



PROSIDING

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

"Transformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

DAMPAK SOSIAL EKONOMI MARAKNYA JUDI ONLINE PADA KALANGAN REMAJA

Hanin Febriyanti¹, Nur Rohman², Ali Mujahidin³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: febriyantihanin@gmail.com

Abstract

This study examines the socio-economic impact of the rise of online gambling among teenagers in Bojonegoro. The background of this issue lies in rapid technological advances, youth unemployment, and the ease of access to gambling through digital platforms. This qualitative research uses descriptive methods, involving interviews with five teenagers who have experienced online gambling. The results show that online gambling causes significant economic changes, such as uncontrolled spending, debt, and the neglect of basic needs. Socially, the youth involved tend to isolate themselves, experience conflicts with family, and lose motivation to learn. The study emphasizes the urgent need for digital and financial literacy education to protect youth from the negative impacts of online gambling.

Keywords: online gambling, socio-economic impact, teenagers, digital behavior, youth risk

Abstrak

Penelitian ini mengkaji dampak sosial ekonomi dari maraknya judi online pada kalangan remaja di Bojonegoro. Permasalahan ini berlatar belakang pada kemajuan teknologi, tingginya pengangguran remaja, serta kemudahan akses ke platform judi daring. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara terhadap lima remaja yang pernah terlibat dalam aktivitas judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online menyebabkan perubahan signifikan dalam pengeluaran ekonomi remaja, seperti pengeluaran tak terkendali, utang, hingga pengabaian kebutuhan dasar. Secara sosial, remaja yang terlibat cenderung mengisolasi diri, mengalami konflik keluarga, serta kehilangan motivasi belajar. Studi ini menekankan pentingnya edukasi literasi digital dan keuangan untuk melindungi remaja dari dampak negatif judi online.

Kata Kunci: judi online, dampak sosial ekonomi, remaja, literasi digital, risiko pemuda

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi berkembang sangat pesat dan merambah hampir seluruh aspek kehidupan manusia (Setiadi, 2024). Kemudahan akses terhadap informasi, komunikasi, dan hiburan melalui internet menjadi fenomena global yang tak terhindarkan. Di satu sisi, kemajuan ini memberikan dampak positif seperti peningkatan efisiensi, kemudahan berinteraksi, dan terbukanya berbagai peluang usaha baru. Namun di sisi lain, kemajuan teknologi juga melahirkan tantangan baru, terutama dalam hal penyalahgunaan internet untuk aktivitas ilegal, seperti judi online. Maraknya aktivitas judi

online yang kini semakin menjamur dan mudah diakses oleh siapa saja, termasuk kalangan remaja, menimbulkan kekhawatiran yang mendalam bagi berbagai pihak (Mubarok, Z. & Wahid, A. 2024). Fenomena ini tidak dapat dipisahkan dari realitas sosial ekonomi yang terjadi di tengah masyarakat saat ini.

Keadaan sosial ekonomi masyarakat Indonesia yang masih menghadapi banyak tantangan menjadi salah satu latar belakang suburnya praktik judi online di kalangan remaja. Ketimpangan ekonomi, meningkatnya biaya hidup, serta terbatasnya lapangan pekerjaan merupakan faktor-faktor yang menyebabkan sebagian masyarakat, terutama remaja, terjebak dalam pilihan-pilihan yang tidak sehat demi memenuhi kebutuhan ekonomi mereka. Tidak sedikit remaja yang berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah merasa terbebani dengan kondisi keluarganya dan terpaksa mencari alternatif untuk mendapatkan penghasilan secara mandiri. Dalam keadaan seperti ini, judi online sering kali dipandang sebagai solusi cepat dan mudah, tanpa menyadari risiko besar yang mengintai di baliknya. Selain itu, tingginya angka pengangguran, terutama di kalangan usia muda, juga berperan besar dalam mendorong remaja untuk melakukan aktivitas judi online. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), angka pengangguran terbuka di Indonesia masih didominasi oleh lulusan SMA/SMK yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Safitri, 2025). Banyak dari mereka yang merasa tidak memiliki keterampilan atau daya saing yang cukup untuk memasuki dunia kerja, sehingga memilih untuk tidak bekerja atau berdiam diri di rumah. Dalam kondisi tidak produktif dan memiliki banyak waktu luang, remaja menjadi lebih rentan terhadap pengaruh negatif dari lingkungan sekitar maupun dari dunia digital yang mereka akses setiap hari. Judi online, yang dipromosikan melalui berbagai platform media sosial dengan iming-iming keuntungan besar dalam waktu singkat, menjadi salah satu jebakan yang paling mudah mempengaruhi mereka.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memperparah kondisi ini. Dengan hanya bermodalkan ponsel pintar dan koneksi internet, siapa pun kini bisa mengakses ratusan situs atau aplikasi judi online dengan mudah, bahkan tanpa perlu mengunduh aplikasi secara resmi. Terlebih lagi, sistem pembayaran digital yang semakin praktis membuat transaksi dalam dunia perjudian menjadi semakin lancar (Sri Anjarwati, 2024). Banyak platform judi online yang memanfaatkan sistem dompet digital dan transfer antar rekening untuk menarik remaja yang belum memiliki pemahaman mendalam tentang risiko keuangan dan dampak hukum dari aktivitas tersebut. Iklan-iklan yang menargetkan remaja secara terselubung, baik melalui media sosial maupun game online, menjadikan aktivitas ini tampak sebagai sesuatu yang biasa dan tidak berbahaya, padahal sejatinya sangat merusak.

