan tindak pidana akibat kecanduan judi *online* yang melibatkan mahasiswa, pelajar, bahkan guru. Misalnya, pembunuhan mahasiswa UI oleh kakak tingkat karena terlilit utang

pinjaman *online* sebesar 80 juta rupiah akibat kecanduan judi *online* (*Kompas*, 6/8/2023), pencurian sepeda motor oleh empat mahasiswa di Lombok untuk bermain judi *online* (*Lombok Pos*, 10/7/2023), pencurian amplop pernikahan berulang kali oleh pelajar SMA di Lampung (*TribunNews*, 18/7/2023), sekelompok pelajar SMA di Lampung bermain judi *online* di sekolah akibat kelalaian guru (*Jurnal Kota*, 22/8/2023), hingga penyelewengan dana BOS 350 juta rupiah oleh mantan kepala SMA di Palembang karena kecanduan judi *online* (*Suara Sumsel*, 5/7/2022).

Sejauh penelusuran, belum ditemukan laporan kriminal akibat kecanduan judi *online* yang melibatkan siswa sekolah Islam atau mahasiswa perguruan tinggi Islam. Namun, ini tidak berarti lembaga tersebut bebas dari paparan. Berdasarkan wawancara dengan seorang dosen Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM) di Jakarta, diketahui bahwa cukup banyak mahasiswa yang terlibat judi *online*, bahkan ada anggota keluarganya yang sangat kecanduan hingga berbohong dan mencuri demi bermain judi *online*. Berbagai upaya nasihat tidak membuahkan hasil, sehingga keluarga hanya bisa berharap ia berubah suatu saat nanti.¹

Uraian tersebut menunjukkan bahwa perjudian *online* merupakan fenomena yang mengkhawatirkan karena melibatkan pelajar dan mahasiswa, bahkan hingga tingkat kecanduan yang memicu tindak pidana. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengukur tingkat keterpaparan atau kecanduan judi *online* di kalangan siswa dan mahasiswa di Indonesia.

¹ Wawancara dengan “D,” dosen FEB di sebuah PTM di Jabodetabek, 9/9/2024.

Publikasi ilmiah di Indonesia sejauh ini masih terbatas pada ulasan pustaka (misalnya Addiyansyah dkk, 2023; Mustaqilla dkk, 2023; Larasa dkk, 2024). Penelitian empiris oleh Aprilia dkk (2023) pun tidak menggunakan instrumen pengukuran yang jelas tentang kecenderungan adiksi judi *online*, sehingga hasilnya kurang meyakinkan. Belum ada penelitian empiris dengan pengukuran baku yang dapat memberikan gambaran luas dan tingkat keparahan kecanduan judi *online* di Indonesia.

Secara internasional, indikator klinis kecanduan judi baru dimasukkan ke dalam *DSM-III Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* oleh American Psychological Association pada 1980, dan diperbarui hingga DSM-V (2010). Beberapa indikator dari DSM kemudian diadaptasi dalam instrumen seperti *South Oaks Gambling Screen* (SOGS) oleh Lesieur & Blume (1987) dan *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) oleh Ferris & Wynne (2001). Penelitian ini akan mengadaptasi PGSI untuk mengukur tingkat keterpaparan judi *online* pada sampel penelitian. Dengan mengadopsi instrumen yang lazim digunakan secara internasional, penelitian ini diharapkan mengisi kekosongan penelitian tentang fenomena perjudian *online* di Indonesia.

Selain mengukur tingkat kecanduan, penelitian ini juga menelusuri variabel-variabel yang menjadi faktor risiko maupun faktor protektif terhadap keterlibatan remaja dalam judi *online*. Pendekatan *Problem Behavior Theory* (PBT) dalam psikologi perkembangan memfokuskan kajian pada perilaku bermasalah remaja, dengan prediktor yang terbagi menjadi faktor risiko (yang

mendorong perilaku bermasalah) dan faktor protektif (yang mencegahnya) (Jessor, 2014).

Kajian meta-analisis yang dilakukan oleh Dowling dkk. (2017:109) terhadap 23 artikel penelitian tentang faktor risiko dan faktor protektif dini perjudian patologis pada anak-anak, remaja, dan dewasa muda menyimpulkan terdapat 13 variabel yang signifikan. Variabel tersebut meliputi 13 faktor risiko individu (frekuensi penggunaan alkohol, perilaku antisosial, depresi, jenis kelamin laki-laki, penggunaan ganja, penggunaan obat terlarang, impulsivitas, jumlah aktivitas perjudian, tingkat keparahan perjudian bermasalah, pencarian sensasi, konsumsi tembakau, perilaku kekerasan, serta temperamen yang tidak terkendali), 1 faktor risiko hubungan (perilaku antisosial kelompok sebaya), 1 faktor risiko komunitas (prestasi akademis yang buruk), 1 faktor protektif individu (status sosial ekonomi), serta 2 faktor protektif hubungan (pengawasan orang tua dan keterlibatan dalam masalah sosial).

Sesuai dengan konteks Indonesia, penelitian ini menyoroti empat faktor utama yang dinilai urgen untuk ditelusuri pengaruhnya terhadap keterpaparan judi *online* di kalangan siswa dan mahasiswa. Pertama, pengaruh kelompok sebaya sebagai faktor risiko. Dalam kerangka *Problem Behavior Theory* (PBT) yang dikemukakan oleh Jessor (2014), pengaruh kelompok sebaya memegang peranan penting dalam pembentukan perilaku remaja. Remaja cenderung menyesuaikan diri dengan norma kelompok, sehingga keterlibatan dalam perilaku prososial maupun antisosial sangat dipengaruhi oleh karakter kelompok tempat mereka berinteraksi. Apabila berada dalam kelompok yang prososial—

misalnya belajar bersama, mengikuti pengajian, atau kegiatan sosial—remaja cenderung meniru perilaku positif tersebut. Sebaliknya, jika berada di lingkungan dengan perilaku antisosial seperti tawuran, perundungan, penyalahgunaan narkoba, konsumsi minuman keras, atau perjudian, remaja berisiko tinggi mengadopsi perilaku serupa. Hubungan ini telah dibuktikan dalam berbagai penelitian, seperti temuan Zhai dkk. (2017:1–2) pada 275 siswa SLTA di Tiongkok dan Wickwire & Whelan (2007:1) di Amerika Serikat. Oleh karena itu, penting untuk meneliti apakah pengaruh kelompok sebaya memiliki hubungan signifikan dengan keterpaparan judi *online* pada siswa di Indonesia.

Kedua, pengaruh iklan judi *online* di media sosial sebagai faktor risiko. Penyebaran judi *online* di Indonesia kerap dilakukan secara agresif melalui iklan media sosial, baik berupa situs yang muncul di hasil pencarian Google, promosi langsung oleh pesohor di TikTok, maupun *flexing* pelaku yang menampilkan keberhasilan “trading” judi di kanal YouTube. Meskipun pemerintah telah melarang dan menindak tegas penyebaran iklan judi *online*, potensi paparan di kalangan remaja tetap tinggi, mengingat kelompok usia 13–18 tahun merupakan pengguna internet terbesar, terutama sejak penerapan kebijakan belajar dari rumah pada masa pandemi COVID-19. Data tahun 2022 (Katadata, 2022) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat 2,7% menjadi 210 juta jiwa, di mana 99,16% di antaranya adalah kelompok usia 13–

18 tahun, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok usia 55 tahun ke atas (51,73%). Kajian meta-analisis oleh Bouguettaya dkk. (2020:89) terhadap 24 publikasi penelitian pada sampel remaja hingga dewasa menemukan hubungan

positif antara paparan iklan judi dan sikap, niat, serta perilaku perjudian: semakin tinggi paparan, semakin positif sikap terhadap perjudian, semakin besar niat untuk berjudi, dan semakin sering terlibat dalam praktik tersebut. Namun, untuk konteks Indonesia, belum ditemukan penelitian empiris yang secara spesifik mengkaji hubungan antara paparan iklan judi *online* di media sosial dengan keterpaparan judi *online* pada siswa.

Ketiga, pengaruh kebijakan sekolah sebagai faktor protektif. Setiap sekolah idealnya memiliki kebijakan preventif yang mencegah keterlibatan siswa dalam judi *online*. Kebijakan tersebut dapat berupa aturan tertulis tentang penggunaan gawai di lingkungan sekolah, pembelajaran agama yang menekankan larangan perjudian, bimbingan konseling yang mengedukasi bahaya judi *online*, atau integrasi materi pencegahan ke dalam kurikulum. Kepala sekolah, dengan kapasitas manajerialnya, berperan dalam mengoptimalkan seluruh sumber daya untuk menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dan bebas dari paparan perjudian. Hasil penelitian di Swedia menunjukkan bahwa peningkatan *school ethos*, nilai-nilai, dan norma sekolah berhubungan dengan penurunan keterlibatan siswa dalam perjudian (Låftman dkk., 2020:1), sementara kepemimpinan kepala sekolah yang kuat dikaitkan dengan rendahnya tingkat keterlibatan judi di kalangan siswa SLTA (Olsson dkk., 2021:1). Sebaliknya, penelitian di Amerika Serikat (Foster dkk., 2015:2) menemukan bahwa pembiaran area bermain sekolah digunakan untuk aktivitas perjudian berkorelasi positif dengan perilaku judi patologis dan sikap permisif terhadap perjudian di kalangan siswa. Untuk konteks Indonesia, sejauh ini

belum ada penelitian empiris yang menguji dampak kebijakan sekolah terhadap pencegahan keterlibatan siswa dalam judi *online*.

Keempat, peran religiositas pribadi sebagai faktor protektif. Berbagai penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara religiositas dan keterlibatan dalam perjudian, yang berarti semakin tinggi protektif religiositas pribadi, semakin rendah kecenderungan untuk terlibat. Hal ini berlaku bahkan di negara-negara sekuler. Misalnya, penelitian Casey dkk. (2011:841) di Kanada menemukan bahwa religiositas yang tinggi berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan perjudian pada remaja laki-laki maupun perempuan berusia 13–16 tahun. Penelitian Calado dkk. (2024:1005) pada remaja di Portugal dan Inggris juga menunjukkan pola yang sama. Meski kedua penelitian tersebut tidak menyertakan sampel remaja Muslim, studi Ghandour dan El Sayed (2013:279) di Beirut menemukan bahwa mahasiswa Nasrani lebih mungkin terlibat perjudian dibandingkan mahasiswa Muslim, namun pada kedua kelompok, data religiositas yang tinggi tetap berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan maupun kecanduan perjudian.

Dalam konteks Indonesia—negara dengan mayoritas penduduk Muslim dan pendidikan agama yang diwajibkan di seluruh jenjang pendidikan— seharusnya religiositas dapat menjadi benteng moral yang kuat bagi siswa. Namun, fenomena keterlibatan siswa dalam judi *online* hingga taraf kecanduan menunjukkan bahwa pendidikan agama belum sepenuhnya efektif dalam membentuk ketahanan moral. Oleh karena itu, penelitian yang mengukur data religiositas pribadi dan menghubungkannya dengan keterpaparan judi *online*

menjadi penting sebagai masukan bagi pengembangan strategi pendidikan agama yang lebih efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, fenomena judi *online* di kalangan remaja, siswa SLTA, dan mahasiswa di Indonesia menunjukkan kombinasi faktor risiko dan protektif yang perlu diuji secara empiris. Sejumlah studi internasional telah memvalidasi pengaruh faktor-faktor tersebut, namun bukti empiris di Indonesia—terutama dengan pengukuran baku dan sampel representatif—masih minim. Untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Keterpaparan dan dampak serius. Judi *online* telah menjangkau remaja, siswa SLTA, dan mahasiswa hingga taraf kecanduan, bahkan memicu tindak pidana seperti pembunuhan (*Kompas*, 6/8/2023), pencurian kendaraan bermotor (*Lombok Pos*, 10/7/2023), dan pencurian biasa (*TribunNews*, 18/7/2023). Namun, belum ditemukan penelitian empiris di Indonesia yang menggunakan instrumen baku untuk mengukur tingkat keterpaparan secara representatif pada populasi siswa SLTA maupun mahasiswa.
2. Pengaruh kelompok sebaya. Pergaulan dengan kelompok sebaya berperilaku antisosial terbukti memengaruhi keterlibatan perjudian di negara lain, misalnya di Cina (Zhai dkk, 2017:1-2) dan AS (Wickwire & Whelan 2007:1). Di Indonesia, pengaruh ini masih sebatas asumsi umum dan hasil kajian kepustakaan (misalnya, Machfud & Khadijah, 2024),

sehingga besarnya pengaruh terhadap keterpaparan judi *online* belum terukur secara empiris.

3. Paparan iklan judi *online* di media sosial. Penyebaran judi *online* secara masif melalui iklan media sosial oleh bandar, *endorser*, dan pemain pernah marak terjadi. Meta-analisis Bouguettaya dkk. (2020:89) membuktikan hubungan positif antara eksposur iklan dengan sikap, niat, dan perilaku berjudi. Namun, di Indonesia, penelitian empiris yang menguji pengaruh ini masih terbatas pada kajian kepustakaan (misalnya, Akbar dkk., 2024) yang tidak dapat digeneralisasi.
4. Kebijakan sekolah sebagai faktor protektif. Studi di Swedia menegaskan pentingnya etos, nilai, dan norma sekolah (Låftman dkk., 2020:1), kepemimpinan kepala sekolah (Olsson dkk., 2021:1), serta larangan area bermain judi (Foster dkk., 2015:2) dalam menekan keterlibatan siswa dalam perjudian. Di Indonesia, efektivitas kebijakan sekolah sebagai faktor protektif belum teruji secara empiris, meskipun sejumlah kasus menunjukkan lemahnya pengawasan.
5. Religiositas pribadi sebagai faktor protektif. Penelitian di Kanada (Casey dkk., 2011:841), Portugal dan Inggris (Calado dkk., 2024:1005), serta Beirut (Ghandour & El Sayed, 2013:279) menunjukkan hubungan negatif antara religiositas dan keterlibatan perjudian. Namun, di Indonesia, yang mayoritas penduduknya Muslim dan mewajibkan pendidikan agama di semua jenjang, hubungan religiositas pribadi dengan keterpaparan judi *online* belum diuji secara empiris.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Variabel terikat (*dependent variable*): tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM) di wilayah Jabodetabek
2. Variabel bebas (*independent variables*): faktor risiko yang diduga memengaruhi keterpaparan judi *online* ketika responden masih bersekolah di SLTA, meliputi:
 - a. Keterpaparan melalui kelompok sebaya.
 - b. Keterpaparan melalui iklan media sosial.
3. Variabel moderator (*moderating variables*): faktor protektif yang diduga dapat mengurangi risiko keterpaparan judi *online* ketika responden masih bersekolah di SLTA, meliputi:
 - a. Kebijakan preventif sekolah asal.
 - b. Religiositas pribadi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara faktor risiko kelompok sebaya sewaktu responden bersekolah di SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek?

2. Apakah terdapat hubungan antara faktor risiko iklan media sosial sewaktu responden bersekolah di SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek?
3. Apakah terdapat hubungan antara faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal sewaktu SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek?
4. Apakah terdapat hubungan antara faktor protektif religiositas pribadi sewaktu SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek?
5. Apakah terdapat hubungan secara simultan antara faktor risiko kelompok sebaya dan iklan media sosial —serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi sewaktu SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek?

4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah mendapatkan data primer dan melakukan analisis untuk menghasilkan pengetahuan tentang:

- 1) Hubungan antara faktor risiko kelompok sebaya sewaktu bersekolah di SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek.

- 2) Hubungan antara faktor risiko iklan media sosial sewaktu bersekolah di SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek.
- 3) Hubungan antara faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal sewaktu SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek.
- 4) Hubungan antara faktor protektif religiositas pribadi sewaktu SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek.
- 5) Hubungan secara simultan antara faktor risiko kelompok sebaya dan iklan media sosial—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi sewaktu SLTA dengan tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek.

2. Manfaat

Temuan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait masih langkanya studi empiris mengenai keterpaparan judi *online* di kalangan pelajar dan mahasiswa. Penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi studi replikasi dengan rancangan serupa pada sampel yang berbeda, serta mendorong penelitian lanjutan yang melibatkan faktor risiko dan faktor protektif lainnya, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perilaku judi *online* di kalangan pelajar dan mahasiswa.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penyusunan kebijakan intervensi pendidikan di sekolah menengah dan perguruan tinggi untuk menekan perilaku judi *online*. Selain itu, temuan ini dapat menjadi masukan bagi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) serta aparat penegak hukum dalam merumuskan intervensi kebijakan digital dan kebijakan hukum yang efektif untuk menjerat pelaku, baik sebagai penyedia, pengiklan, maupun pengguna situs dan aplikasi judi *online* di Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Keterpaparan Judi *Online* di Kalangan Siswa dan Mahasiswa

1) *Fenomena Global Perjudian*

Perjudian—pertaruhan sesuatu yang bernilai, dengan kesadaran akan risiko dan harapan keuntungan, pada hasil suatu permainan, kontes, atau peristiwa yang tidak pasti yang hasilnya dapat ditentukan secara kebetulan atau yang hasilnya tidak disangka-sangka karena kesalahan perhitungan petaruh (Gambling, *Britannica Online Encyclopedia*, 2023)—bukanlah fenomena baru melainkan telah ada sejak zaman kuno. Menurut Gobet & Schiller (2014) perjudian sabung ayam telah dimulai sekitar 2000 SM di Lembah Indus dan permainan dadu segi empat dalam bentuk sekarang telah berevolusi sejak 1000 SM di lembah sungai Euphrat. Perjudian juga populer di Mesir dan Kekaisaran Romawi, bahkan di kalangan kaisar seperti Augustus dan Nero. Catatan Tacitus (w. 117M), sejarawan Romawi, menunjukkan bahwa di India dan Jerman orang-orang mempertaruhkan seluruh kekayaannya—atau bahkan kebebasannya—dalam perjudian.

Perjudian juga telah dimulai sejak dua millennium SM lalu di Tiongkok dan menjadi budaya hingga kini. Chan, Li dan Chiu (2019) mengemukakan bahwa awal perjudian di Tiongkok dimulai dengan

permainan *liubo* ciptaan perdana menteri Wu Cao zaman Kaisar Xia Jie (1728–1675 SM) pada era Dinasti Xia (2010-1600 SM). Dari alat permainan bersenang-senang bangsawan, *liubo* berubah menjadi alat perjudian rakyat jelata pada era Musim Bunga dan Musim Gugur (700–476 SM) sehingga perjudian menjadi budaya dan Wu Cao sendiri kemudian disembah sebagai dewa judi pada era Dinasti Qing (1636–1912 M). Menurut Binde (2005) asal usul perjudian dari Tiongkok tidak diragukan dan masih menjadi tradisi yang kuat di Tiongkok selatan hingga ke Birma dan Thailand, termasuk ke dunia Melayu yang dipengaruhi budaya Tiongkok dan India.

Perjudian menjadi sangat populer pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20 Negara seperti Amerika Serikat beralih dari larangan total terhadap perjudian menjadi penerimaan yang meluas. Resesi mendorong legalisasi perjudian pada tahun 1920-an dan 1930-an ketika pemerintah perlu mendanai program-program sosial, sehingga mulai saat itu negara bagian Amerika melegalkan permainan seperti bingo dan pacuan kuda (Rash & Petry, 2017). Inggris memberikan dukungan pemerintah terhadap perjudian melalui pendirian Lotere Nasional Inggris pada tahun 1994, namun Undang-Undang Perjudian Inggris selanjutnya menderegulasi dan meliberalisasi peluang perjudian (Wardle, 2015).

Lotere kini menjadi salah satu bentuk perjudian paling umum dan paling tidak berbahaya (Costes, Kairouz, Monson, & Eroukmanoff,

2018). Menurut Wikipedia (“Lotteries by country,” *Wikipedia*, 2023), hampir negara di dunia melegalkan lotere termasuk Indonesia. Namun untuk Indonesia, Wikipedia keliru karena yang mereka maksudkan sebagai lotere adalah Toto HK dan Toto Sgr yang dikalangan rakyat jelata disebut Togel (Toto Gelap) karena ilegal. Tapi lotere pernah dilegalkan dengan nama Porkas (Pekan Olahraga dan Ketangkasan) tahun 1985 dan diubah menjadi SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) tahun 1988 namun dihentikan tahun 1993 akibat protes keras masyarakat Islam kendapipun sudah dilegalkan melalui fatwa Ketua Majelis Fatwa MUI saat itu (Hosen, 1987).

Data menunjukkan bahwa perjudian merupakan aktivitas umum di dunia, dengan partisipasi antara 60% dan 80% orang di negara maju. Data dari survei nasional Kanada pada tahun 2002 menetapkan data perjudian secara keseluruhan sebesar 76% untuk orang berusia 15 tahun ke atas, survei di Australia melaporkan data perjudian dewasa sebesar 69–86% antara tahun 1999 dan 2009, dan sebuah penelitian nasional di Amerika menemukan data 82% untuk responden berusia 18 tahun ke atas pada tahun 2002 (Gobet & Schiller, 2014). Studi dari negara-negara Barat menunjukkan bahwa 60%–80% remaja berusia 13–17 tahun ikut serta dalam beberapa bentuk perjudian setidaknya setahun sekali dan sekitar 3%–6% dari remaja ini menunjukkan karakteristik perjudian patologis (Anastassiou-Hadicharalambous & Essau, 2015).

Ketersediaan sarana judi semacam kasino diperkuat dengan munculnya perjudian internet pada tahun 1996 (Gobet & Schiller, 2014). Internet dianggap sebagai media perjudian yang lebih bermasalah dibandingkan lingkungan perjudian offline (Griffiths & Kuss, 2015). Sifat internet memungkinkan adanya faktor-faktor adiktif seperti anonimitas, kenyamanan, pelarian, disosiasi/perendaman, aksesibilitas, frekuensi peristiwa yang tinggi, interaktivitas, disinhibisi, simulasi, dan kemampuan bergaul (Griffiths, 2015). Penjudi internet, dibandingkan dengan penjudi non-Internet, sangat mendukung keasyikan dan pelarian perjudian. Selain itu, penjudi internet non-olahraga cenderung memiliki tingkat utang yang lebih tinggi dibandingkan penjudi offline (Estevez dkk., 2017).

Yang terakhir, telepon pintar dan perangkat media portabel lainnya telah memungkinkan perjudian memasuki pasar konsumen yang benar-benar baru. Menurut Armstrong, Rockloff, Browne, & Li, (2018) toko aplikasi seluler dan platform media sosial biasanya menawarkan permainan yang melibatkan simulasi pengalaman dunia nyata, termasuk simulasi permainan perjudian yang tidak memerlukan investasi moneter apa pun. Temuan menunjukkan bahwa kaum muda sangat terpapar pada simulasi permainan perjudian, dan mereka yang terlibat dengan produk ini juga lebih rentan terhadap perjudian moneter dan masalah perjudian.

2) *Fenomena Perjudian Online di Kalangan Remaja dan Dewasa Muda*

Tingkat masalah perjudian di kalangan remaja lebih tinggi dibandingkan pada orang dewasa, berkisar antara 0,2% dan 12,3% (Truong, Moukaddam, Toledo, & Onigu-Otite, 2017). Seperti pada populasi orang dewasa, perjudian remaja dikaitkan dengan jenis kelamin laki-laki, etnis minoritas, dan adanya gangguan kecanduan lainnya (Simmons, Whelan, Meyers, & Wickwire, 2016). Perjudian remaja juga terkait dengan “sikap positif dalam berjudi, tingkat keterlibatan perjudian yang lebih tinggi, strategi penanggulangan yang tidak efektif, dan praktik pengasuhan anak yang tidak membantu” (Dixon dkk., 2016, hal. 42).

Sebuah penelitian terhadap remaja Hong Kong menemukan bahwa pengendalian diri yang rendah dan ketegangan sosial merupakan prediktor masalah perjudian (Cheung, 2016). Studi lain terhadap remaja laki-laki di Jerman menemukan hasil serupa dan melaporkan bahwa banyak penjudi dewasa dimulai sejak remaja (Giralt et al., 2018). Remaja yang ikut serta dalam simulasi permainan perjudian cenderung memulai perjudian moneter, dan beberapa di antaranya akhirnya mengembangkan GD (Armstrong, Rockloff, Browne, & Li, 2018). McBride (2016) menemukan bahwa penjudi *online* (dibandingkan non- pemain) lebih cenderung bermain video game, dan pemain video game (dibandingkan non-pemain) lebih cenderung berjudi.

Akses dan partisipasi remaja dalam aktivitas perjudian juga dipengaruhi oleh orangtua dan keluarga. Namun, pengaruh ini menurun seiring dengan munculnya perjudian *online* digital; partisipasi remaja dalam aktivitas *online* cenderung tanpa pengawasan dibandingkan aktivitas offline (King & Delfabbro, 2016). Sebuah penelitian di Austria juga menemukan bahwa penjudi remaja mungkin memiliki kesehatan mental yang buruk, tumbuh dengan orang tua tunggal, memiliki orang tua dengan masalah kecanduan, dan termasuk dalam kelas pekerja (Buth, Wurst, Thon, Lahusen, & Kalke, 2017). Anak-anak dari penjudi bermasalah juga 10 kali lebih mungkin mengalami masalah perjudian, mungkin karena harapan dan motif perjudian yang diturunkan oleh orang tua mereka (Dowling et al., 2018).

Penjudi yang kecanduan lebih cenderung berusia muda, laki-laki, etnis, belum menikah, memiliki pendidikan rendah, pengalaman masa kecil yang lebih buruk, dan lebih banyak menggunakan tembakau dan alkohol dibandingkan penjudi berisiko rendah (Van Patten, Weinstock, & McGrath, 2018). Seperti kecanduan lainnya, impulsif adalah ciri kepribadian utama yang terkait dengan kecanduan judi (Buja et al., 2017; Kryszajts et al., 2018 ;Vieno dkk., 2018). Impulsif di kalangan remaja dapat bermanifestasi sebagai perilaku nakal (kekerasan atau non-kekerasan), konsumsi alkohol (terkadang dicampur dengan minuman berenergi), atau penggunaan tembakau, yang semuanya terkait dengan masalah perjudian.

Mahasiswa dan pelajar berjudi dengan alasan yang berbeda. Mahasiswa terlibat dalam aktivitas perjudian karena kesenangan dan kegembiraan, kompetisi, dan untuk merasakan sensasi menang (Neighbours et al. 2002), serta untuk menghindari masalah hubungan, kebosanan, dan apa yang dianggap sebagai pemicu stres dalam hidup (Lesieur dkk.1991). Sementara pelajar berjudi untuk mengambil risiko, mengalami ketidakpastian, dan menguji keterampilan yang mereka rasakan, menyesuaikan diri dengan tekanan kelompok sebaya dan “karena semua orang melakukannya” (Burger et al. 2006, hal. 710) dan karena yakin teman-temannya juga berjudi (Zhai et al., 2017).

3) *Perspektif Hukum Islam tentang Judi online*

Walaupun Islam telah mengharamkan perjudian namun sejauh ini belum muncul fatwa mengenai judi *online*. Sejauh ini pelarangan judi *online* hanya karena status legal formalnya, alias ketiadaan izin penyelenggaraannya. Yang dikenai sanksi hukum juga hanya penyelenggranya, sedangkan pelakunya tidak. Fatwa mengenai judi *online* ini perlu dilelarkan mengingat begitu masifnya penyebaran judi *online* dan begitu buruknya efeknya terhadap para pecandunya, terutama generasi muda. Karena itu pemahaman norma yang berlaku dalam agama menyangkut judi *online* ini perlu diperjelas agar bisa menjadi sumber hukum pelaranganj bagi pelakunya juga.

Dari sekian banyak dalil mengenai pengharaman judi, dikemukakan yang paling pokok sebagai berikut:

(1) Surat Al-Maidah/5:90-91

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالزَّيْنُ صَابُغٌ لِلزُّلْمِ وَالزُّلْمُ رِجْسٌ لِّمَن
عَمِلَ الشَّيْطَانُ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ
الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

(2) Surat Al-Baqarah/2:19

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ ۚ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا ۚ

Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.”

(3) Hadis Bukhari dan Muslim

وَالْعُرَى، فَلْيَقُلْ: لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ: تَعَالَ أَقَامِرُكَ، فَلْيَصَدَّقْ

Dari Abu Hurairah RA, dia berkata: Rasûlullâh SAW bersabda: Barangsiapa bersumpah dengan mengatakan ‘Demi Latta dan ‘Uzza, hendaklah dia berkata, ‘Lâ ilâha illa Allâh’. Dan barangsiapa berkata kepada kawannya, ‘Mari aku ajak kamu berjudi’, hendaklah dia bershadaqah!

(4) Hadis Bukhari

اللاعب بالفصين قماراً ؛ كأكلي لحم الخنزير ، واللاعب بهما غيرهما ،
كالغامس يده في دم خنزري ،

Dari Buraidah bin Hashib radhiyallahu ‘anhu, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda,: “Bermain dengan dua mata dadu ini dalam rangka berjudi seperti orang yang makan daging babi. Dan orang yang bermain dengan kedua mata dadu tapi tanpa taruhan, seperti orang yang mencelupkan tangannya di darah babi.

(5) Kaidah Fikih

دَرْءُ الْمَفَاسِدِ مُقَدَّمٌ عَلَى جَلْبِ الْمَصَالِحِ

Menolak mudarat lebih utama daripada meraih manfaat.

Dalil (1) QS 5:90-91 secara tegas menyatakan judi (dan khamar) sebagai najis dan perbuatan setan dan pelarangannya dinyatakan secara tegas (*fajtanibuhu*) karena perbuatan itu menimbulkan permusuhan dan melalikan dari Tuhan. Jelas sekali di sini baha judi diharamkan. Sedangkan dalil (2) QS 2:19 menyatakan judi (dan khamar) sebagai perbuatan yang mengandung dosa dan manfaat sekaligus, akan tetapi aspek dosanya lebih besar daripada manfaatnya. Menurut Al-Maraghy (1992:260-261) pelarangan khamar dilakukan bertahap, dari lembut ke keras. Menurut hemat kami karena judi disebutkan bersamaan dengan khamar, dari segi bobot pesan nampaknya pelarangan judi terjadi secara bertahap, dari semula lembut (dalil 1) pada awal periode Medinah hingga menjadi larangan keras (dalil 2) pada akhir periode Medinah.

Selanjutnya, dalil (3) Hadis Bukhari dan Muslim mengkontraskan judi dengan sedekah, dengan pilihan bersedekah lebih baik daripada berjudi. Melihat kontennya, nampaknya hadis ini turun di periode Mekkah karena mengandung unsur penyembahan berhala

sebagai kontras dengan penyembahan Allah. Sementara itu dalil (4) Hadis Bukhari menyebutkan larangan permianan dadu dengan menyamakannya dengan makan daging babi jika bertaruh dan menyakannya dengan mencelupkan tangan ke darah babi jika hanya sekedar permainan tanpa taruhan. Jelas sekali penyamaan dengan babi ini mengindikasikan hadis ini keluar pada periode Medinah, karena larangan makan babi dinyatakan secara tegas sejak periode awal Medinah (Al-Baqarah/2:173) hingga akhir periode Medinah (Al-Maidah/5:3).

Dari keempat dalil Quran dan Hadis di atas, dapatlah disimpulkan bahwa judi haram dalam Islam akan tetapi pengharammnya berlansung secara bertahap, dari semula lembut pada periode Mekkah hingga pelarangan keras pada akhir periode Medinah. Sifat bertahap logis karena penyebaran ajaran Mumalat disesuaikan dengan tarap perkembangan masyarakat. Apalagi jika sifat dari perbuatan yang dilarang mengandung manfaat dan mudarat sekaligus, seperti judi (dan khmar). Karena itu penerapan dalil (5) Kaidah Fikih “menolak mudarat lebih utama daripada mengambil manfaat” mudah digunakan untuk pelarangan judi.

Jika sudah disimpulkan bahwa judi itu haram, muncul pertanyaan, apakah judi *online* haram dalam pandangan hukum Islam? Pertanyaan ini tidak bisa dijawab dengan sekedar penerapan “definisi judi” sebagaimana dikakukan Ibrahim Hosen dalam bukunya *Apakah*

Judi Itu? (1987). Menurut definisi para ulama klasik dan kontemporer tentang judi masih beragam dan tidak bisa menjadi *jami'* dan *mani'*. Misalnya definisi penarang kitab klasik *Tafsir Shawi* “maisir dalah qimar yaitu alat-alat permainan yang dimainkan untuk mendapatkan imbalan uang” tidak tepat karena hanya mengandung *jami'*. Sedangkan definisi Dr Yusuf Qardhawi dalam kitab *Al-Halal wa al-Haram fi al-Islam*, bahwa “setiap permainan yang mengandung taruhan adalah haram; *qimar* adalah permainan yang bisa untung dan bisa rugi (untung-untungan)” juga tidak tepat dan yang menjadi *mani'* hanya konsekuensi permainan (untungan-untungan). Menurut Hosen definisi yang tepat untuk judi adalah “suatu permainan yang mengandung unsur taruhan yang dilakukan secara berhadap-hadapan/langsung antara dua orang atau lebih” yang mengandung *jami'* dan *mani'* sekaligus. Dengan definisi ini, jelas sekali undian berhadiah bukan judi, karena tidak berhadap-hadapan sehingga menjadi alasan bagi pemerintah waktu itu untuk meluncurkan program SDSB/Porkas. Jika definisi ini yang digunakan sekarang, maka jelas sekali permainan judi *online* juga bukan judi karena tidak berhadap-hadapan, lagipula pemainnya bermain hanya dengan mesin bukan dengan orang!

Maka, fatwa MUI Jawa Timur tidak menggunakan definisi tersebut untuk menentukan status hukum *game higgs domino* dan sejenisnya (Fatwa MUI Jawa Timur Nomor 1 Tahun 2022). Setelah menyebutkan dalil-dalil 1 hingga 5 di atas disertai kutipan pendapat

ulama, dan diperkuat dengan pendapat “pemerhati” seorang dosen Psikologi Universitas Negeri Malang, tentang dampak psikologi dan sosiologi dari game *online*, lalu MUI Jawa Timur memutuskan terdapat unsur judi dalam permainan *game higgs domino* dan karena itu harus dilarang.

Menurut hemat kami, pengharaman judi *online* oleh agama memperoleh dukungan yang kuat dari hasil-hasil riset empiris tentang perilaku judi dari berbagai belahan dunia yang menemukan adanya “gangguan perilaku judi” di kalangan pencandu yang disebut *gambling disorder* (Heinz, dkk, 2019) yang seringkali disertai dengan tindak kejahatan (Banks, 2014) yang jika mencapai tingkat keparahan tinggi cukup sulit disembuhkan (Mcintosh & O'Neill, 2017), sebagaimana akan dijelaskan pada bagian berikut.

4) *Tingkat Keterpaparan Judi Online*

Orang dengan kecanduan judi yang parah memiliki perilaku judi patologis yang disebut gangguan judi. *Gambling disorder* (selanjutnya GD) didefinisikan sebagai “adanya pola perilaku perjudian yang persisten dan berulang yang mengakibatkan gangguan atau tekanan yang signifikan secara klinis. Hal ini biasanya berdampak pada bidang keuangan, pribadi, perkawinan/keluarga, pekerjaan, hukum, dan fungsi sosial” (Burckhardt & Blaszczyński, 2017, hal. 166). Individu dengan GD memiliki defisit yang signifikan dalam fleksibilitas kognitif, pengalihan perhatian, dan bias perhatian (van Timmeren, Daams, van

Holst, & Goudriaan, 2018). Kuatnya bias kognitif menyebabkan banyak variasi dalam perjudian patologis, dengan bias kognitif yang lebih kuat menunjukkan masalah perjudian yang lebih parah (Tani, Gori, & Ponti, 2018).

