

Judi Online di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa: Studi Tinjauan Pustaka

Online Gambling Among High School and College Students: A Literature Review Study

Ahmad Al Amin^{1*}

Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya¹

amin@gmail.com

Abstract. *The online gambling phenomenon has become the subject of increasing attention among high school and college students. This article aims to conduct a bibliometric analysis of research that has been conducted on online gambling among high school and college students. Bibliometric methods are used to explore research trends, key contributors, collaboration networks, and research focus in this topic.*

Keywords: *Judi Online, Mahasiswa, Sekolah Menengah Atas*

Abstrak. Fenomena judi online telah menjadi subjek perhatian yang meningkat di kalangan remaja sekolah menengah atas dan mahasiswa. Artikel ini bertujuan untuk melakukan analisis bibliometrik terhadap penelitian yang telah dilakukan tentang judi online di kalangan siswa sekolah menengah atas dan mahasiswa perguruan tinggi. Metode bibliometrik digunakan untuk mengeksplorasi tren penelitian, kontributor utama, jaringan kerja sama, dan fokus penelitian dalam topik ini.

Kata Kunci. Online Gambling, Students, High School

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat dan tidak dapat diprediksi membawa perubahan dalam masyarakat. Kreativitas manusia mendorong penemuan-penemuan baru, termasuk di bidang teknologi. Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani "technologia", menurut Kamus Webster berarti menangani sesuatu secara sistematis; "techne" didefinisikan sebagai keterampilan dan pengetahuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis atau ilmu pengetahuan terapan.

Jaringan internet salah satu hasil kreativitas manusia telah mengubah tatanan kehidupan masyarakat Indonesia. Internet telah diakses oleh berbagai kalangan sehingga memudahkan pendidikan, ekonomi, sosial dan komunikasi.

Meski memberikan kemudahan, internet juga bisa disalahgunakan untuk mendapatkan keuntungan. Salah satu contohnya adalah judi online. Awalnya teknologi hanya menyediakan permainan online, namun berkembang menjadi perjudian online yang menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya.

Judi online, atau cyber gaming, adalah permainan judi yang dimainkan secara online melalui komputer atau perangkat smartphone dengan akses internet. Contoh permainan termasuk Poker, Domino, Capsa, Casino, dan Sepak Bola.

Ada beberapa faktor yang sering menjerumuskan siswa dan mahasiswa kedalam judi online, seperti sering menggunakan internet, mudahnya akses terhadap judi online, kurangnya kesadaran terhadap dampak buruk judi online, ingin uang yang instan, dan pengaruh dari pergaulan sering kali merjerumus kedalam

perjudian online.

Dengan mengamati beberapa hal di atas, maka analisis bibliometrik ini memfokuskan pada berbagai dampak yang diberikan daripada permainan judi online tersebut bagi kalangan siswa di tingkat sekolah menengah keatas dan mahasiswa, seperti dampak sosialnya, material, prestasi belajar, dan juga dampak keagamaannya. Maka berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penelitian berikut ini memiliki tujuan untuk mengkaji tentang bagaimana dampak yang diberikan dari adanya fenomena perjudian online terhadap siswa di tingkat sekolah menengah keatas dan mahasiswa

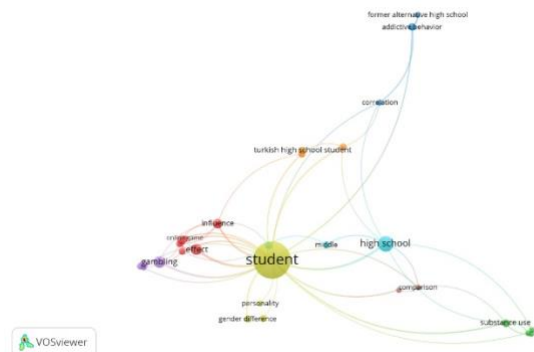
METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan teknik bibliometrik untuk menganalisis literatur tentang maraknya perjudian online yang dilakukan oleh siswa di tingkat sekolah menengah atas dan mahasiswa. Data dikumpulkan dari aplikasi Publish Of Perish dan data base dari Google Scholar. Mencakup artikel-artikel yang membahas fenomena perjudian online yang dilakukan oleh siswa di tingkat sekolah menengah atas dan mahasiswa yang diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2024.

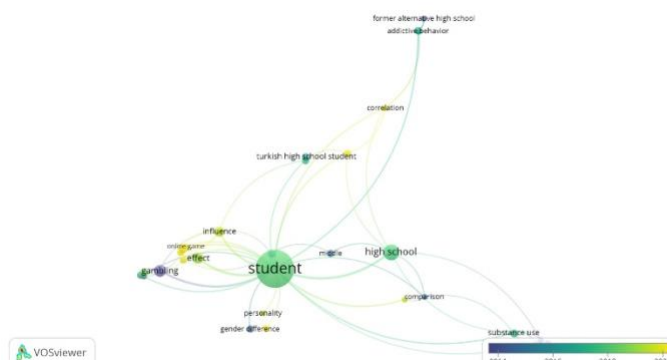
Saya menerapkan teknik bibliometrik untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Ini termasuk identifikasi kata kunci yang paling sering muncul, analisis jaringan kutipan, dan visualisasi data melalui peta kata kunci dan diagram hubungan antara penulis dan jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peta perkembangan pada trend reset Game Based Learning menggunakan visualisasi dari softwer VosViewer. Peneliti menggunakan minimum number of occurrences of a term sebanyak 3 dan number of term to be selected sebanyak 34 sehingga menimbulkan beberapa kata kunci yang di tampilkan pada visualisasi. Ada tiga jenis visualisasi yang di tunjukan oleh VosViewer pada gambar 1.