Faktor lain yang memperkuat fenomena ini adalah rendahnya tingkat literasi keuangan dan literasi digital di kalangan remaja. Banyak dari mereka yang tidak memiliki pemahaman yang cukup mengenai cara mengelola uang, bahaya pinjaman online, serta jebakan sistem judi yang membuat pemainnya terus ingin bermain meskipun sudah kalah. Tidak jarang remaja yang awalnya hanya “coba-coba” akhirnya kecanduan dan mulai menggunakan uang jajan, meminjam dari teman, bahkan mencuri dari orang tua demi bisa terus bermain. Pada tahap ini, dampak sosial ekonomi dari judi online mulai terasa secara nyata. Remaja yang kecanduan

judi cenderung menunjukkan perubahan perilaku, seperti mudah marah, menarik diri dari lingkungan sosial, kehilangan motivasi belajar, dan menurunnya prestasi akademik (Situmorang, 2023). Bahkan, ada yang sampai terlibat dalam tindakan kriminal karena terdesak kebutuhan untuk membayar hutang akibat berjudi.

Tidak kalah penting, remaja lulusan sekolah yang memilih untuk tidak melanjutkan kuliah juga merupakan kelompok yang rentan. Banyak dari mereka yang merasa kehilangan arah karena tidak memiliki rencana masa depan yang jelas. Beberapa di antaranya tidak melanjutkan kuliah karena terkendala biaya, namun ada juga yang memang tidak memiliki motivasi untuk melanjutkan pendidikan. Tanpa aktivitas produktif yang membimbing mereka ke arah pengembangan diri, para remaja ini lebih mudah terseret ke dalam aktivitas yang merugikan. Judi online menjadi pilihan yang tampak menyenangkan di awal, namun perlahan-lahan menjerumuskan mereka ke dalam lingkaran masalah ekonomi dan sosial yang lebih kompleks.

Dampak dari fenomena ini tidak hanya dirasakan oleh individu pelaku judi saja, tetapi juga berdampak pada keluarga dan lingkungan sosial mereka (Sahputra, 2022). Banyak keluarga yang mengalami tekanan karena anak remajanya kecanduan judi, kehilangan kepercayaan, bahkan sampai menjual barang-barang berharga untuk menutupi kerugian. Secara ekonomi, uang yang seharusnya bisa digunakan untuk kebutuhan penting justru habis untuk aktivitas ilegal. Secara sosial, remaja yang kecanduan judi cenderung mengalami penurunan integritas, nilai moral, serta menjauh dari kegiatan positif seperti belajar, berorganisasi, atau bekerja.

Oleh karena itu, maraknya judi online di kalangan remaja perlu menjadi perhatian serius dari berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, maupun masyarakat. Kajian tentang dampak sosial ekonomi dari fenomena ini sangat penting dilakukan sebagai dasar dalam merumuskan langkah-langkah preventif dan solutif. Pemerintah perlu memperketat regulasi dan pengawasan terhadap situs-situs judi online yang merajalela. Sekolah dan lembaga pendidikan harus meningkatkan edukasi tentang literasi digital, literasi keuangan, serta bahaya judi online. Keluarga juga berperan besar dalam memberikan pengawasan, perhatian, dan bimbingan kepada anak-anak mereka agar tidak terjerumus ke dalam aktivitas yang merusak masa depan.

Dengan memahami secara menyeluruh faktor-faktor yang melatarbelakangi maraknya judi online di kalangan remaja, diharapkan upaya penanggulangan dapat dilakukan secara lebih efektif. Remaja merupakan aset bangsa yang harus dilindungi dan dibimbing agar tumbuh menjadi generasi yang produktif, cerdas, dan berintegritas. Oleh karena itu, fenomena ini tidak bisa dibiarkan terus berlangsung tanpa ada intervensi yang nyata dan berkelanjutan.