Beberapa bias kognitif terkait perjudian meliputi: (1) Keyakinan pada keberuntungan secara umum (Cowie et al., 2017); (2) kekeliruan penjudi (*gambler's fallacy*), keyakinan salah bahwa rangkaian peristiwa acak cenderung mengoreksi diri sendiri (Gobet & Schiller, 2014), yakni kemenangan besar pasti akan terjadi setelah kekalahan beruntun; (3) kepercayaan pada “tangan panas” (*hot hand*), yaitu keyakinan akan nasib baik atau buruk (Gobet & Schiller, 2014); (4) ilusi kendali (*illusion of control*), ketika penjudi berperilaku seolah-olah mereka memiliki kendali meskipun perjudian merupakan situasi kebetulan (Campitelli & Speelman, 2014); (5) ilusi keahlian (*illusion of expertise*), ketika penjudi berpikir mereka memiliki keterampilan lebih dari yang sebenarnya (Campitelli & Speelman, 2014); (6) optimisme yang tidak realistis (*unrealistic optimism*) dimana para penjudi melebih-lebihkan peluang terjadinya sesuatu yang baik dan meremehkan peluang terjadinya kejadian buruk (Gobet & Schiller, 2014).

Kriteria diagnostik umum untuk pengidap GD adalah “Perilaku perjudian bermasalah yang terus-menerus dan berulang kali yang menyebabkan gangguan atau tekanan yang signifikan secara klinis,

seperti terlihat pada individu yang menunjukkan empat (atau lebih) hal berikut dalam periode 12 bulan” (APA, 2013, hal. 585). Kriteria spesifiknya mencakup (1) kebutuhan untuk meningkatkan jumlah perjudian untuk mencapai kegembiraan yang sama seperti sebelumnya, (2) menjadi mudah tersinggung atau gelisah ketika upaya dilakukan untuk mengurangi atau menghentikan perjudian, (3) upaya yang gagal dan berulang kali dilakukan untuk mengendalikan perjudian, mengurangi, atau berhenti berjudi, (4) sering keasyikan berjudi, (5) sering berjudi ketika merasakan keadaan emosi negatif seperti kecemasan dan depresi, (6) sering kembali “mengejar kekalahan” (yaitu, berusaha memenangkan kembali apa yang sebelumnya hilang), (7) berbohong kepada orang lain untuk meminimalkan keterlibatannya dalam perjudian, (8) perjudian telah menimbulkan kesulitan `hubungan, pekerjaan, pendidikan, atau karier, dan (9) meminta dan menerima uang dari orang lain untuk membayar hutang yang disebabkan oleh perjudian.

Indikator-indikator dari psikologi klinis tersebut diadopsi oleh para peneliti untuk mengukur taraf kecanduan judi dalam riset-riset mengenai perjudian. Yang terkenal di antaranya adalah *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) dari Ferris & Wynne (2001) yang sudah diadaptasi ke berbagai bahasa seperti Cina (Loo, Oei, & Raylu, 2010) dan Italia (Barbaralli dkk, 2013), yang akan diadaptai ke bahasa

Indonesia untuk keperluan penelitian ini dan nanti dijabarkan secara rinci pada Bab berikutnya.

2. Faktor Risiko Keterpaparan Judi *Online* di Kalangan Siswa

1) Pengaruh Kelompok sebaya

Masa remaja ditandai dengan perilaku mengambil risiko seperti kebut-kebutan, merokok, minum alkohol, berjudi *online*. Sungguhnya demikian sebenarnya terdapat perbedaan individu dalam pengambilan risiko, seperti perbedaan dalam pencarian sensasi (Duell et al. 2016; Harden dan Tucker-Drob 2011), impulsif (Harden dan Tucker Drob 2011; Vermeersch et al. 2013) dan kontrol kognitif (Pharo et al. 2011; Vermeersch et al. 2013). Pengambilan risiko dalam kehidupan nyata biasanya terjadi ketika ada kelompok sebaya (Albert dan Steinberg 2011). Remaja tidak hanya menghabiskan lebih banyak waktu di hadapan kelompok sebayanya (Larson dkk. 1996; Steinberg dan Morris 2001), mereka juga menjadi semakin peka terhadap pengaruh kelompok sebaya (Crone dan Dahl 2012; Duell dkk. 2016; Van Hoorn dkk 2016a).

Dalam perspektif neurologi mengenai otak sosial, pengaruh kelompok sebaya dan peningkatan pengambilan risiko terjadi melalui proses sosial-kognitif. Hubungan antara resistensi yang lebih rendah terhadap pengaruh kelompok sebaya dan peningkatan perilaku pengambilan risiko dimediasi oleh respons persimpangan temporoparietal kanan (TPJ) (Falk dkk. 2014; Peake dkk. 2013). TPJ

dianggap sebagai salah satu wilayah inti yang terkait dengan proses sosial-kognitif seperti pengambilan perspektif (Carrington dan Bailey 2009), yang menunjukkan peran penting proses sosial-kognitif selama pengaruh kelompok sebaya dalam pengambilan risiko.

Penelitian empiris menunjukkan bahwa faktor kelompok sebaya berkontribusi terhadap kemungkinan perjudian dan perjudian bermasalah di kalangan remaja (Jessor dan Jessor 1973, 1977; Donovan et al. 1999; Wickwire et al. 2007). Remaja penjudi yang berisiko dan patologis melihat lebih banyak kelompok sebayanya yang memiliki masalah perjudian dibandingkan remaja yang bukan penjudi (Hardoon dkk. 2004). Kelompok sosial kelompok sebaya yang berjudi selanjutnya membentuk lingkungan yang mendorong remaja untuk ikut serta dalam aktivitas perjudian (Brown 1987), sebagaimana didukung oleh bukti bahwa remaja yang berisiko/bermasalah perjudian dikaitkan dengan perjudian bersama teman (Yip dkk. 2011; Kong dkk. 2014).

Studi laboratorium juga menunjukkan bahwa berbeda dengan orang dewasa, para remaja menunjukkan peningkatan pengambilan risiko di hadapan kelompok sebayanya (Gardner dan Steinberg 2005). Selain itu, selama masa remaja, struktur yang responsif terhadap penghargaan juga sensitif terhadap rangsangan sosial (Steinberg 2010). Chein dkk. (2011) menunjukkan bahwa kehadiran kelompok sebaya meningkatkan reaktivitas dalam sirkuit penghargaan di otak, sehingga meningkatkan pengambilan risiko, yang menunjukkan adanya pengaruh

kehadiran teman terhadap valensi penghargaan. Oleh karena itu, keberadaan kelompok-kelompok sebaya yang terlibat dalam judi *online* dalam dan luar sekolah akan menjadi faktor risiko dapat memaparkan perilaku judi berisiko di kalangan pelajar.

2) *Pengaruh Iklan Media Sosial*

Dalam beberapa tahun terakhir, terjadi peningkatan dalam prevalensi, keragaman, dan intensitas iklan perjudian. Menurut Torrance dkk (2021) perluasan ini difasilitasi oleh belanja sektor industri yang signifikan; terutama di yurisdiksi yang sebelumnya telah meliberalisasi perjudian seperti Inggris (UK) dan Australia. Pengeluaran industri perjudian Australia untuk pemasaran dan promosi telah meningkat sebesar 33% per tahun sejak 2011 menjadi \$273 juta pada tahun 2018. Pengeluaran industri Inggris tumbuh lebih dari 17% per tahun dari tahun 2014 hingga 2018, mencapai perkiraan total £1,5 miliar. Pengeluaran iklan ini mewakili 10,34% dari hasil kotor £14,5 miliar industri perjudian Inggris pada tahun 2018.

Pendanaan untuk iklan telah mengarah pada pengembangan kampanye periklanan canggih yang disebarluaskan melalui media tradisional seperti televisi (Håkansson & Widinghoff, 2019) dan melalui sponsorship olahraga (Newall, 2017). Selain itu, kampanye ini telah beradaptasi dengan baik ke ranah digital melalui pemasaran *online* dan media sosial (Thomas, dkk, 2018). Pergeseran ke arah lingkungan *online* ini telah memberikan ruang iklan tanpa gangguan

kepada operator perjudian; terutama di masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, upaya untuk membatasi iklan perjudian di TV (seperti yang terlihat di Inggris) selama periode lockdown mungkin hanya berdampak kecil dalam mengurangi paparan secara keseluruhan di kalangan pemirsa muda atau rentan (Rossi, dkk, 2021).

Iklan perjudian yang muncul mulai memanfaatkan fitur digital yang memerlukan keterlibatan pengguna untuk berinteraksi dengan iklan, menanggapi, atau membagikannya (Gainsbury dkk, 2015). Cara interaktif ini seringkali difasilitasi oleh fungsi-fungsi yang disediakan oleh media sosial. Misalnya, iklan Facebook untuk permainan kasino sosial sering kali menggunakan tombol 'aktivitas' dalam postingan mereka dan fitur interaktif ini memungkinkan pengguna untuk langsung mengunduh aplikasi kasino sosial atau secara otomatis membuka antarmuka browser web permainan (Abarbanel dkk, 2017). Karakteristik serupa juga disorot dalam tweet promosi, email langsung, dan teks dari operator perjudian Inggris dan Australia di mana tautan URL langsung ke situs web taruhan terkait sering kali disertakan dalam pesan promosi yang dikirim ke konsumen (Bradley & James, 2019).

Iklan perjudian dimaksudkan untuk merangsang orang untuk berjudi dengan menggambarkan perjudian dalam sudut pandang yang positif, mengasosiasikannya dengan bersenang-senang, mendapatkan sensasi, memenangkan uang, memiliki pengetahuan tentang olahraga

berkuda jika itu judi balap kuda, dan memiliki peluang untuk menjadi kaya (Binde dan Romild, 2018). Di banyak negara yang melegalkan judi seperti Swedia, AS, Australia, pemasaran, sponsor, dan iklan perjudian ada di mana-mana, muncul di televisi, internet, media sosial, dan hampir semua saluran media lainnya. Sedangkan pada negara yang mengharamkan judi seperti Indonesia iklan judi tidak muncul di televisi tetapi marak di internet dan media sosial, lengkap dengan URL situs judi bersangkutan (lihat contoh terlampir). Kendaputn pelaku iklan ditangkapi dan situs judi ditake-down, namun judi *online* tetap sulit diberantas karena situs bersangkutan muncul lagi dengan URL baru.

Iklan perjudian merupakan faktor risiko yang penting bagi keterparan perilaku judi. Tujuan akhir dari iklan perjudian adalah untuk meningkatkan frekuensi perilaku perjudian dan/atau memperluas di kalangan penjudi yang sudah mapan dan mengembangkan penjudi baru. Hasil kajian meta analisis terhadap riset-riset iklan perjudian (Bouguettaya, dkk, 2020) menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara paparan iklan perjudian dan perilaku terkait perjudian. Efeknya bervariasi, namun menunjukkan bahwa paparan yang lebih besar berarti lebih banyak perjudian.

3. Faktor Protektif Keterpaparan Judi *Online* di Kalangan Siswa

1) Kebijakan preventif sekolah asal

Dowling dkk. (2017) mendefinisikan faktor risiko sebagai faktor yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya GD dan faktor

protektif sebagai faktor yang dapat menurunkan kemungkinan terjadinya GD. Oleh karena itu, program pencegahan yang menasar faktor risiko bertujuan untuk mengurangi pengaruh faktor risiko, sedangkan program pencegahan yang menasar faktor protektif bertujuan untuk meningkatkan pengaruh kondisi-kondisi sekolah yang dapat mencegah GD di kalangan siswa. Program pencegahan perjudian berbasis pendidikan untuk remaja yang ditemukan dalam sebagian besar artikel dikategorikan ke dalam pendekatan penentu masalah perjudian yang unik atau umum untuk menjamin diskusi lebih lanjut.

Beberapa program pencegahan perjudian telah dikembangkan untuk mengatasi meningkatnya prevalensi GD di kalangan remaja. Karena hasil pencegahan didasarkan pada konten dan audiens yang ditargetkan, risiko dan faktor perlindungan terkait perjudian merupakan komponen penting dalam merancang pencegahan. Guilamo-Ramos dkk. (2005) mencatat bahwa pencegahan dapat didasarkan pada perspektif teoritis yang berbeda, yang satu fokus pada penanganan faktor penentu perilaku yang unik (faktor risiko) dan yang lain fokus pada faktor penentu perilaku yang umum (faktor protektif).

Kajian ulasan terhadap hasil-hasil program preventif perjudian berbasis pendidikan untuk remaja oleh Oh, Ong, & Lo (2017) menekankan perlunya program yang lebih teoritis dan berbasis bukti yang mengkaji pendekatan, potensi risiko dan faktor pelindung, struktur program, metode pelaksanaan dan evaluasi terstruktur jangka panjang.

Semua faktor ini harus dipertimbangkan dalam mengembangkan dan menerapkan program yang dapat secara efektif mengurangi PG di kalangan remaja usia sekolah.

Penciptaan lingkungan sekolah yang aman dari pengaruh judi penting untuk mencegah keterlibatan siswa dalam perjudian. Pelarangan area bermain digunakan untuk berjudi, misalnya, mengurangi keterlibatan siswa dalam perjudian sebagaimana terbukti dalam penelitian Foster dkk (2015) pada sekolah-sekolah di AS. Tiadanya larangan yang tegas untuk bermain judi *online* di lingkungan sekolah tentu akan menjadikan siswa leluasa bermain slot sehingga sekolah tidak lagi menjadi faktor protektif bagi keterpaparan judi *online* di kalangan siswa.

Peran kepala sekolah, guru, dan staf lainnya dalam membangun etos, nilai, dan norma sekolah juga penting untuk menciptakan lingkungan sekolah yang dapat melindungi siswa dari keterlibatan siswa dalam perjudian. Dari penelitian Låftman dkk (2020:1) terbukti bahwa etos, nilai, dan norma sekolah yang baik berhubungan dengan pengurangan perilaku judi di kalangan siswa SLTA . Sedangkan peranan kepala sekolah dalam penciptaan etos, nilai, dan norma yang dapat mencegah keterlibatan siswa dalam perjudian juga telah terbukti dalam penelitian (Olsson dkk 2021) pada SLTA di di Swedia.

Dari tinjauan manajemen pendidikan, kepala sekolah bisa membuat aturan sekolah yang melarang siswa terlibat judi *online*, yang

jika dijalankan secara tegas akan mengurangi keterlibatan siswa bermain judi *online*. Para pengambil kebijakan seperti di dinas pendidikan bisa merancang kebijakan-kebijakan pencegahan keterpaparan siswa dengan judi *online*. Misalnya, melalui literasi tentang bahaya judi *online*, warga sekolah terutama kepala sekolah dan guru-guru akan memahami ciri-ciri siswa yang ketularan judi *online*. Melalui wewenang yang dimilikinya sebagai pendidik, kepala sekolah atau guru bisa mengambil inisiatif pencegahan dini. Misalnya, guru agama bisa menyelipkan bahaya judi *online* dalam pelajarannya, guru BK bisa memberikan bimbingan bagi siswa yang memiliki ciri kecanduan judi *online*, dan kepala sekolah sendiri bisa selalu mengingatkan siswa untuk tidak bermain judi *online*.

2) *Religiositas Pribadi*

Istilah religisotas (*religiosity*) secara etimologi diartikan sebagai “religious feeling or belief” (<https://en.wikipedia.org/wiki/Religiosity>) yaitu keyakinan agama atau rasa keagamaan. Konsep religisotas dipahami sarjana secara luas sebagai orientasi keagamaan dan taraf keterlibatan dan komitmen dalam beragama (Holdcroft, 2006). Luasnya konsep yang digunakan menyebabkan pengukuran religisitas menjadi multidimensi dalam penelitian empirik. Dalam karya seminalnya, Stark dan Glock (1968) mengukur religisitas pemeluk Nasrani di Amerika dengan melalui kepercayaan, ritual, ibadah, pengalaman, pengetahuan, dan konsekuensi. Dimensi-dimensi ini oleh

El-Menoua (2014) diadaptasi untuk digunakan pada pemeluk Islam yang tinggal di Jerman. Namun peneliti juga menggunakan beragam pengukuran yang berbeda untuk religiositas, untuk memprediksi perilaku sosial, termasuk perilaku bermasalah seperti perjudian.

Dampak religiositas terhadap perilaku perjudian tampak masih samar-samar di kalangan peneliti. Hasil analisis Lam (2006) pada data orang dewasa dari Komisi Studi Dampak Perjudian Nasional AS tahun 1999 ($N = 2,947$) menemukan bahwa keyakinan agama tidak mempengaruhi partisipasi perjudian. Lebih jauh lagi, ketika perjudian benar-benar terjadi, tingkat keparahan GD terkait dengan sejauh mana individu beragama percaya pada kekeliruan perjudian seperti berpikir bahwa keyakinan dan kekuatan mereka yang lebih tinggi akan membantu mereka menang dalam perjudian, yang memiliki hasil acak (Kim, Shifrin, Sztainert, & Wohl, 2018).

Dalam studinya, Mutti-Packer, Hodgins, Williams, dan Thege (2017) pada sampel 4121 orang dewasa di Kanada, ternyata frekuensi kehadiran pada ibadah pada tahun lalu yang lebih tinggi dan religiositas pribadi yang lebih besar secara keseluruhan berhubungan dengan skor keparahan perilaku yang lebih rendah. Efek moderasi gender menunjukkan bahwa pengaruh kehadiran layanan ibadah pada tahun lalu lebih besar pada perempuan, namun pengaruh religiositas secara keseluruhan lebih besar pada laki-laki. Namun para peneliti mengingatkan bahwa religiositas bertindak sebagai faktor pelindung

statis terhadap parahnya masalah perjudian akan tetapi mungkin tidak berperan dalam memprediksi tingkat keparahan di masa depan namun.

Pentingnya faktor keyakinan agama dalam menghalangi penganutnya untuk tidak berjudi telah dibuktikan oleh penelitian lain. Hasil kajian kuantitatif Beyerlein & Sallaz (2017) terhadap sampel orang dewasa AS menunjukkan bagaimana tiga dimensi agama yang berbeda memengaruhi tiga bentuk perjudian yang berbeda. Tradisi keagamaan dan kehadiran dalam layanan ibadah, masing-masing mengurangi kemungkinan perjudian kasino dan permainan lotere; sementara keyakinan akan arti-penting agama merupakan satu-satunya dimensi yang membatasi perjudian *online*.

Religiositas sebagai faktor protektif perilaku judi di kalangan remaja, telah dibuktikan dalam penelitian Casey dkk (2011) yang menemukan bahwa remaja yang diidentifikasi memiliki keyakinan moral dan agama yang kuat cenderung mengasosiasikan perjudian dengan perilaku tidak bermoral, sehingga akan dipandang secara negatif oleh keluarga dan komunitas jika mereka ikut serta dalam aktivitas tersebut. Nilai-nilai inti dan keyakinan agama ini dapat menjadi penjelasan mengapa beberapa remaja terlibat dalam kegiatan alternatif (misalnya menjadi sukarelawan, kelompok pemuda keagamaan) yang tidak melibatkan perilaku yang dianggap berisiko seperti perjudian.

B. Penelitian Terdahulu

Mengenai efek kelompok sebaya terhadap perilaku judi di kalangan pelajar dan mahasiswa telah dikaji oleh Browne dan Brown (1994) dan Zhai dkk (2017). Browne dan Brown (1994) mensurvei 288 mahasiswa yang bermain lotre dan menemukan bahwa mahasiswa yang mempunyai teman berjudi juga lebih sering berjudi. Penelitian Zhai dkk (2017) menunjukkan bahwa remaja yang mendukung FC atau PE saja, dibandingkan dengan yang tidak mendukung, lebih cenderung memiliki perjudian berisiko dan bermasalah/patologis, dibandingkan dengan perjudian berisiko rendah. Remaja yang mendukung FC dan PE, dibandingkan dengan PE saja, lebih cenderung memiliki masalah/perjudian patologis dibandingkan dengan perjudian berisiko rendah dan berisiko. Perjudian keluarga dan kelompok sebaya secara individu berkontribusi terhadap perjudian remaja yang berisiko/bermasalah dan pesta minuman keras.

Mengengenai efek iklan media sosial terhadap perilaku judi telah dikaji oleh Binde & Romild (2018) dengan menganalisis data Studi Perjudian Longitudinal Swedia (Swelogs), di mana pengaruh negatif yang dirasakan oleh diri sendiri dari iklan perjudian diukur dengan tanggapan terhadap tiga pertanyaan survei. Hanya sedikit penjudi yang melaporkan telah terpengaruh secara negatif oleh iklan perjudian dan di antara mereka yang melaporkan pengaruh tersebut, jumlah penjudi bermasalah sangat banyak. Analisis regresi multivariat menunjukkan bahwa pengaruh negatif dari iklan perjudian berhubungan positif dengan masalah perjudian, perjudian setidaknya setiap

bulan, partisipasi dalam perjudian *online*, dan berada pada kelompok usia 30–49 tahun. Kedua peneliti menyimpulkan bahwa meskipun hanya sedikit penjudi yang terkena dampak negatif dari iklan perjudian, namun dampak buruknya tidak boleh diabaikan karena iklan perjudian berkontribusi besar terhadap masalah perjudian.

Kajian lain dari Browne dkk (2019) melaporkan studi penilaian ekologi sesaat, mengukur paparan rutin terhadap 20 bentuk pemasaran yang berbeda, serta pengeluaran taruhan dari 318 petaruh balap dan 279 petaruh olahraga di Australia. Hingga 15 penilaian per peserta dilakukan selama 3 minggu (rata-rata = 11,46, median = 14), menghasilkan 6.843 observasi untuk dianalisis. Hasilnya menunjukkan paparan terhadap iklan dan bujukan secara andal berhubungan positif dengan kemungkinan bertaruh yang lebih besar, pengeluaran taruhan yang lebih tinggi, dan pengeluaran lebih dari yang diharapkan. Pesan dan bujukan “dorongan” yang menyampaikan kesan pengurangan risiko (bujukan taruhan dan penawaran multibet) sangat berpengaruh, begitu pula merek yang dipromosikan selama acara dan iklan di situs web/aplikasi taruhan.

Tentang pengaruh kebijakan sekolah terhadap pencegahan perilaku judi di kalangan pelajar telah dikaji oleh Walther et al. (2013). Dalam mengkaji program pendidikan media berbasis sekolah mengenai pengetahuan, sikap dan perilaku perjudian, yang berisi program 90 menit tentang kekeliruan perjudian, diskusi tentang tanda-tanda peringatan perjudian patologis dan latihan permainan peran mengenai fitur-fitur

perjudian. Dengan sampel $N = 2109$ siswa kelas 6 dan 7 dari 80 sekolah, yang dibagi menjadi kelompok perlakuan dan kontrol, hasil eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan berjudi ($d=0.18$), penurunan sikap berjudi bermasalah ($d=0.15$) dan penurunan perilaku berjudi saat ini ($d=0.02$).

Penelitian lainnya oleh Donati dkk. (2014) meneliti efek program pendidikan berbasis sekolah untuk mencegah PG remaja berfokus pada pengetahuan dan kesalahpahaman perjudian, persepsi perjudian ekonomi, dan pemikiran takhayul dengan sampel $N = 181$, rata-rata umur = 15,95. Hasil eksperimen menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan perjudian, $F(1,145) = 12,62$, $p < 0,01$, dan persepsi ekonomi, $F(1,143) = 7.16$, $p < .01$, pada kelompok perlakuan; adanya penurunan signifikan dalam miskonsepsi perjudian, $F(1,145) = 10.84$, $p < 0,01$, dan pemikiran takhayul, $F(1,141) = 5,48$, $p < 0,05$ pada kelompok perlakuan. Temuan stabil dari waktu ke waktu dan perubahan perilaku perjudian kecil yang signifikan dilaporkan, $\chi^2 (1, N = 83) = 2,34$, $hal < 0,05$.

Mengenai agama atau religiositas sebagai faktor protektif perilaku judi di kalangan remaja telah diakui oleh penganut teori masalah perilaku (Jessor, 2016). Namun hasil kajian empiris sejauh ini masih bercampur. Penelitian Casey dkk (2011) yang mengkaji prediktor perilaku perjudian pada sampel 436 remaja laki-laki dan wanita (usia 13-16) dengan menggunakan model biopsikososial untuk mengidentifikasi variabel kunci yang membedakan antara remaja non-judi dan remaja yang berjudi. Hasil analisis

regresi logistik antara lain menemukan bahwa baik bagi pria maupun wanita, religiositas merupakan faktor pelindung terhadap keterlibatan dalam perjudian. Artinya, baik laki-laki maupun perempuan lebih kecil kemungkinannya untuk terlibat dalam perjudian jika diri mereka atau keluarga mereka memiliki keyakinan moral dan agama yang kuat.

Akan tetapi penelitian Uecker & Stokes (2015) pada analisis terhadap data sampel 13,980 dewasa muda dari 23 negara bagian AS yang mengikuti gelombang I dan III *National Longitudinal Study of Adolescent to Adult Health (Add Health)*. Hasil akhir dari analisis regresi hirarkhis mereka menunjukkan bahwa arti-penting agama tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemungkinan berjudi di kalangan dewasa muda. Yang berpengaruh signifikan adalah afiliasi agama, di mana pengikut agama tertentu lebih rendah peluangnya untuk pernah melakukan judi dibandingkan sampel yang tidak menganut agama: Protestan Konservatif 40% lebih rendah, Mormon 60% lebih rendah, Saksi Yehova 76% lebih rendah. Sementara penganut agama Mainline Protestan, Katolik, Yahudi, dan Muslim tidak berbeda secara signifikan dengan mereka yang tidak menganut agama.

Karena itu masih perlu penelitian lebih mengenai bagaimana pengaruh protektif agama terhadap perilaku judi, di kalangan populasi bergaman seperti Indonesia, yang penduduknya mayoritas beragama Islam dan Pendidikan Agama pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan.

C. Kerangka Berpikir

Pada bagian pendahuluan telah dijelaskan bahwa penelitian ini menggunakan salah satu pendekatan yang lazim dalam mengkaji perilaku bermasalah pada remaja atau siswa usia sekolah, yaitu *Problem Behavior Theory* (PBT). Sebelum memaparkan kerangka berpikir penelitian ini, akan dijelaskan secara ringkas model teoritik PBT sebagai landasan konseptual.

1. Faktor Risiko Kelompok sebaya berhubungan dengan Tingkat Keterpaparan Judi *Online*.

Pergaulan kelompok sebaya merupakan salah satu faktor risiko penting dalam keterpaparan judi *online*. Pada usia remaja dan dewasa muda, kecenderungan untuk menempuh risiko (*risk taking*) relatif tinggi karena perkembangan emosional dan kognitif masih dalam tahap pembentukan. Remaja cenderung mengikuti norma kelompok dan teladan dari teman dekat, baik yang bersifat positif maupun negatif.

Pergaulan dengan sebaya yang terlibat dalam perjudian dapat menjadi pintu masuk bagi siswa untuk ikut mencoba judi *online*. Pertemanan yang intens dengan individu atau kelompok yang gemar bermain judi *online*, baik di dalam maupun di luar sekolah, meningkatkan peluang tingkat keterpaparan. Maka, siswa yang berada dalam kelompok sebaya berisiko memiliki kemungkinan lebih besar terpapar judi *online* dibandingkan mereka yang berada dalam pergaulan positif. Dengan demikian, diduga kelompok sebaya berisiko selama SLTA berhubungan positif dengan keterpaparan judi *online* pada

mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek. Religiositas pribadi juga berperan sebagai moderator dalam hubungan ini. Efek negatif dari kelompok sebaya berisiko terhadap keterpaparan judi *online* cenderung melemah pada individu dengan religiositas tinggi, dan sebaliknya, menguat pada individu dengan religiositas rendah.

2. Faktor Risiko Iklan Media Sosial berhubungan dengan Tingkat Keterpaparan Judi *Online*.

Setelah pandemi COVID-19, penggunaan media sosial oleh remaja meningkat pesat karena perangkat digital digunakan sebagai sarana utama pembelajaran jarak jauh. Remaja, dengan perkembangan emosional dan kognitif yang belum sekuat orang dewasa, lebih rentan terhadap pengaruh konten negatif di media sosial, termasuk iklan judi *online*.

Iklan judi *online* sering disamarkan dalam bentuk promosi game atau “trading” yang sebenarnya adalah praktik perjudian (*slot online*). Desain aplikasi slot judi *online* sengaja dibuat untuk menimbulkan kecanduan, dengan pola menang-kalah yang membuat pengguna terdorong terus bermain. Promosi juga diperkuat melalui *influencer*, *YouTuber*, dan *TikToker* yang dibayar bandar untuk memamerkan (*flexing*) kesuksesan finansial instan yang seolah diperoleh dari permainan tersebut. Siswa yang sering mengakses dan tertarik pada iklan semacam ini memiliki peluang lebih besar untuk terpapar judi *online* dibandingkan yang tidak. Dengan demikian, diduga akses terhadap iklan

judi *online* di media sosial selama SLTA berhubungan positif dengan keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek.

3. Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal berhubungan dengan Tingkat Keterpaparan Judi *Online*.

Sekolah merupakan faktor protektif penting karena mampu menyediakan dukungan lingkungan, pengendalian perilaku, dan teladan positif bagi siswa. Kebijakan preventif yang baik dapat melindungi siswa dari keterpaparan judi *online* melalui aturan yang jelas, sanksi yang tegas, pendidikan kesadaran hukum dan agama, serta bimbingan konseling yang efektif.

Sekolah dengan kebijakan preventif tinggi akan mendorong pergaulan kelompok sebaya yang positif, penggunaan media sosial secara bijak, serta meminimalkan peluang siswa terlibat dalam pergaulan dan media yang berisiko. Sebaliknya, sekolah dengan kebijakan preventif rendah cenderung tidak mampu mengendalikan perilaku berisiko siswa. Dengan demikian, diduga kebijakan preventif sekolah asal selama SLTA berhubungan negatif dengan keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek. Efek negatif dari kelompok sebaya dan iklan media sosial terhadap keterpaparan judi *online* akan berkurang pada siswa dari sekolah dengan kebijakan preventif tinggi, dan meningkat pada siswa dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah.

4. Faktor protektif religiositas pribadi berhubungan dengan Tingkat Keterpaparan Judi *Online*.

Agama merupakan faktor protektif internal yang dapat membentengi siswa dari perilaku judi *online*. Islam, misalnya, secara tegas mengharamkan segala bentuk perjudian. Tingkat religiositas pribadi memengaruhi sejauh mana individu mematuhi ajaran agamanya.

Siswa dengan religiositas tinggi memiliki kendali internal yang kuat untuk menghindari perilaku yang dilarang agama, termasuk judi *online*. Sebaliknya, siswa dengan religiositas rendah cenderung tidak memperhatikan kesesuaian perilakunya dengan ajaran agama. Dengan demikian, diduga religiositas pribadi berhubungan negatif dengan keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek.

Selain itu, religiositas pribadi juga dapat memoderasi efek faktor risiko kelompok sebaya dan iklan media sosial. Individu dengan religiositas tinggi akan lebih waspada terhadap segala bentuk interaksi atau media yang berpotensi mengarah pada perjudian, sehingga dampak negatif dari kedua faktor risiko tersebut akan berkurang.

5. Faktor Risiko dan Protektif Secara Bersama-sama Mempengaruhi Tingkat Keterpaparan Judi *Online*

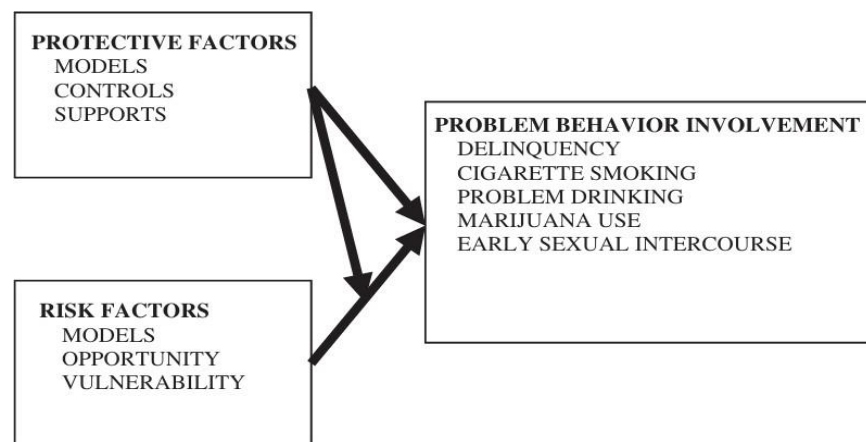
Sebagaimana dijelaskan dalam situs resmi Richard Jessor ([Richard Jessor - Home Page - Problem-Behavior Theory ~ A Brief Overview](#)), *Problem Behavior Theory* (PBT) merupakan kerangka konseptual yang dikembangkan untuk memahami perilaku bermasalah

pada remaja dan dewasa muda. Perilaku bermasalah didefinisikan secara sosial sebagai perilaku yang tidak diinginkan oleh norma sosial maupun hukum, seperti penyalahgunaan alkohol dan zat terlarang, merokok, kenakalan remaja, serta perilaku seksual berisiko. PBT memandang bahwa perilaku bermasalah muncul dari interaksi individu dengan lingkungannya, yang dipengaruhi oleh faktor risiko (meningkatkan kemungkinan terjadinya perilaku bermasalah) dan faktor protektif (mengurangi kemungkinan terjadinya perilaku bermasalah).

Secara konseptual, faktor risiko meningkatkan peluang keterlibatan dalam perilaku bermasalah dengan menyediakan *model* (contoh-teladan) perilaku bermasalah, *opportunity* (peluang) untuk terlibat, serta *vulnerability* (kerentanan) pribadi. Sebaliknya, faktor protektif menurunkan peluang keterlibatan dengan menyediakan *model* perilaku positif/pro-sosial, *controls* (pengendalian) pribadi dan sosial terhadap perilaku bermasalah, serta *support* (dukungan) lingkungan (Jessor dkk., 2003:330).

Faktor risiko dan faktor protektif terbukti menjadi prediktor (variabel bebas) bagi varians berbagai jenis perilaku bermasalah di kalangan remaja. Hubungan keduanya konsisten dalam menjelaskan perilaku seperti kenakalan, konsumsi minuman keras, merokok, penggunaan ganja, dan lainnya. Temuan ini berlaku untuk laki-laki maupun perempuan, remaja dan dewasa muda, lintas status sosial ekonomi, serta lintas kelompok suku dan etnis (Jessor dkk., 2003:330).

Dalam kaitannya dengan perilaku bermasalah, faktor risiko dan faktor protektif berpengaruh secara pasial yang disebut model efek utama, dan kedua faktor itu juga berinteraksi dalam mempengaruhi perilaku bermasalah yang disebut model interaksi, yang dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Teoritik Problem Behavior Theori (PBT) (Jessor dkk 2003:332).

Pada gambar 3.1, model efek utama digambarkan sebagai arah anak panah faktor risiko dan faktor protektif yang mengarah ke perilaku bermasalah. Ini mengandung arti, bahwa faktor risiko dan faktor protektif masing-masing berlaku secara independen dalam mempengaruhi perilaku bermasalah. Sedangkan model efek interaktif digambarkan pada arah anak panah dari faktor protektif ke anak panah faktor risiko. Ini mengandung arti bahwa, efek faktor risiko tergantung kepada faktor protektif: efek faktor risiko lemah pada kategori faktor protektif kuat, dan kuat pada kategori faktor protektif lemah (Jessor dkk 2003:331).