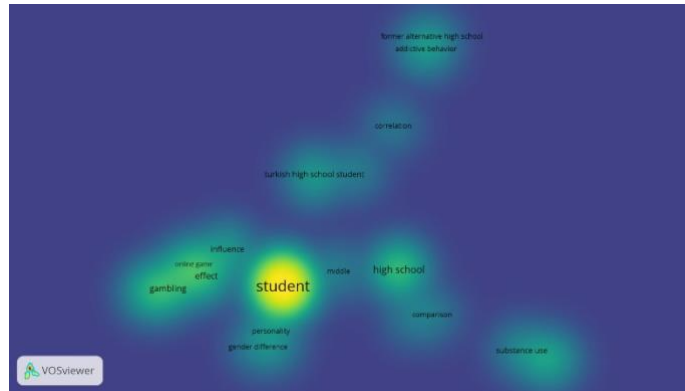


Gambar 1. Tampilan Network Visualization



Gambar 2. Tampilan Overlay Visualization

Perhitungan pada aplikasi PoP dilakukan dengan jumlah kejadian yang muncul diatur ke angka 3 dan menghasilkan 15 kata kunci dan threshold.



Gambar 3. Tampilan DEnSity Visualization

Judol atau judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara online yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan menggunakan komputer maupun handphone. Judi online termasuk kedalam salah satu tindakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi atau biasa disebut sebagai cyber crime.

Judi online dapat menimbulkan bagi pemainnya, biasanya orang yang suka bermain online dimulai dari coba-coba tapi setelah memperoleh kemenangan disitulah akan muncul hasrat ingin mengukangi lagi karena penasaran apakah kemenangan akan terulang kembali dan akan mencoba dengan taruhan yang lebih besar dan besar lagi dan lama kelamaan akan menjadi kecanduan. Pada tahap ini mereka akan berpikir bahwa semakin banyak uang yang mereka pertaruhkan, semakin banyak pula hasil yang akan mereka peroleh jika menang dan apabila mereka mengalami kekalahan mereka akan berfikir bahwa itu buhan hari keberuntungan mereka dan akan mengulanginya lagi.

Hal ini dapat terjadi karena mudahnya akses dan cara memainkannya. Judi online dapat dilakukan kapanpun, dimanapun, dan dapat dilakukan oleh siapapun selagi orang tersebut memiliki waktu luang, uang untuk taruhan, punya koneksi internet dan punya alatnya seperti komputer dan handphone.

Segala sesuatu yang kita lakukan pasti ada dampaknya, dampak tersebut bisa berupa positif atau negatif. Dimana dampak tersebut nantinya akan berdampak kepada diri sendiri bahkan kepada orang lain. Sama halnya dengan judi online, kita ketahui bersama bahwa judi online adalah perilaku menyimpang yang akan memberikan banyak dampak negatif bagi pelakunya seperti dampak sosial, material, prestasi belajar, dan juga dampak keagamaannya.

SIMPULAN

Analisis bibliometrik ini menyediakan wawasan tentang tren penelitian terkait judi online di kalangan siswa sekolah menengah atas dan mahasiswa perguruan tinggi. Diharapkan dapat lebih fokus pada upaya pencegahan dan intervensi yang efektif untuk mengatasi masalah ini serta memperluas pemahaman tentang dampak negatif dari permainan judi online.

Judi online telah menjadi perhatian besar di kalangan siswa SMA dan pelajar. Analisis penelitian menunjukkan dampak yang serius. Materi dan sosial merosot, prestasi belajar menurun, nilai agama terabaikan, dan gangguan kesehatan mental. Hal ini menunjukkan perlunya tindakan pencegahan dan intervensi lebih lanjut dari keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk melawan dampak negatif

perjudian online pada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, Maulana, „Online Gambling Behavior (Among Students University Riau)“, 2.2 (2015), 1–15
- AT, Muhammad Ramli, Andi Haris, Heru Heru, and Andi Rusdayani A., ‘Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)’, *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1.2 (2019), 127–38
- Bagus, Lorens, *Kamus Filsafat* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2017)
- Budiman, Adhigama A, Genoveva Alicia K.S. Maya, Maidina Rahmawati, and Zainal Abidin, Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber (Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR), 2021)
- Delvia, Sugesti, ‘Mengulas Tolong Menolong Dalam Perspektif Islam’, *PPKn Dan Hukum*, 14.2 (2019), 113
- Syukri, Icep Irham Fauzan, Soni Samsu Rizal, and M. Djaswidi Al Hamdani, „Pengaruh Kegiatan Keagamaan Terhadap Kualitas Pendidikan“, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), 17
- Sugara, Hendry, and Teguh Iman Perdana, ‘Nilai Moral Dan Sosial Tradisi Pamali Di Kampung Adat Kuta Sebagai Pendidikan Karakter’, *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19.1 (2021),
- Suryadi, Ahmad, *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2020)
- Susanti, Rina, „Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities)“, *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10.1 (2021), 86–95
- Suyanto, Bagong, *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial* (jakarta: Media Prenada Grup, 2010)
- Tobing, Sari Mellina, ‘Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila’, *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4.1 (2019), 64–73
- Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, „Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)“, *Journal of Educational Social Studies*, 5.2 (2016), 156–62