METODE

Pada metode penelitian ini adapun pendekatan penelitiannya yang diawali dengan perkembangan teknologi digital telah membawa pengaruh signifikan terhadap pola hidup masyarakat, terutama di kalangan remaja. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya praktik judi online yang menargetkan kelompok usia muda. Remaja, yang berada dalam fase eksplorasi psikologis dan cenderung ingin mencoba hal-hal baru, menjadi

kelompok yang rentan terjerat dalam aktivitas judi online. Dampak dari kegiatan ini tidak hanya terlihat dalam aspek keuangan pribadi, tetapi juga menciptakan konsekuensi sosial seperti gangguan pada hubungan interpersonal, konflik di dalam keluarga, penurunan prestasi akademik, serta peningkatan risiko kesehatan mental. Dalam mengkaji fenomena ini, pendekatan penelitian yang digunakan harus dapat menggali secara mendalam pengalaman subjektif remaja serta dinamika sosial-ekonomi yang mereka hadapi akibat keterlibatan dalam judi online. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif deskriptif dipilih sebagai kerangka kerja utama penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara menyeluruh dan mendalam fenomena sosial dan ekonomi yang muncul akibat keterlibatan remaja dalam aktivitas judi online. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat menyelidiki makna, pengalaman subjektif, dan proses sosial yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan angka atau statistik. Metode deskriptif diterapkan untuk memberikan gambaran yang faktual, sistematis, dan akurat mengenai realitas sosial dan ekonomi remaja yang terlibat dalam judi online. Metode ini juga cocok untuk menggambarkan pola perilaku, persepsi, serta interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Fokus utama penelitian ini adalah dampak sosial dan ekonomi yang dialami remaja akibat maraknya judi online. Dampak sosial meliputi perubahan perilaku, gangguan dalam hubungan sosial, konflik dengan keluarga, dan perasaan keterasingan dari lingkungan sekitar. Di sisi lain, dampak ekonomi meliputi pengelolaan keuangan pribadi, risiko terjerat utang, kehilangan fokus pada kebutuhan primer, serta kecenderungan untuk menggunakan uang secara impulsif demi berjudi.

Untuk tempat dan waktu penelitian dilakukan di Kabupaten Bojonegoro lebih tepatnya di sekitar tempat tinggal peneliti desa Jatiblimbing, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro, dan penelitian akan dilakukan selama satu bulan. Alasan peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan peneliti menemukan permasalahan yang akhir-akhir ini banyak merundung para remaja di sekitar tempat tinggal peneliti yang berkaitan dengan kehidupan sosial serta keadaan ekonomi seorang remaja.

Selanjutnya adapun data dan sumber data dalam penelitian, data itu sendiri merupakan sesuatu yang diketahui atau dianggap, yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah. (Sugiyono, 2017). Data dalam penelitian dapat berupa kumpulan fakta, angka, pengamatan, atau informasi lain yang dikumpulkan untuk dianalisis dan digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan atau membuat keputusan ilmiah, data penelitian kualitatif ini berupa kata, deskripsi, dan opini yang terbagi menjadi 2 yaitu Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli yaitu melalui wawancara dan juga hasil observasi secara langsung.

Data primer dalam penelitian ini adalah wawancara dengan pihak pelaku atau pengguna yang pernah bermain dan berhubungan langsung dengan judi online. Peneliti menggunakan data ini untuk mendapatkan informasi langsung tentang bagaimana Dampak Sosial Ekonomi Maraknya Judi Online pada Kalangan Remaja yang ada di sekitar tempat tinggal peneliti. Sedangkan Data Sekundernya adalah data-data yang didapat dari sumber bacaan dan

berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari surat-surat pribadi, buku harian, notula rapat perkumpulan, sampai dokumen-dokumen resmi dari berbagai instansi pemerintahan (Fadilla, 2023). Data sekunder juga dapat berupa majalah, buletin, publikasi dari berbagai organisasi, lampiran-lampiran dari badan resmi seperti kementerian-kementerian, hasil-hasil studi, tesis, hasil survei, studi historis, dan sebagainya. Data sekunder dalam penelitian ini adalah wawancara dengan pihak yang terlibat dalam judi online, para remaja dalam konteks penelitian berusia antara 15-24 tahun, baik yang masih berstatus pelajar, sudah lulus sekolah, maupun yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi, dan termasuk dalam kategori usia produktif awal yang rentan terhadap pengaruh lingkungan dan teknologi, bagaimana mereka mengatur ekonomi pada diri mereka selama terlibat dalam perjudian online tersebut. Dalam Sumber datanya adapun diperoleh dari: 1) Dokumen, 2) Narasumber, 3) Peristiwa atau Aktivitas.

Pada teknik pengumpulan data yang merupakan langkah-langkah yang esensial dalam memperoleh informasi sebagai penunjang keberhasilan penelitian. Dalam konteks ini, pengambilan data menjadi salah satu aspek paling strategis karena bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkualitas, yang akan mendukung keberhasilan penelitian (Sugiyono, 2016). Penelitian ini akan menerapkan tiga metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang akan dijelaskan sebagai berikut : 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi.