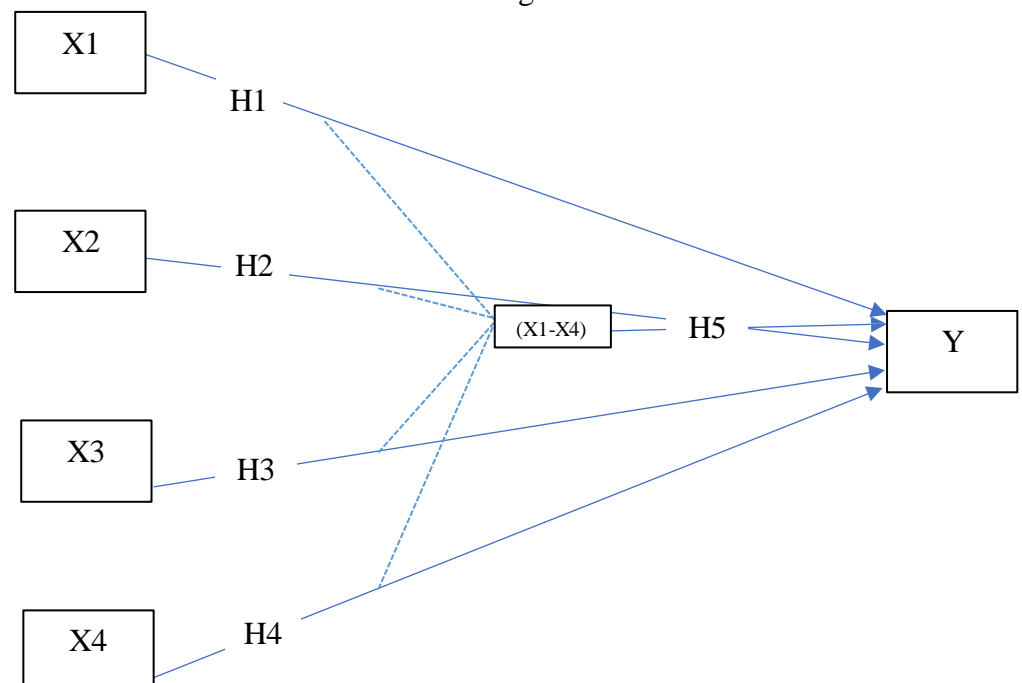
Untuk menguji apakah model BPT bisa diterapkan di luar AS, Jessor (2003) dan timnya dari University of Colorado melakukan penelitian kolaboratif bersama tim peneliti dari Beijing Normal University RRC. Variabel terikat yang diuji ialah perilaku bermasalah minum alkohol, merokok, dan kenakalan umum sedangkan variabel bebas faktor risiko dan faktor protektif masing-masing terdiri dari 4 level (keluarga, kelompok sebaya, sekolah, dan tetangga). Hasil analisis data pada sampel berbasis sekolah berjumlah 1,596 siswa di AS dan 1,739 siswa di RRC menunjukkan bahwa walaupun perilaku bermasalah lebih rendah pada sampel RRC dibandingkan AS, akan faktor risiko dan faktor protektif sama-sama menyumbang pada perilaku bermasalah (efek model utama). Demikian juga, walaupun faktor protektif lebih tinggi pada sampel RRC, akan tetapi faktor protektif itu sama-sama mengurangi efek faktor risiko (efek model interaksi) terhadap perilaku bermasalah (Jessor dkk, 2003:329).

Namun sejauh ini PBT masih jarang digunakasn untuk mengkaji perilaku bermasalah judi perjudian di kalangan remaja dan dewasa muda. Baru belakangan ini PBT diterapkan untuk mengkaji perilaku judi di kalangan siswa dan mahasiswa. Magoon dan Ingersoll (2006) misalnya menggunakan model interaksi BPT untuk mengkaji efek moderator keteladan, kehangatan, dan pengawasan orangtua terhadap perjudian remaja pada sampel anak SLTA di Midwester Amerika; Wickwire dkk (2007) menggunakan model campuran efek utama dan efek interaktif

BPT untuk mengkaji korelat-korelat masalah perjudian di kalangan remaja dengan sampel siswa SLTA di Afro-Amerika; dan yang terbaru penelitian Palomäki dkk (2025) hanya menggunakan model efek utama PBT untuk perilaku judi dan zat aditif di kalangan mahasiswa Finlandia.

Adapun Penelitian ini mengadaptasi kedua model—efek utama dan efek interaksi—secara terpisah untuk menentukan model terbaik dalam menjelaskan keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru. Variabel bebas yang digunakan berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, kecuali faktor risiko pengaruh kelompok sebaya yang telah terbukti relevan dalam ketiga studi tersebut. Kerangka berpikir di atas dapat disajikan secara grafis sebagai berikut:

Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran



Di mana:

- Y = Tingkat keterpaparan judi *online* di kalangan lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru PTM se Jabodetabek TA 2024/5
- X1 = Faktor risiko kelompok sebaya sewaktu SLTA
- X2 = Faktor risiko iklan media sosial
- X3 = Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal
- X4 = Faktor protektif religiositas pribadi
- X1-X4 = Interaksi simultan faktor risiko dan protektif yang mempengaruhi tingkat keterpaparan judi *online*

D. Hipotesis Penelitian

1. H1: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kelompok sebaya berisiko (X1) dengan tingkat keterpaparan judi *online* (Y) pada lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru di PTM se Jabodetabek.
2. H2: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara iklan media sosial berisiko (X2) dengan tingkat keterpaparan judi *online* (Y) pada lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru di PTM Jabodetabek.
3. H3: Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kebijakan preventif sekolah asal (X3) dengan tingkat keterpaparan judi *online* (Y) pada lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru di PTM se Jabodetabek.
4. H4: Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara religiositas pribadi (X4) dengan tingkat keterpaparan judi *online* (Y) pada lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru di PTM se Jabodetabek.
5. H5: Terdapat hubungan secara simultan yang signifikan antara kelompok sebaya (X1) dan iklan media sosial (X2)—serta kebijakan preventif sekolah asal (X3) dan religiositas pribadi (X4) dengan tingkat keterpaparan judi *online* (Y) pada lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru di PTM se-Jabodetabek.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode survey dengan pendekatan restrospektif. Dengan survey maksudnya menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data, sedangkan retrospektif maksudnya data tersebut menyangkut kondisi sekarang dan faktor-faktor yang mempengaruhinya di masa lalu. Metode survey retrospektif lazim digunakan dalam riset epidemiologi dan medis, termasuk juga dalam riset demografis, psikologis, dan sosiologis. Walaupun terdapat “bias ingatan” dalam kajian retrospektif, akan tetapi disepakati bahwa ingatan responden akurat dalam jangka waktu setahun untuk kejadian biasa (Smith, 1984). Untuk kejadian luarbiasa yang mempengaruhi hidup, biasanya akurasi ingatan masih cukup kuat untuk jangka panjang.

Dalam penelitian ini kondisi sekarang adalah tingkat keparahan perilaku judi *online* yang dibawa mahasiswa baru ke PTM. Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi di masa lalu ditelusuri pada pengalaman sampel dengan kedua faktor risiko dan kedua faktor protektif yang dialaminya dalam rentang waktu setahun terakhir di SLTA mereka masing-masing.

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah di Jabodetabek, sedangkan populasi target seluruh mahasiswa baru dari 4 (empat) PTM besar, yaitu UMJ, Uhamka, UMT, dan Umbara.

Pengambilan sampel dilakukan secara acak sederhana dengan target didapatkan 150 sampel perkampus. Setelah data terkumpul, berikut disajikan komposisi sampel per PTM.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No	PTM				Jumlah
	UMJ	Uhamka	UMT	Umbara	
FAI	3	0	1	0	4
FEB	15	70	130	0	215
FH	1	0	0	0	1
FISIP	58	0	3	0	61
FKIP	42	60	6	89	197
FKS	0	0	0	32	32
FK	0	3	0	0	3
FPs	1	8	0	0	9
FT	3	10	1	0	14
FKM	4	0	0	0	4
FP	20	0	0	0	20
PARINKRAF	0	0	13	0	13
LAINNYA	3	1	0	7	11
	150	152	154	128	584

Sumber: Dihitung dari data dasar.

Perlu dikemukakan bahwa rencana semula untuk mengambil sampel acak bertahap dari setiap Prodi per PTM sudah diusahakan. Namun ternyata tim kesulitan teknis dan komunikasi di lapangan, karena penyebaran itu angket via zoom hanya dilakukan pada kelas dan Prodi yang terjangkau. Hal ini ditempuh karena waktu terus berjalan.

Perlu kiranya dijelaskan, bahwa penelitian ini sama sekali mengabaikan pengaruh kampus (PTM, Fakultas, Prodi, kelas), karena yang diteliti adalah mahasiswa baru yang belum memperoleh sentuhan dari kampus, dan karena kiranya tidak perlu menggunakan teknik sampling proporsional.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di UMJ, Uhamka, UMT, dan Umbara, yang berdasarkan lokasinya biasa menerima mahasiswa baru dari berbagai SLTA di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Penelitian dilakukan pada awal Semester Ganjil, dari bulan Agustus hingga November dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian*)

Kegiatan	Bulan			
	Agustus	Sept	Okt	Nov
1) Ujian proposal	X			
2) Perbaikan proposal	X			
3) Ujicoba instrumen	X			
4) Penyebaran angket		X		
5) Analisis data		X	X	
6) Penulisan hasil penelitian		X	X	
7) Ujian disertasi				X
8) Perbaikan disertasi				X

*) Ujian rancangan proposal sudah dilakukan

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasional, untuk mengukur hubungan variabel Faktor risiko kelompok sebaya sewaktu SLTA (X1), Faktor risiko iklan media sosial (X2), Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3), Faktor protektif religiositas pribadi (X4) dan Tingkat keterpaparan judi *online* di kalangan lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru PTM se Jabodetabek TA 20245 (Y).

E. Instrumen Penelitian

1. Variabel Terikat Tingkat Keterpaparan Judi *Online* (Y)

Secara konseptual tingkat keterpaparan judi *online* adalah seberapa parah perilaku judi *online* menjadi kebiasaan bagi individu. Secara operasional tingkat keterpaparan judi *online* diukur dengan *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) dari Ferris & Wynne (2001) yang terdiri dari 9 butir pernyataan skala Likert. PGSI sudah lazim digunakan untuk riset keterpaparan perilaku judi dan sudah didaptasi ke berbagai bahasa seperti Cina (Loo, Oei, & Raylu 2010) dan Italia (Barbaralli et al 2013). Baru penelitian ini yang mengadaptasi PGSI ke Bahasa Indonesia dengan mengubah *gambling* dalam edisi asli menjadi “judi *online*” agar relevan dengan fokus penelitian. Namun karena istilah “judi” bersifat sensitif yang dapat menyebabkan responden menjadi kurang jujur dalam menjawab, maka istilah judi *online* dalam angket diubah menjadi “permainan slot”, atau “main slot”, suatu istilah yang populer dipakai kalangan pencandu judi *online*. Berikut adalah adaptasi PGSI ke Bahasa Indonesia dengan edisi asli dalam tanda kurung:

Tabel 3.3 Skala Keparahan Perilaku Judi *Online*

No	Indikator	No. di Google Form
1.	Ketika main slot, pernahkan Anda mengalami kekalahan yang menghabiskan seluruh saldo Anda? (<i>Have you bet more than you could really afford to lose?</i>)	Q34
2.	Pernahkah Anda memasang taruhan lebih besar agar tetap bergairah main slot? (<i>Have you needed to gamble with larger amounts of money to get the same feeling of excitement?</i>)	Q35
3.	Ketika main slot, pernahkah Anda mengulangi lagi di hari lain dengan harapan menang untuk mengembalikan saldo	Q36

No	Indikator	No. di Google Form
	Anda yang hilang? (<i>When you gambled, did you go back another day to try to win back the money you lost?</i>)	
4.	Pernahkah Anda meminjam uang atau menjual sesuatu untuk mendapatkan modal main slot? (<i>Have you borrowed money or sold anything to get money to gamble?</i>)	Q37
5.	Pernahkah Anda merasa bermasalah dengan kebiasaan main slot? (<i>Have you felt that you might have a problem with gambling?</i>)	Q38
6.	Pernahkah Anda mendapat gangguan kesehatan, termasuk stres atau kecemasan, akibat main slot? (<i>Has gambling caused you any health problems, including stress or anxiety?</i>)	Q39
7.	Pernahkah orang lain mengecam taruhan Anda atau mengatakan bahwa Anda sudah bermasalah dengan slot, terlepas dari benar atau tidaknya kecaman/ucapan tersebut menurut Anda? (<i>Have people criticized your betting or told you that you had a gambling problem, regardless of whether or not you thought it was true?</i>)	Q40
8.	Pernahkah Anda atau keluarga Anda mendapat masalah keuangan akibat kebiasaan Anda main slot? (<i>Has your gambling caused any financial problems for you or your household?</i>)	Q41
9.	Pernahkah Anda merasa bersalah karena main slot atau karena akibat yang ditimbulkannya? (<i>Have you felt guilty about the way you gamble or what happens when you gamble?</i>)	Q42

Sumber: Versi English dari (Loo, Oei, & Raylu 2010:461).

Kepada responden diminta menunjukkan seberapa sering hal-hal tersebut mereka alami ketika bermain slot selama 12 bulan terakhir, dengan empat pilihan respon: Tidak pernah, Pernah, Sering, Hampir selalu. Jawaban responden diberi skor dari 0 (tidak pernah) hingga 3 (Hampir selalu). Skor seluruh butir dijumlahkan lalu berdasarkan skor total diperoleh empat kategori risiko keparahan perilaku judi *online*: skor total 0 kategori “bukan pejudi”, 1-2 kategori “risiko rendah”, 3-7 kategori “risiko sedang”,

dan 8-9 kategori “risiko tinggi”. Angket terlampir pada instrument butir 34-42.

2. Variabel Faktor Risiko Kelompok sebaya (X1)

Secara konseptual yang dimaksud dengan kelompok sebaya sebagai faktor risiko keterpaparan judi *online* adalah pertemanan dekat kelompok seumuran di sekolah maupun luar sekolah yang berisiko membawa kepada keterlibatan dalam perilaku judi *online*. Secara operasional faktor risiko pergaulan kelompok sebaya diukur dengan seberapa banyak teman dekat satu sekolah atau luar sekolah yang suka main slot, seberapa sering merasa tidak mampu menolak ajakan teman dekat satu sekolah atau luar sekolah bermain slot, dan seberapa banyak teman dekat satu sekolah atau luar sekolah yang bermasalah dengan permainan slot, selama 12 bulan terakhir. Butir-butir pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Faktor Risiko Kelompok sebaya

No	Indikator	No. di Google Form
1.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang suka bermain slot?	Q28
2.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang suka bermain slot?	Q29
3.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat satu sekolah untuk bermain slot?	Q30
4.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat luar sekolah untuk bermain slot?	Q31
5.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?	Q32
6.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang mendapat masalah karena	Q33

No	Indikator	No. di Google Form
	bermain slot?	

Sumber: Dibuat sendiri.

Respon terdiri dari lima pilihan jawaban, untuk pertanyaan butir 1, 2, dan 4, 6 terdiri dari lima pilihan jawaban: Hampir semua, Banyak, Beberapa, Sekurangnya satu, Tidak satupun. Sedangkan untuk butir pertanyaan 3 dan 4 responnya Hampir selalu, Sering, Kadang-kadang, Jarang, Tidak pernah. Jawaban responden diberi skor dari 1 (tidak satupun/tidak pernah) hingga 5 (hampir semua/hampir selalu). Skor akhir dijumlahkan sehingga rentang skor teoretik berkisar antara 6-30, semakin dekat ke skor 6 menunjukkan risiko keterpaparan judi *online* melalui kelompok sebaya rendah dan semakin dekat ke skor 30 menunjukkan risiko keterpaparan judi *online* melalui kelompok sebaya tinggi. Butir skala terdapat pada lampiran insatrumen penelitian butir 28-33.

3. Variabel Faktor Risiko Iklan Media Sosial (X2)

Secara konseptual iklan media sosial sebagai faktor risiko keterpaparan judi *online* adalah pengalaman menggunakan media sosial yang sarat ditumpangi iklan yang mendorong pada keterlibatan bermain judi *online*. Secara operasional faktor risiko keterpaparan judi *online* melalui iklan media sosial diukur dengan seberapa sering menemukan iklan permainan slot ketika menggunakan media sosial, seberapa sering tertarik untuk mengetahui iklan tersebut, dan seberapa banyak jenis permainan slot yang secara iseng-iseng pernah dicoba. Pertama-tama responden diminta

mencermati daftar 33 permainan slot yang populer di kalangan pencandu judi *online* (hasil wawancara dengan seorang pecandu kelas berat), selanjutnya diajukan pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Faktor Risiko Iklan Media Sosial

No	Indikator	No. di Google Form
1.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda temukan salah satu atau beberapa dari iklan permainan slot tersebut sewaktu menggunakan media sosial seperti google, youtube, tiktok, X, facebook?	Q25
2.	Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering iklan slot membuat Anda tertarik untuk mengetahuinya?	Q26
3.	Dalam 12 bulan terakhir, ada berapa jenis slot yang iseng-iseng pernah Anda coba mainkan?	Q27

Sumber: Dibuat sendiri.

Respon untuk pertanyaan butir 1 dan 2 terdiri dari lima pilihan jawaban: Hampir selalu, Sering, Kadang-kadang, Jarang, Tidak pernah. Sedangkan untuk butir 3 respon terdiri dari: ≥ 10 jenis slot, 7 – 9 jenis slot, 4 – 6 jenis slot, 1 – 3 jenis slot, Tidak satupun. Pilihan jawaban responden diberi skor dari 1 (tidak pernah/tidak satupun) hingga 5 (hampir selalu/ ≥ 10 jenis slot). Skor akhir dijumlahkan, sehingga rentang skor teoretik berkisar antara 3-15 dengan skor semakin dekat ke skor 3 menunjukkan risiko keterpaparan judi *online* melalui iklan media sosial rendah dan makin dekat ke skor 15 menunjukkan risiko keterpaparan judi *online* melalui iklan media sosial tinggi.

4. Variabel Faktor Protektif Kebijakan Sekolah (X3)

Secara konseptual yang dimaksud dengan kebijakan sekolah sebagai faktor preventif adalah upaya sekolah untuk mencegah keterpaparan judi *online* di kalangan pelajar melalui aturan, pengarahan, pembelajaran, pelibatan aparat terkait. Secara operasional yang kebijakan preventif sekolah asal diukur dengan ketersediaan aturan tertulis yang melarang permainan slot di kalangan siswa disertai sangsinya, seberapa sering kepala sekolah/wakil kepala sekolah, guru BK, dan guru agama mengarahkan/membimbing siswa untuk tidak terlibat permainan slot, dan seberapa sering sekolah melibatkan orangtua, aparat kepolisian, dan kominfo untuk mencegah siswa bermain slot. Butir pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Faktor Kebijakan Preventif Sekolah Asal

No	Indikator	No. di Google Form
1.	Selama setahun terakhir di SLTA, adakah di sekolah Anda aturan tertulis yang melarang siswa bermain slot di sekolah dan luar sekolah?	Q43
2.	Selama setahun terakhir di SLTA, adakah di sekolah Anda siswa yang dikenai sangsi karena melanggar larangan bermain slot di sekolah?	Q44
3.	Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah kepala sekolah/wakil kepala sekolah memberi pengarahan kepada siswa untuk tidak bermain slot?	Q45
4.	Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru BK (bimbingan dan konseling) memberi bimbingan di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	Q46
5.	Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru Agama memberi nasehat di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	Q47
6.	Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah sekolah melibatkan orangtua di sekolah Anda untuk mencegah pelajar bermain slot?	Q48
7.	Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat	Q49

No	Indikator	No. di Google Form
	kepolisian datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi <i>online</i> ?	
8.	Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparatus Kominfok datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi <i>online</i> ?	Q50

Sumber: Dibuat sendiri.

Pilihan respon untuk pertanyaan butir 1 terdiri dari 3 pilihan jawaban: Ada aturan tertulis yang dijalankan dengan ketat, Ada aturan tertulis tapi tidak dijalankan, Tidak ada aturan tertulis. Untuk butir 2 respon terdiri dari: Ada cukup banyak, Ada beberapa, Tidak ada. Untuk butir 3-8 respon terdiri dari tiga pilihan jawaban: Tidak pernah, Sesekali, Sering. Selanjutnya jawaban responden diberi skor 1 (tidak ada/tidak pernah) hingga 3 (ada/sering). Skor akhir dijumlahkan sehingga rentang skor teoretik berkisar antara 8-24, semakin dekat ke skor 8 menunjukkan sekolah dengan tingkat preventif rendah dan semakin dekat ke skor 24 menunjukkan sekolah dengan tingkat preventif tinggi. Skala pengukuran kebijakan preventif sekolah terdapat pada lampiran Instrumen butir 43-50.

5. Variabel Faktor Protektif Religiositas Pribadi (X4)

Religiositas pribadi sebagai faktor protektif adalah perilaku keagamaan yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari yang dapat melindungi individu dari perilaku yang dilarang oleh agama, termasuk judi *online*. Secara operasional religiositas pribadi diukur dengan perilaku

No	Indikator	No. di Google Form
1.	Minta ampun kepada Tuhan atas segala dosa dan kesalahan dan berupaya untuk tidak mengulangi lagi	Q16
2.	Beribadah untuk mendekatkan diri pada Tuhan melalui doa, solat, puasa, menolong sesama	Q17
3.	Mengucapkan puji syukur (<i>alhamdulillah</i>) atas karunia Tuhan	Q18
4.	Berkeinginan mengejar impian pribadi atau mencari karunia Tuhan ke mana saja	Q19
5.	Merasa tunduk sekali kepada Tuhan ketika rukuk sembahyang	Q20
6.	Merasa dekat sekali dengan Tuhan ketika sujud sembahyang	Q21
7.	Merasa terpanggil menyuruh orang berbuat baik	Q22
8.	Merasa terpanggil mencegah orang berbuat salah	Q23
9.	Menjaga diri untuk tidak melanggar ketentuan Tuhan	Q24

*¹) Surat At-Taubah 111-112:

111. Sesungguhnya Allah membeli dari orang-orang mukmin, baik diri maupun harta mereka dengan memberikan surga untuk mereka. Mereka berperang di jalan Allah; sehingga mereka membunuh atau terbunuh, (sebagai) janji yang benar dari Allah di dalam Taurat, Injil dan Alquran. Dan siapakah yang lebih menepati janjinya selain Allah? Maka bergembiralah dengan jual beli yang telah kamu lakukan itu, dan demikian itulah kemenangan yang agung. 112. Mereka itu adalah orang-orang yang bertobat, beribadah, memuji (Allah), mengembara (demi ilmu dan agama), rukuk, sujud, menyuruh berbuat makruf dan mencegah dari yang mungkar dan yang memelihara hukum-hukum Allah. Dan gembirakanlah orang-orang yang beriman. (Terjemahan Depag, RI).

Kepada responden ditanya seberapa sering butir-butir tersebut mereka alami selama 12 bulan terakhir, dengan lima pilihan respon: Hampir selalu, Sering, Jarang, Sese kali, Hampir tidak pernah. Pilihan jawaban responden diberi skor dari 1 (Hampir tidak pernah) hingga 5 (hampir selalu).

Skor akhir dijumlahkan sehingga rentang skor teoretik berkisar antara 9-45, semakin dekat ke skor 9 menunjukkan religisitas pribadi rendah dan semakin dekat ke skor 45 menunjukkan religisitas pribadi tinggi. Skala pengukuran religisitas pribadi terdapat pada lampiran Instrumen butir 16-17.

6. Demografi dan Tindak Lanjut

Demografi berisi pertanyaan tentang informasi dasar responden: Butir 1-5 mencakup Jenis kelamin, Tempat kuliah (UMJ, Uhamka, UMT, Umbara), Fakultas, sumber informasi tentang kampus (web kampus, iklan, promosi ke sekolah, keluarga, teman), target setelah lulus (mencari pekerjaan, melanjutkan ke S2, menciptakan usaha sendiri). Butir 6-9 menyangkut informasi SLTA asal, yaitu tahun tamat SLTA (2024, 2023, 2022, 2021, sebelum 2021), jenis SLTA (SMA, SMK, MA), status SLTA (Negeri, Muhammadiyah, Swasta lain), lokasi SLTA (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, lainnya). Butir 10-15 berisi pertanyaan tentang latar belakang keluarga, yaitu pendidikan tertinggi ayah dan ibu, pekerjaan ayah dan ibu, sumber biaya kuliah, dan tradisi beragama dalam keluarga.

Untuk tindak lanjut penelitian ini, diajukan pertanyaan akhir (butir 51-55) kepada responden, mengenai kesediaan mereka terlibat dalam salah satu kegiatan pemberantasan judi *online* “sekiranya kampus mengadakan” (mengikuti konseling kecanduan judi *online*, menjadi tim relawan pemberantasan judi *online*, menjadi tim peneliti judi *online*), disertai dengan alasan yang mendasari yaitu sikap (seberapa penting bagi diri sendiri), kepercayaan normatif (seberapa penting bagi orang dekat), seberapa mamapu (kesediaan meluangkan waktu), serta pencantuman NIM jika berkenan. Pertanyaan untuk tindak lanjut ini penting sebagai bahan bagi peran serta PTM dalam pemberantasan judi *online*.

7. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan pada sampel penelitian, instrument penelitian akan diucicobakan pada sampel yang bukan sampel penelitian. Ujicoba dilalukan pada sampel 40 mahasiswa dari satu prodi yang ada di lingkungan UMJ. Hasil pengisian angket dianalisis dengan alpha Croncach. Butir-buri skala valid (mampu mengukur apa yang mau diukur) apabila skor butir berkorelasi positif dengan skor total, minimal 0.25. Dan suatu skala reliabel (memiliki konsistensi internasl) apabila menghasilkan kofsisien alpha minimal 0.70 (Goerge & Mallery, 2021:244).

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
Skala Keterpaparan Judi Online ($\alpha = 0.898$)				
Q34	31.12	7.09	0.65	0.89
Q35	31.1	7.1	0.74	0.88
Q36	31.11	7.07	0.8	0.88
Q37	31.01	8.79	0	0.91
Q38	31.22	6.06	0.71	0.89
Q39	31.12	6.85	0.8	0.88
Q40	31.13	6.72	0.86	0.87
Q41	31.13	6.93	0.69	0.88
Q42	31.17	6.69	0.64	0.89
Skala Faktor Risiko Iklan Media Sosial ($\alpha = 0.559$)				
Q25	9.35	2.1	0.3	0.67
Q26	7.76	2.58	0.47	0.3
Q27	7.5	3.49	0.44	0.45
Skala Faktor Risiko Kelompok sebaya ($\alpha = 0.888$)				
Q28	20.49	26.6	0.72	0.87
Q29	20.6	26.35	0.72	0.87
Q30	19.96	27.26	0.6	0.89
Q31	19.92	27.41	0.62	0.88
Q31	20.25	25.58	0.8	0.85
Q32	20.4	25.58	0.78	0.86
Skala Kebijakan preventif sekolah asal ($\alpha = 0.799$)				
Q43	13.01	11.23	0.35	0.81
Q44	11.94	15.06	-0.3	0.86
Q45	12.81	9.94	0.73	0.74
Q46	12.88	9.83	0.77	0.73
Q47	12.64	10.11	0.68	0.75
Q48	13.1	10.35	0.67	0.75
Q49	13.19	10.74	0.67	0.75
Q50	13.32	11.33	0.57	0.77
Skala Religiositas Pribadi ($\alpha = 0.847$)				
Q16	33.95	15.25	0.5	0.84
Q17	33.79	15.36	0.57	0.83

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
Q18	33.79	15.51	0.53	0.83
Q19	33.91	15.06	0.56	0.83
Q20	33.95	14.81	0.59	0.83
Q21`	33.94	14.49	0.63	0.82
Q22	34.05	14.55	0.61	0.83
Q23	34.24	14.5	0.51	0.84
Q24	33.96	14.77	0.58	0.83

Sumber: Output SPSS, Lampiran 4.

Dari tabel di atas terlihat bahwa semua skala reliabel, karena koefisien alpha melebihi 0.7. Semua butir juga valid karena koefisien koerlasi skor butir dengan skort total > 0.25 . Sebagai pengecualian hanya skala faktor risiko iklan media sosial yang koefisien alphanya hanya 0.6 namun koefisien korelasi skor butir dan skor totalnya masih > 0.25 karena itu valid.

F. Teknik Pengumpulan Data

Angket akan disebarakan menggunakan *google form* pada kelas sampel terpilih, dengan menggunakan jasa ketua kelas untuk membantu menyebarkan di WAG kelas. Angket akan diisi secara anonym tanpa perlu mencantumkan identitas pribadi, disertai jaminan penuh akan kerahasisan jawaban responden dan ketiadaan dampak jawaban terhadap pribadi mereka di UMJ. Sebelum itu peneliti akan meminta izin tertulis yang diketahui Kaprog S3 kepada pimpinan keempat PTM untuk menyebarkan angket pada sampel mahasiswa baru prodi terpilih.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Dekskriptif

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS* versi 25 (George & Mallery, 2019; Cohen & Cohen, 2002). Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai variabel penelitian, yang meliputi ukuran kecenderungan pemusatan data (rata-rata) dan ukuran pemencaran data (simpangan baku). Hasil analisis deskriptif disajikan dalam bentuk tabel.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, dilakukan tabulasi respons untuk setiap variabel penelitian berdasarkan karakteristik demografis responden. Deskripsi variabel yang disajikan mencakup:

- X1 : Faktor risiko kelompok sebaya
- X2 : Faktor risiko iklan media sosial
- X3 : Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal
- X4 : Faktor protektif religiositas pribadi

2. Analisis Statistik Inferensial

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi logistik berganda (Cohen dkk., 2002). Model utama digunakan untuk menguji pengaruh parsial dan simultan keempat variabel bebas terhadap tingkat keterpaparan judi *online*. Model tambahan digunakan untuk menganalisis efek interaksi antara faktor risiko (X1 dan X2) dengan faktor protektif (X3 dan X4).

Persamaan umum model utama adalah:

$$\text{Ln}(Y) = a + B_1X_1 + B_2X_2 + B_3X_3 + B_4X_4 + e$$

Sedangkan model interaksi dirumuskan sebagai:

$$\text{Ln}(Y) = a + B_1X_1 + B_2X_2 + B_3X_3 + B_4X_4 + B_{13}(X_1X_3) + B_{23}(X_2X_3) + B_{14}(X_1X_4) + B_{24}(X_2X_4) + e$$

Di mana:

- Y = Tingkat keterpaparan judi *online* di kalangan lulusan SLTA yang menjadi mahasiswa baru di PTM se Jabodetabek TA 2024/2025
- X1 = Faktor risiko kelompok sebaya sewaktu SLTA
- X2 = Faktor risiko iklan media sosial
- X3 = Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal
- X4 = Faktor protektif religiositas pribadi
- X1X3, X2X3, X1X4, X2X4 = Variabel Interaksi (moderasi)
- a = Konstanta
- B = Koefisien regresi
- e = Galat

Variabel X3 dan X4 berperan ganda sebagai variabel bebas dan moderator, melalui interaksinya dengan X1 dan X2. Oleh karena itu, dilakukan dua tahap pengujian model, yaitu:

1. Model efek utama yang hanya memuat empat variabel bebas (X1, X2, X3, X4) sebagai prediktor.
2. Model interaksi yang menambahkan variabel moderasi hasil interaksi antar variabel bebas.

Sebelum persamaan regresi digunakan untuk pengujian hipotesis, dilakukan pengujian asumsi regresi logistik berganda yang meliputi uji linearitas, uji multikolinearitas, dan *goodness of fit*.

H. Hipotesis Statistik

Berdasarkan Gambar 1, hipotesis statistik sebagai berikut:

1. H1
H₀ : $B_1 = 0$
H₁ : $B_1 > 0$
2. H2
H₀ : $B_2 = 0$
H₁ : $B_2 > 0$
3. H3
H₀ : $B_3 = 0$
H₁ : $B_3 < 0$
4. H4
H₀ : $B_4 = 0$
H₁ : $B_4 < 0$
5. H5
H₀ : $B_1 = B_2 = B_3 = B_4 = 0$
H₁ : Minimal satu $\exists B_i \neq 0$, untuk $i = 1 \dots 4$
□

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Bab ini menyajikan gambaran umum hasil pengolahan data penelitian yang diperoleh dari responden mahasiswa baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM) se-Jabodetabek Tahun Akademik 2024/2025. Deskripsi data bertujuan untuk memberikan pemahaman awal mengenai karakteristik responden dan distribusi skor pada variabel-variabel penelitian sebelum dilakukan analisis inferensial.

Data yang disajikan mencakup lima variabel utama, yaitu: (1) tingkat keterpaparan judi *online*, (2) kelompok sebaya, (3) iklan media sosial, (4) kebijakan preventif sekolah asal, dan (5) religiositas pribadi. Masing-masing variabel diukur dengan instrumen yang telah disesuaikan, kemudian dikategorikan sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Penyajian hasil pada bab ini dilakukan secara sistematis melalui tabel distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik demografi responden, seperti perguruan tinggi, jenis kelamin, tahun kelulusan SLTA, jenis SLTA, status SLTA, lokasi SLTA, serta tingkat pelaksanaan agama di rumah. Selanjutnya, setiap tabel dilengkapi dengan uraian naratif yang menjelaskan pola distribusi, kecenderungan data, dan temuan penting yang relevan sebagai dasar interpretasi pada tahap analisis selanjutnya.

1. Gambaran Data Tingkat Keterpaparan Judi *Online*

Data tingkat keterpaparan judi *online* diukur angket *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) yang diadaptasi ke Bahasa Indonesia. PGSI terdiri dari 9 butir pernyataan skala Likert dengan empat pilihan jawaban. Kepada responden ditanyakan seberapa sering (tidak pernah, pernah, sering, hampir selalu) kalah main slot sehingga menghabiskan saldo (Q34), memasang taruhan lebih besar agar bergairah main slot (Q35), main lagi di hari lain untuk mengembalikan saldo yang hilang (Q36), meminjam/menjual sesuatu untuk modal bermain slot (Q37), merasa bermasalah dengan main slot (Q38), gangguan kesehatan termasuk stres karena main slot (Q39), dikecam orang lain sebagai bermasalah akibat main slot (Q40), diri atau keluarga mendapat masalah kesuamikan akibat main slot (Q41), merasa bersalah karena main slot atau akibatnya (Q41). Responden yang menjawab tidak pernah diberi skor 0, pernah 1, sering 2, dan hampir selalu 3 lalu skor dihitung dengan menjumlah skor semua butir dijumlah. Tingkat keterpaparan dikategorikan berdasarkan skor akhir: 0 = bukan pejudi, 1-2 = rendah, 3-7 = sedang, 8-9 =, dan > 9 = pejudi. Jawaban responden dapat dilihat pada Lampiran 3 dan pengkategorian berdasarkan demografi pada Lampiran 5 sedangkan hasilnya disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data Tingkat Keterpaparan Judi *Online* Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5

Demografi	Frekuensi (%) Keterpaparan Judi <i>Online</i>	Sub
-----------	---	-----

	<i>Bukan pejudi</i>	<i>Rendah</i>	<i>Sedang</i>	<i>Tinggi</i>	<i>Pejudi</i>	<i>Sampel</i>
TOTAL SAMPEL	474 (81.2)	16 (2.7)	45 (7.7)	24 (4.1)	25 (4.3)	584 (100)
<i>PTM</i>						
UMJ	117 (78.0)	5 (3.3)	17 (11.3)	7 (4.7)	4 (2.7)	150 (100)
UHAMKA	139 (91.4)	3 (2.0)	6 (3.9)	1 (0.7)	3 (2.0)	152 (100)
UMT	135 (87.7)	6 (3.9)	7 (4.5)	1 (0.6)	5 (3.2)	154 (100)
UMBARA	83 (64.8)	2 (1.6)	15 (11.7)	15 (11.7)	13 (10.2)	128 (100)
<i>Jenis Kelamin</i>						
Perempuan	317 (94.1)	3 (0.9)	11 (3.3)	1 (0.3)	5 (1.5)	337 (100)
Laki-laki	157 (63.6)	13 (5.3)	34 (13.8)	23 (9.3)	20 (8.1)	247 (100)
<i>Lulus SLTA (Tahun)</i>						
2024	231 (84.9)	7 (2.6)	19 (7.0)	8 (2.9)	7 (2.6)	272 (100)
2023	69 (73.4)	3 (3.2)	6 (6.4)	7 (7.4)	9 (9.6)	94 (100)
2022	61 (71.8)	3 (3.5)	11 (12.9)	5 (5.9)	5 (5.9)	85 (100)
2021	71 (86.6)	3 (3.7)	5 (6.1)	1 (1.2)	2 (2.4)	82 (100)
Sebelum 2021	42 (82.4)	-	4 (7.8)	3 (5.9)	2 (3.9)	51 (100)
<i>Jenis SLTA</i>						
SMA	258 (81.9)	8 (2.5)	20 (6.3)	16 (5.1)	13 (4.1)	315 (100)
SMK	129 (75.4)	5 (2.9)	18 (10.5)	8 (4.7)	11 (6.4)	171 (100)
MA	87 (88.8)	3 (3.1)	7 (7.1)	-	1 (1.0)	98 (100)
<i>Status SLTA</i>						
Negeri	212 (83.1)	7 (2.7)	18 (7.1)	9 (3.5)	9 (3.5)	255 (100)
Muhammadiyah	66 (70.2)	1 (1.1)	8 (8.5)	12 (12.8)	7 (7.4)	94 (100)
Swasta lainnya	196 (83.4)	8 (3.4)	19 (8.1)	3 (1.3)	9 (3.8)	235 (100)
<i>Lokasi SLTA</i>						
Jakarta	105 (91.3)	3 (2.6)	5 (4.3)	1 (0.9)	1 (0.9)	115 (100)
Bogor	114 (70.4)	3 (1.9)	17 (10.5)	16 (9.9)	12 (7.4)	162 (100)
Kota/Kab.	19 (86.4)	-	1 (4.5)	1 (4.5)	1 (4.5)	22 (100)
Depok	150 (82.4)	10 (5.5)	10 (5.5)	5 (2.7)	7 (3.8)	182 (100)
Tangerang/Banten	21 (84.0)	-	3 (12.0)	-	1 (4.0)	25 (100)
Bekasi	65 (83.3)	-	9 (11.5)	1 (1.3)	3 (3.8)	78 (100)
Lainnya						
<i>Beragama di rumah</i>						
Sangat longgar	1 (25.0)	-	-	3 (75.0)	-	4 (100)
Cenderung longgar	8 (33.3)	1 (4.2)	3 (12.5)	8 (33.3)	4 (16.7)	24 (100)
Biasa-biasa saja	134 (79.3)	2 (1.2)	17 (10.1)	5 (3.0)	11 (6.5)	169 (100)
Cenderung ketat	227 (87.0)	9 (3.4)	15 (5.7)	4 (1.5)	6 (2.3)	261 (100)
Sangat ketat	104 (82.5)	4 (3.2)	10 (7.9)	4 (3.2)	4 (3.2)	126 (100)

Sumber: *Output SPSS, Lampiran 5. Persentase dihitung dengan Excel.*

Tabel 4.1 menyajikan frekuensi data tingkat keterpaparan judi *online* berdasarkan karakteristik demografi mahasiswa baru. Dari total 587 sampel 474 orang (81.16%) tidak terpapar judi *online* (bukan pejudi), sementara itu 110 orang (18.84%) terpapar judi *online* dengan tingkat rendah (2.7%), sedang (7.7%), tinggi (9.3%), dan sudah menjadi pejudi (4.3%). Berdasarkan pilihan PTM, yang paling banyak terpapar judi *online* adalah yang memilih kuliah di UMBARA (35.2%), diikuti UMJ (22%), UMT (12.3%), dan paling sedikit Uhamka (8.6%). Berdasarkan jenis kelamin, 36.4% laki-laki terpapar sedangkan perempuan hanya 5.9%. Berdasarkan tahun kelulusan SLTA, paling banyak terpapar adalah lulusan tahun 2022 (28.2%), diikuti lulusan tahun 2023 (26.6%), lulusan sebelum 2021 (17.6%), lulusan 2024 (15.1%) dan paling sedikit lulusan 2021 (13.4%).