Adapun teknik analisis data yang terbagi dalam penelitian kualitatif, metode analisis data adalah langkah penting yang bertujuan untuk menangkap arti dari informasi yang telah diperoleh. Tahapan ini mencakup penyusunan, pengelompokan, dan penafsiran data guna mengidentifikasi pola, tema, serta keterkaitan yang signifikan dengan fenomena yang sedang diteliti. Menurut penelitian Qomarrudin dan Halimah Sa'diyah 2024 ada 3 tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dengan tahapan selanjutnya teknik validasi data yang Menurut Muftahatus Saadah 2022 ada beberapa strategi validasi yang digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi prolonged engagement, persistent observation, triangulasi, serta penerapan kriteria transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Teknik-teknik tersebut berperan dalam memperkuat integritas penelitian, meningkatkan validitas internal, dan mengurangi kemungkinan munculnya interpretasi yang bersifat spekulatif atau sangat subjektif. Implementasi teknik validasi ini biasanya juga disesuaikan dengan konteks lapangan, karakteristik partisipan, dan dinamika sosial budaya yang mengelilingi objek yang diteliti, sehingga hasil penelitian menjadi tidak hanya akurat tetapi juga relevan serta bermakna dalam konteksnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Bojonegoro, sebuah daerah yang berada di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Wilayah ini terkenal karena adanya campuran antara gaya hidup pedesaan dan urban, serta didominasi oleh penduduk yang berasal dari latar

belakang ekonomi rendah hingga menengah. Dengan posisi geografis yang strategis dan kemajuan teknologi yang merambah hingga desa-desa, remaja di area ini semakin terhubung dengan dunia digital, termasuk dalam aktivitas daring seperti perjudian online.

Lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti dipilih sebagai lokasi utama untuk penelitian. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pengamatan peneliti terhadap fenomena judi online yang semakin berkembang di kalangan remaja setempat. Dalam kehidupan sehari-hari, peneliti melihat perubahan-perubahan perilaku di antara remaja, seperti penggunaan gadget yang berlebihan, kecenderungan untuk menjauh dari interaksi sosial, dan masalah keuangan yang muncul akibat perjudian online.

Lingkungan penelitian juga memiliki karakteristik yang mendukung, seperti tingginya jumlah remaja yang tidak melanjutkan ke pendidikan tinggi setelah lulus SMA/SMK, serta minimnya lapangan pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan dan minat mereka. Banyak remaja di area ini hidup dalam tekanan ekonomi dari keluarga, yang mendorong mereka mencari cara cepat untuk mendapatkan uang, salah satunya dengan berjudi online yang dianggap mudah dan menjanjikan hasil cepat.

Selain itu, tempat tinggal peneliti mengalami perkembangan teknologi yang pesat. Akses internet dapat diperoleh dengan mudah lewat wifi maupun paket data, dan penggunaan media sosial seperti TikTok, Facebook, dan Instagram sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Hal ini memperbesar kemungkinan mereka melihat iklan judi online dan link situs perjudian yang terus ada meskipun sering kali diblokir oleh pemerintah.

Pengumpulan data dalam penelitian ini juga berlangsung lancar karena peneliti sudah akrab dengan lingkungan sosial setempat. Proses wawancara dan observasi terhadap remaja yang terlibat bisa dilakukan secara mendalam. Kedekatan peneliti dengan kondisi sosial membantu menciptakan suasana yang nyaman dalam menggali informasi pribadi yang sensitif, seperti pengalaman berjudi, dampaknya terhadap kondisi keuangan, hubungan sosial, dan kesehatan mental remaja yang terlibat.

Secara keseluruhan, lokasi penelitian di Kabupaten Bojonegoro, terutama di sekitar lingkungan peneliti, memberikan konteks yang signifikan untuk memahami fenomena sosial ekonomi akibat perjudian online. Faktor sosial seperti tekanan teman sebaya dan kondisi ekonomi serta teknologi yang pesat menjadikan lokasi ini sangat representatif atau mewakili seluruh populasi secara akurat untuk mengkaji dampak perjudian online di kalangan remaja saat ini.

2. Tahap Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan penuh, dimulai pada 10 Februari 2025 hingga 10 Maret 2025. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan penting yang bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam. Berikut ini tahapan ketika penelitian dilaksanakan :

- a. Pada tahap pertama bulan desember 2025, peneliti memulai dengan tahap perizinan informal kepada tokoh masyarakat dan pihak-pihak yang relevan di sekitar lokasi penelitian. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan lancar dan etis, terutama karena topik yang diangkat cukup sensitif. Selain itu, peneliti juga mulai menjalin komunikasi awal dengan calon narasumber, yaitu para remaja berusia 15–24 tahun yang diketahui pernah atau sedang terlibat dalam judi online.

- b. Mulai bulan januari 2025, peneliti melakukan observasi langsung di lingkungan sosial remaja yang menjadi target penelitian. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap perilaku keseharian remaja, cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan kecenderungan mereka dalam menggunakan ponsel atau mengakses internet.
- c. Tahap wawancara dimulai dari tanggal 10 Februari hingga 10 Maret 2025, dengan melibatkan lima narasumber utama. Peneliti menggunakan metode wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi.

Dalam kegiatan pengumpulan informasi melalui wawancara, peneliti berupaya untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, nyaman, dan tidak menakutkan. Hal ini penting karena topik yang diangkat berkaitan dengan pengalaman pribadi yang sensitif, yaitu partisipasi remaja dalam judi online. Wawancara dilakukan secara langsung dengan lima partisipan (narasumber), semuanya merupakan remaja berusia antara 15 hingga 24 tahun dan tinggal di daerah Bojonegoro, tempat tinggal peneliti desa Jatiblimbing, Kecamatan Dander.

Tempat wawancara dipilih berdasarkan kenyamanan narasumber, seperti di ruang tamu, kedai kopi, atau lokasi yang tenang dan sepi. Metode yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki pedoman pertanyaan sambil memberikan keleluasaan bagi partisipan untuk berbicara dengan bebas. Peneliti membuka percakapan dengan topik ringan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan membangun kepercayaan.

Peneliti sangat memperhatikan pemilihan waktu yang tepat saat melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan saat narasumber berada dalam kondisi emosional yang stabil dan tidak dalam tekanan, sehingga respons yang diberikan dapat merepresentasikan kondisi sebenarnya. Selain itu, waktu pengumpulan data dipilih ketika tren judi online sedang meningkat, sehingga fenomena yang diamati benar-benar relevan dan aktual.

Pada awal sesi, beberapa narasumber tampak ragu dan berhati-hati saat memberikan jawaban. Beberapa dari mereka menunjukkan rasa malu, menunduk, dan memberikan jawaban yang singkat. Namun, setelah beberapa menit, suasana mulai lebih akrab. Peneliti berusaha untuk bersikap netral dan memberikan respon yang penuh empati serta kesabaran terhadap setiap ucapan narasumber. Pendekatan ini berhasil membuat mereka lebih terbuka, terkadang emosional saat bercerita tentang pengalaman sulit yang mereka hadapi, baik dalam aspek ekonomi, hubungan sosial, maupun konflik yang timbul akibat judi online.

Beberapa narasumber berbicara dengan suara pelan dan ekspresi sedih, menandakan adanya tekanan psikologis yang mereka alami. Sementara yang lain terdengar lebih santai, namun menyisipkan rasa penyesalan saat mengingat kerugian uang dan ketegangan dalam hubungan dengan keluarga. Wawancara menjadi kesempatan bagi mereka untuk merenungkan, karena banyak dari mereka mengaku baru menyadari konsekuensi nyata dari kegiatan judi online setelah berbicara secara mendalam dengan peneliti.

- d. Selama wawancara, peneliti juga melakukan dokumentasi visual dan pengumpulan bukti digital, seperti tangkapan layar aplikasi judi online, grup Telegram tempat mereka bergabung, dan bukti transaksi deposit. Dokumentasi

ini dikumpulkan dengan izin dari narasumber dan dijaga kerahasiaannya. Peneliti tidak hanya menulis hasil diskusi, tetapi juga memperhatikan ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta keadaan emosional narasumber.

Tahap akhir dilakukan pada 4-10 Maret 2025, di mana peneliti mulai melakukan analisis awal terhadap data yang terkumpul, serta melakukan validasi dengan penanyaan ulang (member checking) kepada narasumber. Pada tahap ini juga dipastikan bahwa para narasumber benar-benar memahami bahwa aktivitas judi online termasuk ilegal dan memiliki dampak buruk, baik dari sisi hukum, ekonomi, maupun sosial. Menariknya, beberapa narasumber baru menyadari secara mendalam risiko tersebut setelah berdialog panjang dengan peneliti. Namun secara keseluruhan, wawancara berlangsung dengan baik dan bermakna. Narasumber merasa dihargai dan diberi kesempatan untuk mengungkapkan keluhan mereka tanpa merasa tertekan. Ini sangat membantu peneliti dalam mendapatkan data yang jujur, mendalam, dan relevan untuk dianalisis dalam konteks dampak sosial dan ekonomi judi online di kalangan remaja.

B. PEMBAHASAN

1. Alasan untuk Terlibat dalam Judi Online

Motivasi adalah pendorong baik dari dalam diri maupun dari luar yang membuat seseorang berbuat sesuatu. Dalam hal keterlibatan remaja dengan judi online, motivasi mereka sering kali muncul dari kombinasi antara tekanan sekitarnya, keadaan ekonomi, dampak teknologi, dan pencarian identitas. Melalui wawancara dengan remaja, peneliti menemukan enam alasan utama yang membuat mereka terlibat dalam judi online:

a. Kebutuhan Ekonomi: Mencari Uang dengan Cepat

Sebagian besar remaja yang diwawancarai menyatakan bahwa mereka mulai berjudi online karena ingin memiliki uang dengan cepat. Kondisi ekonomi keluarga yang kurang baik memicu perasaan tertekan, dan kesempatan kerja yang sedikit membuat mereka merasa judi online adalah satu-satunya jalan untuk mendapatkan uang. "Awalnya cuma coba-coba, tapi lama-lama jadi butuh karena uang dari orang tua tidak mencukupi. Kalau menang, bisa dapat 200 ribu sehari, lumayan untuk bantu keluarga. " (Narasumber Ateng, 24 tahun)