Berdasarkan jenis SLTA, yang paling banyak terpapar adalah lulusan SMK (24.6%), diikuti lulusan SMA (18.1%) dan paling sedikit lulusan MA (11.2%). Berdasarkan status SLTA, yang paling banyak terpapar adalah lulusan sekolah Muhammadiyah (29.8%), diikuti lulusan sekolah Negeri (16.9%) dan lulusan Swasta lainnya (16.6%). Berdasarkan lokasi SLTA, yang paling banyak terpapar adalah yang sekolahnya terletak di Kota/Kabupaten Bogor (29.6%), diikuti Tangerang/Banten (17.6%), lainnya/luar Jabodetabek (16.7%), Bekasi (16%), Depok (13.6%), dan paling sedikit Jakarta (8.7%).

Terakhir kepada responden, juga ditanyakan bagaimana pelaksanaan agama di rumah, dengan respon 5 pilihan dari sangat longgar hingga sangat ketat. Berdasarkan pilihan jawaban, yang paling banyak terpapar adalah yang pelaksanaan agama di rumah sangat longgar (75%), diikuti cenderung longgar (66.7%), biasa-biasa saja (20.7%), sangat ketat (17.5%), dan terkecil cenderung ketat (13%). Ternyata semakin ketat pelaksanaan agama di rumah semakin sedikit persentase terpapar, sebaliknya semakin longgar semakin banyak. Tapi menariknya justru sangat ketat lebih banyak terpapar (4.5%) dibandingkan yang cenderung ketat. Mungkin ini peringatan agar jangan kelewat ketat dalam pelaksanaan agama di rumah.

2. Gambaran Data Risiko Kelompok sebaya

Faktor risiko kelompok sebaya diukur dengan 6 enam butir pertanyaan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, seberapa banyak (dari hampir semua hingga tidak satupun) teman dekat satu sekolah (Q28) atau teman dekat luar sekolah (Q29) suka bermain slot; seberapa kuasa (dari hampir selalu hingga tidak pernah) tidak bisa menolak ajakan teman satu sekolah (Q30) dan teman dekat luar sekolah (Q31) untuk bermain slot; dan seberapa banyak (dari hampir semua hingga tidak satupun) teman dekat satu sekolah (Q32) dan teman dekat luar sekolah (Q33) bermasalah dengan main slot. Untuk responden yang memilih jawaban “tidak satupun” untuk jawaban Q28-Q29 dan Q32-Q33, dan “tidak pernah” untuk jawaban Q30-31 dikategorikan sebagai “tidak bersiko” dan selebihnya “berisiko” dalam kelompok sebaya. Jawaban responden terdapat pada Lampiran 3, sedangkan

pengkategorian berdasarkan demografi pada Lampiran 6, yang hasilnya disarikan dalam satu tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2 Data Risiko Kelompok sebaya Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5

Demografi	Frekuensi (%) Kelompok sebaya		Sub Sampel
	Tidak Bersiko	Bersiko	
Total Sampel	214 (36.6)	370 (63.4)	584 (100)
<i>PTM</i>			
UMJ	38 (25.3)	112 (74.7)	150 (100)
UHAMKA	75 (49.3)	77 (50.7)	152 (100)
UMT	49 (31.8)	105 (68.2)	154 (100)
UMBARA	52 (40.6)	76 (59.4)	128 (100)
<i>Jenis Kelamin</i>			
Perempuan	176 (52.2)	161 (47.8)	337 (100)
Laki-laki	38 (15.4)	209 (84.6)	247 (100)
<i>Tamat SLTA (Tahun)</i>			
2024	108 (39.7)	164 (60.3)	272 (100)
2023	29 (30.9)	65 (69.1)	94 (100)
2022	25 (29.4)	60 (70.6)	85 (100)
2021	31 (37.8)	51 (62.2)	82 (100)
Sebelum 2021	21 (41.2)	30 (58.8)	51 (100)
<i>Jenis SLTA</i>			
SMA	123 (39.0)	192 (61.0)	315 (100)
SMK	55 (32.2)	116 (67.8)	171 (100)
MA	36 (36.7)	62 (63.3)	98 (100)
<i>Status SLTA</i>			
Negeri	97 (38.0)	158 (62.0)	255 (100)
Muhammadiyah	31 (33.0)	63 (67.0)	94 (100)
Swasta lainnya	86 (36.6)	149 (63.4)	235 (100)
<i>Lokasi SLTA</i>			
Jakarta	51 (44.3)	64 (55.7)	115 (100)
Bogor Kota/Kab.	57 (35.2)	105 (64.8)	162 (100)
Depok	9 (40.9)	13 (59.1)	22 (100)
Tangerang/Banten	59 (32.4)	123 (67.6)	182 (100)
Bekasi	12 (48.0)	13 (52.0)	25 (100)
Lainnya	26 (33.3)	52 (66.7)	78 (100)
<i>Beragama di Rumah</i>			

Demografi	Frekuensi (%) Kelompok sebaya		Sub Sampel
	Tidak Bersiko	Bersiko	
Sangat longgar	-	4 (100)	4 (100)
Cenderung longgar	4 (16.7)	20 (83.3)	24 (100)
Biasa-biasa saja	64 (37.9)	105 (62.1)	169 (100)
Cenderung ketat	98 (37.5)	163 (62.5)	261 (100)
Sangat ketat	48 (38.1)	78 (61.9)	126 (100)

Sumber: *Ouput SPSS*, Lampiran 6. Persentase dihitung dengan Excel.

Tabel 4.2 menyajikan frekuensi data risiko kelompok sebaya berdasarkan demografi. Secara umum terlihat, dari total 584 responden, 370 orang (63.4%) terlibat kelompok sebaya berisiko dan 214 orang (36.6%) tidak berisiko. Laki-laki lebih banyak terlibat pergaulan kelompok sebaya berisiko yang mencapai 84.6% dibandingkan perempuan 47.8% atau kurang separuh. Berdasarkan pilihan PTM, lebih separuh hingga duapertiga responden terlibat kelompok sebaya berisiko, dengan terbanyak yang memilih kuliah di UMJ (74.7%), UMT (68.2%), UMBARA (59.4%) dan yang terkecil Uhamka (50.7%).

Berdasarkan tahun kelulusan SLTA, secara umum lebih dari separuh hingga duapertiga responden terlibat kelompok sebaya berisiko pada kelulusan 3 tahun terakhir dengan terbanyak kelulusan tahun 2022 yang mencapai 70.6% dan tersedikit kelulusan sebelum tahun 2021 yang mencapai 58.8%. Untuk jenis SLTA, lulusan SMK terbanyak berisiko pergaulannya, diikuti MA dan SMA. Untuk status SLTA yang terbanyak risiko pergaulannya adalah lulusan sekolah Muhammadiyah diikuti sekolah Negeri dan sekolah Swasta lainnya. Dari segi lokasi SLTA, yang terbanyak

bersiko pergaulannya adalah yang sekolah terletak di Tangerang/Banten dan yang terkecil Bekasi yang hanya 52% dengan pergaulan bersiko.

Terakhir berdasarkan pelaksanaan agama dalam di rumah polanya sama dengan variable sebelumnya. Semakin longgar pelaksanaan agama di di rumah semakin banyak persentase kelompok sebaya bersiko, sebaliknya semakin ketat semakin sedikit. Demikian juga semakin ketat pelaksanaan agama di rumah semakin banyak persentase pergaulan kelompok sebaya tanpa risiko dan sebaliknya semakin longgar semakin sedikit. Sekali lagi ini menunjukkan pentingnya pelaksanaan agama dalam keluarga.

3. Gambaran Data Risiko Iklan Media Sosial

Faktor risiko iklan media sosial diukur dengan tiga pertanyaan skala Likert mengenai seberapa sering (hampir tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, hampir selalu) responden menemukan iklan judi *online* sewaktu menggunakan media sosial (Q25), tertarik untuk mengetahuinya (Q26), dan seberapa banyak (tidak satupun, 1-3, 4-6, 7-9, > 9 jenis) pernah mencoba permainan judi *online* yang diiklankan (Q27). Responden yang menjawab “hampir tidak pernah” untuk pertanyaan Q25 dan Q26 dan “tidak satupun” untuk pertanyaan Q27 dikategorikan sebagai “tidak berisiko” dan selebihnya dikategorikan sebagai “bersiko” terkena dampak iklan judi *online* melalui media sosial. Jawaban responden terhadap angket disajikan pada Lampiran 3, pengategorian berdasarkan demografi pada Lampiran 7, dan hasilnya disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Data Risiko Iklan Media Sosial Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5

Demografi	Frekuensi (%) Risiko Iklan Media Sosial		Sub Sampel
	Tidak berisiko	Berisiko	
<i>TOTAL SAMPEL</i>	96 (16.4)	488 (83.6)	584 (100)
<i>PTM</i>			
UMJ	19 (12.7)	131 (87.3)	150 (100)
UHAMKA	20 (13.2)	132 (86.8)	152 (100)
UMT	26 (16.9)	128 (83.1)	154 (100)
UMBARA	31 (24.2)	97 (75.8)	128 (100)
<i>Jenis Kelamin</i>			
Perempuan	78 (23.1)	259 (76.9)	337 (100)
Laki-laki	18 (7.3)	229 (92.7)	247 (100)
<i>Tamat SLTA (Tahun)</i>			
2024	40 (14.7)	232 (85.3)	272 (100)
2023	16 (17.0)	78 (83.0)	94 (100)
2022	12 (14.1)	73 (85.9)	85 (100)
2021	15 (18.3)	67 (81.7)	82 (100)
Sebelum 2021	13 (25.5)	38 (74.5)	51 (100)
<i>Jenis SLTA</i>			
SMA	55 (17.5)	260 (82.5)	315 (100)
SMK	22 (12.9)	149 (87.1)	171 (100)
MA	19 (19.4)	79 (80.6)	98 (100)
<i>Status SLTA</i>			
Negeri	45 (17.6)	210 (82.4)	255 (100)
Muhammadiyah	14 (14.9)	80 (85.1)	94 (100)
Swasta lainnya	37 (15.7)	198 (84.3)	235 (100)
<i>Lokasi SLTA</i>			
Jakarta	15 (13.0)	100 (87.0)	115 (100)
Bogor Kota/Kab.	34 (21.0)	128 (79.0)	162 (100)
Depok	4 (18.2)	18 (81.8)	22 (100)
Tangerang/Banten	32 (17.6)	150 (82.4)	182 (100)
Bekasi	3 (12.0)	22 (88.0)	25 (100)
Lainnya	8 (10.3)	70 (89.7)	78 (100)
<i>Beragama di Rumah</i>			
Sangat longgar	-	4 (100)	4 (100)
Cenderung longgar	3 (12.5)	21 (87.5)	24 (100)
Biasa-biasa saja	25 (14.8)	144 (85.2)	169 (100)

Demografi	Frekuensi (%) Risiko Iklan Media Sosial		Sub Sampel
	Tidak berisiko	Berisiko	
Cenderung ketat	40 (15.3)	221 (84.7)	261 (100)
Sangat ketat	28 (22.2)	98 (77.8)	126 (100)

Sumber: *Ouput SPSS*, Lampiran 7. Persentase dihitung dengan Excel.

Tabel 4.3 menyajikan frekuensi data responden mengakses iklan berisiko dan tidak berisiko melalui media sosial berdasarkan kategori demografi mahasiswa baru. Dari total 584 sampel, hanya 96 orang (16.4%) tidak berisiko, dan 488 orang (83.6%) berisiko terkena dampak iklan judi *online* di media sosial. Sangat banyaknya responden yang mengakses iklan media sosial berisiko, tidaklah mengejutkan karena iklan judi *online* begitu invasif memasuki media sosial seperti X, tiktok, facebook, youtube, google. Setiap klik di google misalnya selalu akan bertemu dengan iklan judi *online* sehingga pengguna sulit untuk mengelak untuk sekedar melihat atau membaca walaupun mungkin tidak meneruskan.

Berdasarkan PTM, mahasiswa baru yang terbanyak mengakses iklan berisiko adalah yang memilih kuliah di UMJ (87.3%), diikuti Uhamka (86.8%), UMT (83.1%), dan terkecil UMBARA (75.8%). Perbedaan antar PTM tidak terlalu jauh, dan walaupun yang memilih UMBARA terkecil persentase mengakses iklan medsos berisiko namun faktanya mereka yang terbanyak terpapar judi *online* sebagaimana dijelaskan.

Selanjutnya berdasarkan jenis kelamin, secara mencolok laki-laki paling sering mengakses iklan berisiko, mencapai 92.7% sedangkan Perempuan hanya 76.9%. Berdasarkan tahun kelulusan SLTA, yang lulus tahun 2021 hingga 2024 paling banyak mengakses iklan berisiko, lebih 80%,

dan yang lulus tahun sebelumnya mencapai 74.5%. Memang iklan judi *online* paling marak dalam tiga tahun terakhir, terutama melalui flexing anak-anak muda milyuner yang tajir melintir melalui “investasi trading”. Tidak peduli jenis sekolah, status sekolah, lokasi sekolah, secara umum tampak bahwa sekitar 80% responden mengakses iklan berisiko.

Bahkan tidak peduli betapaun longgar atau ketat nya pelaksanaan agama secara umum tampak lebih 80% mahasiswa baru mengakses iklan berisiko. Hanya polanya menarik, semakin longgar pelaksanaan agama di rumah semakin banyak mengakses iklan berisiko dan semakin ketat semakin sedikit. Ini sekali mencerminkan pentingnya pengamalan agama di rumah. Namun betapapun, individu sepenuhnya otonom untuk melihat atau tidak melihat dunia maya yang seringkali menggoda iman melalui gadget. Anak seumuran SLTA tidak mungkin dikontrol aplikasi gadgetnya atau peselencaran mereka di dunia maya. Para pengiklan judi *online* memiliki seribu akal untuk memasarkan produk mereka, baik secara terang-terangan maupun (sekarang) secara tersirat yang tanpa diniatkan menacri pun akan muncul tiba-tiba sewaktu individu berselancar di dunia maya.

4. Gambaran Data Protektif Kebijakan Preventif Sekolah Asal

Kebijakan preventif sekolah asal diukur dengan 6 pertanyaan skala Likert masing-masing dengan 3 respon jawaban. Kepada responden ditanyakan Q43 apakah di sekolahnya ada peraturan tertulis yang melarang permainan slot dengan tiga respon (tidak ada, ada tidak dijalankan, ada dan dijalankan dengan ketat). Juga ditanyakan seberapa sering (sering, sesekali,

tidak pernah) kepala sekolah/wakil kepala sekolah (Q45), guru BK (Q46), guru Agama (Q47) memberi pengarahannya agar siswa tidak bermain slot. Selain itu juga ditanyakan seberapa sering (sering, sesekali, tidak pernah) sekolah melibatkan orangtua (Q48), aparat kepolisian (Q49), aparat kominfo (Q50) untuk menjelaskan bahaya main slot kepada siswa. Untuk yang menjawab “tidak ada” untuk Q43 dan yang menjawab “tidak pernah” untuk kelima pertanyaan selebihnya dikategorikan sebagai sekolah dengan kebijakan preventif “rendah” dan yang menjawab selainnya pada seluruh butir dikategorikan sebagai sekolah dengan kebijakan preventif “tinggi.” Jawaban responden per item terdapat pada Lampiran 3, pengkategorian berdasarkan demografi pada Lampiran 8, sedangkan hasilnya disarikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Data Protektif Kebijakan preventif sekolah asal Berdasarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5

Demografi	Frekuensi (%) Kebijakan preventif sekolah asal		Sub Sampel
	Tinggi	Rendah	
TOTAL SAMPEL	353 (60.4)	231 (39.6)	584 (100)
<i>PTM</i>			
UMJ	83 (55.3)	67 (44.7)	150 (100)
UHAMKA	92 (60.5)	60 (39.5)	152 (100)
UMT	96 (62.3)	58 (37.7)	154 (100)
UMBARA	82 (64.1)	46 (35.9)	128 (100)
<i>Jenis Kelamin</i>			
Perempuan	189 (56.1)	148 (43.9)	337 (100)
Laki-laki	164 (66.4)	83 (33.6)	247 (100)
<i>Tamat SLTA (Tahun)</i>			
2024	192 (70.6)	80 (29.4)	272 (100)
2023	57 (60.6)	37 (39.4)	94 (100)

Demografi	Frekuensi (%) Kebijakan preventif sekolah asal		Sub Sampel
	Tinggi	Rendah	
2022	47 (55.3)	38 (44.7)	85 (100)
2021	39 (47.6)	43 (52.4)	82 (100)
Sebelum 2021	18 (35.3)	33 (64.7)	51 (100)
<i>Jenis SLTA</i>			
SMA	186 (59.0)	129 (41.0)	315 (100)
SMK	118 (69.0)	53 (31.0)	171 (100)
MA	49 (50.0)	49 (50.0)	98 (100)
<i>Status SLTA</i>			
Negeri	146 (57.3)	109 (42.7)	255 (100)
Muhammadiyah	72 (76.6)	22 (23.4)	94 (100)
Swasta lainnya	135 (57.4)	100 (42.6)	235 (100)
<i>Lokasi SLTA</i>			
Jakarta	71 (61.7)	44 (38.3)	115 (100)
Bogor Kota/Kab.	99 (61.1)	63 (38.9)	162 (100)
Depok	12 (54.5)	10 (45.5)	22 (100)
Tangerang/Banten	114 (62.6)	68 (37.4)	182 (100)
Bekasi	16 (64.0)	9 (36.0)	25 (100)
Lainnya	41 (52.6)	37 (47.4)	78 (100)
<i>Beragama di Rumah</i>			
Sangat longgar	3 (75.0)	1 (25.0)	4 (100)
Cenderung longgar	19 (79.2)	5 (20.8)	24 (100)
Biasa-biasa saja	83 (49.1)	86 (50.9)	169 (100)
Cenderung ketat	159 (60.9)	102 (39.1)	261 (100)
Sangat ketat	89 (70.6)	37 (29.4)	126 (100)

Sumber: *Ouput SPSS*, Lampiran 8. Persentase dihitung dengan Excel.

Tabel 4.4 menyajikan gambaran frekuensi Data Protektif kebijakan preventif sekolah asal berdasarkan latar belakang demografi. Tampak bahwa dari total 584 sampel 231 orang (39.6%) berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah, dan 353 orang (60.4%) berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif tinggi. Berdasarkan pilihan PTM, yang terbanyak berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah adalah yang

memilih kuliah di UMJ (44.7%), diikuti Uhamka (39.5%), UMT (37.7%), dan yang terkecil UMBARA (35.9%). Wanita lebih banyak berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah dibandingkan laki-laki.

Selanjutnya berdasarkan tahun lulus SLTA, terlihat pola yang menarik yang terbanyak berasal dari sekolah dengan preventif rendah justru lulusan sebelum tahun 2021 (64.7%) dan sejak 2021 tiap tahun menurun dengan konstan hingga lulusan tahun 2024 paling sedikit berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah (29.4%). Ini mengisratkan kepedulian sekolah yang makin baik dan makin protektif untuk mencegah siswanya tidak terpapar judi *online*.

Berdasarkan jenis SLTA, yang paling banyak berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah justru yang bersekolah di MA (50%) dan yang paling sedikit dari SMK (31%), dan yang bersekolah di SMA di antara keduanya. Mengingat yang terpapar judi *online* terbanyak justru lulusan SMK dan yang paling sedikit lulusan MA, barangkali ini mengisyaratkan pengendalian diri lebih baik di kalangan siswa MA daripada siswa SMK, sehingga walau sekolahnya kurang protektif mereka bisa melindungi diri untuk tidak terpapar judi *online*.

Selanjutnya berdasarkan status sekolah, ternyata yang paling sedikit berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah adalah yang statusnya sekolahnya Muhammadiyah (23.4%) dan terbanyak dari Negeri dan Swasta dengan persentasi hampir sama persis (masing-masing 42.7% dan 42.6%). Mengingat yang terbanyak terpapar judi *online* adalah lulusan

Muhammdiyah, diikuti Negeri dan Swasta lainnya hal ini mengisyaratkan bahwa mungkin sekolah Muhammadiyah lebih protektif akan tetapi tetap saja kecolongan lebih banyak karena faktor-faktor yang di luar jangkauan sekolah.

Berikutnya, dilihat dari lokasi sekolah, siswa dengan kebijakan preventif rendah terbanyak adalah yang sekolahnya terletak di luar Jabodetabek/Lainnya (47.6%) diikuti Depok (45.5%), Bogor (38.9%), Jakarta (38.3%), Tangerang/Banten (37,4%), dan terkecil Bekasi (36%).

Terakhir, berdasarkan pelaksanaan agama di rumah, fenomenanya cukup unik, di mana siswa dari keluarga biasa-biasa saja paling banyak berasal bersekolah di sekolah dengan kebijakan prenentif rendah, setelah makin sedikit untuk yang cenderung longgar atau cenderung ketat.

5. Gambaran Data Religiositas Pribadi

Religiositas pribadi diukur dengan 9 butir pertanyaan skala Likert masing-masing dengan 5 pilihan jawaban. Didasarkan pada QS Surat At-Taubah 112, kepada responden ditanyakan seberapa sering (hampir tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, hampir selalu) minta ampun kepada Tuhan (Q16), beribadah padaNya (Q17), mengucapkan puci syukur pada-Nya (Q18), bepergian demi-Nya (Q19), merasa tunduk pada-Nya di kala rukuk sembayang (Q20), merasa dekat di kala sujud (Q21), merasa terpanggil menyuruh kebaikan (Q22), merasa terpanggil mencegah keburukan (Q23), dan menjaga diri untuk tidak melanggar ketentuan Tuhan. Responden yang menjawab “sering” atau “hamper selalu” dikategorikan memiliki religisitas

pribadi tinggi dan selebihnya kategori rendah. Jawab responden perbutir terdapat pada Lampiran 3, pengkategorian dan komposisinya berdasarkan demografi pada Lampiran 9, dan hasilnya dirangkum dalam Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Data Protektif Religiositas Pribadi Berdsarkan Karakteristik Demografi pada Sampel Mahasiswa Baru PTM Se Jabodetabek TA 2024/5

Demografi	Frekuensi (%) Religiositas Pribadi		Sub Sampel
	Rendah	Tinggi	
<i>TOTAL SAMPEL</i>	158 (27.1)	426 (72.9)	584 (100)
<i>PTM</i>			
UMJ	38 (25.3)	112 (74.7)	150 (100)
UHAMKA	42 (27.6)	110 (72.4)	152 (100)
UMT	31 (20.1)	123 (79.9)	154 (100)
UMBARA	47 (36.7)	81 (63.3)	128 (100)
<i>Jenis Kelamin</i>			
Perempuan	71 (21.1)	266 (78.9)	337 (100)
Laki-laki	87 (35.2)	160 (64.8)	247 (100)
<i>Tamat SLTA (Tahun)</i>			
2024	67 (24.6)	205 (75.4)	272 (100)
2023	28 (29.8)	66 (70.2)	94 (100)
2022	24 (28.2)	61 (71.8)	85 (100)
2021	28 (34.1)	54 (65.9)	82 (100)
Sebelum 2021	11 (21.6)	40 (78.4)	51 (100)
<i>Jenis SLTA</i>			
SMA	96 (30.5)	219 (69.5)	315 (100)
SMK	46 (26.9)	125 (73.1)	171 (100)
MA	16 (16.3)	82 (83.7)	98 (100)
<i>Status SLTA</i>			
Negeri	68 (26.7)	187 (73.3)	255 (100)
Muhammadiyah	29 (30.9)	65 (69.1)	94 (100)
Swasta lainnya	61 (26.0)	174 (74.0)	235 (100)
<i>Lokasi SLTA</i>			
Jakarta	35 (30.4)	80 (69.6)	115 (100)
Bogor Kota/Kab.	48 (29.6)	114 (70.4)	162 (100)
Depok	10 (45.5)	12 (54.5)	22 (100)
Tangerang/Banten	38 (20.9)	144 (79.1)	182 (100)
Bekasi	8 (32.0)	17 (68.0)	25 (100)

Demografi	Frekuensi (%) Religiositas Pribadi		Sub Sampel
	Rendah	Tinggi	
Lainnya	19 (24.4)	59 (75.6)	78 (100)
<i>Beragama di Rumah</i>			
Sangat longgar	4 (100)	-	4 (100)
Cenderung longgar	17 (70.8)	7 (29.2)	24 (100)
Biasa-biasa saja	63 (37.3)	106 (62.7)	169 (100)
Cenderung ketat	57 (21.8)	204 (78.2)	261 (100)
Sangat ketat	17 (13.5)	109 (86.5)	126 (100)

Sumber: *Ouput SPSS*, Lampiran 9. Persentase dihitung dengan Excel.

Tabel 4.5 menyajikan frekuensi Data Protektif eligiositas pribadi berdasarkan demografi responden. Dari 584 sampel, 426 orang (72.9%) termasuk kategori religiostas pribadi tinggi dan 158 orang (27.1) kategori religiositas pribadi rendah. Secara umum ini menyiratkan bahwa mahasiswa baru PTM TA 2024/5 mayoritas religious dengan hanya sepertiga yang kurang atau tidak religious. Berdasarkan pilihan PTM, responden dengan religiositas rendah paling banyak memilih UMBARA (36.7%), diikuti Uhamka (27.6%), UMJ (25.3%), dan terkecil UMT (20.1%). Dilihat dari jenis kelamin, responden dengan kategori religiostas rendah lebih banyak pesentasenya laki-laki (35.2%) dibandinglan perempuan (21.1%).

Berdasarkan tahun kelulusan SLTA, respoden dengan religiositas pribadi rendah paling sedikit adalah lulusan sebelum 2021 (21.6%), melonjak naik paling banyak lulusan tahun 2021 (34,1%), lalu pelan-pelan berkurang lagi tahun-tahun berikut hingga tahun 2024 (24.1%). Berdasarkan jennis SLTA, responden dengan religiositas peribadi rendah terbanyak persentasenya adalah lulusan SMA (30.5%) dan paling sedikit lulusan MA (16.3%) sedanglan lulusan SMK berada antara keduanya. Dari segi status

SLTA, responden dengan religiositas pribadi rendah yang paling banyak persentasenya adalah lulusan sekolah Muhammadiyah (30.9%) dan yang paling sedikit lulusan Swasta lainnya (26%), diikuti Negeri (26.9%) dan terkecil Swasta lainnya (26.9%). Diperlukan penelitian lebih lanjut mengapa di antara kategori religiositas rendah paling banyak lulusan Muhammadiyah dibandingkan lainnya.

Berdasarkan letak sekolah, tampak bahwa di antara kategori religiositas pribadi rendah, persentase terbanyak adalah yang berasal dari lokasi sekolah Depok (45.5%), diikuti Bekasi (32%), Jakarta (30.4%), luar Jabodetabek/ lainnya (24.4%), dan paling sedikit Tangerang/Banten (20.9%).

Terakhir berdasarkan pelaksanaan agama di rumah, polanya sebatrannya semakin ketat pelaksanaan agama di rumah semakin sedikit persentase dengan religiositas pribadi rendah, dan semakin longgar semakin banyak. Demikian juga sebaliknya semakin ketat pelaksanaan agama di rumah semakin banyak persentase responden dengan religiositas tinggi dan semakin longgar semakin sedikit. Lagi-lagi ini menunjukkan pentingnya pelaksanaan agama di rumah untuk perkembangan religiositas remaja atau siswa.

B. Analisis Multivariat Regresi Logistik

Sebagaimana dijelaskan pada bagian terdahulu, penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh faktor risiko (kelompok sebaya dan iklan media sosial) dan faktor protektif (kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi)

terhadap tingkat keterpaparan judi *online* di kalangan mahasiswa baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM) se-Jabodetabek. Oleh karena variabel terikat *keterpaparan judi online* berdistribusi biner (terpapar = 1, tidak terpapar = 0) dengan empat prediktor (dua faktor risiko dan dua faktor protektif), maka teknik analisis yang digunakan adalah regresi logistik berganda (Hosmer, Lemeshow, & Sturdivant, 2013).

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 24, dan output hasil diolah kembali ke dalam tabel buatan sendiri sesuai kebutuhan interpretasi.

1. Sandi Parameter

Dalam regresi logistik, meskipun prediktor dapat berupa variabel kontinu, pada penelitian ini seluruh variabel bebas dikonversi menjadi kategori melalui sandi boneka (*dummy coding*) sebagai berikut:

Tabel 4.6 Sandi Parameter

		Frekuensi	Parameter coding (1)
Keterpaparan Judi <i>Online</i> (Y)	Tidak	474	0
	Ya	110	1
Risiko Kelompok sebaya (X1)	Tidak Berisiko	214	0
	Berisiko	370	1
Risiko Iklan Medsos (X2)	Tidak Berisiko	96	0
	Berisiko	488	1
Protektif Kebijakan preventif sekolah asal (X3)	Tinggi	353	0
	Rendah	231	1
Protektif Religiositas Pribadi (X4)	Rendah	158	0
	Tinggi	426	1

Sumber: *Output SPSS*, Lampiran 10.

Sandi parameter ini digunakan sebagai acuan dalam interpretasi hasil regresi logistik.

2. Asumsi Statistik

Sama dengan regresi ganda yang biasa (*OLS, ordinary least square*) regresi logistic juga mengkaji hubungan linear antara variable bebas dan variable terikat. Perbedaannya, jika OLS variable bebasnya bercorak kontinyu sedangkan regresi logistik bercorak kategoris. Namun asumsi penggunaanya OLS juga berlaku untuk regresi logistic ganda, terutama sekali (1) asumsi linearitas, yakni adanya hubungan linear setiap variable bebas dengan variable terikat, (2) asumsi multikolinearitas, tidak terjadinya hubungan linear yang tinggi antara sesama variable bebas, (3) kebaikgunaan model dengan data. Pemeriksaan asumsi (1) dan (2) dilakukan melalui matriks korelasi antarvariabel menggunakan korelasi Spearman, mengingat semua variabel bersifat kategoris biner, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Matriks Korelasi Spearman Brown Antar Variabel (N=548)

	Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	Risiko Kelompok sebaya (X1)	Risiko Iklan Medsos (X2)	Protektif Kebijakan preventif sekolah asal (X3)	Protektif Religiositas Pribadi (X4)
Y	1.000	.285**	.190**	-.121**	-.180**
X1		.238**	1.000	-.029	-.031
X2		1.000		-.090*	-.039
X3				1.000	-.051
X4					1.000

** $p < 0.05$

Sumber: *Ouput SPSS*, Lampiran 11.

Dari tabel tampak bahwa setiap variabel bebas memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel terikat ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa

asumsi linearitas terpenuhi. Selain itu, hubungan antar variabel bebas juga tidak tinggi (tidak ada yang melebihi 0,80), sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi bebas multikolinearitas tidak terlanggar. Adapun asumsi ketiga, yaitu kebaiksuaian model dengan data, akan diuji menggunakan *Hosmer–Lemeshow Test*, dan hasilnya akan disajikan pada tabel hasil regresi logistik.

3. Hasil Regresi Logistik

Analisis regresi logistik dilakukan secara bertahap. Pada tahap pertama, dibangun model efek utama yang memuat empat variabel prediktor, yaitu faktor risiko—kelompok sebaya (X1) dan iklan media sosial (X2)— serta faktor protektif—kebijakan preventif sekolah asal (X3) dan religiositas pribadi (X4) tanpa memasukkan variabel interaksi. Pada tahap kedua, dikembangkan model interaksi dengan menambahkan variabel moderasi yang merupakan hasil interaksi antara faktor risiko dan faktor protektif, yaitu $X1 \times X3$, $X2 \times X3$, $X1 \times X4$, dan $X2 \times X4$.

Tabel 4.8 Hasil Regresi Logistik Tingkat Keterpaparan Judi *Online* (Y)

Prediktor	Model Efek Utama				Model Dengan Interaksi			
	B	Sig.	Exp(B)	CI	B	Sig.	Exp(B)	CI
X1 (1)	1.95	0.00	7.00	3.40-14.39	2.84	0.00	17.16	3.44-85.68
X2 (1)	2.21	0.00	9.14	2.16-38.58	2.47	0.08	11.85	0.76-183.77
X3 (1)	-0.64	0.01	0.53	0.32-0.87	0.16	0.92	1.17	0.05-27.45
X4 (1)	-1.02	0.00	0.36	0.22-0.58	0.03	0.98	1.04	0.04-27.03
X1*X3					-0.08	0.92	0.92	0.20-4.23
X2*X3					-0.74	0.62	0.48	0.03-9.23
X1*X4					-1.30	0.13	0.27	0.05-1.49
X2*X4					0.11	0.94	1.12	0.06-21.66
Constant	-4.11	0.00	0.02		-5.18	0.00	0.01	
(N) R ²	0.249	-			0.256	-		
(HLT)χ ²	2.85	0.83			0.87	0.99		

Sumber: *Output SPSS*, Lampiran 12.

Sebagaimana tampak pada tabel, *model efek utama* kedua faktor risiko dan faktor protektif, menghasilkan persamaan regresi logistik:

$$\text{Log}(Y) = -4.11 + 1.95X_1 + 2.21X_2 - 0.64X_3 - 1.02X_4$$

Uji *Hosmer–Lemeshow* menghasilkan nilai $\chi^2 = 2,85$ dengan $p = 0,83$, yang mengindikasikan bahwa model memiliki kesesuaian yang baik dengan data (*goodness of fit* terpenuhi). Nilai *Nagelkerke R²* sebesar 0,249 menunjukkan bahwa keempat prediktor: faktor risiko—kelompok sebaya (X_1) dan iklan media sosial (X_2)—serta faktor protektif—kebijakan preventif sekolah asal (X_3) dan religiositas pribadi (X_4)—secara bersama-sama mampu menjelaskan 24,9% variasi keterpaparan judi *online*.