Bagi mereka yang tidak memiliki pekerjaan tetap atau berasal dari keluarga berpenghasilan rendah, judi online sering kali dianggap sebagai jalan pintas, meskipun sebenarnya berisiko tinggi.

b. Tekanan dari Teman dan Lingkungan Sosial

Teman sebaya sangat berpengaruh terhadap pilihan remaja. Beberapa remaja pertama kali mengenal judi online karena teman-teman mereka yang sudah bermain sebelumnya. Mereka tertarik melihat teman-teman yang cepat mendapatkan uang tanpa usaha berat. "Teman saya sering pamer kalau dia menang besar, dia bilang gampang mainnya. Jadi saya ikutan coba karena penasaran dan ingin mengikuti. " (Narasumber Dewa, 23 tahun)

Motivasi ini terkait dengan keinginan untuk diterima dan dihargai oleh kelompok sosial.

c. Main Sambil Berharap Menang

Rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencoba hal baru juga menjadi faktor yang berpengaruh. Judi online dianggap sebagai kegiatan yang menarik dan menantang. Beberapa remaja melaporkan bahwa mereka mulai bermain hanya untuk bersantai, tetapi menjadi lebih serius karena memperoleh kemenangan awal. "Awalnya cuma untuk mengisi waktu, eh malah dapat 50 ribu pas main pertama kali, jadi ketagihan." (Narasumber Dion, 18 tahun)

Fenomena ini dikenal sebagai efek kemenangan awal, yang sering kali menjadi penyebab ketagihan.

d. Gaya Hidup dan Keinginan untuk Diakui

Beberapa remaja ingin memperoleh uang untuk memenuhi gaya hidup mereka, seperti membeli baju, gadget, atau berkumpul di tempat-tempat yang sedang hits. Agar tidak membebani orang tua, mereka mencari cara alternatif untuk mendapatkan uang sendiri. "Saya ingin beli ponsel baru, malu jika terus bergantung pada orang tua. Jadi saya bermain agar punya uang sendiri." (Narasumber Boneng, 20 tahun)

Gaya hidup konsumtif ini semakin diperburuk oleh media sosial, yang sering kali menunjukkan standar hidup yang tidak realistis dan menciptakan tekanan sosial, terutama di zaman di mana banyak orang memiliki ponsel iPhone.

e. Paparan Iklan Judi di Sosial Media

Banyak remaja mengaku tertarik berjudi setelah melihat iklan judi online yang sering muncul di Instagram, TikTok, dan Facebook. Iklan-iklan ini sering kali menunjukkan kemenangan besar, testimoni tidak benar, dan pesan tentang "menang dengan mudah." "Iklan-iklan itu sering muncul, bilang jika main cukup dengan 10 ribu bisa dapat jutaan. Jadi saya tertarik untuk mencoba." (Narasumber Ega, 16 tahun)

Iklan-iklan tersebut memanfaatkan psikologi remaja yang masih labil dan mudah termakan janji-janji instan.

f. Kurangnya Pengetahuan tentang Risiko Judi Online

Beberapa anak muda tidak menyadari bahwa bermain judi online merupakan kegiatan yang melanggar hukum dan dapat menimbulkan risiko besar baik secara finansial maupun mental. Mereka kurang memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi dan keuangan sehingga tidak mengerti dampak dari aktivitas ini. Hal ini membuat mereka lebih rentan untuk dieksploitasi, dan setelah terlibat, menjadi sulit untuk menghentikan kebiasaan tersebut.

2. Dampak Terhadap Pengeluaran Ekonomi

Berdasarkan wawancara dengan lima individu yang berusia antara 15 hingga 24 tahun dan memiliki pengalaman dalam judi online, ditemukan adanya perubahan signifikan dalam cara mereka mengeluarkan uang. Sebelumnya, pola pengeluaran mereka cenderung normal dan lebih memprioritaskan kebutuhan sehari-hari seperti makanan, transportasi, atau pendidikan. Namun, kini telah bergeser menjadi pengeluaran yang lebih impulsif untuk memenuhi keinginan berjudi.

a. Peningkatan Besar dalam Pengeluaran untuk Deposit Judi

Kelima narasumber mengaku bahwa mereka menghabiskan sebagian besar uang mereka untuk melakukan deposit ke akun judi online. Sumber uang ini berasal dari uang saku, pinjaman dari teman, atau menjual barang pribadi. Berikut adalah ringkasan pengalaman dari masing-masing narasumber:

1. Narasumber Ateng (24 tahun):
Sebelum terlibat dalam dunia judi, ia hanya mengeluarkan sekitar Rp 20.000 hingga 30.000 sehari untuk kebutuhan makan dan rokok. Namun, setelah mulai bermain judi online, ia kini mengeluarkan Rp 50.000 hingga 100.000 setiap harinya untuk bermain slot. Dia bahkan pernah menghabiskan sampai Rp 300.000 dalam sehari. "Awalnya nyobain 20 ribu, eh kalah terus. Jadi tiap hari nabung buat main. Pernah juga pinjam dari teman cuma untuk deposit. "
 2. Narasumber Dewa (23 Tahun)
Ia mengalami kehilangan kontrol atas keuangannya sendiri. Awalnya, ia hanya menggunakan uang miliknya, tetapi kemudian mulai meminjam dari teman dan bahkan pernah mencuri uang dari orang tuanya. "Setelah kalah, rasanya sulit untuk berhenti. Harus mencari cara agar bisa bermain lagi. Akhirnya, terus menerus meminjam. "
 3. Narasumber Dion (18 tahun):
Sebagai pemain baru, ia tertarik oleh promosi dan bonus yang ditawarkan. Meskipun hanya bermain dengan sisa uang jajan, ia mulai merasa terpancing untuk bertaruh lebih banyak. Dalam dua minggu, ia menghabiskan sekitar Rp 300.000. "Setelah menang, langsung ketagihan. Rasanya ingin terus bermain, meskipun kalah terus setelahnya. "
 4. Narasumber Boneng (20 Tahun)
Seorang lulusan SMK yang belum bekerja. Ia menjual aksesoris motor dan pakaian branded miliknya untuk mendapatkan modal bermain. Ia mengawali dengan mengisi Rp 50.000 per minggu, namun akhirnya bisa menghabiskan lebih dari Rp 1 juta dalam sebulan. "Dulu dengan 1 juta bisa untuk sebulan, sekarang bisa habis hanya untuk bermain saja. "
 5. Narasumber Ega (16 Tahun)
Ia adalah seorang siswa kelas 12. Dia mulai menyisihkan uang jajan sekolah (Rp 15.000 per hari) dan tidak makan siang di kantin agar bisa membeli chip. Terkadang, ia meminta tambahan uang dengan alasan untuk tugas sekolah. "Saya berpura-pura bilang uang buat fotokopi tugas, padahal buat beli chip domino."
- b. Pengabaian terhadap Kebutuhan Dasar
Karena berfokus pada pengeluaran untuk berjudi, kebutuhan dasar seperti makanan, alat tulis untuk sekolah, dan transportasi mulai diabaikan. Tiga dari lima narasumber bahkan pernah tidak makan seharian demi menyimpan uang untuk bermain.
- c. Kebiasaan Berhutang dan Tindakan Impulsif
Beberapa narasumber menunjukkan pola pengeluaran yang impulsif dan cenderung tidak terencana. Mereka sanggup meminjam tanpa memikirkan bagaimana cara membayarnya kembali. Dua narasumber bahkan menceritakan pengalaman memalukan karena tidak bisa membayar utang tepat waktu.
"Saya meminjam Rp 100 ribu ke teman untuk 'gacha', tetapi kalah. Teman jadi tidak mau mendekati saya lagi karena saya belum bisa membayar. "
(Narasumber Dewa)

3. Dampak Terhadap Hubungan Sosial

Partisipasi remaja dalam perjudian daring tidak hanya berdampak negatif secara finansial, melainkan juga menciptakan gangguan yang signifikan dalam aspek sosial. Hasil wawancara dengan lima narasumber menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perjudian daring menimbulkan berbagai perubahan perilaku sosial yang merugikan, seperti menjauh dari lingkungan sosial, bertengkar dengan orang tua, kehilangan kepercayaan dari teman-teman, serta mengalami pengucilan sosial.

a. Menjauh dari Lingkungan Sosial

Empat dari lima narasumber melaporkan adanya perubahan dalam kehidupan sosial mereka. Mereka merasa lebih tertutup, jarang bersosialisasi, dan lebih memilih untuk sendiri. Hal ini disebabkan oleh rasa malu akibat kekalahan dalam berjudi, berutang kepada teman, atau merasa bersalah kepada keluarga. "Dulu, saya suka berkumpul dengan teman-teman. Tapi setelah sering meminjam uang untuk bertaruh dan sulit membayar, saya jadi malas bertemu mereka." (Narasumber Boneng)

Kondisi ini menunjukkan adanya gejala isolasi sosial, di mana orang merasa tidak nyaman berada di lingkungan sosial mereka karena tekanan ekonomi dan beban psikologis yang berasal dari aktivitas judi.

b. Ketegangan dengan Orang Tua dan Keluarga

Tiga narasumber mengalami ketegangan serius dalam keluarga mereka. Mereka sering kali dimarahi karena kehilangan uang tanpa alasan yang jelas, menunjukkan perubahan perilaku (mudah marah, lebih tertutup), bahkan salah satu dari mereka pernah diusir dari rumah. "Orang tua mulai curiga karena uang saya selalu habis. Ketika ketahuan, saya dimarahi sangat keras. Saya bahkan pernah disebut sebagai anak yang tidak tahu diri." (Narasumber Ateng)