Pada *model dengan interaksi* menghasilkan persamaan regresi logistic sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Log}(Y) = & - \\ & 5.18 + 2.84X_1 + 2.47X_2 + 0.16X_3 + 0.03X_4 - 0.08(X_1 * X_3) - 0.7 \\ & 4(X_2 * X_3) - 1.30(X_1 * X_4) + 0.11(X_2 * X_4) \end{aligned}$$

Pada model dengan interaksi ini hasil Uji *Hosmer–Lemeshow* menghasilkan nilai $\chi^2 = 0,87$ dengan $p = 0,99$, yang kembali mengonfirmasi kesesuaian model dengan data. Nilai *Nagelkerke R²* meningkat menjadi 0,256, yang berarti daya jelaskan model naik menjadi 25,6%, atau bertambah 0,7% dibandingkan model efek utama.

C. Pengujian Hipotesis

Hipotesis 1 sampai 4 diuji melalui uji signifikansi dan linearitas koefisien regresi dan hipotesis 5 uji linearitas koefisien regresi ganda, diuraikan sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis Efek Utama

1) Hipotesis Faktor Risiko Kelompok sebaya (X1) dengan Keterpaparan Judi *Online* (Y)

Hipotesis pertama yang diuji adalah terdapat hubungan positif antara faktor risiko kelompok sebaya (X1) dengan keterpaparan judi *online* di kalangan lulusan SLTA (Y) dengan hipotesis statistika sebagai berikut:

$$H_0: \beta_1 = 0$$

$$H_1: \beta_1 > 0$$

Adapun perolehan persamaan regresi linier dapat dilihat pada

Tabel 4.9

Tabel 4.9 persamaan regresi linier Y atas X1

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	27.983	.557		50.268	.000
X1	.270	.022	.452	12.244	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan table 4.9 mengenai konstanta dan koefisien persamaan regresi linier diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 27.983 +$

0,270X1. Nilai 27,983 merupakan nilai konstan yang memiliki makna bahwa jika tidak ada risiko kelompok sebaya (X_1) maka nilai konsisten keterpaparan judi *online* (Y) adalah sebesar 27,983. Nilai 0,270 merupakan nilai koefisien regresi yang menyatakan bahwa risiko kelompok sebaya (X_1) berhubungan dengan keterpaparan judi *online* (Y). Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 12,244$ dan $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian norma pribadi berhubungan dengan keterpaparan judi *online*. Pada persamaan regresi $\hat{Y} = 27.983 + 0,270X_1$, dinyatakan bahwa setiap perubahan skor risiko kelompok sebaya sebesar 1 point dapat diperkirakan bahwa skor keterpaparan judi *online* pun akan berubah sebesar 0,847 pada arah yang sama dengan konstanta sebesar 6,284. Selanjutnya pengujian signifikansi persamaan regresi dan linieritas ditentukan berdasarkan ANOVA pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 ANOVA untuk uji signifikansi dan linearitas model regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1648.767	1	1648.767	149.908	.000 ^b
	Residual	6423.119	584	10.998		
	Total	8071.886	585			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X_1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.452 ^a	.204	.203	3.316

a. Predictors: (Constant), X_1

Pada Tabel 4.10 diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,452. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori sedang. Melalui Tabel 4.10 juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa baik model regresi yang dibentuk oleh interaksi risiko kelompok sebaya dan keterpaparan judi *online*. Nilai KD yang diperoleh adalah 0,204 yang dapat ditafsirkan bahwa variabel risiko kelompok sebaya (X_1) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 20% terhadap variabel keterpaparan judi *online* (Y) dan 80% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

- 2) Hipotesis Risiko iklan media sosial (X_2) dengan Keterpaparan Judi *Online* (Y).

Hipotesis kedua yang diuji adalah terdapat hubungan antara iklan (X_2) dengan Keterpaparan Judi *Online* (Y) dengan hipotesis statistika sebagai berikut:

$$H_0 : \beta_2 = 0$$

$$H_1 : \beta_2 > 0$$

Adapun perolehan persamaan regresi linier dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.11 persamaan regresi linier Y terhadap X_2

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	27.268	.995		27.398
	X2	.591	.079	.294	7.437

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan table 4.11 di atas mengenai konstanta dan koefisien persamaan regresi linier diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 27.268 + .591X_2$. Nilai 27,268 merupakan nilai konstan yang memiliki makna bahwa jika tidak ada iklan (X_2) maka nilai konsisten Keterpaparan Judi *Online* (Y) adalah sebesar 27,268. Nilai .591 merupakan koefisien regresi yang menyatakan bahwa iklan (X_2) berhubungan dengan Keterpaparan Judi *Online* (Y). Setiap perubahan skor iklan sebesar 1 point dapat diperkirakan bahwa skor Keterpaparan Judi *Online* pun akan berubah sebesar .591 pada arah yang sama dengan konstanta sebesar 27,268. Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 7,437$ dan $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian iklan berhubungan dengan Keterpaparan Judi *Online*. Selanjutnya pengujian signifikansi persamaan regresi dan linieritas ditentukan berdasarkan ANOVA pada Tabel berikut:

Tabel 4.12 ANOVA untuk uji signifikansi dan linearitas model regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	698.299	1	698.299	55.306	.000 ^b
	Residual	7373.586	584	12.626		
	Total	8071.886	585			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X_2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.294 ^a	.087	.085	3.553

a. Predictors: (Constant), X2

Pada Tabel 4.12 diatas diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,294. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori Lemah. Melalui Tabel 4.10 juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa baik model regresi yang dibentuk oleh interaksi faktor iklan dan Keterpaparan Judi *Online*. Nilai KD yang diperoleh adalah 0,087 yang dapat ditafsirkan bahwa variabel faktor iklan (X2) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 8% terhadap variabel Keterpaparan Judi *Online* (Y) dan 92% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

3) Hipotesis kebijakan preventif sekolah asal (X3) dengan Keterpaparan Judi *Online* (Y).

Hipotesis ketiga yang diuji adalah hubungan antara Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) dengan keterpaparan judi *online* (Y) dengan hipotesis statistika sebagai berikut:

$$H_0: \beta_3 = 0$$

$$H_1: \beta_3 < 0$$

Adapun perolehan persamaan regresi linier dapat dilihat pada

Tabel 4.13

Tabel 4.13 persamaan regresi linier Y atas X3

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	35.278	.630		56.009	.000
	X3	-.047	.041	-.047	-1.129	.260

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas mengenai konstanta dan koefisien persamaan regresi linier diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 35,278 + -0,047X_3$. Nilai 35,278 merupakan nilai konstan yang memiliki makna bahwa jika tidak ada Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) maka nilai konsisten keterpaparan judi *online* (Y) adalah sebesar 35,278. Nilai -0,047 merupakan nilai koefisien regresi yang menyatakan bahwa Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) berhubungan dengan keterpaparan judi *online* (Y). Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = -1.129$ dan $p\text{-value} = 0,000 > 0,260$ atau H_1 ditolak. Dengan demikian Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal tidak berhubungan dengan keterpaparan judi *online*. Pada persamaan regresi $\hat{Y} = 35,278 + -0,047X_3$, dinyatakan bahwa setiap perubahan skor Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal sebesar 1 point dapat diperkirakan bahwa skor keterpaparan judi *online* pun akan berubah sebesar -1.129 pada arah yang sama dengan konstanta sebesar 35,278. Selanjutnya pengujian signifikansi persamaan regresi dan linieritas ditentukan berdasarkan ANOVA pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 ANOVA untuk uji signifikansi dan linearitas model regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17.569	1	17.569	1.274	.260 ^b
	Residual	8054.317	584	13.792		

Total	8071.886	585			
-------	----------	-----	--	--	--

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.047 ^a	.002	.000	3.714

a. Predictors: (Constant), X3

Pada Tabel 4.14 diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,047.

Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori kuat. Melalui Tabel 4.14 juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa baik model regresi yang dibentuk oleh interaksi Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal dan keterpaparan judi *online*. Nilai KD yang diperoleh adalah 0,002 yang dapat ditafsirkan bahwa variable Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 2% terhadap variabel keterpaparan judi *online* (Y) dan 98% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

- 4) Hipotesis religiositas pribadi (X4) dengan keterpaparan judi *online* (Y)

Hipotesis ketiga yang diuji adalah terdapat hubungan positif antara Faktor protektif religiositas pribadi (X4) dengan keterpaparan judi *online* (Y) dengan hipotesis statistika sebagai berikut:

$$H_0: \beta_4 = 0$$

$$H_1: \beta_4 < 0$$

Adapun perolehan persamaan regresi linier dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.15 persamaan regresi linier

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	28.570	1.121		25.495	.000
X4	.160	.030	.219	5.420	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas mengenai konstanta dan koefisien persamaan regresi linier diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 28,570 + 0,160X_4$. Nilai 28,570 merupakan nilai konstan yang memiliki makna bahwa jika tidak ada Faktor protektif religiositas pribadi (X4) maka nilai konsisten keterpaparan judi *online* (Y) adalah sebesar 35,278. Nilai -0,047 merupakan nilai koefisien regresi yang menyatakan bahwa Faktor protektif religiositas pribadi (X4) berhubungan dengan keterpaparan judi *online* (Y). Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 5,420$ dan $p\text{-value} = 0,000 < 0,000$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian Faktor protektif religiositas pribadi berhubungan positif dengan keterpaparan judi *online*. Pada persamaan regresi $\hat{Y} = 28,570 + 0,160X_4$, dinyatakan bahwa setiap perubahan skor Faktor protektif religiositas pribadi sebesar 1 point dapat diperkirakan bahwa skor keterpaparan judi *online* pun akan berubah sebesar 0,160 pada arah yang sama dengan konstanta sebesar 28,570. Selanjutnya pengujian signifikansi

persamaan regresi dan linieritas ditentukan berdasarkan ANOVA pada Tabel 4.14.

Tabel 4.16 ANOVA untuk uji signifikansi dan linearitas model regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	386.583	1	386.583	29.376	.000 ^b
	Residual	7685.303	584	13.160		
	Total	8071.886	585			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X4

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.219 ^a	.048	.046	3.628

a. Predictors: (Constant), X4

Pada Tabel 4.16 diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,219.

Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori kuat. Melalui Tabel 4.15 juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa baik model regresi yang dibentuk oleh interaksi Faktor protektif religiositas pribadi dan keterpaparan judi *online*. Nilai KD yang diperoleh adalah 0,048 yang dapat ditafsirkan bahwa Faktor protektif religiositas pribadi (X4) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 48% terhadap variabel keterpaparan judi *online* (Y) dan 52% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variable Faktor protektif religiositas pribadi (X4)

- 5) Hipotesis interaksi simultan faktor risiko dan protektif (X_{1234}) terhadap tingkat keterpaparan judi *online* (Y)

Hipotesis kelima yang diuji adalah terdapat hubungan antara Faktor risiko kelompok sebaya (X_1), Faktor risiko iklan media sosial (X_2), Faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X_3), Faktor protektif religiositas pribadi (X_4) dengan keterpaparan judi *online* (Y) dengan hipotesis statistika sebagai berikut:

$$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = \beta_4 = 0$$

$$H_1 : \text{Setidaknya satu } \beta_i \neq 0, i=1,2,3,4$$

Adapun perolehan persamaan regresi linier dapat dilihat pada

Tabel 4.17

Tabel 4.17. persamaan regresi linier faktor risiko kelompok sebaya (X_1) dan iklan media sosial (X_2)—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X_3) dan religiositas pribadi (X_4) dengan keterpaparan judi *online* (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t		Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	20.083	1.322		15.191	.000
	X1	.325	.074	.162	4.393	.000
	X2	.246	.022	.412	11.383	.000
	X3	-.064	.036	-.064	-1.801	.072
	X4	.143	.027	.196	5.407	.000

a. Dependent

Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas mengenai konstanta dan koefisien persamaan regresi linier diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 20.083 +$

$0,325X_1 + 0,246X_1 + -0,064X_3 + 0,143X_4$. Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 4.393; 11.383; 1.801, 5.407$ dan $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian faktor risiko kelompok sebaya (X_1) dan iklan media sosial (X_2)—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X_3) dan religiositas pribadi (X_4) dengan keterpaparan judi *online* (Y). Selanjutnya pengujian signifikansi persamaan regresi dan linieritas ditentukan berdasarkan ANOVA pada Tabel 4.18

Tabel 4.18 ANOVA untuk uji signifikansi dan linearitas model regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2259.580	4	564.895	56.467	.000 ^b
	Residual	5812.306	581	10.004		
	Total	8071.886	585			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X_4 , X_1 , X_3 , X_2

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.529 ^a	.280	.275	3.163

a. Predictors: (Constant), X_4 , X_1 , X_3 , X_2

Pada Tabel 4.18 diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,529.

Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan keempat variabel penelitian ada di kategori lemah. Melalui Tabel 4.17 juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa baik model regresi yang dibentuk oleh interaksi faktor risiko kelompok sebaya (X_1) dan iklan media sosial

(X2)—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) dan religiusitas pribadi (X4), dengan keterpaparan judi *online* (Y). Nilai KD yang diperoleh adalah 0,280 yang dapat ditafsirkan bahwa variabel faktor risiko kelompok sebaya (X1) dan iklan media sosial (X2)—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) dan religiusitas pribadi (X4) secara bersama-sama memiliki pengaruh kontribusi sebesar 28% terhadap variabel keterpaparan judi *online* (Y) dan 72% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar keempat variabel tersebut.

Tabel 4.19. Koefisien korelasi antara variable interaksi faktor risiko kelompok sebaya (X1) dan iklan media sosial (X2)—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) dan religiusitas pribadi (X4) dengan keterpaparan judi *online* (Y)

		X1	X2	X3	X4	Y
X1	Pearson Correlation	1	.231**	.008	.191**	.294**
	Sig. (2-tailed)		.000	.842	.000	.000
	N	586	586	586	586	586
X2	Pearson Correlation	.231**	1	-.027	.002	.452**
	Sig. (2-tailed)	.000		.512	.960	.000
	N	586	586	586	586	586
X3	Pearson Correlation	.008	-.027	1	.139**	-.047
	Sig. (2-tailed)	.842	.512		.001	.260
	N	586	586	586	586	586
X4	Pearson Correlation	.191**	.002	.139**	1	.219**
	Sig. (2-tailed)	.000	.960	.001		.000
	N	586	586	586	586	586
Y	Pearson Correlation	.294**	.452**	-.047	.219**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.260	.000	
	N	586	586	586	586	586

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

D. Pembahasan

Secara umum, dari pengujian hipotesis dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Untuk efek utama faktor risiko dan faktor protektif, masing-masing berpengaruh signifikan secara statistik terhadap tingkat keterpaparan judi *online*. Untuk faktor risiko ternyata tingginya kelompok sebaya bersiko berhubungan dengan tingginya keterpaparan judi *online*; dan tingginya kelompok sebaya bersiko berhubungan dengan tingginya keterpaparan judi *online*. Untuk faktor protektif ternyata tingginya kebijakan protektif sekolah berhubungan rendahnya keterpaparan judi *online*; dan tingginya religisitas pribadi berhubungan tingginya rendahnya keterpaparan judi *online*. Akan tetapi untuk model interaktif, ternyata tingginya kebijakan preventif sekolah dan religisitas pribadi tidak berpengaruh signifikan secara statistik terhadap pengurangan efek kelompok sebaya bersiko dan iklan media sosial bersiko terhadap keterpaparan judi *online*. Temuan ini menarik untuk dibahas lebih lanjut sebagai berikut.

Pertama, mengenai fenomena keterpaparan judi *online* di kalangan siswa dan mahasiswa, hasil penelitian ini menyumbang pada prevalensi tingkat keterpaparannya secara lebih terukur. Dengan menggunakan pengukuran PGSI yang diadaptasi ke Bahasa Indonesia pada untuk digunakan pada mahasiswa baru PTM se Jabodetabek, dari sampel 854 orang ternyata 110 orang (18.84%) terpapar judi *online* dengan tingkat keterpaparan tingkat rendah (2.7%), sedang (7.7%), tinggi (9.3%), dan sudah menjadi pejudi (4.3%) dari total sampel.

Tingkat prevalensi keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se Jabodetabek ini jauh melebihi rata-rata prevalensi antara 0.2% - 12.3% masalah perjudian di kalangan remaja hasil meta analisis terhadap 44 penelitian dari berbagai negara selain Indonesia yang menggunakan pengukuran PGSI (Calado dkk, 2016:397). Ini mengisyaratkan kegawatan fenomena perjudian *online* di kalangan siswa SLTA dan sekaligus tantangan berat bagi PTM untuk berusaha mengatasinya di kampus masing-masing. Jika masalah perjudian *online* ini tidak coba diatasi pada mahasiswa baru, kemungkinan besar mereka yang sudah terpapar akan terganggu perkuliahananya dan lebih buruk lagi akan menjadi faktor risiko bagi lingkungan kampus itu sendiri.

Kedua, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingginya tingkat kelompok sebaya berisiko selama masa SLTA berhubungan signifikan dengan tingginya tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM) se-Jabodetabek. Mahasiswa dengan kelompok sebaya berisiko tinggi sewaktu SLTA memiliki tingkat atau peluang 7 kali lebih besar untuk terpapar judi *online* dibandingkan mereka yang memiliki kelompok sebaya berisiko rendah (OR = 7.00; CI = 3.40–14.39). Nilai odds ratio yang tinggi ini mengindikasikan bahwa faktor kelompok sebaya menjadi salah satu determinan risiko yang paling dominan terhadap keterpaparan judi *online*.

Temuan ini konsisten dengan studi Wickwire & Whelan (2007) di Amerika Serikat dan Zhai dkk. (2017) di Tiongkok, yang sama-sama

menemukan hubungan positif antara kelompok sebaya berisiko dan perilaku berjudi pada remaja. Menariknya, efek yang ditemukan pada penelitian ini bahkan lebih besar daripada temuan Zhai dkk. (2017), yang melaporkan peluang tingkat keterpaparan sekitar dua kali lipat ($OR = 2.11$; $CI = 1.46- 3.06$). Perbedaan ini dapat dijelaskan oleh konteks sosial Indonesia, di mana meskipun perjudian dilarang secara agama dan hukum, akses teknologi dan lemahnya kontrol lingkungan pergaulan dapat membuka celah bagi pengaruh negatif dari kelompok sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa larangan formal saja tidak cukup, melainkan perlu disertai penguatan norma sosial dan pendampingan dari keluarga maupun sekolah.

Secara teoritis, hasil ini mendukung kerangka Problem Behavior Theory (PBT) yang menjelaskan bahwa perilaku bermasalah pada remaja seringkali muncul dari interaksi faktor risiko personal dan sosial. Kelompok sebaya berisiko dapat mendorong normalisasi perilaku berjudi melalui mekanisme modeling, tekanan kelompok (peer pressure), dan validasi sosial. Oleh karena itu, intervensi preventif harus difokuskan pada pembentukan kelompok pertemanan positif dan pengembangan keterampilan resistensi terhadap pengaruh negatif.

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingginya paparan iklan judi *online* di media sosial selama SLTA berpengaruh signifikan terhadap keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek. Mahasiswa yang terekspos iklan judi *online* pada tingkat tinggi memiliki tingkat atau peluang 9 kali lebih besar untuk terpapar judi *online* dibandingkan

dengan yang terekspos pada tingkat rendah ($OR = 9.14$; $CI = 2.16-38.58$). Hasil ini menggarisbawahi kuatnya efek promosi digital dalam mempengaruhi perilaku berisiko di kalangan remaja dan dewasa muda.

Temuan ini sejalan dengan meta-analisis Bouguettaya dkk. (2020) terhadap 24 publikasi penelitian, yang menemukan hubungan positif antara paparan iklan judi dan peningkatan sikap positif, niat, serta perilaku berjudi. Faktor yang memperkuat efek ini di Indonesia antara lain adalah penggunaan platform seperti TikTok, YouTube, dan Instagram, yang sering menampilkan narasi keberhasilan finansial instan dari perjudian *online*. Fenomena "flexing" kekayaan yang diperoleh dari judi seringkali dimanipulasi untuk menarik perhatian generasi muda yang sedang mencari identitas dan kemandirian finansial.

Meskipun UU ITE 2024 (Pasal 27 Ayat 2 dan Pasal 45 Ayat 2) serta Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 telah melarang dan memberikan sanksi terhadap promosi perjudian *online*, lemahnya pengawasan dan inovasi pelaku dalam menghindari jerat hukum membuat upaya penegakan belum efektif. Oleh karena itu, strategi pencegahan harus mencakup peningkatan literasi digital, kemampuan memfilter konten, dan kolaborasi antara pemerintah, penyedia platform media sosial, dan lembaga pendidikan.

Keempat, hasil penelitian menunjukkan bahwa kebijakan preventif sekolah asal yang tinggi berhubungan signifikan dengan rendahnya keterpaparan judi *online*. Mahasiswa yang berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif tinggi memiliki peluang tingkat keterpaparan 53% lebih

kecil untuk terpapar judi *online* dibandingkan mereka yang berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah (OR = 0.53; CI = 0.32–0.87). Hal ini menunjukkan bahwa sekolah memiliki peran protektif yang nyata dalam mencegah perilaku berisiko.

Kebijakan preventif ini mencakup peraturan yang tegas, pengarahan rutin oleh kepala sekolah dan guru, kerja sama dengan aparat hukum, dan edukasi berkelanjutan tentang bahaya judi *online*. Hasil ini konsisten dengan temuan Låftman dkk. (2020) di Swedia yang menyimpulkan bahwa etos sekolah yang positif berhubungan negatif dengan keterlibatan siswa dalam perilaku berisiko, termasuk perjudian. Demikian pula, Olsson dkk. (2021) menemukan bahwa kepemimpinan sekolah yang kuat berkontribusi pada pengurangan keterlibatan siswa dalam aktivitas perjudian.

Dari perspektif PBT, kebijakan preventif sekolah asal berfungsi sebagai faktor protektif lingkungan yang dapat membentuk norma perilaku, mengurangi peluang eksposur, dan meningkatkan kontrol sosial. Implikasi praktisnya adalah perlunya perumusan kebijakan yang lebih eksplisit, termasuk integrasi materi literasi digital dan etika penggunaan internet dalam kurikulum.

Kelima, hasil penelitian ini menemukan bahwa religiositas pribadi yang tinggi berhubungan signifikan dengan rendahnya keterpaparan judi *online*. Mahasiswa dengan protektif religiositas tinggi memiliki peluang tingkat keterpaparan 36% lebih kecil untuk terpapar judi *online* dibandingkan dengan yang memiliki religiositas rendah (OR = 0.36; CI = 0.22–0.58). Indikator religiositas mencakup frekuensi ibadah, kepatuhan terhadap ajaran agama, dan

keterlibatan dalam aktivitas sosial keagamaan, termasuk amar ma'ruf nahi munkar (At-Taubah: 112).

Temuan ini konsisten dengan studi Casey dkk. (2011) di Kanada, Calado dkk. (2024) di Portugal dan Inggris, serta Ghandour & El Sayed (2013) di Beirut, yang menemukan hubungan negatif antara tingkat religiositas dan keterlibatan dalam perjudian. Kesamaan pola ini di berbagai negara dengan latar agama berbeda menunjukkan sifat universal nilai-nilai agama sebagai penghalang perilaku berisiko.

Secara teoritis, religiositas pribadi dapat menjadi faktor protektif **internal** yang memperkuat pengendalian diri, memberikan kerangka moral, dan menyediakan dukungan sosial berbasis komunitas keagamaan. Implikasi praktisnya adalah perlunya penguatan kegiatan keagamaan di sekolah dan kampus sebagai bagian dari strategi pencegahan perilaku berisiko.

Keenam, uji simultan menunjukkan bahwa keempat variabel independen—kelompok sebaya, iklan media sosial, kebijakan preventif sekolah asal, dan religiositas pribadi—secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se- Jabodetabek. Hasil ini mendukung asumsi PBT bahwa perilaku bermasalah merupakan hasil akumulasi dan interaksi dari berbagai faktor risiko dan protektif.

Jika dibandingkan, dua faktor risiko (kelompok sebaya dan iklan media sosial) memiliki efek yang lebih kuat dalam meningkatkan peluang tingkat keterpaparan, sedangkan dua faktor protektif (kebijakan sekolah dan

religiositas pribadi) memiliki efek menurunkan risiko yang signifikan. Namun, kekuatan protektif belum sepenuhnya mampu menetralkan dampak risiko secara penuh, sehingga diperlukan strategi intervensi yang mengombinasikan pengurangan risiko dan penguatan proteksi secara bersamaan.

Implikasi kebijakan dari hasil ini adalah pentingnya pendekatan pencegahan multi-level, yang mencakup intervensi individu (penguatan religiositas dan literasi digital), lingkungan sosial (pengelolaan kelompok sebaya), institusi pendidikan (kebijakan sekolah), dan regulasi nasional (pengawasan iklan media sosial).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru PTM se-Jabodetabek tidak dapat dijelaskan hanya oleh satu faktor tunggal. Faktor risiko berupa kelompok sebaya berisiko dan paparan iklan media sosial terbukti meningkatkan peluang tingkat keterpaparan secara signifikan, sedangkan faktor protektif berupa kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi mampu menurunkan risiko tersebut, meskipun belum sepenuhnya mengimbangi kekuatan pengaruh faktor risiko.

Temuan ini sejalan dengan model utama *Problem Behavior Theory* (PBT) yang memandang perilaku bermasalah sebagai hasil interaksi berbagai faktor risiko dan protektif. Dari sudut pandang praktis, strategi pencegahan harus dilakukan secara holistik: mempersempit peluang eksposur terhadap faktor risiko sekaligus memperkuat faktor protektif, melalui sinergi keluarga, sekolah, komunitas, dan regulasi nasional.

Dengan mempertimbangkan konteks sosial-budaya Indonesia, hasil penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya integrasi literasi digital, penguatan pergaulan positif, pembaruan kebijakan sekolah, dan internalisasi nilai-nilai agama yang hidup (*living religion*). Pendekatan yang bersifat multi-level inilah yang diyakini dapat menjadi fondasi kuat untuk menekan angka keterpaparan judi *online* di kalangan generasi muda.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian bertujuan mengkaji hubungan antara faktor risiko kelompok sebaya (X1) dan iklan media sosial (X2)—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) dan religiositas pribadi (X4) terhadap tingkat keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM) se-Jabodetabek. Dari analisis regresi logistic terhadap data sampel 584 mahasiswa baru, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, faktor risiko kelompok sebaya (X1) memiliki hubungan positif dan signifikan dengan tingkat keterpaparan judi *online* (Y). Mahasiswa baru yang melaporkan kelompok sebaya berisiko tinggi selama masa sekolah menengah memiliki peluang tingkat keterpaparan sekitar 7 kali lebih besar untuk terpapar judi *online* dibandingkan dengan mereka yang kelompok sebayanya berisiko rendah, setelah mengendalikan pengaruh variabel lainnya. Temuan ini menegaskan bahwa dinamika kelompok sebaya berperan krusial dalam membentuk perilaku berisiko pada masa transisi ke perguruan tinggi.

Kedua, faktor risiko iklan media sosial (X2) berhubungan positif dan signifikan dengan tingkat keterpaparan judi *online*. Mahasiswa yang selama masa sekolah menengah sering terekspos iklan judi *online* di platform digital memiliki peluang tingkat keterpaparan 9 kali lebih besar untuk terpapar judi

online dibandingkan mereka yang paparan iklannya rendah, dengan pengaruh variabel lain dikontrol. Hasil ini menggarisbawahi kuatnya pengaruh media digital terhadap pembentukan sikap dan perilaku berjudi pada generasi muda.

Ketiga, faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal (X3) menunjukkan hubungan negatif dan signifikan dengan tingkat keterpaparan judi *online*. Mahasiswa yang berasal dari sekolah dengan kebijakan preventif tinggi memiliki peluang tingkat keterpaparan sekitar 53% lebih kecil untuk terpapar judi *online* dibandingkan dengan mahasiswa dari sekolah dengan kebijakan preventif rendah, setelah pengaruh variabel lain dikendalikan. Kebijakan preventif yang dimaksud meliputi aturan tegas larangan judi *online*, edukasi berkelanjutan, serta koordinasi aktif antara pihak sekolah dan lembaga terkait..

Keempat, faktor protektif religiositas pribadi (X4) berhubungan negatif dan signifikan dengan tingkat keterpaparan judi *online*. Mahasiswa dengan religiositas pribadi tinggi memiliki peluang tingkat keterpaparan sekitar 64% lebih kecil untuk terpapar judi *online* dibandingkan dengan mahasiswa yang religiositasnya rendah, setelah mengontrol variabel lain. Dimensi religiositas yang diukur mencakup frekuensi ibadah, kepatuhan pada ajaran agama, dan perilaku sosial keagamaan, yang terbukti berfungsi sebagai mekanisme protektif terhadap perilaku berisiko.

Kelima, secara simultan keempat variabel— faktor risiko kelompok sebaya dan iklan media sosial—serta faktor protektif kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi—berpengaruh signifikan terhadap tingkat keterpaparan judi *online*. Model regresi logistik yang memuat seluruh variabel

ini menunjukkan kemampuan prediksi yang kuat dan signifikan secara statistik, yang mengonfirmasi relevansi *Problem Behavior Theory* (PBT) dalam menjelaskan keterpaparan judi *online* di kalangan mahasiswa baru. Hasil ini menegaskan bahwa interaksi antara faktor risiko dan faktor protektif secara bersamaan menentukan tingkat kerentanan mahasiswa terhadap perilaku berjudi di era digital.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penanganan keterpaparan judi *online* pada mahasiswa baru memerlukan pendekatan komprehensif yang mencakup pembatasan paparan risiko (kelompok sebaya berisiko dan iklan media sosial) sekaligus penguatan faktor protektif (kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi). Strategi intervensi yang hanya berfokus pada salah satu aspek kemungkinan kurang efektif tanpa mempertimbangkan kontribusi faktor lainnya secara simultan.

B. Implikasi

Pertama, secara teoretik, hasil penelitian ini berimplikasi bahwa keterpaparan judi *online* dapat dijelaskan oleh dua faktor risiko (iklan media sosial dan kelompok sebaya) dan dua faktor protektif (kebijakan preventif sekolah asal dan religiositas pribadi) secara baik melalui model efek utama. Semua koefisien regresi logistic untuk model efek utama signifikan, dengan arah hubungan yang sesuai harapan, yaitu positif untuk kedua faktor risiko dan negatif untuk kedua faktor protektif, dalam hubungannya masing-masing dengan peluang tingkat keterpaparan keterpaparan judi *online*.

Penambahan variable interaksi ke model utama yang tidak signifikan dalam penelitian ini, tidak mengandung implikasi tidak terbuktinya model interaksi, karena walaupun tidak signifikan tapi koefisien interaksinya memiliki tanda negatif yang mengisyaratkan arah pengaruhnya sesuai dengan harapan. Hal ini muncul karena persoalan sampling saja, yaitu ukuran jumlah sampel terpapar yang jauh lebih kecil daripada kelompok tidak terpapar dalam setiap kategori variabel bebas. Karena itu model interaksi tetap penting dipertimbangkan untuk dalam penelitian.

Kedua, secara praktis, hasil penelitian ini mengandung implikasi perlunya dipertimbangan kedua efek utama faktor risiko dan kedua faktor protektif, dalam upaya pemberantasan judi *online* di kalangan siswa. Kedua faktor risiko, baik kelompok sebaya maupun iklan media sosial, mesti dikendalikan sehingga tidak menjerumuskan siswa ke perilaku kecanduan judi *online*. Demikian juga kedua faktor protektif, baik kebijakan preventif sekolah maupun religiositas pribadi mesti ditingkatkan untuk melindungi siswa agar tidak terpapar judi *online* ke tingkat yang parah.

Tidak signifikannya efek interaktif secara statistik namun arah pengaruhnya sesuai harapan, juga mengandung implikasi praktis bawa secara substansial kebijakan sekolah maupun religiositas pribadi mungkin belum begitu kuat untuk mempengaruhi pengurangan efek perilaku kelompok sebaya dan iklan media sosial terhadap keterpaparan judi *online*. Artinya masih diperlukan berbagai kebijakan preventif yang lebih efektif serta pendidikan agama yang juga lebih efektif, sehingga siswa siswa itu sendiri yang menghindari judi *online*

dan siswa itu mejaudi kelompok sebaya dan iklan media sosial yang menggodanya untuk bermain judi online.

C. Saran

Pertama, untuk para peneliti, terutama yang menggunakan model TBP (Jessor, 2016), disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan, terutama untuk menguji model interaksi faktor risiko dan faktor protektif dalam mempengaruhi variable keperpaparan judi *online* pada remaja (siswa) dan dewasa muda (mahasiswa). Perlu kiranya dikembangkan terus teknik sampling yang dapat menarik sampel lebih besar agar kelompok sasaran yang diteliti (yakni yang terpapar judi *online*) terwakili untuk semua katregori variabel bebas yang digunakan. Saran ini juga berlaku untuk kajian tentang masalah perilaku kecanduan lainnya seperti kecanduan narkoba, miras, dan rokok atau perilaku antisosial seperti perundungan, pencurian, dan tawuran di kalangan remaja.

Kedua, kepada pelaku pendidikan di tingkat SLTA, dan tentunya pengambil kebijakan di atasnya, disarankan untuk memperkuat etos, nilai, dan norma sekolah agar tercipta lingkungan sosial yang tidak hanya memungkinkan siswa tumbuh akan tetapi juga terjaga dari gangguan perilaku yang merusak pertumbuhan tersebut yang umunya datang dari luar sekolah namun tanpa disadari juga sering berasal dari lingkungan sekolah itu sendiri. Untuk kebijakan sekolah sebagai faktor protektif, sekolah perlu memperbanyak contoh teladan yang bisa menjadi panutan siswa dalam kelompok sebaya yang positif dan peneggunaan media sosial yang lebih bijak. Sekolah juga bisa lebih ketat

melakukan pengendalian terhadap kelompok sebaya, dengan memberi sanksi pada siswa yang kedapatan terlibat perjudian *online*. Sekolah juga lebih memperkuat dukungan terhadap siswa-siswa yang rentan terlibat judi *online*, dengan menyediakan bimbingan dan konseling untuk membantu mereka memecahkan masalah yang dihadapi secara mandiri. Sekolah juga bisa memperkuat religisitas pribadi siswa dengan merancang benar-benar pendidikan agama yang memberi siswa pengalaman agama yang bermakna sehingga lebih terarah dalam pergaulan sebaya dan penggunaan media sosial.

Ketiga, disarankan kepada PTM untuk selalu melakukan skrining atau setidaknya survey, kepada mahasiswa barunya sehingga dimiliki data mikro (per individu) yang akurat dan reliabel mengenai tingkat keterpaparan judi *online* di kalangan mahasiswa baru. Sudah tentu data keterpaparan itu juga disertai data demografi menyangkut data SLTA asal seperti jenis (SMA, SMK, MA), status (Negeri, Muhammadiyah, Swasta lain), lokasi (Jakarta, Bogor Depok, Tangerang, Bekasi) sehingga dimiliki peta sebaran judi *online* di kalangan remaja perwilayah. Tentu juga memuat data mengenai keluarga, seperti pendidikan dan pekerjaan orangtua, dan tingkat keberagamaan di rumah. Tersedianya data mahasiswa baru akan menjadi dasar bagi para dosen atau peneliti di kampus melakukan penelitian lanjutan, entah penelitian tindakan atau penelitian intervensi untuk membantu mahasiswa baru keluar dari kecanduan. Terlebih lagi, tersedianya himpunan data mikro (perindividu) mahasiswa dari tahun ke tahun akan menjadi sumber yang bagus untuk penelitian dengan teknik analisis data panel, kohor, atau longitudinal.

Keempat, PTM mesti menyiapkan kebijakan interventif guna Terakhir, bagi peneliti sendiri, hasil penelitian merupakan modal dasar bagi kami untuk melakukan tindak lanjut. Dalam survey, kami sempat menyelipkan pertanyaan “kegiatan yang ingin dilakukan menyangkut judi *online* sekiranya kampus menyediakan,” dengan jawaban yang cukup mengejutkan dan menantang: Dari 584 mahasiswa baru, 32 orang (5%) ingin mengikuti “terapi kecanduan judi *online*”, 175 orang (30%) ingin ikut “menjadi relawan pemberantasan judi *online*”, 103 orang (18%) ingin terlibat “penelitian kolabiratif bersama dosen untuk meneliti judi *online*”, dan selebihnya 274 orang (47%) ingin hanya fokus belajar. Jadi, lebih dari separuh mahasiswa baru peduli dengan judi oline dan ingin terlibat untuk mengatasinya. Minat tersebut terdapat pada keempat PTM, dengan persentase berbeda-beda tentunya. Jawaban mahasiswa baru ini mengandung pesan kepada para pengambil kebijakan kampus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa baru terkait judi *online*, dan mendorong kolaborasi dosen lintas PTM Jabodetabek untuk berperan serta.

Kelima, kepada penyelenggara negara seperti pemerintahan, aparat hukum, dan para legislator diharapkan peran lebih nyata untuk menghentikan perjudian dalam segala bentuknya, terutama sekali perjudian *online* yang umumnya dibandari pemodal besar yang mearik keutungan mudah dari kecanduan masyarakat. Kebijakan untuk menangkap bandar judi, menutup situs internet perjudian, dan memberi sangsi bagi pengiklannya sudah benar. Hanya pelaksanaanya perlu disiplin dari pihak negara sendiri, karena ternyata pihak aparatur negara sendiri seringkali justru menjadi penghambat bagi

pemberantasan judi *online*, sebagaimana ditunjukkan oleh terungkapnya sekelompok pegawai Kominfo yang bersekongkol memelihara situs-situs judi *online* untuk mendapatkan keuntungan besar secara mudah.

Terakhir, bagi peneliti sendiri, hasil penelitian memberi motivasi lebih kuat untuk melakukan tindak lanjut. Dalam survey, kami sempat menyelipkan pertanyaan “kegiatan yang ingin dilakukan menyangkut judi *online* sekiranya kampus menyediakan,” dengan jawaban yang cukup mengejutkan dan menantang: Dari 584 mahasiswa baru, 32 orang (5%) ingin mengikuti “terapi kecanduan judi *online*”, 175 orang (30%) ingin ikut “menjadi relawan pemberantasan judi *online*”, 103 orang (18%) ingin terlibat “penelitian kolaboratif bersama dosen untuk meneliti judi *online*”, dan selebihnya 274 orang (47%) ingin hanya fokus belajar. Jadi, lebih dari separuh mahasiswa baru peduli dengan judi online dan ingin terlibat untuk mengatasinya. Walaupun persentasenya berbeda pada setiap kampus, aspirasi mahasiswa baru ini terdapat pada setiap PTM yang diteliti. Aspirasi ini perlu direspon secara positif oleh pimpinan dan dosen setiap PTM dengan berusaha menyediakan layanan terapi kecanduan judi *online*, memfasilitasi penelitian kolaboratif tentang judi *online*, dan mendorong gerakan pemberantasan judi *online* dengan melibatkan mahasiswa baru itu sendiri. Berbagai riset mengenai mahasiswa tahun pertama menunjukkan bahwa pemberian pengalaman bermakna bagi mahasiswa tahun pertama, berpengaruh positif pada peningkatan keterlibatan, retensi, dan prestasi akademik mereka pada tahun-tahun berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarbanel, B., Gainsbury, S. M., King, D., Hing, N., Delfabbro, P. H. (2017). Gambling Games on Social Platforms: How Do Advertisements for Social Casino Games Target Young Adults? *Policy Internet*, 9(2):184–209. doi:10.1002/poi3.135.
- Addiyansyah, W., & Rofi'ah (2023). Kecanduan Judi *Online* di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya* Vol. 1, No. 1, September 2023, Hal. 13 - 22. Open Access: <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto>
- Al-Maraghy, Ahmad Musthafa. (1992). *Terjemah Tafsir Al-Maraghy jilid II*, penerjemah K. Anshoi Umar Sitanggal. Semarang: CV. Toha Putra.
- Al-Qaradawi, Y. (2001). *The Lawful and the Prohibited in Islam*. Translated by k. al-Hilbawi et al. Cairo: Al-Falah Fondation.
- Anastassiou-Hadicharalambous, X., & Essau, C. A. (2015). Young People and Problem Gambling. In H. Bowden-Jones & S. George (Eds.), *A Clinician's Guide to Working with Problem Gamblers* (pp. 182–194). New York, NY: Routledge.
- Antara*, 30/8/2023. Penggerebekan 88 WNA Tiongkok sindikat judi *online*.
- APA (2013). *DSM-5 Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition*. Washington DC: American Psyciatric Association.
- Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. K. (2023) Kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online*: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research* Volume 2, No. 4, Februari. Hal. 888–895. E-ISSN: 2776-1991. Website: <https://aksiologi.org/index.php/inner>
- Armstrong, T., Rockloff, M., Browne, M., & Li, E. (2018). An Exploration of How Simulated Gambling Games may Promote Gambling With Money. *Journal of Gambling Studies*, 34, 1165–1184.
- Banks, J. (2014). *Online Gambling and Crime: Causes, Controls and Controversies*. Surey, England: Ashgate Pub Co.
- Barbaranelli, C., Vecchione, M., Fida, R., & Podio-Guidugli, S. (2013). Estimating the Prevalence of Adult Problem Gambling in Italy with SOGS and PGSI. *Journal of Gambling Issues*. doi:10.4309/jgi.2013.28.3
- Beyerlein, K, Sallaz, J. J. (2017). Faith's Wager: How Religion Deters Gambling. *Social Science Research*, Volume 62, 204-218. doi: 10.1016/j.ssresearch.2016.07.007.
- Binde, P. (2005). Gambling Across Cultures: Mapping Worldwide Occurrence and Learning from Ethnographic Comparison. *International Gambling Studies*, 5(1), 1–27. doi:10.1080/14459790500097913

- Binde, P. (2014). *Gambling Advertising: A Critical Research Review*. London: The Responsible Gambling Trust.
https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2020-12/binde_rgt_report_gambling_advertising_2014_final_color_115p.pdf
 (Diakses 27/09/2023).
- Bouguettaya, A., Lynott, D., Carter, A., Zerhouni, O., Meyer, S., Ladegaard, I., Gardner, J., & O'Brien, K. S. (2020). The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: A critical and meta-analytic review. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 89–101. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.02.010>.
- Bradley, A. & James, R. J. (2019). How are Major Gambling Brands Using Twitter? *International Gambling Studies*, 19(3):451–70. doi:10.1080/14459795.2019.1606927.
- Browne, B., Hing, N., Russell, A. M. T., Thomas, A., & Jenkinson, R. (2019). The Impact of Exposure to Wagering Advertisements and Inducements on Intended and Actual Betting Expenditure: An Ecological Momentary Assessment Study. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 146–156. doi:10.1556/2006.8.2019.10
- Buja, A., Lion, C., Scioni, M., Vian, P., Genetti, B., Vittadello, F., . . . Baldo, V. (2017). SOGS-RA Gambling Scores and Substance Use in Adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 6, 425–433.
- Burckhardt, R., & Blaszczyński, A. (2017). Gambling. In J. Fitzgerald (Ed.), *Foundations for Couples' Therapy: Research for the Real World* (pp. 166–175). New York, NY: Routledge/Taylor & Francis.
- Burger, T., Dahlgren, D., & MacDonald, C. (2006). College Students and Gambling: An Examination of Gender Differences and Motivation for Participation. *College Student Journal*, 40(3), 704–714.
- Buth, S., Wurst, F. M., Thon, N., Lahusen, H., & Kalke, J. (2017). Comparative Analysis of Potential Risk Factors for At-Risk Gambling, Problem Gambling and Gambling Disorder Among Current Gamblers—Results of the Austrian Representative Survey 2015. *Frontiers in Psychology*, 8, 1–11.
- Campitelli, G., & Spielman, C. (2014). Expertise and the Illusion of Expertise in Gambling. In F. Gobet & M. Schiller (Eds.), *Problem Gambling: Cognition, Prevention and Treatment* (pp. 41–60). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Casey, D. M., Williams, R. J., Mossière, A. M., Schopflocher, D. P., el-Guebaly, N., Hodgins, D. C., ... Wood, R. T. (2011). The Role Of Family, Religiosity, And Behavior in Adolescent Gambling. *Journal of Adolescence*, 34(5), 841– 851. doi:10.1016/j.adolescence.2011.02.002
- Chan, C. C., Li, W. W. L., & Chiu, A. S. L. (2019). *The Psychology of Chinese Gambling: A Cultural and Historical Perspective*. Singapore: Springer.

- Cheung, N. W. T. (2016). Social Strain, Self-Control, and Juvenile Gambling Pathology: Evidence from Chinese Adolescents. *Youth & Society*, 48(1), 77–100.
- CNBC Indonesia, 10/8/2023. Warga RI Rugi Rp 27 T Judi Slot Online, Ini Kata Menkominfo
- Cohen, J., Cohen, P., West, S. G., Aiken, L. S. (2002). *Applied Multiple Regression/Correlation Analysis for the Behavioral Sciences*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Costes, J.-M., Kairouz, S., Monson, E., & Eroukmanoff, V. (2018). Where Lies the Harm in Lottery Gambling? A Portrait of Gambling Practices and Associated Problems. *Journal of Gambling Studies*, 34, 1293–1311.
- Cowie, M. E., Stewart, S. H., Salmon, J., Collins, P., Al-Hamdani, M., Boffo, M., . . . Wiers, R. W. (2017). Distorted Beliefs About Luck and Skill and their Relation to Gambling Problems and Gambling Behavior in Dutch Gamblers. *Frontiers in Psychology*, 8, 1–12.
- Critchlow, N, Hunt, K, Wardle, H, Stead, M. (2023). Expenditure on Paid-for Gambling Advertising During the National COVID-19 'Lockdowns': An Observational Study of Media Monitoring Data from the United Kingdom. *J Gambl Stud*. 2023 Sep;39(3):1451-1465. doi: 10.1007/s10899-022-10153-3. Epub 2022 Aug 29. PMID: 36031649; PMCID: PMC9420675.
- Delfabbro, P., Georgiou, N., & King, D. L. (2020). Measuring Gambling Harm: The Influence of Response Scaling on Estimates and the Distribution of Harm Across PGSI Categories. *Journal of Gambling Studies*. doi:10.1007/s10899-020-09954-1
- DetikNews, 26/6/2024. DetikNews- 1.000 Anggota DPR-DPRD Main Judi Online, Agregat Transaksi Rp 25 Miliar.
- Dixon, R. W., Youssef, G. J., Hasking, P., Yucel, M., Jackson, A. C., & Dowling, N. A. (2016). The Relationship Between Gambling Attitudes, Involvement, and Problems in Adolescence: Examining the Moderating Role of Coping Strategies and Parenting Styles. *Addictive Behaviors*, 58, 42–46
- Donati, M. A., Primi, C., & Chiesi, F. (2014). Prevention of Problematic Gambling Behaviour Among Adolescent: Testing the Efficacy of an Integrative Intervention. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 803–818. doi:10.1007/s10899-013-9398-1.
- Dowling, N. A., Merkouris S. S., Greenwood C. J., Oldenhof E., Toumbourou J. W., Youssef G.J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clin Psychol Rev*. Feb;51:109-124. doi: 10.1016/j.cpr.2016.10.008. Epub 2016 Nov 3. PMID: 27855334.
- Dowling, N. A., Oldenhof, E., Shandley, K., Youssef, G. J., Vasiliadis, S., Thomas, S. A., . . . Jackson, A. C. (2018). The Intergenerational Transmission of

Problem Gambling: The Mediating Role of Offspring Gambling Expectancies and Motives. *Addictive Behaviors*, 77, 16–20

- El-Menouar, Y. (2014). The Five Dimensions of Muslim Religiosity. Results of an Empirical Study. methods, data, analyses | Vol. 8(1), 2014, pp. 53-78. DOI: 10.12758/mda.2014.003
- Browne, B. A., & Brown, D. J. (1994). Predictors of Lottery Gambling Among American College Students. *The Journal of Social Psychology*, 134(3), 339–347. doi:10.1080/00224545.1994.9711738
- Estevez, A., Jauregui, P., Sanchez-Marcos, I., Lopez-Gonzalez, H., & Griffiths, M. D. (2017). Attachment and Emotion Regulation in Substance Addictions and Behavioral Addictions. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 534–544.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse. [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Ferris%20et%20al\(2001\)The_Canadian_Problem_Gambling_Index.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Ferris%20et%20al(2001)The_Canadian_Problem_Gambling_Index.pdf)
- Gaffney, H., Ttofi, M. M., Farrington, D. P. (2021). Effectiveness of school-based programs to reduce bullying perpetration and victimization: An updated systematic review and meta-analysis. *Campbell Syst Rev*. Apr 5;17(2):e1143. doi: 10.1002/cl2.1143. PMID: 37131921; PMCID: PMC8356322.
- Gainsbury, S. M., King, D. L., Hing, N., Delfabbro, P. (2015). Social Media Marketing and Gambling: An Interview Study of Gambling Operators in Australia. *Int Gambl Stud*. 15(3):377–93. doi:10.1080/14459795.2015.1058409.
- Gee, B., Reynolds, S., Carroll, B., Orchard, F., Clarke, T., Martin, D., Wilson, J., Pass, L. (2020). Practitioner Review: Effectiveness of indicated school-based interventions for adolescent depression and anxiety - a meta-analytic review. *J Child Psychol Psychiatry*. Jul;61(7):739-756. doi: 10.1111/jcpp.13209. Epub 2020 Apr 6. PMID: 32250447.
- George, D., & Mallery, P. (2019). *IBM SPSS Statistics 25 Step by Step: A Simple Guide and Reference*. Fifteenth Edition. New York: Routledge
- Giralt, S., Muller, K. W., Beutel, M. E., Dreier, M., Duvén, E., & Wolfling, K. (2018). Prevalence, Risk Factors, and Psychosocial Adjustment of Problematic Gambling in Adolescents: Results from Two Representative German Samples. *Journal of Behavioral Addictions*, 7, 339–347.
- Gobet, F., & Schiller, M. (Eds.) (2014). *Problem Gambling: Cognition, Prevention and Treatment*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Grant, J. E., & Odlaug, B. L. (2014). Diagnosis and Treatment of Gambling Disorder. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds.), *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence, and Treatment* (pp. 35–59). San Diego, CA: Academic Press.
- Griffiths, M. (2015). Remote Gambling: An Overview of Internet Gambling, Mobile Phone Gambling and Interactive Television Gambling. In H. Bowden-Jones

- & S. George (Eds.), *A Clinician's Guide to Working with Problem Gamblers* (pp. 195–218). New York, NY: Routledge
- Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2015). *Online Addictions: Gambling, Video Gaming, and Social Networking*. In S. S. Sundar (Ed.), *The Handbook of the Psychology of Communication Technology* (Pp. 384–403). Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Heinz, A., Romanczuk-Seiferth, N., Potenza, M. N. (Eds.) (2019). *Gambling Disorder*. Cham, Swizerland: Springer.
- Herald*, 10/8/2023. Diungkap PBB, Ratusan Ribu Orang di Asia Tenggara Diperdagangkan untuk Operasikan Judi Online - Herald Indonesia
- Hodder, R. K., Freund, M., Wolfenden, L., Bowman, J., Nepal, S., Dray, J., Kingsland, M., Yoong, S. L., Wiggers, J. (2017). Systematic review of universal school-based 'resilience' interventions targeting adolescent tobacco, alcohol or illicit substance use: A meta-analysis. *Prev Med.* Jul;100:248-268. doi: 10.1016/j.ypmed.2017.04.003. Epub 2017 Apr 6. PMID: 28390835.
- Holdcroft, Barbara (2006). "What is Religiosity?". *Catholic Education: A Journal of Inquiry and Practice*. 10 (1): 89–103. DOI:10.15365/joce.1001082013
- Hosen, I. (1987). *Apakah Itu Judi?* Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah IIQ.
- Hosmer, D. W., Lemeshow, L., Sturdivant, R. X. (2013). *Applied Logistic Regression* 3Ed. New Jersey: Wiley
- Jessor, R. (2014). Problem behavior theory: A half-century of research on adolescent behavior and development. In R. M. Lerner, A. C. Petersen, R. K. Silbereisen, & J. Brooks-Gunn (Eds.), *The developmental science of adolescence: History through autobiography* (pp. 239–256). New York: Psychology Press.
- Jessor, R. (2016) *Problem Behavior Theory and Adolescent Health: The Collected Works of Richard Jessor, Volume 2*. Cham, Swizerland: Springer.
- Jurnal Kota*, 22/8/2023. Guru Lalai Mengawasi, Pelajar Diduga Bermain Judi Online di Jam Belajar - Jurnal Kota Online.
- Kim, H. S., Shifrin, A., Sztainert, T., & Wohl, M. J. A. (2018). Placing your Faith on the Betting Floor: Religiosity Predicts Disordered Gambling via Gambling Fallacies. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 401–409. doi:10.1556/2006.7.2018.23
- Kompas*, 6/8/2023. Pembunuh Mahasiswa UI Mengaku Rugi Rp 80 Juta Gara-gara Investasi Kripto
- Kryszajtys, D. T., Hahmann, T. E., Schuler, A., Hamilton-Wright, S., Ziegler, C. P., & Matheson, F. I. (2018). Problem Gambling and Delinquent Behaviours among Adolescents: A Scoping Review. *Journal of Gambling Studies*, 34, 893–914.

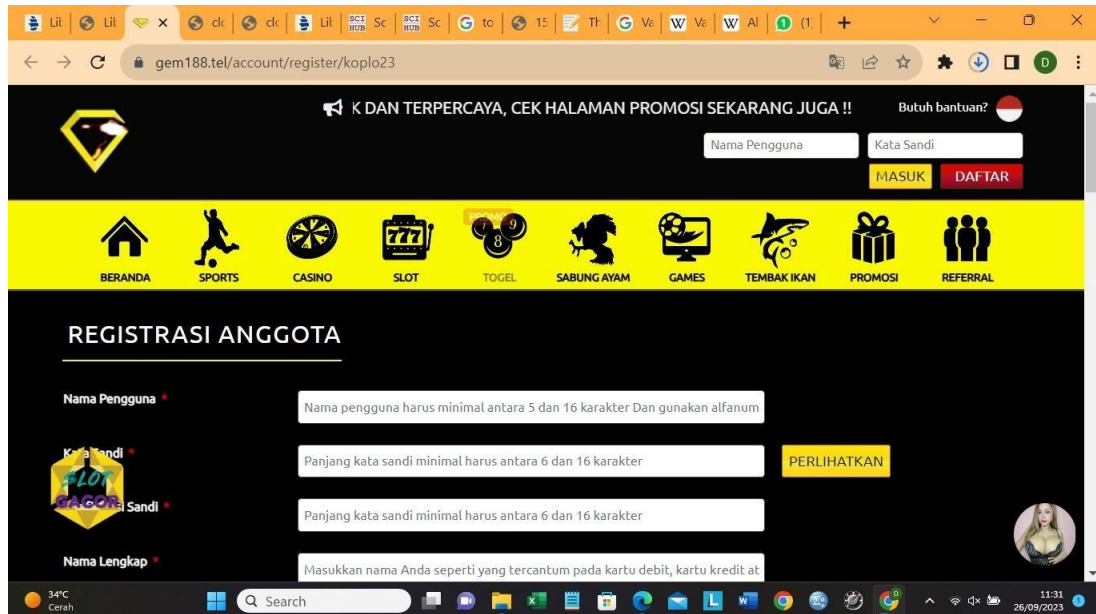
- Lam, D. (2006). The influence of Religiosity on Gambling Participation. *Journal of Gambling Studies*. 22(3):305-20. doi: 10.1007/s10899-006-9018-4.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., & Finanto, M. (2024) Analisis Dampak Judi Online di Indonesia . *Concept: Journal of Social Humanities and Education* Vol.3, No.2 Juni. e-ISSN: 2963-5527; p-ISSN: 2963-5071, Hal 320-331. DOI: <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *The American Journal of Psychiatry*, 144(9),1184–1188. <https://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>
- Lesieur, H. R., Cross, J., Frank, M., Welch, M., White, C. M., Rubenstein, G, Moseley, K., & Mark, M. (1991). Gambling and Pathological Gambling Among University Students. *Addictive Behaviors*, 16, 517–527.
- Lombok Pos*, 10/7/2023. Mahasiswa ini Lakukan Curanmor, Hasil Pencurian Dipakai untuk Judi Slot - Lombok Post
- Loo, J. M. Y., Oei, T. P. S., & Raylu, N. (2010). Psychometric Evaluation of the Problem Gambling Severity Index-Chinese Version (PGSI-C). *Journal of Gambling Studies*, 27(3), 453–466. doi:10.1007/s10899-010-9221-1
- Magoon, M. E., Ingersoll, G. M. (2006). Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *J Gambl Stud*. Spring;22(1):1-22. doi: 10.1007/s10899-005-9000-6. PMID: 16385392.
- McBride, J. (2016). Gambling and Video Game Playing Among Youth. *Journal of Gambling Issues*, 34, 156–178.
- Mcintosh, C. & O'Neill, K. (2017). *Evidence-Based Treatments for Problem Gambling*. Cham, Swizerland: Springer.
- Merrell, K. W., Gueldner, B. A., Ross, S. W., & Isava, D. M. (2008). How effective are school bullying intervention programs? A meta-analysis of intervention research. *School Psychology Quarterly*, 23(1), 26–42. <https://doi.org/10.1037/1045-3830.23.1.26>.
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhilla, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary : Jurnal Ekonomi Syariah*, Vol. 01 No. 02, Desember 2023.
- Mutti-Packer, S., Hodgins, D. C., Williams, R. J., & Thege, B. K. (2017). The Protective Role of Religiosity Against Problem Gambling: Findings from a Five-Year Prospective Study. *BMC Psychiatry*, 17, Article 356. doi:10.1186/s12888-017-1518-5
- Mutti-Packer, S., Hodgins, D. C., Williams, R. J., & Thege, B. K. (2017). The protective role of religiosity against problem gambling: Findings from a five-year prospective study. *BMC Psychiatry*, 17, 356. DOI 10.1186/s12888-017-1518-5

- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Currence, J. M., & Larimer, M. E. (2002). Exploring College Student Gambling Motivation. *Journal of Gambling Studies*, 18(4), 361–370. doi:10.1023/a:1021065116500
- Oh, B. C, Ong, Y. J, Loo, J. M. Y. (2017). A Review of Educational-Based Gambling Prevention Programs for Adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 7(1):4. doi: 10.1186/s40405-017-0024-5.
- Palomäki, J., Castrén, S., Männikkö, N. and Latvala, I. (2025). Gambling and other addictive behaviors among higher education students in Finland—insights from a large-scale survey. *Front. Psychol.*, 26 March 2025. Sec. Addictive Behaviors Volume 16 - 2025 | <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1529051>
- Park-Higgerson, H. K., Perumean-Chaney, S. E., Bartolucci, A. A., Grimley, D. M., Singh, K. P. (2008). The evaluation of school-based violence prevention programs: a meta-analysis. *J Sch Health*. Sep;78(9):465-79; quiz 518-20. doi: 10.1111/j.1746-1561.2008.00332.x. PMID: 18786039.
- Raitasalo, K., Järvinen-Tassopoulos, J., Rask, S. et al. (2024). Risk and Protective Factors for Gambling Among Youth by origin: Findings from the three waves of cross-sectional Finnish School Health Promotion Study among 238,939 Students. *J Gambl Stud* 40, 1905–1919 (2024). <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10321-7>.
- Rash, C. J., & Petry, N. M. (2017). Gambling Disorder Impacts Homeless To Affluent Women in the US. In H. Bowden-Jones & F. Prever (Eds.), *Gambling Disorders in Women: An International Female Perspective on Treatment and Research* (pp. 52–62). New York, NY: Routledge/Taylor & Francis
- Rohrbaugh, J., & Jessor, R. (1975). Religiosity in youth: A personal control against deviant behavior? *Journal of Personality*, 43(1), 136–155. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1975.tb00577.x>
- SIARAN PERS NO. 340/HM/KOMINFO/08/2022. Penanganan Judi *Online* oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. www.kominfo.go.id
- Simmons, J. L., Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Wickwire, E. M. (2016). Gambling Outcome Expectancies and Gambling Behavior among African-American Adolescents: Gender as a Moderating Variable. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 205–215.
- Sirola, A, Nyrhinen, J, Wilska, TA.(2023). Psychosocial Perspective on Problem Gambling: The role of Social Relationships, Resilience, and COVID-19 Worry. *J Gambl Stud*. 2023 Sep;39(3):1467-1485. doi: 10.1007/s10899-022-10185-9. Epub 2023 Jan 9. PMID: 36622471; PMCID: PMC9827443.
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., and Oksanen, A. (2019). Loneliness and online gambling-community participation of young social media users. *Comput. Hum. Behav.* 95, 136–145. doi: 10.1016/j.chb.2019.01.023

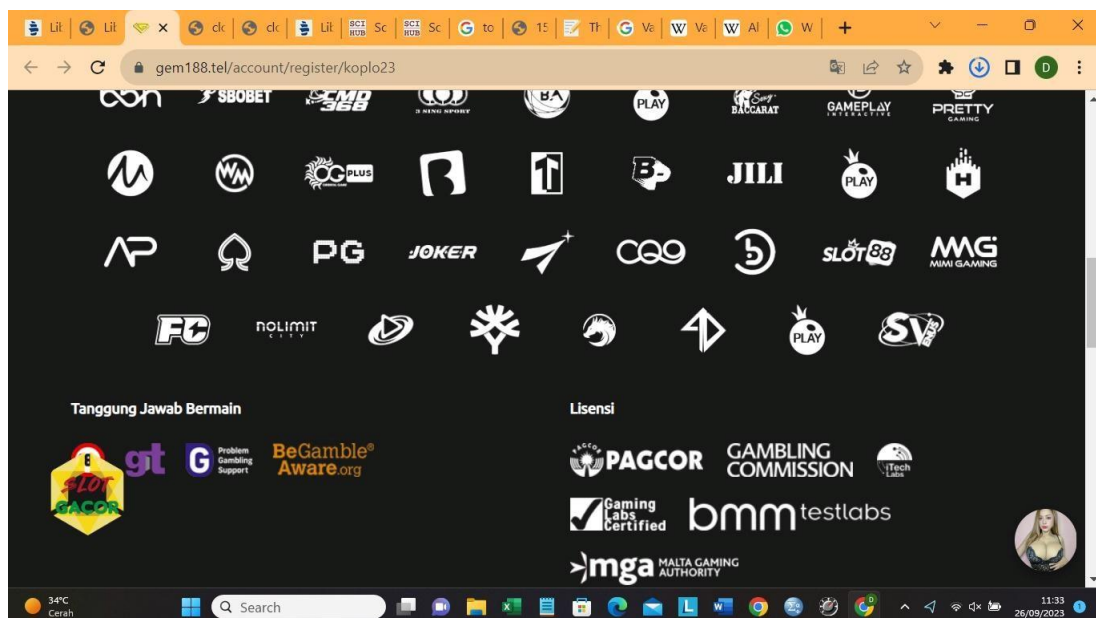
- Smith, T. W. (1984). Recalling Attitudes: An Analysis of Retrospective Questions on the 1982 GSS. *Public Opinion Quarterly*, 48(3), 639. doi:10.1086/268865
- Stark, R., & Glock, C. Y. (1968). American piety: The nature of religious commitment. Berkeley, Los Angeles.
- Strøm, H. K., Adolfsen, F., Fossum, S., Kaiser, S., Martinussen, M. (2014). Effectiveness of school-based preventive interventions on adolescent alcohol use: a meta-analysis of randomized controlled trials. *Subst Abuse Treat Prev Policy*. Dec 13;9:48. doi: 10.1186/1747-597X-9-48. PMID: 25495012; PMCID: PMC4274678.
- Suara Sumsel*, 5/7/2022. Mantan Kepsek Tilap Dana BOS Buat Main Judi *Online* Dituntut 5 Tahun Penjara - Suarasumsel.id
- Tani, F., Gori, A., & Ponti, L. (2018). Cognitive Distortions and Gambling Behaviors: Which Comes First? Analyzing the Relationship Between Superstitious Beliefs and Pathological Gambling. *Clinical Neuropsychiatry: Journal of Treatment Evaluation*, 15(2), 77–82.
- Tempo*, 29/7/2024. Kronologi Munculnya Sosok 'T' yang Diduga Bandar Judi *Online* dan Tanggapan Jokowi sampai Mahfud Md.
- Tingle, L. R., DeSimone, M., Covington, B. (2003). A meta-evaluation of 11 school-based smoking prevention programs. *J Sch Health*. Feb;73(2):64-7. doi: 10.1111/j.1746-1561.2003.tb03574.x. PMID: 12643021.
- Tobler, N. S., Roona, M. R., Ochshorn, P., Marshall, D. G., Streke, A. V., & Stackpole, K. M. (2000). School-based adolescent drug prevention programs: 1998 meta-analysis. *The Journal of Primary Prevention*, 20(4), 275–336. <https://doi.org/10.1023/A:1021314704811>
- Toffler, A. (1970, 2022). *Future Shock*. NY: Random House Publishing House.
- TribunNews*, 18/7/2023. Kecanduan Judi Slot *Online*, Pelajar SMA Nekat Curi Amplop Undangan Rp 9,3 Juta
- Truong, A., Moukaddam, N., Toledo, A., & Onigu-Otite, E. (2017). Addictive Disorders in Adolescents. *Psychiatric Clinics of North America*, 40(3), 475–486. doi:10.1016/j.psc.2017.05.012
- Uecker, J. E., & Stokes, C. E. (2015). Religious Background and Gambling Among Young Adults in the United States. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 341–361. doi:10.1007/s10899-015-9532-3
- Van Loon, A. W. G., Creemers, H. E., Beumer, W. Y., Okorn, A., Vogelaar, S., Saab, N., Miers, A. C., Westenberg, P. M., Asscher, J. J. (2020). Can Schools Reduce Adolescent Psychological Stress? A Multilevel Meta-Analysis of the Effectiveness of School-Based Intervention Programs. *J Youth Adolesc*. Jun;49(6):1127-1145. doi: 10.1007/s10964-020-01201-5. Epub 2020 Feb 7. PMID: 32034632; PMCID: PMC7237523.

- Van Patten, R., Weinstock, J., & McGrath, A. B. (2018). Health Outcomes in Individuals with Problem and Pathological Gambling: An Analysis of the 2014 North Carolina Behavioral Risk Factor Survey System (BRFSS). *Journal of Gambling Studies*, 34, 297–306.
- Van Timmeren, T., Daams, J. G., van Holst, R. J., & Goudriaan, A. E. (2018). Compulsivity-Related Neurocognitive Performance Deficits in Gambling Disorder: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 84, 204–217.
- Vieno, A., Canale, N., Potente, R., Scalese, M., Griffiths, M. D., & Molinaro, S. (2018). The Multiplicative Effect of Combining Alcohol with Energy Drinks on Adolescent Gambling. *Addictive Behaviors*, 82, 7–13
- Walther, B., Hanewinkel, R., & Morgenstern, M. (2013). Short-term Effects of a School-Based Program on Gambling Prevention in Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 52(5), 599–605. doi:10.1016/j.jadohealth.2012.11.009.
- Wardle, H. (2015). Gambling Behaviour In Britain: Evidence From The British Gambling Prevalence Survey Series. In H. Bowden-Jones & S. George (Eds.), *A Clinician's Guide To Working With Problem Gamblers* (pp. 2–14). New York, NY: Routledge.
- Wilson, D. B., Gottfredson, D. C., & Najaka, S. S. (2001). School-based prevention of problem behaviors: A meta-analysis. *Journal of Quantitative Criminology*, 17(3), 247–272. <https://doi.org/10.1023/A:1011050217296>.
- Yorgason, D. J. (2011), "Religious and Spiritual Predictors of Gambling Participation and Gambling Problems Among College Students" (2011). Electronic Theses and Dissertations. 262. <https://digitalcommons.memphis.edu/etd/262>.
- Zhai, Z. W., Yip, S. W., Steinberg, M. A., Wampler, J., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2017). Relationships Between Perceived Family Gambling and Peer Gambling and Adolescent Problem Gambling and Binge-Drinking. *Journal of Gambling Studies*, 33(4), 1169–1185. doi:10.1007/s10899-017-9670-x
- Zhai, Z. W., Yip, S. W., Steinberg, M. A., Wampler, J., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., Potenza, M. N. (2017). Relationships Between Perceived Family Gambling and Peer Gambling and Adolescent Problem Gambling and Binge-Drinking. *J Gambl Stud.* Dec;33(4):1169-1185. doi: 10.1007/s10899-017- 9670-x. PMID: 28101835; PMCID: PMC5515696.

LAMPIRAN 1 Contoh Iklan Judi Online



Gambar 4. Tangkapan layar situs judi *online*, discreen-shot pada 26/09/2023.



Gambar 5. Tangkapan layar laman kedua situs judi *online* yang sama, discreen-shot pada 26/09/2023.

LAMPIRAN 2

ANGKET PENELITIAN UNTUK DISERTASI

Dendi Wijaya Saputra (20189990009)
 S3 Manajemen Pendidikan Islam
 UMJ, 2024/5

PENDAHULUAN

Terima kasih Anda telah bersedia meluangkan waktu mengisi angket. Pengisian angket ini membutuhkan waktu sekitar 15 menit. Angket digunakan untuk keperluan penelitian disertasi S3 kami. Tujuan angket ialah untuk mendapatkan data tentang perilaku main slot *online* di kalangan siswa, sebagaimana mungkin pernah Anda dengar, saksikan, dan alami selama 12 bulan terakhir di SLTA asal Anda. Pengisian angket ini tidak akan berdampak terhadap diri Anda. Anda tidak perlu mencantumkan identitas pribadi dan nama sekolah Anda. Jawaban Anda tidak akan disajikan secara personal, melainkan secara agregat, sehingga profil pribadi Anda tidak teridentifikasi. Jawablah setiap pertanyaan dengan jujur dan apa adanya.

DEMOGRAFI

Butir 1-13 berisi pernyataan profil diri, pendidikan, dan latar belakang keluarga Anda. Jawablah setiap butir secara cermat.

1. Jenis kelamin Anda:
 - ☐ Laki-laki
 - ☐ Perempuan
2. Kampus Anda:
 - ☐ UMJ
 - ☐ Uhamka
 - ☐ UMT
 - ☐ Umbara
3. Fakultas Anda:
 - ☐ FISIP
 - ☐ FH
 - ☐ FEB
 - ☐ FT
 - ☐ FKS
 - ☐ FT
 - ☐ FAI
 - ☐ FP
 - ☐ FKK

- FIKES
 - FKS
 - FIP
 - FKIP
 - FIK
 - FKM
 - FPs
 - Parinkraf
 - Lainnya
- 4. Dari mana Anda tahu mengetahui kampus Anda?
 - Dari situs web kampus
 - Dari spanduk penerimaan mahasiswa baru
 - Dari promosi kampus ke sekolah saya
 - Dari anggota keluarga
 - Dari teman
- 5. Apa target Anda setelah tamat kuliah?
 - Mendapatkan pekerjaan
 - Melanjutkan studi ke jenjang S2
 - Membuka usaha sendiri
 - Lainnya
- 6. Kapan Anda tamat SLTA?
 - 2024
 - 2023
 - 2022
 - 2021
 - Sebelum 2021
- 7. Apa jenis SLTA Anda:
 - SMA
 - SMK
 - MA
- 8. Status SLTA Anda:
 - Negeri
 - Muhammadiyah
 - Swasta lainnya
- 9. Lokasi SLTA Anda:
 - Jakarta
 - Bogor (Kab/Kota)
 - Depok
 - Tangerang (Banten)
 - Bekasi

- Lainnya, Tulis

10. Pendidikan tertinggi Ayah

- SD/Sederajat
- SMP/ sederajat
- SMA/ sederajat
- Diploma I-IV/ Akta I-IV
- Sarjana S1
- Pasca Sarjana (S2/S3)

11. Pendidikan tertinggi Ibu

- SD/Sederajat
- SMP/ sederajat
- SMA/ sederajat
- Diploma I-IV/ Akta I-IV
- Sarjana S1
- Pasca Sarjana (S2/S3)

12. Pekerjaan Ayah

- Profesional (guru, dosen, dokter, akuntan, pengacara, dlsb)
- ASN/Polisi/ABRI
- Wirausaha
- Petani
- Tidak bekerja
- Lainnya

13. Pekerjaan Ibu

- Profesional (guru, dosen, dokter, akuntan, pengacara, dlsb)
- ASN/Polisi/ABRI
- Wirausaha
- Petani
- Tidak bekerja
- Lainnya

14. Dari mana sumber uang kuliah Anda?

- Orangtua/Keluarga
- Usaha sendiri
- Beasiswa
- Lainnya

15. Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama di keluarga Anda?

- Sangat ketat
- Cenderung ketat
- Biasa-biasa saja
- Cenderung longgar
- Sangat longgar

PENGALAMAN KEAGAMAAN

Butir 16-24 berisi pernyataan tentang pengalaman keagamaan sehari-hari yang berbeda-beda pada setiap orang, yang boleh jadi berlaku atau tidak berlaku pada diri Anda. Seberapa sering pengalaman itu terjadi pada diri Anda selama 12 bulan terakhir?

16. Minta ampun kepada Tuhan atas segala dosa dan kesalahan dan berupaya untuk tidak mengulangi lagi
 - ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Hampir tidak pernah
17. Beribadah untuk mendekatkan diri pada Tuhan melalui doa, solat, puasa, menolong sesama
 - ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Jarang
 - ☐ Sese kali
 - ☐ Hampir tidak pernah
18. Mengucapkan puji syukur (*alhamdulillah*) atas karunia Tuhan
 - ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Hampir tidak pernah
19. Berkeinginan mengejar impian pribadi atau mencari karunia Tuhan ke mana saja
 - ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Hampir tidak pernah
20. Merasa tunduk sekali kepada Tuhan ketika rukuk sembahyang
 - ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Hampir tidak pernah

21. Merasa dekat sekali dengan Tuhan ketika sujud sembahyang

- Hampir selalu
- Sering
- Kadang-kadang
- Jarang
- Hampir tidak pernah

22. Merasa terpanggil menyuruh orang berbuat baik

- Hampir selalu
- Sering
- Kadang-kadang
- Jarang
- Hampir tidak pernah

23. Merasa terpanggil mencegah orang berbuat salah

- Hampir selalu
- Sering
- Kadang-kadang
- Jarang
- Hampir tidak pernah

24. Menjaga diri untuk tidak melanggar ketentuan Tuhan

- Hampir selalu
- Sering
- Kadang-kadang
- Jarang
- Hampir tidak pernah

PERSEPSI TENTANG IKLAN SLOT DAN TEMAN DEKAT

Butir 25-33 berisi pertanyaan tentang permainan slot *online* yang digemari banyak orang karena mengasyikan dan memacu adrenalin. Kami ingin mengetahui pengalaman Anda mendapatkan iklan slot atau berteman dengan orang yang suka bermain slot selama 12 bulan terakhir. Pertama-tama coba cermati daftar nama permainan slot *online* yang digemari orang dari segala usia, sebagai berikut.

(1) Asd123	(12) Kkslot77	(23) Pisangbet
(2) Bejo88	(13) Kp pua	(24) Pragmatic4d
(3) Bintaro88	(14) Master333	(25) Rapi123
(4) Dana 5626	(15) Mega777	(26) Serbu4d
(5) DEWI188	(16) MI138	(27) Star777
(6) E200M	(17) Net33	(28) Sugih4d
(7) Gaming88bet	(18) Olx188	(29) Surya777
(8) Grab4d	(19) Olxtoto	(30) Tamu4d
(9) KAFFE777	(20) Opaltogel	(31) Wis77
(10) Kingdom188	(21) P200m	(32) Wishslot

(11) Kingdom55	(22) Pandaslot88	(33) Wukong288
----------------	------------------	----------------

Lalu jawablah pertanyaan berikut dengan jujur.

25. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda temukan salah satu atau beberapa dari iklan permainan slot tersebut sewaktu menggunakan media sosial seperti google, youtube, tiktok, X, facebook?
 - ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Tidak pernah
26. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering iklan slot membuat Anda tertarik untuk mengetahuinya?
 - ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Tidak pernah
27. Dalam 12 bulan terakhir, ada berapa jenis slot yang iseng-iseng pernah Anda coba mainkan?
 - ☐ ≥ 10 jenis slot
 - ☐ 7 – 9 jenis slot
 - ☐ 4 – 6 jenis slot
 - ☐ 1 – 3 jenis slot
 - ☐ Tidak satupun
28. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak **teman dekat satu sekolah** Anda yang suka bermain slot?
 - ☐ Hampir semua
 - ☐ Banyak
 - ☐ Beberapa
 - ☐ Sekurangnya satu
 - ☐ Tidak satupun
29. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak **teman dekat luar sekolah** Anda yang suka bermain slot?
 - ☐ Hampir semua
 - ☐ Banyak
 - ☐ Beberapa
 - ☐ Sekurangnya satu
 - ☐ Tidak satupun

30. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan **teman dekat satu sekolah** untuk bermain slot?
- ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Tidak pernah
31. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan **teman dekat luar sekolah** untuk bermain slot?
- ☐ Hampir selalu
 - ☐ Sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Jarang
 - ☐ Tidak pernah
32. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak **teman dekat satu sekolah** Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?
- ☐ Hampir semua
 - ☐ Banyak
 - ☐ Beberapa
 - ☐ Sekurangnya satu
 - ☐ Tidak satupun
33. Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak **teman dekat luar sekolah** Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?
- ☐ Hampir semua
 - ☐ Banyak
 - ☐ Beberapa
 - ☐ Sekurangnya satu
 - ☐ Tidak satupun

PENGALAMAN PRIBADI BERMAIN SLOT

Butir 34-42 berikut adalah pertanyaan tentang pengalaman yang dialami orang ketika bermain slot, yang boleh jadi berlaku atau tidak berlaku pada diri Anda. Jawabalah dengan sejujur mungkin.

34. Ketika main slot, pernahkan Anda mengalami kekalahan yang menghabiskan seluruh saldo Anda?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering
 - ☐ Hampir selalu

35. Pernahkah Anda memasang taruhan lebih besar agar tetap bergairah main slot?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering
 - ☐ Hampir selalu
36. Ketika main slot, pernahkah Anda mengulangi lagi di hari lain dengan harapan menang untuk mengembalikan saldo Anda yang hilang?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering
 - ☐ Hampir selalu
37. Pernahkah Anda meminjam uang atau menjual sesuatu untuk mendapatkan modal main slot?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering
 - ☐ Hampir selalu
38. Pernahkan Anda merasa bermasalah dengan kebiasaan main slot?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering
 - ☐ Hampir selalu
39. Pernahkah Anda mendapat gangguan kesehatan, termasuk stres atau kecemasan, akibat main slot?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering
 - ☐ Hampir selalu
40. Pernahkah orang lain mengecam taruhan Anda atau mengatakan bahwa Anda sudah bermasalah dengan slot, terlepas dari benar atau tidaknya kecaman/ucapan tersebut menurut Anda?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering
 - ☐ Hampir selalu
41. Pernahkah Anda atau keluarga Anda mendapat masalah keuangan akibat kebiasaan Anda main slot?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Pernah
 - ☐ Sering

- Hampir selalu
42. Pernahkah Anda merasa bersalah karena main slot atau karena akibat yang ditimbulkannya?
- Tidak pernah
 - Pernah
 - Sering
 - Hampir selalu

KEBIJAKAN SEKOLAH MENYANGKUT PERMAINAN SLOT

Butir 43-50 adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebuah sekolah untuk mengatasi persoalan main slot di kalangan siswa, yang boleh jadi berlaku atau berlaku di SLTA Anda selama setahun terakhir. Jawablah dengan sejujurnya.

43. Selama setahun terakhir di SLTA, adakah di sekolah Anda aturan tertulis yang melarang siswa bermain slot di sekolah dan luar sekolah?
- Ada aturan tertulis yang dijalankan dengan ketat
 - Ada aturan tertulis tapi tidak dijalankan
 - Tidak ada aturan tertulis
44. Selama setahun terakhir di SLTA, adakah di sekolah Anda siswa yang dikenai sanksi karena melanggar larangan bermain slot di sekolah?
- Ada, cukup banyak
 - Ada, beberapa
 - Tidak ada
45. Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah **kepala sekolah/wakil kepala sekolah** memberi pengarahan kepada siswa untuk tidak bermain slot?
- Tidak pernah
 - Sesekali
 - Sering
46. Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah **guru BK (bimbingan dan konseling)** memberi bimbingan di kelas Anda untuk tidak bermain slot?
- Tidak pernah
 - Sesekali
 - Sering
47. Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah **guru Agama** memberi nasehat di kelas Anda untuk tidak bermain slot?
- Tidak pernah
 - Sesekali
 - Sering

48. Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah sekolah **melibatkan orangtua** di sekolah Anda untuk mencegah pelajar bermain slot?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Sesekali
 - ☐ Sering
49. Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah **aparatus kepolisian** datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi *online*?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Sesekali
 - ☐ Sering
50. Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah **aparatus Kominfo** datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi *online*?
- ☐ Tidak pernah
 - ☐ Sesekali
 - ☐ Sering

PERTANYAAN UNTUK TINDAK LANJUT

Terakhir, pada Butir 51-54 kami ingin mengetahui seberapa tertarik Anda berpekan serta dalam kegiatan mengatasi kecanduan slot yang sekarang disebut judi *online* dan telah menjadi pandemi nasional. Kegiatan tersebut sukareka, tanpa diungut bayaran, dan dilakukan bersama dosen dan mahasiswa senior dengan minat yang sama.

51. Sekiranya kampus mengadakan, manakah di antara kegiatan berikut yang Anda minati?
- ☐ Mengikuti terapi kecanduan judi *online*
 - ☐ Menjadi tim relawan pemberantasan judi *online*
 - ☐ Menjadi tim peneliti masalah judi *online*
 - ☐ Tidak satupun, hanya ingin fokus belajar
52. Seberapa penting bagi Anda kegiatan tersebut?
- ☐ Sangat penting
 - ☐ Penting
 - ☐ Cukup penting
 - ☐ Kurang penting
 - ☐ Tidak penting
53. Seberapa penting bagi orang dekat Anda kegiatan tersebut:
- ☐ Sangat penting
 - ☐ Penting
 - ☐ Cukup penting
 - ☐ Kurang penting

- Tidak penting

54. Seberapa bersedia Anda meluangkan waktu untuk kegiatan tersebut?

- Sangat bersedia
- Bersedia
- Cakup bersedia
- Kurang bersedia
- Tidak bersedia

55. Jika berkenan silahkan isi Nomor Iduk (NIM) Anda untuk memudahkan kontak kegiatan tindak lanjut_____

SELESAI, TERIMAKASIH

LAMPIRAN 3

FREKUENSI JAWABAN RESPONDEN PER PTM

Q01 Jenis kelamin Anda: * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q01 Jenis kelamin Anda:	Perempuan	59	107	95	76	337
	Laki-laki	91	45	59	52	247
Total		150	152	154	128	584

Q03 Fakultas Anda: * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q03 Fakultas Anda:	FAI	3	0	1	0	4
	FEB	15	70	130	0	215
	FH	1	0	0	0	1
	FISIP	58	0	3	0	61
	FKIP	42	60	6	89	197
	FKS	0	0	0	32	32
	FK	0	3	0	0	3
	FPs	1	8	0	0	9
	FT	3	10	1	0	14
	FKM	4	0	0	0	4
	FP	20	0	0	0	20
	PARINKRAF	0	0	13	0	13
	LAINNYA	3	1	0	7	11
Total		150	152	154	128	584

Q04 Dari mana Anda tahu mengetahui kampus Anda? * Q02 Kampus Anda:
Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q04 Dari mana Anda tahu mengetahui kampus Anda?	Dari situs web kampus	18	16	10	20	64
	Dari spanduk penerimaan mahasiswa baru	3	5	6	7	21
	Dari promosi kampus ke sekolah saya	10	18	8	18	54
	Dari anggota keluarga	54	63	60	21	198
	Dari teman	41	26	52	50	169
	Lainnya	24	24	18	12	78
	Total	150	152	154	128	584

Q05 Apa target Anda setelah tamat kuliah? * Q02 Kampus Anda:
Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q05 Apa target Anda setelah tamat kuliah?	Mendapatkan pekerjaan	75	109	82	70	336
	Melanjutkan studi ke jenjang S2	37	23	25	30	115
	Membuka usaha sendiri	30	11	39	11	91
	Lainnya	8	9	8	17	42
Total		150	152	154	128	584

Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q06 Kapan Anda tamat SLTA?	2024	65	65	85	57	272
	2023	12	23	21	38	94

	2022	38	13	17	17	85
	2021	26	39	11	6	82
	Sebelum 2021	9	12	20	10	51
Total		150	152	154	128	584

Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q07 Apa jenis SLTA Anda:	SMA	96	86	65	68	315
	SMK	28	44	66	33	171
	MA	26	22	23	27	98
Total		150	152	154	128	584

Q08 Status SLTA Anda? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q08 Status SLTA Anda?	Negeri	68	70	72	45	255
	Muhammadiyah	23	12	7	52	94
	Swasta lainnya	59	70	75	31	235
Total		150	152	154	128	584

Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda?	Jakarta	27	78	6	4	115
	Bogor	21	18	3	120	162
	Depok	12	8	0	2	22
	Tangerang/Banten	49	3	130	0	182
	Bekasi	2	21	1	1	25
	Lainnya	39	24	14	1	78
Total		150	152	154	128	584

Q10 Pendidikan tertinggi Ayah? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q10 Pendidikan tertinggi Ayah?	SD/ sederajat	10	16	28	14	68
	SMP/ sederajat	14	11	15	6	46
	SMA/ sederajat	70	73	87	57	287
	Diploma	15	19	6	8	48
	Sarjana	33	27	11	35	106
	Pascasarjana	8	6	7	8	29
Total		150	152	154	128	584

Q11 Pendidikan tertinggi Ibu? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q11 Pendidikan tertinggi Ibu?	SD/ sederajat	15	15	28	18	76
	SMP/ sederajat	15	18	26	10	69
	SMA/ sederajat	75	70	74	57	276
	Diploma	14	18	7	8	47
	Sarjana	26	26	16	34	102
	Pascasarjana	5	5	3	1	14
Total		150	152	154	128	584

Q12 Pekerjaan Ayah? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q12 Pekerjaan Ayah?	Profesional (guru, dosen, akuntan, dokter, pengacara, dsb)	18	10	6	25	59
	ASN/ABRI/Polisi	10	9	4	9	32
	Wirausaha	41	35	64	45	185

	Buruh	71	82	71	21	245
	Petani	2	6	3	21	32
	Tidak bekerja	8	10	6	7	31
Total		150	152	154	128	584

Q13 Pekerjaan Ibu? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q13 Pekerjaan Ibu?	Profesional (guru, dosen, akuntan, dokter, pengacara, dsb)	22	18	9	27	76
	ASN/ABRI/Polisi	6	4	1	2	13
	Wirausaha	24	16	19	21	80
	Buruh	32	41	37	17	127
	Petani	1	1	1	10	13
	Tidak bekerja	65	72	87	51	275
Total		150	152	154	128	584

Q14 Dari mana sumber utama biaya kuliah Anda? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q14 Dari mana sumber utama biaya kuliah Anda?	Orangtua/keluarga	119	122	103	69	413
	Usaha sendiri	0	4	19	21	44
	Beasiswa	26	23	25	31	105
	Lainnya	5	3	7	7	22
Total		150	152	154	128	584

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda?	Sangat longgar	0	0	1	3	4
	Cenderung longgar	2	3	1	18	24
	Biasa-biasa saja	32	43	56	38	169
	Cenderung ketat	78	76	71	36	261
	Sangat ketat	38	30	25	33	126
Total		150	152	154	128	584

Q16 Minta ampun kepada Tuhan atas segala dosa dan kesalahan dan berupaya untuk tidak mengulangi lagi * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q16 Minta ampun kepada Tuhan atas segala dosa dan kesalahan dan berupaya untuk tidak mengulangi lagi	Hampir tidak pernah	0	0	1	1	2
	Jarang	1	1	0	7	9
	Kadang-kadang	18	13	16	30	77
	Sering	75	79	71	48	273
	Hampir selalu	56	59	66	42	223
Total		150	152	154	128	584

Q17 Beribadah untuk mendekatkan diri pada Tuhan melalui doa, solat, puasa, menolong sesama * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q17 Beribadah untuk mendekatkan diri pada Tuhan melalui doa, solat, puasa, menolong sesama	Jarang	1	0	1	6	8
	Kadang-kadang	6	10	5	26	47
	Sering	73	73	67	60	273
	Hampir selalu	70	69	81	36	256
Total		150	152	154	128	584

**Q18 Mengucapkan puji syukur (alhamdulillah) atas karunia Tuhan * Q02
Kampus Anda: Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q18 Mengucapkan puji syukur (alhamdulillah) atas karunia Tuhan	Jarang	0	0	2	9	11
	Kadang-kadang	10	9	9	25	53
	Sering	65	64	74	56	259
	Hampir selalu	75	79	69	38	261
Total		150	152	154	128	584

Q19 Berkeinginan mengejar impian pribadi atau mencari karunia Tuhan ke mana saja * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q19 Berkeinginan mengejar impian pribadi atau mencari karunia Tuhan ke mana saja	Jarang	1	2	0	9	12
	Kadang-kadang	16	21	14	24	75
	Sering	68	65	73	62	268
	Hampir selalu	65	64	67	33	229
Total		150	152	154	128	584

**Q20 Merasa tunduk sekali kepada Tuhan ketika rukuk sembahyang * Q02
Kampus Anda: Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q20 Merasa tunduk sekali kepada Tuhan ketika rukuk sembahyang	Hampir tidak pernah	0	1	0	0	1
	Jarang	1	1	3	7	12
	Kadang-kadang	18	25	10	33	86
	Sering	68	61	81	53	263
	Hampir selalu	63	64	60	35	222
Total		150	152	154	128	584

**Q21 Merasa dekat sekali dengan Tuhan ketika sujud sembahyang * Q02
Kampus Anda: Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q21 Merasa dekat sekali dengan Tuhan ketika sujud sembahyang	Hampir tidak pernah	0	0	0	1	1
	Jarang	5	3	3	7	18
	Kadang-kadang	20	20	10	25	75
	Sering	59	72	79	60	270
	Hampir selalu	66	57	62	35	220
Total		150	152	154	128	584

**Q22 Merasa terpanggil menyuruh orang berbuat baik * Q02 Kampus Anda:
Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q22 Merasa terpanggil menyuruh orang berbuat baik	Jarang	3	1	1	3	8
	Kadang-kadang	25	25	24	39	113
	Sering	67	77	76	59	279
	Hampir selalu	55	49	53	27	184
Total		150	152	154	128	584

**Q23 Merasa terpanggil mencegah orang berbuat salah * Q02 Kampus Anda:
Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q23 Merasa terpanggil mencegah orang berbuat salah	Hampir tidak pernah	3	0	1	1	5
	Jarang	3	5	4	6	18
	Kadang-kadang	28	29	37	34	128

	Sering	71	73	72	60	276
	Hampir selalu	45	45	40	27	157
Total		150	152	154	128	584

**Q24 Menjaga diri untuk tidak melanggar ketentuan Tuhan * Q02 Kampus
Anda: Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q24 Menjaga diri untuk tidak melanggar ketentuan Tuhan	Hampir tidak pernah	1	0	0	0	1
	Jarang	1	1	1	4	7
	Kadang-kadang	20	24	17	28	89
	Sering	67	68	75	68	278
	Hampir selalu	61	59	61	28	209
Total		150	152	154	128	584

Q25 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda temukan salah satu atau beberapa dari iklan permainan slot tersebut sewaktu menggunakan media sosial seperti google, youtube, tiktok, X, facebook? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q25 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda temukan salah satu atau beberapa dari iklan permainan slot tersebut sewaktu menggunakan media sosial seperti google, youtube, tiktok, X, facebook?	Hampir selalu	32	26	25	15	98
	Sering	40	25	30	20	115
	Kadang-kadang	34	38	38	42	152
	Jarang	24	42	33	19	118
	Hampir tidak pernah	20	21	28	32	101
Total		150	152	154	128	584

Q26 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering iklan slot membuat Anda tertarik untuk mengetahuinya? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q26 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering iklan slot membuat Anda tertarik untuk mengetahuinya?	Hampir selalu	10	0	1	9	20
	Sering	10	1	4	9	24
	Kadang-kadang	14	4	10	30	58
	Jarang	13	11	12	7	43
	Hampir tidak pernah	103	136	127	73	439
Total		150	152	154	128	584

Q27 Dalam 12 bulan terakhir, ada berapa jenis slot yang iseng-iseng pernah Anda coba mainkan? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q27 Dalam 12 bulan terakhir, ada berapa jenis slot yang iseng-iseng pernah Anda coba mainkan?	≥ 10 jenis slot	2	0	2	3	7
	7 – 9 jenis slot	7	1	0	5	13
	4 – 6 jenis slot	3	0	3	8	14
	1 – 3 jenis slot	18	2	5	27	52
	Tidak satupun	120	149	144	85	498
Total		150	152	154	128	584

Q28 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang suka bermain slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q28 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang	Hampir semua	11	2	4	9	26
	Banyak	25	4	15	10	54
	Beberapa	52	34	42	29	157
	Sekurangnya satu	13	19	17	18	67

suka bermain slot?	Tidak satupun	49	93	76	62	280
Total		150	152	154	128	584

Q29 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang suka bermain slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q29 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang suka bermain slot?	Hampir semua	17	1	5	8	31
	Banyak	20	11	18	12	61
	Beberapa	46	33	55	32	166
	Sekurangnya satu	18	20	12	13	63
	Tidak satupun	49	87	64	63	263
Total		150	152	154	128	584

Q30 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat satu sekolah untuk bermain slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q30 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat satu sekolah untuk bermain slot?	Hampir selalu	15	7	20	8	50
	Sering	13	1	8	9	31
	Kadang-kadang	9	2	2	18	31
	Jarang	8	1	4	9	22
	Tidak pernah	105	141	120	84	450
Total		150	152	154	128	584

Q31 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat luar sekolah untuk bermain slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

Q02 Kampus Anda: | Total

		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q31 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat luar sekolah untuk bermain slot?	Hampir selalu	15	5	17	7	44
	Sering	13	1	13	9	36
	Kadang-kadang	7	2	2	20	31
	Jarang	8	1	4	7	20
	Tidak pernah	107	143	118	85	453
Total		150	152	154	128	584

Q32 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot? * Q02 Kampus Anda:

Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q32 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?	Hampir semua	18	5	7	8	38
	Banyak	12	2	7	5	26
	Beberapa	31	23	33	27	114
	Sekurangnya satu	18	15	14	21	68
	Tidak satupun	71	107	93	67	338
Total		150	152	154	128	584

Q33 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot? * Q02 Kampus Anda:

Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q33 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?	Hampir semua	20	5	5	10	40
	Banyak	14	5	14	10	43
	Beberapa	30	24	39	32	125
	Sekurangnya satu	24	18	15	16	73
	Tidak satupun	62	100	81	60	303
Total		150	152	154	128	584

Q34 Ketika main slot, pernahkan Anda mengalami kekalahan yang menghabiskan seluruh saldo Anda? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q34 Ketika main slot, pernahkan Anda mengalami kekalahan yang menghabiskan seluruh saldo Anda?	Tidak pernah	130	149	145	100	524
	Pernah	17	1	5	22	45
	Sering	1	0	2	4	7
	Hampir selalu	2	2	2	2	8
Total		150	152	154	128	584

Q35 Pernahkah Anda memasang taruhan lebih besar agar tetap bergairah main slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q35 Pernahkah Anda memasang taruhan lebih besar agar tetap bergairah main slot?	Tidak pernah	134	149	149	92	524
	Pernah	14	1	2	27	44
	Sering	1	0	1	7	9
	Hampir selalu	1	2	2	2	7
Total		150	152	154	128	584

Q36 Ketika main slot, pernahkah Anda mengulangi lagi di hari lain dengan harapan menang untuk mengembalikan saldo Anda yang hilang? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q36 Ketika main slot, pernahkah Anda mengulangi lagi di hari	Tidak pernah	129	149	148	95	521
	Pernah	19	1	4	27	51
	Sering	1	0	1	5	7

lain dengan harapan menang untuk mengembalikan saldo Anda yang hilang?	Hampir selalu	1	2	1	1	5
Total		150	152	154	128	584

Q37 Pernahkah Anda meminjam uang atau menjual sesuatu untuk mendapatkan modal main slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q37 Pernahkah Anda meminjam uang atau menjual sesuatu untuk mendapatkan modal main slot?	Tidak pernah	150	152	154	102	558
	Pernah	0	0	0	21	21
	Sering	0	0	0	5	5
Total		150	152	154	128	584

Q38 Pernahkan Anda merasa bermasalah dengan kebiasaan main slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q38 Pernahkan Anda merasa bermasalah dengan kebiasaan main slot?	Tidak pernah	125	144	139	94	502
	Pernah	19	2	3	24	48
	Sering	2	0	3	7	12
	Hampir selalu	4	6	9	3	22
Total		150	152	154	128	584

Q39 Pernahkah Anda mendapat gangguan kesehatan, termasuk stres atau kecemasan, akibat main slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	

Q39 Pernahkah Anda mendapat gangguan kesehatan, termasuk stres atau kecemasan, akibat main slot?	Tidak pernah	133	145	147	94	519
	Pernah	15	3	2	24	44
	Sering	2	0	3	8	13
	Hampir selalu	0	4	2	2	8
Total		150	152	154	128	584

Q40 Pernahkah orang lain mengecam taruhan Anda atau mengatakan bahwa Anda sudah bermasalah dengan slot, terlepas dari benar atau tidaknya kecaman/ucapan tersebut menurut Anda? * Q02 Kampus Anda:

Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q40 Pernahkah orang lain mengecam taruhan Anda atau mengatakan bahwa Anda sudah bermasalah dengan slot, terlepas dari benar atau tidaknya kecaman/ucapan tersebut menurut Anda?	Tidak pernah	130	147	147	94	518
	Pernah	16	2	3	27	48
	Sering	4	0	3	5	12
	Hampir selalu	0	3	1	2	6
Total		150	152	154	128	584

Q41 Pernahkah Anda atau keluarga Anda mendapat masalah keuangan akibat kebiasaan Anda main slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q41 Pernahkah Anda atau keluarga Anda mendapat masalah keuangan akibat kebiasaan Anda main slot?	Tidak pernah	131	146	149	90	516
	Pernah	15	3	2	26	46
	Sering	3	0	2	8	13
	Hampir selalu	1	3	1	4	9

Total	150	152	154	128	584
-------	-----	-----	-----	-----	-----

Q42 Pernahkah Anda merasa bersalah karena main slot atau karena akibat yang ditimbulkannya? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q42 Pernahkah Anda merasa bersalah karena main slot atau karena akibat yang ditimbulkannya?	Tidak pernah	128	142	143	91	504
	Pernah	20	2	5	26	53
	Sering	1	0	3	7	11
	Hampir selalu	1	8	3	4	16
Total		150	152	154	128	584

Q43 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda aturan tertulis yang melarang siswa bermain slot di sekolah dan luar sekolah? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q43 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda aturan tertulis yang melarang siswa bermain slot di sekolah dan luar sekolah?	Tidak ada aturan tertulis	100	87	76	68	331
	Ada aturan tertulis tapi tidak dijalankan	20	10	20	26	76
	Ada aturan tertulis yang dijalankan dengan ketat	30	55	58	34	177
Total		150	152	154	128	584

Q44 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda siswa yang dikenai sanksi karena melanggar larangan bermain slot di sekolah? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	

Q44 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda siswa yang dikenai sangsi karena melanggar larangan bermain slot di sekolah?	Ada, cukup banyak	12	9	10	14	45
	Ada, beberapa	14	13	18	41	86
	Tidak ada	124	130	126	73	453
Total		150	152	154	128	584

Q45 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah kepala sekolah/wakil kepala sekolah memberi pengarahan kepada siswa untuk tidak bermain slot? *

*** Q02 Kampus Anda: Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q45 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah kepala sekolah/wakil kepala sekolah memberi pengarahan kepada siswa untuk tidak bermain slot?	Tidak pernah	56	53	43	44	196
	Sesekali	60	55	67	63	245
	Sering	34	44	44	21	143
Total		150	152	154	128	584

Q46 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru BK (bimbingan dan konseling) memberi bimbingan di kelas Anda untuk tidak bermain slot? *

Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q46 Selama setahun terakhir di SLTA,	Tidak pernah	55	57	53	52	217
	Sesekali	68	52	62	61	243

pernahkah guru BK (bimbingan dan konseling) memberi bimbingan di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	Sering	27	43	39	15	124
Total		150	152	154	128	584

Q47 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru Agama memberi nasehat di kelas Anda untuk tidak bermain slot? * Q02 Kampus Anda:
Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q47 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru Agama memberi nasehat di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	Tidak pernah	38	37	34	44	153
	Sesekali	65	62	59	65	251
	Sering	47	53	61	19	180
Total		150	152	154	128	584

Q48 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah sekolah melibatkan orangtua di sekolah Anda untuk mencegah pelajar bermain slot? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q48 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah sekolah melibatkan orangtua di sekolah Anda untuk mencegah pelajar bermain slot?	Tidak pernah	82	87	82	61	312
	Sesekali	42	37	50	56	185
	Sering	26	28	22	11	87
Total		150	152	154	128	584

Q49 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat kepolisian datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi *online*?

*** Q02 Kampus Anda: Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q49 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat kepolisian datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi <i>online</i> ?	Tidak pernah	88	94	82	64	328
	Sesekali	49	41	54	57	201
	Sering	13	17	18	7	55
Total		150	152	154	128	584

Q50 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat Kominfo datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi *online*?

*** Q02 Kampus Anda: Crosstabulation**

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q50 Selama setahun terakhir di SLTA,	Tidak pernah	106	111	103	72	392
	Sesekali	33	30	38	49	150

pernahkah aparat Kominfo datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi <i>online</i> ?	Sering	11	11	13	7	42
Total		150	152	154	128	584

Q51 Sekiranya kampus mengadakan, manakah di antara kegiatan berikut yang Anda minati? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q51 Sekiranya kampus mengadakan, manakah di antara kegiatan berikut yang Anda minati?	Mengikuti terapi kecanduan judi <i>online</i>	11	3	2	16	32
	Menjadi tim relawan pemberantasan judi <i>online</i>	51	46	42	36	175
	Menjadi tim peneliti masalah judi <i>online</i>	25	35	27	16	103
	Tidak satupun, hanya ingin fokus belajar	63	68	83	60	274
Total		150	152	154	128	584

Q52 Seberapa penting bagi Anda kegiatan tersebut? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q52 Seberapa penting bagi Anda kegiatan tersebut?	Tidak penting	8	7	20	8	43
	Kurang penting	7	6	5	2	20
	Cukup penting	39	46	48	21	154
	Penting	42	45	39	66	192

Sangat penting	54	48	42	31	175
Total	150	152	154	128	584

Q53 Seberapa penting bagi orang dekat Anda bahwa Anda berperan serta dalam kegiatan tersebut? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q53 Seberapa penting bagi orang dekat Anda bahwa Anda berperan serta dalam kegiatan tersebut?	Tidak penting	14	8	21	9	52
	Kurang penting	7	11	15	5	38
	Cukup penting	46	53	52	26	177
	Penting	49	41	33	57	180
	Sangat penting	34	39	33	31	137
Total		150	152	154	128	584

Q54 Seberapa bersedia Anda meluangkan waktu untuk kegiatan tersebut? * Q02 Kampus Anda: Crosstabulation

Count

		Q02 Kampus Anda:				Total
		UMJ	UHAMKA	UMT	UMBARA	
Q54 Seberapa bersedia Anda meluangkan waktu untuk kegiatan tersebut?	Tidak bersedia	20	16	27	22	85
	Kurang bersedia	26	26	37	13	102
	Cukup bersedia	48	55	46	23	172
	Bersedia	32	35	29	41	137
	Sangat bersedia	24	20	15	29	88
Total		150	152	154	128	584

LAMPIRAN 4

ANALISIS RELIABILITAS SKALA PENELITIAN

1. SKALA TINGKAT KEPARAHAN PERILAKU JUDI

Reliability

		Notes
Output Created		16-NOV-2024 22:56:36
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DATA DENDI N 400.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	400
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=Q34 Q35 Q36 Q37 Q38 Q39 Q40 Q41 Q42 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	400	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	400	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	9

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Q34 Ketika main slot, pernahkan Anda mengalami kekalahan yang menghabiskan seluruh saldo Anda?	3.89	.434	400
Q35 Pernahkah Anda memasang taruhan lebih besar agar tetap bergairah main slot?	3.91	.388	400
Q36 Ketika main slot, pernahkah Anda mengulangi lagi di hari lain dengan harapan menang untuk mengembalikan saldo Anda yang hilang?	3.91	.373	400
Q37 Pernahkah Anda meminjam uang atau menjual sesuatu untuk mendapatkan modal main slot?	4.00	.000	400
Q38 Pernahkan Anda merasa bermasalah dengan kebiasaan main slot?	3.79	.660	400
Q39 Pernahkah Anda mendapat gangguan kesehatan, termasuk stres atau kecemasan, akibat main slot?	3.90	.421	400

Q40 Pernahkah orang lain mengecam taruhan Anda atau mengatakan bahwa Anda sudah bermasalah dengan slot, terlepas dari benar atau tidaknya kecaman/ucapan tersebut menurut Anda?	3.89	.425	400
Q41 Pernahkah Anda atau keluarga Anda mendapat masalah keuangan akibat kebiasaan Anda main slot?	3.89	.455	400
Q42 Pernahkah Anda merasa bersalah karena main slot atau karena akibat yang ditimbulkannya?	3.84	.543	400

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q34 Ketika main slot, pernahkah Anda mengalami kekalahan yang menghabiskan seluruh saldo Anda?	31.12	7.090	.654	.887
Q35 Pernahkah Anda memasang taruhan lebih besar agar tetap bergairah main slot?	31.10	7.103	.744	.882
Q36 Ketika main slot, pernahkah Anda mengulangi lagi di hari lain dengan harapan menang untuk mengembalikan saldo Anda yang hilang?	31.11	7.072	.795	.879

Q37 Pernahkah Anda meminjam uang atau menjual sesuatu untuk mendapatkan modal main slot?	31.01	8.789	.000	.912
Q38 Pernahkah Anda merasa bermasalah dengan kebiasaan main slot?	31.22	6.057	.707	.890
Q39 Pernahkah Anda mendapat gangguan kesehatan, termasuk stres atau kecemasan, akibat main slot?	31.12	6.849	.800	.877
Q40 Pernahkah orang lain mengecam taruhan Anda atau mengatakan bahwa Anda sudah bermasalah dengan slot, terlepas dari benar atau tidaknya kecaman/ucapan tersebut menurut Anda?	31.13	6.721	.857	.872
Q41 Pernahkah Anda atau keluarga Anda mendapat masalah keuangan akibat kebiasaan Anda main slot?	31.13	6.929	.690	.885
Q42 Pernahkah Anda merasa bersalah karena main slot atau karena akibat yang ditimbulkannya?	31.17	6.689	.642	.890

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
35.01	8.789	2.965	9

2. SKALA PENGARUH IKLAN MEDIA SOSIAL

Reliability

		Notes
Output Created		16-NOV-2024 22:59:35
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DATA DENDI N 400.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	400
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=Q25 Q26 Q27 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	400	100.0

Excluded ^a	0	.0
Total	400	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.559	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Q25 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda temukan salah satu atau beberapa dari iklan permainan slot tersebut sewaktu menggunakan media sosial seperti google, youtube, tiktok, X, facebook?	2.95	1.325	400
Q26 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering iklan slot membuat Anda tertarik untuk mengetahuinya?	4.55	.980	400
Q27 Dalam 12 bulan terakhir, ada berapa jenis slot yang iseng-iseng pernah Anda coba mainkan?	4.80	.659	400

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q25 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda temukan salah satu atau beberapa dari iklan permainan slot tersebut sewaktu menggunakan media sosial seperti google, youtube, tiktok, X, facebook?	9.35	2.102	.304	.673

Q26 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering iklan slot membuat Anda tertarik untuk mengetahuinya?	7.76	2.576	.472	.301
Q27 Dalam 12 bulan terakhir, ada berapa jenis slot yang iseng-iseng pernah Anda coba mainkan?	7.50	3.494	.444	.446

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
12.30	5.023	2.241	3

3. SKALA PENGARUH KELOMPOK SEBAYA

Reliability

		Notes
Output Created		16-NOV-2024 23:00:37
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DATA DENDI N 400.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	400
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=Q28 Q29 Q30 Q31 Q32 Q33 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	400	100.0

Excluded ^a	0	.0
Total	400	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.888	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Q28 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang suka bermain slot?	3.83	1.229	400
Q29 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang suka bermain slot?	3.73	1.262	400
Q30 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat satu sekolah untuk bermain slot?	4.37	1.327	400
Q31 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat luar sekolah untuk bermain slot?	4.40	1.277	400
Q32 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?	4.07	1.255	400
Q33 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?	3.93	1.276	400

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q28 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang suka bermain slot?	20.49	26.601	.723	.865
Q29 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang suka bermain slot?	20.60	26.352	.720	.866
Q30 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat satu sekolah untuk bermain slot?	19.96	27.264	.595	.886
Q31 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa sering Anda tak kuasa menolak ajakan teman dekat luar sekolah untuk bermain slot?	19.92	27.407	.616	.882
Q32 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat satu sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?	20.25	25.576	.797	.853
Q33 Dalam 12 bulan terakhir, seberapa banyak teman dekat luar sekolah Anda yang mendapat masalah karena bermain slot?	20.40	25.583	.779	.856

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
24.32	37.272	6.105	6

4. SKALA KEBIJAKAN PREVENTIF SEKOLAH ASAL

Reliability

		Notes
Output Created		16-NOV-2024 23:02:23
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DATA DENDI N 400.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	400
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=Q43 Q44 Q45 Q46 Q47 Q48 Q49 Q50 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	400	100.0

Excluded ^a	0	.0
Total	400	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.799	8

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Q43 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda aturan tertulis yang melarang siswa bermain slot di sekolah dan luar sekolah?	1.69	.885	400
Q44 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda siswa yang dikenai sanksi karena melanggar larangan bermain slot di sekolah?	2.76	.574	400
Q45 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah kepala sekolah/wakil kepala sekolah memberi pengarahan kepada siswa untuk tidak bermain slot?	1.89	.768	400
Q46 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru BK (bimbingan dan konseling) memberi bimbingan di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	1.82	.760	400
Q47 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru Agama memberi nasehat di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	2.06	.771	400
Q48 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah sekolah melibatkan orangtua di sekolah Anda untuk mencegah pelajar bermain slot?	1.60	.736	400

Q49 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat kepolisian datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi online?	1.51	.660	400
Q50 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat Kominfo datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi online?	1.38	.617	400

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q43 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda aturan tertulis yang melarang siswa bermain slot di sekolah dan luar sekolah?	13.01	11.230	.345	.808
Q44 Selama 12 bulan terakhir, adakah di sekolah Anda siswa yang dikenai sangsi karena melanggar larangan bermain slot di sekolah?	11.94	15.064	-.299	.864
Q45 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah kepala sekolah/wakil kepala sekolah memberi pengarahan kepada siswa untuk tidak bermain slot?	12.81	9.935	.731	.739

Q46 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru BK (bimbingan dan konseling) memberi bimbingan di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	12.88	9.834	.766	.733
Q47 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah guru Agama memberi nasehat di kelas Anda untuk tidak bermain slot?	12.64	10.112	.684	.747
Q48 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah sekolah melibatkan orangtua di sekolah Anda untuk mencegah pelajar bermain slot?	13.10	10.351	.669	.751
Q49 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat kepolisian datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi <i>online</i> ?	13.19	10.741	.666	.754
Q50 Selama setahun terakhir di SLTA, pernahkah aparat Kominfo datang ke sekolah Anda untuk memberi penerangan kepada pelajar mengenai bahaya menggunakan dan menyebarkan situs/aplikasi slot atau judi <i>online</i> ?	13.32	11.332	.566	.770

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
14.70	14.061	3.750	8

5 SKALA RELIGIOSITAS PRIBADI

Reliability

		Notes
Output Created		16-NOV-2024 23:03:11
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DATA DENDI N 400.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	400
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=Q16 Q17 Q18 Q19 Q20 Q21 Q22 Q23 Q24 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	400	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	400	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.847	9

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Q16 Minta ampun kepada Tuhan atas segala dosa dan kesalahan dan berupaya untuk tidak mengulangi lagi	4.25	.706	400
Q17 Beribadah untuk mendekatkan diri pada Tuhan melalui doa, solat, puasa, menolong sesama	4.40	.626	400
Q18 Mengucapkan puji syukur (alhamdulillah) atas karunia Tuhan	4.41	.631	400
Q19 Berkeinginan mengejar impian pribadi atau mencari karunia Tuhan ke mana saja	4.29	.694	400
Q20 Merasa tunduk sekali kepada Tuhan ketika rukuk sembahyang	4.25	.710	400
Q21 Merasa dekat sekali dengan Tuhan ketika sujud sembahyang	4.26	.730	400
Q22 Merasa terpanggil menyuruh orang berbuat baik	4.15	.736	400
Q23 Merasa terpanggil mencegah orang berbuat salah	3.96	.845	400
Q24 Menjaga diri untuk tidak melanggar ketentuan Tuhan	4.24	.722	400

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q16 Minta ampun kepada Tuhan atas segala dosa dan kesalahan dan berupaya untuk tidak mengulangi lagi	33.95	15.250	.505	.837
Q17 Beribadah untuk mendekatkan diri pada Tuhan melalui doa, solat, puasa, menolong sesama	33.79	15.363	.567	.831
Q18 Mengucapkan puji syukur (alhamdulillah) atas karunia Tuhan	33.79	15.508	.529	.834
Q19 Berkeinginan mengejar impian pribadi atau mencari karunia Tuhan ke mana saja	33.91	15.062	.556	.832
Q20 Merasa tunduk sekali kepada Tuhan ketika rukuk sembahyang	33.95	14.814	.589	.828
Q21 Merasa dekat sekali dengan Tuhan ketika sujud sembahyang	33.94	14.495	.631	.823
Q22 Merasa terpanggil menyuruh orang berbuat baik	34.05	14.552	.612	.825
Q23 Merasa terpanggil mencegah orang berbuat salah	34.24	14.504	.515	.838
Q24 Menjaga diri untuk tidak melanggar ketentuan Tuhan	33.96	14.770	.584	.829

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
38.20	18.533	4.305	9

LAMPIRAN 5

DESKRIPSI DATA KETERPAPARAN JUDI *ONLINE* BEDASARKAN KATEGORI DEMOGRAFI

```

CROSSTABS
  /TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY Keterpaparan
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /CELLS=COUNT
  /COUNT ROUND CELL.

```

Crosstabs

Notes		
Output Created		19-JAN-2025 10:36:42
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMB LING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.

Syntax	CROSSTABS /TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY Keterpaparan /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.	
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	524245

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Q02 Kampus Anda: * Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q01 Jenis kelamin Anda: * Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q08 Status SLTA Anda? * Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? * Tingkat keterpaparan judi online	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
--	-----	--------	---	------	-----	--------

Q02 Kampus Anda: * Tingkat keterpaparan judi online Crosstabulation

Count

		Tingkat keterpaparan judi online				Pejudi	Total
		Bukan pejudi	Rendah	Sedang	Tinggi		
Q02 Kampus Anda:	UMJ	117	5	17	7	4	150
	UHAMKA	139	3	6	1	3	152
	UMT	135	6	7	1	5	154
	UMBARA	83	2	15	15	13	128
Total		474	16	45	24	25	584

Q01 Jenis kelamin Anda: * Tingkat keterpaparan judi online Crosstabulation

Count

		Tingkat keterpaparan judi online				Pejudi	Total
		Bukan pejudi	Rendah	Sedang	Tinggi		
Q01 Jenis kelamin Anda:	Perempuan	317	3	11	1	5	337
	Laki-laki	157	13	34	23	20	247
Total		474	16	45	24	25	584

Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Tingkat keterpaparan judi online Crosstabulation

Count

		Tingkat keterpaparan judi online				Pejudi	Total
		Bukan pejudi	Rendah	Sedang	Tinggi		
Q06 Kapan Anda tamat SLTA?	2024	231	7	19	8	7	272
	2023	69	3	6	7	9	94
	2022	61	3	11	5	5	85

	2021	71	3	5	1	2	82
	Sebelum 2021	42	0	4	3	2	51
Total		474	16	45	24	25	584

Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Tingkat keterpaparan judi *online*
Crosstabulation

Count

		Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>					Total
		Bukan pejudi	Rendah	Sedang	Tinggi	Pejudi	
Q07 Apa jenis SLTA Anda:	SMA	258	8	20	16	13	315
	SMK	129	5	18	8	11	171
	MA	87	3	7	0	1	98
Total		474	16	45	24	25	584

Q08 Status SLTA Anda? * Tingkat keterpaparan judi *online*
Crosstabulation

Count

		Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>					Total
		Bukan pejudi	Rendah	Sedang	Tinggi	Pejudi	
Q08 Status SLTA Anda?	Negeri	212	7	18	9	9	255
	Muhammadiyah	66	1	8	12	7	94
	Swasta lainnya	196	8	19	3	9	235
Total		474	16	45	24	25	584

Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Tingkat keterpaparan judi *online*
Crosstabulation

Count

		Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>					Total
		Bukan pejudi	Rendah	Sedang	Tinggi	Pejudi	
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda?	Jakarta	105	3	5	1	1	115
	Bogor	114	3	17	16	12	162
	Depok	19	0	1	1	1	22

	Tangerang/Banten	150	10	10	5	7	182
	Bekasi	21	0	3	0	1	25
	Lainnya	65	0	9	1	3	78
Total		474	16	45	24	25	584

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? *

Tingkat keterpaparan judi *online* Crosstabulation

Count

		Tingkat keterpaparan judi <i>online</i>					Total
		Bukan pejudi	Rendah	Sedang	Tinggi	Pejudi	
Q15	Sangat longgar	1	0	0	3	0	4
Bagaimanakah	Cenderung longgar	8	1	3	8	4	24
pelaksanaan	Biasa-biasa saja	134	2	17	5	11	169
ajaran agama	Cenderung ketat	227	9	15	4	6	261
dalam keluarga	Sangat ketat	104	4	10	4	4	126
Anda?							
Total		474	16	45	24	25	584

LAMPIRAN 6

DESKRIPSI DATA RISIKO KELOMPOK SEBAYA BEDASARKAN KATEGORI DEMOGRAFI

CROSSTABS

```

/TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X2
/FORMAT=AVALUE TABLES
/CELLS=COUNT
/COUNT ROUND CELL.

```

Crosstabs

		Notes
Output Created		19-JAN-2025 10:47:38
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.

Syntax	CROSSTABS /TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X2 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.	
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	524245

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Q02 Kampus Anda: * Risiko Kelompok sebaya (X1)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q01 Jenis kelamin Anda: * Risiko Kelompok sebaya (X1)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Risiko Kelompok sebaya (X1)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Risiko Kelompok sebaya (X1)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q08 Status SLTA Anda? * Risiko Kelompok sebaya (X1)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Risiko Kelompok sebaya (X1)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? * Risiko Kelompok sebaya (X1)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
--	-----	--------	---	------	-----	--------

Q02 Kampus Anda: * Risiko Kelompok sebaya (X1) Crosstabulation

Count

		Risiko Kelompok sebaya (X1)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q02 Kampus Anda:	UMJ	38	112	150
	UHAMKA	75	77	152
	UMT	49	105	154
	UMBARA	52	76	128
Total		214	370	584

Q01 Jenis kelamin Anda: * Risiko Kelompok sebaya (X1) Crosstabulation

Count

		Risiko Kelompok sebaya (X1)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q01 Jenis kelamin Anda:	Perempuan	176	161	337
	Laki-laki	38	209	247
Total		214	370	584

Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Risiko Kelompok sebaya (X1) Crosstabulation

Count

		Risiko Kelompok sebaya (X1)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q06 Kapan Anda tamat SLTA?	2024	108	164	272
	2023	29	65	94
	2022	25	60	85
	2021	31	51	82
	Sebelum 2021	21	30	51

Total	214	370	584
-------	-----	-----	-----

Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Risiko Kelompok sebaya (X1) Crosstabulation

Count

		Risiko Kelompok sebaya (X1)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q07 Apa jenis SLTA Anda:	SMA	123	192	315
	SMK	55	116	171
	MA	36	62	98
Total		214	370	584

Q08 Status SLTA Anda? * Risiko Kelompok sebaya (X1) Crosstabulation

Count

		Risiko Kelompok sebaya (X1)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q08 Status SLTA Anda?	Negeri	97	158	255
	Muhammadiyah	31	63	94
	Swasta lainnya	86	149	235
Total		214	370	584

Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Risiko Kelompok sebaya (X1) Crosstabulation

Count

		Risiko Kelompok sebaya (X1)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda?	Jakarta	51	64	115
	Bogor	57	105	162
	Depok	9	13	22
	Tangerang/Banten	59	123	182
	Bekasi	12	13	25
	Lainnya	26	52	78
	Total	214	370	584

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? *

Risiko Kelompok sebaya (X1) Crosstabulation

Count

		Risiko Kelompok sebaya (X1)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda?	Sangat longgar	0	4	4
	Cenderung longgar	4	20	24
	Biasa-biasa saja	64	105	169
	Cenderung ketat	98	163	261
	Sangat ketat	48	78	126
Total		214	370	584

LAMPIRAN 7

DESKRIPSI DATA RISIKO IKLAN MEDIA SOSIAL JUDI *ONLINE*
BEDASARKAN KATEGORI DEMOGRAFI

CROSSTABS

```

/TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X1
/FORMAT=AVALUE TABLES
/CELLS=COUNT
/COUNT ROUND CELL.

```

Crosstabs

Notes		
Output Created		19-JAN-2025 10:40:58
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax		CROSSTABS /TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X1 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Dimensions Requested	2
Cells Available	524245

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Q02 Kampus Anda: * Risiko Iklan Medsos (X2)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q01 Jenis kelamin Anda: * Risiko Iklan Medsos (X2)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Risiko Iklan Medsos (X2)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Risiko Iklan Medsos (X2)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q08 Status SLTA Anda? * Risiko Iklan Medsos (X2)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Risiko Iklan Medsos (X2)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? * Risiko Iklan Medsos (X2)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%

Q02 Kampus Anda: * Risiko Iklan Medsos (X2) Crosstabulation

Count

		Risiko Iklan Medsos (X2)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q02 Kampus Anda:	UMJ	19	131	150
	UHAMKA	20	132	152
	UMT	26	128	154
	UMBARA	31	97	128
Total		96	488	584

Q01 Jenis kelamin Anda: * Risiko Iklan Medsos (X2) Crosstabulation

Count

		Risiko Iklan Medsos (X2)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q01 Jenis kelamin Anda:	Perempuan	78	259	337
	Laki-laki	18	229	247
Total		96	488	584

Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Risiko Iklan Medsos (X2) Crosstabulation

Count

		Risiko Iklan Medsos (X2)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q06 Kapan Anda tamat SLTA?	2024	40	232	272
	2023	16	78	94
	2022	12	73	85
	2021	15	67	82
	Sebelum 2021	13	38	51
Total		96	488	584

Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Risiko Iklan Medsos (X2) Crosstabulation

Count

		Risiko Iklan Medsos (X2)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q07 Apa jenis SLTA Anda:	SMA	55	260	315
	SMK	22	149	171
	MA	19	79	98
Total		96	488	584

Q08 Status SLTA Anda? * Risiko Iklan Medsos (X2) Crosstabulation

Count

		Risiko Iklan Medsos (X2)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	

Q08 Status SLTA Anda?	Negeri	45	210	255
	Muhammadiyah	14	80	94
	Swasta lainnya	37	198	235
Total		96	488	584

Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Risiko Iklan Medsos (X2) Crosstabulation

Count

		Risiko Iklan Medsos (X2)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda?	Jakarta	15	100	115
	Bogor	34	128	162
	Depok	4	18	22
	Tangerang/Banten	32	150	182
	Bekasi	3	22	25
	Lainnya	8	70	78
Total		96	488	584

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? *

Risiko Iklan Medsos (X2) Crosstabulation

Count

		Risiko Iklan Medsos (X2)		Total
		Tidak Berisiko	Berisiko	
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda?	Sangat longgar	0	4	4
	Cenderung longgar	3	21	24
	Biasa-biasa saja	25	144	169
	Cenderung ketat	40	221	261
	Sangat ketat	28	98	126
Total		96	488	584

LAMPIRAN 8

DESKRIPSI DATA KEBIJAKAN PREVENTIF SEKOLAH BEDASARKAN KATEGORI DEMOGRAFI

CROSSTABS

/TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X3

/FORMAT=AVALUE TABLES

/CELLS=COUNT

/COUNT ROUND CELL.

Crosstabs

		Notes
Output Created		19-JAN-2025 10:48:33
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax		CROSSTABS /TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X3 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	524245

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Q02 Kampus Anda: * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q01 Jenis kelamin Anda: * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q08 Status SLTA Anda? * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%

Q02 Kampus Anda: * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)

Crosstabulation

Count

		Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)		Total
		Tinggi	Rendah	
Q02 Kampus Anda:	UMJ	83	67	150
	UHAMKA	92	60	152

	UMT	96	58	154
	UMBARA	82	46	128
Total		353	231	584

Q01 Jenis kelamin Anda: * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)
Crosstabulation

Count

		Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)		Total
		Tinggi	Rendah	
Q01 Jenis kelamin Anda:	Perempuan	189	148	337
	Laki-laki	164	83	247
Total		353	231	584

Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)
Crosstabulation

Count

		Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)		Total
		Tinggi	Rendah	
Q06 Kapan Anda tamat SLTA?	2024	192	80	272
	2023	57	37	94
	2022	47	38	85
	2021	39	43	82
	Sebelum 2021	18	33	51
Total		353	231	584

Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)
Crosstabulation

Count

		Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)		Total
		Tinggi	Rendah	
Q07 Apa jenis SLTA Anda:	SMA	186	129	315

	SMK	118	53	171
	MA	49	49	98
Total		353	231	584

Q08 Status SLTA Anda? * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)
Crosstabulation

Count

		Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)		Total
		Tinggi	Rendah	
Q08 Status SLTA Anda?	Negeri	146	109	255
	Muhammadiyah	72	22	94
	Swasta lainnya	135	100	235
Total		353	231	584

Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)
Crosstabulation

Count

		Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)		Total
		Tinggi	Rendah	
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda?	Jakarta	71	44	115
	Bogor	99	63	162
	Depok	12	10	22
	Tangerang/Banten	114	68	182
	Bekasi	16	9	25
	Lainnya	41	37	78
Total		353	231	584

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? *
Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3) Crosstabulation

Count

Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	Total
--	-------

		Tinggi	Rendah	
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda?	Sangat longgar	3	1	4
	Cenderung longgar	19	5	24
	Biasa-biasa saja	83	86	169
	Cenderung ketat	159	102	261
	Sangat ketat	89	37	126
Total		353	231	584

LAMPIRAN 9

DESKRIPSI DATA RELIGIOSITAS PRIBADI BEDASARKAN KATEGORI DEMOGRAFI

CROSSTABS

/TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X4

/FORMAT=AVALUE TABLES

/CELLS=COUNT

/COUNT ROUND CELL.

Crosstabs

		Notes
Output Created		19-JAN-2025 10:49:09
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax		CROSSTABS /TABLES=Q02 Q01 Q06 Q07 Q08 Q09 Q15 BY X4 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	524245

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Q02 Kampus Anda: * Protektif Religiositas Pribadi (X4)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q01 Jenis kelamin Anda: * Protektif Religiositas Pribadi (X4)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Protektif Religiositas Pribadi (X4)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Protektif Religiositas Pribadi (X4)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q08 Status SLTA Anda? * Protektif Religiositas Pribadi (X4)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Protektif Religiositas Pribadi (X4)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? * Protektif Religiositas Pribadi (X4)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%

Q02 Kampus Anda: * Protektif Religiositas Pribadi (X4) Crosstabulation

Count

		Protektif Religiositas Pribadi (X4)		Total
		Rendah	Tinggi	
Q02 Kampus Anda:	UMJ	38	112	150
	UHAMKA	42	110	152
	UMT	31	123	154
	UMBARA	47	81	128
Total		158	426	584

Q01 Jenis kelamin Anda: * Protektif Religiositas Pribadi (X4) Crosstabulation

Count

		Protektif Religiositas Pribadi (X4)		Total
		Rendah	Tinggi	
Q01 Jenis kelamin Anda:	Perempuan	71	266	337
	Laki-laki	87	160	247
Total		158	426	584

Q06 Kapan Anda tamat SLTA? * Protektif Religiositas Pribadi (X4) Crosstabulation

Count

		Protektif Religiositas Pribadi (X4)		Total
		Rendah	Tinggi	
Q06 Kapan Anda tamat SLTA?	2024	67	205	272
	2023	28	66	94
	2022	24	61	85
	2021	28	54	82
	Sebelum 2021	11	40	51
Total		158	426	584

Q07 Apa jenis SLTA Anda: * Protektif Religiositas Pribadi (X4) Crosstabulation

Count

		Protektif Religiositas Pribadi (X4)		Total
		Rendah	Tinggi	
Q07 Apa jenis SLTA Anda:	SMA	96	219	315
	SMK	46	125	171
	MA	16	82	98
Total		158	426	584

Q08 Status SLTA Anda? * Protektif Religiositas Pribadi (X4) Crosstabulation

Count

		Protektif Religiositas Pribadi (X4)		Total
		Rendah	Tinggi	
Q08 Status SLTA Anda?	Negeri	68	187	255
	Muhammadiyah	29	65	94
	Swasta lainnya	61	174	235
Total		158	426	584

Q09 Di mana lokasi SLTA Anda? * Protektif Religiositas Pribadi (X4)
Crosstabulation

Count

		Protektif Religiositas Pribadi (X4)		Total
		Rendah	Tinggi	
Q09 Di mana lokasi SLTA Anda?	Jakarta	35	80	115
	Bogor	48	114	162
	Depok	10	12	22
	Tangerang/Banten	38	144	182
	Bekasi	8	17	25
	Lainnya	19	59	78
Total		158	426	584

Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda? *
Protektif Religiositas Pribadi (X4) Crosstabulation

Count

		Protektif Religiositas Pribadi (X4)		Total
		Rendah	Tinggi	
Q15 Bagaimanakah pelaksanaan ajaran agama dalam keluarga Anda?	Sangat longgar	4	0	4
	Cenderung longgar	17	7	24
	Biasa-biasa saja	63	106	169
	Cenderung ketat	57	204	261
	Sangat ketat	17	109	126
Total		158	426	584

LAMPIRAN 10

PENKATEGORIAN TINGKAT KETERPAPARAN JUDI *ONLINE*
BERDASARKAN FAKTOR RISIKO DAN FAKTOR PROTEKTIF

```

CROSSTABS
  /TABLES=X1 X2 X3 X4 BY Y
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /CELLS=COUNT
  /COUNT ROUND CELL.

```

Crosstabs

Notes		
Output Created		19-JAN-2025 13:51:34
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMB LING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax		CROSSTABS /TABLES=X1 X2 X3 X4 BY Y /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00
	Dimensions Requested	2

Cells Available

524245

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Risiko Iklan Medsos (X2) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Risiko Kelompok sebaya (X2) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%
Protektif Religiositas Pribadi (X4) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	584	100.0%	0	0.0%	584	100.0%

Risiko Kelompok sebaya (X1) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y) Crosstabulation

Count

		Tingkat Keterpaparan Judol (Y)		Total
		Tidak	Ya	
Risiko Kelompok sebaya (X2)	Tidak Berisiko	205	9	214
	Berisiko	269	101	370
Total		474	110	584

Risiko Iklan Medsos (X2) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y) Crosstabulation

Count

		Tingkat Keterpaparan Judol (Y)		Total
		Tidak	Ya	
Risiko Iklan Medsos (X2)	Tidak Berisiko	94	2	96
	Berisiko	380	108	488
Total		474	110	584

Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y)
Crosstabulation

Count

		Tingkat Keterpaparan Judol (Y)		Total
		Tiidak	Ya	
Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	Tinggi	273	80	353
	Rendah	201	30	231
Total		474	110	584

Protektif Religiositas Pribadi (X4) * Tingkat Keterpaparan Judol (Y)
Crosstabulation

Count

		Tingkat Keterpaparan Judol (Y)		Total
		Tiidak	Ya	
Protektif Religiositas Pribadi (X4)	Rendah	110	48	158
	Tinggi	364	62	426
Total		474	110	584

LAMPIRAN 11

MATRIKS KORELASI SPEARMAN BROWN ANTAR VARIABEL

```

NONPAR CORR
/VARIABLES=Y X1 X2 X3 X4
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Nonparametric Correlations

Notes		
Output Created		19-JAN-2025 10:57:30
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMB LING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		NONPAR CORR /VARIABLES=Y X1 X2 X3 X4 /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,01

Number of Cases Allowed	393216 cases ^a
-------------------------	---------------------------

a. Based on availability of workspace memory

			Correlations				
			Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	Risiko Iklan Medsos (X1)	Risiko Kelompok sebaya (X2)	Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	Protektif Religiositas Pribadi (X4)
Spearman's rho	Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	Correlation Coefficient	1.000	.190**	.285**	-.121**	-.180**
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.000	.003	.000
		N	584	584	584	584	584
	Risiko Iklan Medsos (X1)	Correlation Coefficient	.190**	1.000	.238**	-.029	-.031
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.000	.490	.456
		N	584	584	584	584	584
	Risiko Kelompok sebaya (X2)	Correlation Coefficient	.285**	.238**	1.000	-.090*	-.039
		Sig. (2-tailed)	.000	.000	.	.030	.345
		N	584	584	584	584	584
	Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	Correlation Coefficient	-.121**	-.029	-.090*	1.000	-.051
		Sig. (2-tailed)	.003	.490	.030	.	.216
		N	584	584	584	584	584
	Protektif Religiositas Pribadi (X4)	Correlation Coefficient	-.180**	-.031	-.039	-.051	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.456	.345	.216	.
		N	584	584	584	584	584

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 12

ANALISIS MULTIVARIATE REGRESI LOGISTIK

```

LOGISTIC REGRESSION VARIABLES Y
/METHOD=ENTER X1 X2
/METHOD=ENTER X3 X4
/METHOD=ENTER X1*X3 X2*X3 X1*X4 X2*X4
/CONTRAST (X1)=Indicator(1)
/CONTRAST (X2)=Indicator(1)
/CONTRAST (X3)=Indicator(1)
/CONTRAST (X4)=Indicator(1)
/SAVE=COOK ZRESID
/PRINT=GOODFIT CI(95)
/CRITERIA=PIN(0.05) POUT(0.10) ITERATE(20) CUT(0.5) .

```

Logistic Regression

Notes		
Output Created		19-JAN-2025 10:54:16
Comments		
Input	Data	C:\Users\user\Documents\GAMBLING RESEARCH\DENDI 584.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	584
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing

Syntax		LOGISTIC REGRESSION VARIABLES Y /METHOD=ENTER X1 X2 /METHOD=ENTER X3 X4 /METHOD=ENTER X1*X3 X2*X3 X1*X4 X2*X4 /CONTRAST (X1)=Indicator(1) /CONTRAST (X2)=Indicator(1) /CONTRAST (X3)=Indicator(1) /CONTRAST (X4)=Indicator(1) /SAVE=COOK ZRESID /PRINT=GOODFIT CI(95) /CRITERIA=PIN(0.05) POUT(0.10) ITERATE(20) CUT(0.5).
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,02
Variables Created or Modified	COO_2	Analog of Cook's influence statistics
	ZRE_2	Normalized residual

Case Processing Summary

Unweighted Cases ^a		N	Percent
Selected Cases	Included in Analysis	584	100.0
	Missing Cases	0	.0
	Total	584	100.0
Unselected Cases		0	.0
Total		584	100.0

a. If weight is in effect, see classification table for the total number of cases.

Dependent Variable Encoding

Original Value	Internal Value
Tiidak	0
Ya	1

Categorical Variables Codings

		Frequency	Parameter coding (1)
Protektif Religiositas Pribadi (X4)	Rendah	158	.000
	Tinggi	426	1.000
Risiko Kelompok sebaya (X2)	Tidak Berisiko	214	.000
	Berisiko	370	1.000
Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)	Tinggi	353	.000
	Rendah	231	1.000
Risiko Iklan Medsos (X1)	Tidak Berisiko	96	.000
	Berisiko	488	1.000

Block 0: Beginning Block

Classification Table^{a,b}

		Predicted Tingkat Keterpaparan Judol (Y)		Percentage Correct
Observed		Tiidak	Ya	
Step 0	Tingkat Keterpaparan Judol (Y)	Tiidak	0	100.0
		Ya	0	.0
Overall Percentage				81.2

a. Constant is included in the model.

b. The cut value is .500

Variables in the Equation

		B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)
Step 0	Constant	-1.461	.106	190.501	1	.000	.232

Variables not in the Equation

			Score	df	Sig.
Step 0	Variables	Risiko Iklan Medsos (X1)(1)	21.090	1	.000
		Risiko Kelompok sebaya (X2)(1)	47.290	1	.000
	Overall Statistics		56.550	2	.000

Block 1: Method = Enter

Omnibus Tests of Model Coefficients

		Chi-square	df	Sig.
Step 1	Step	74.189	2	.000
	Block	74.189	2	.000
	Model	74.189	2	.000

Model Summary

Step	-2 Log likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	490.926 ^a	.119	.192

a. Estimation terminated at iteration number 7 because parameter estimates changed by less than .001.

Hosmer and Lemeshow Test

Step	Chi-square	df	Sig.
1	.512	2	.774

Contingency Table for Hosmer and Lemeshow Test

		Tingkat Keterpaparan Judol (Y) = Tidak		Tingkat Keterpaparan Judol (Y) = Ya		Total
		Observed	Expected	Observed	Expected	
Step 1	1	60	59.610	0	.390	60

2	34	34.390	2	1.610	36
3	145	145.390	9	8.610	154
4	235	234.610	99	99.390	334

Classification Table^a

		Predicted Tingkat Keterpaparan Judol (Y)		Percentage Correct
Observed		Tiidak	Ya	
Step 1	Tingkat Keterpaparan	Tiidak	474	0
	Judol (Y)	Ya	110	0
	Overall Percentage			81.2

a. The cut value is .500

Variables in the Equation

		B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% C.I. for EXP(B)	
								Lower	Upper
Step 1 ^a	Risiko Iklan Medsos (X1)(1)	2.203	.730	9.096	1	.003	9.050	2.162	37.871
	Risiko Kelompok sebaya (X2)(1)	1.968	.363	29.387	1	.000	7.154	3.512	14.571
	Constant	-5.029	.777	41.917	1	.000	.007		

a. Variable(s) entered on step 1: Risiko Iklan Medsos (X1), Risiko Kelompok sebaya (X2).

Block 2: Method = Enter

Omnibus Tests of Model Coefficients

		Chi-square	df	Sig.
Step 1	Step	23.700	2	.000
	Block	23.700	2	.000
	Model	97.889	4	.000

Model Summary

Step	-2 Log likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	467.225 ^a	.154	.249

a. Estimation terminated at iteration number 7 because parameter estimates changed by less than .001.

Hosmer and Lemeshow Test

Step	Chi-square	df	Sig.
1	2.845	6	.828

Contingency Table for Hosmer and Lemeshow Test

		Tingkat Keterpaparan Judol (Y) = Tidak		Tingkat Keterpaparan Judol (Y) = Ya		Total
		Observed	Expected	Observed	Expected	
Step 1	1	60	59.616	0	.384	60
	2	56	56.455	2	1.545	58
	3	76	78.017	6	3.983	82
	4	47	45.295	3	4.705	50
	5	70	70.075	14	13.925	84
	6	115	112.672	40	42.328	155
	7	23	22.537	12	12.463	35
	8	27	29.332	33	30.668	60

Classification Table^a

			Predicted		Percentage Correct
Observed		Tingkat Keterpaparan Judol (Y)			
		Tidak	Ya		
Step 1	Tingkat Keterpaparan	Tidak	447	27	94.3
	Judol (Y)	Ya	77	33	30.0

Overall Percentage			82.2
--------------------	--	--	------

a. The cut value is .500

		Variables in the Equation						95% C.I.for EXP(B)	
		B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)	Lower	Upper
Step 1 ^a	Risiko Iklan Medsos (X1)(1)	2.212	.735	9.059	1	.003	9.136	2.163	38.584
	Risiko Kelompok sebaya (X2)(1)	1.946	.368	27.989	1	.000	6.997	3.403	14.387
	Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)(1)	-.637	.251	6.434	1	.011	.529	.323	.865
	Protektif Religiositas Pribadi (X4)(1)	-1.024	.241	18.050	1	.000	.359	.224	.576
	Constant	-4.113	.797	26.632	1	.000	.016		

a. Variable(s) entered on step 1: Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3), Protektif Religiositas Pribadi (X4).

Block 3: Method = Enter

		Omnibus Tests of Model Coefficients		
		Chi-square	df	Sig.
Step 1	Step	2.892	4	.576
	Block	2.892	4	.576
	Model	100.781	8	.000

Model Summary

Step	-2 Log likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	464.333 ^a	.159	.256

a. Estimation terminated at iteration number 7 because parameter estimates changed by less than .001.

Hosmer and Lemeshow Test

Step	Chi-square	df	Sig.
1	.871	6	.990

Contingency Table for Hosmer and Lemeshow Test

		Tingkat Keterpaparan Judol (Y) = Tidak		Tingkat Keterpaparan Judol (Y) = Ya		Total
		Observed	Expected	Observed	Expected	
Step 1	1	60	59.629	0	.371	60
	2	46	46.500	2	1.500	48
	3	64	63.839	3	3.161	67
	4	60	60.325	5	4.675	65
	5	79	79.909	15	14.091	94
	6	115	113.877	40	41.123	155
	7	23	21.994	12	13.006	35
	8	27	27.927	33	32.073	60

Classification Table^a

			Predicted		Percentage Correct
Observed		Tingkat Keterpaparan Judol (Y)			
		Tidak	Ya		
Step 1	Tingkat Keterpaparan	Tidak	447	27	94.3
	Judol (Y)	Ya	77	33	30.0
	Overall Percentage				82.2

a. The cut value is .500

Variables in the Equation

		B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% C.I.for EXP(B)	
								Lower	Upper
Step 1 ^a	Risiko Iklan Medsos (X1)(1)	2.473	1.399	3.125	1	.077	11.852	.764	183.766
	Risiko Kelompok sebaya (X2)(1)	2.843	.820	12.008	1	.001	17.163	3.438	85.683
	Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)(1)	.157	1.610	.010	1	.922	1.170	.050	27.446
	Protektif Religiositas Pribadi (X4)(1)	.034	1.665	.000	1	.984	1.035	.040	27.031
	Risiko Iklan Medsos (X1)(1) by Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)(1)	-.740	1.511	.240	1	.624	.477	.025	9.225
	Risiko Kelompok sebaya (X2)(1) by Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3)(1)	-.081	.777	.011	1	.917	.922	.201	4.230
	Risiko Iklan Medsos (X1)(1) by Protektif Religiositas Pribadi (X4)(1)	.113	1.512	.006	1	.941	1.119	.058	21.658
	Risiko Kelompok sebaya (X2)(1) by Protektif Religiositas Pribadi (X4)(1)	-1.304	.867	2.261	1	.133	.272	.050	1.485
	Constant	-5.177	1.556	11.071	1	.001	.006		

a. Variable(s) entered on step 1: Risiko Iklan Medsos (X1) * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3) , Risiko Kelompok sebaya (X2) * Protektif Kebijakan Preventif Sekolah (X3) , Risiko Iklan Medsos (X1) * Protektif Religiositas Pribadi (X4) , Risiko Kelompok sebaya (X2) * Protektif Religiositas Pribadi (X4) .