Kondisi tegang ini menimbulkan kerusakan dalam komunikasi dan menghilangkan kepercayaan dari orang tua, yang seharusnya menjadi sumber dukungan bagi remaja.

c. Hilangnya Kepercayaan dari Teman

Beberapa narasumber yang terbiasa meminjam uang untuk berjudi mulai dijauhi oleh teman-temannya. Mereka dianggap tidak bertanggung jawab karena gagal membayar utang atau berbohong tentang alasan meminjam uang. "Sekarang teman dekat saya sudah tidak mengajak ngobrol lagi. Mereka bilang saya hanya datang jika butuh uang." (Narasumber Dewa)

Kondisi ini menggambarkan bagaimana perjudian daring berdampak pada reputasi sosial remaja dan mengganggu stabilitas hubungan di antara teman sebaya.

d. Penurunan Partisipasi dalam Aktivitas Sosial

Dua narasumber yang sebelumnya aktif dalam kegiatan komunitas dan sekolah mengaku mulai kehilangan minat untuk ikut serta dalam aktivitas kelompok. Mereka lebih fokus pada bermain dan menghadapi masalah pribadi akibat kalah bermain judi. "Dulu, saya ikut karang taruna. Tetapi sejak terlibat judi, saya malas ikut kegiatan. Kepala saya terasa penuh pikiran, terutama saat saya kalah." (Narasumber Dion)

Dampak ini menggambarkan penurunan keterlibatan dalam aktivitas positif yang seharusnya mendukung pengembangan diri remaja.

e. Rasa Takut, Malu, dan Kecemasan Berlebih

Dampak sosial juga bersifat psikologis. Beberapa narasumber merasakan kecemasan sosial, seperti takut jika orang tua atau teman mengetahui situasi mereka, serta merasa malu dengan diri sendiri. Hal ini mendorong mereka untuk menjauh dari interaksi sosial. "Saya khawatir jika teman tahu. Jadi, terkadang saya berpura-pura sibuk atau sakit agar tidak diajak bermain." (Narasumber Ega)

4. Gangguan Mental dan Motivasi Belajar

Partisipasi remaja dalam perjudian daring memiliki pengaruh yang luas, tidak hanya pada aspek sosial dan ekonomi, namun juga dapat menyebabkan masalah psikologis serta menurunnya semangat untuk belajar. Semua lima narasumber menunjukkan tanda-tanda masalah mental ringan hingga sedang, seperti kecemasan, stres, kehilangan motivasi hidup, dan ketidakpastian mengenai pendidikan dan masa depan mereka.

a. Kecemasan dan Pikiran Berlebihan

Tiga dari lima narasumber mengakui merasa cemas berlebihan setelah bermain judi online, terutama saat mereka mengalami kalah. Mereka merasa gelisah, sulit tidur, dan terus memikirkan cara untuk mendapatkan uang agar bisa bermain lagi. "Setelah kalah, tidur menjadi sulit. Pikiranku terus teringat. Menyesal, tetapi ingin mencoba lagi untuk mendapatkan uang kembali." (Narasumber Ateng)

b. Tanda-tanda Depresi Ringan

Beberapa narasumber mulai memperlihatkan gejala-gejala depresi ringan, seperti merasa kosong, kehilangan minat pada aktivitas yang biasanya mereka nikmati, hingga merasa hidup tidak berarti. "Saya pernah berpikir, untuk apa lanjut ke kuliah jika setiap hari hanya memikirkan utang chip. Rasanya hampa saja." (Narasumber Boneng)

Perasaan demikian sangat berbahaya karena dapat mendorong tindakan impulsif dan membuat remaja kehilangan arah hidup.

c. Menurunnya Konsentrasi dan Produktivitas Belajar

Satu narasumber yang masih menjadi pelajar mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan berkonsentrasi saat belajar. Pikirannya sering kali terisi dengan keinginan untuk bermain atau meratapi kekalahan, sehingga tidak dapat fokus saat di kelas atau saat mengerjakan tugas. "Ketika belajar, saya sulit berkonsentrasi. Pikiranku selalu melayang ke ponsel. Saya menunggu waktu istirahat untuk membuka permainan atau mengecek situs judi." (Narasumber Ega)

Situasi ini berdampak langsung pada penurunan prestasi akademis, dan dalam beberapa kasus, membuat narasumber merasa malas untuk berangkat ke sekolah.

d. Hilangnya Semangat untuk Mencapai Tujuan Pendidikan

Dua narasumber menyatakan bahwa sejak terlibat dalam perjudian daring, mereka merasa kurang tertarik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Mereka beranggapan bahwa jalan hidup dapat lebih cepat diraih melalui "keberuntungan" judi dibandingkan dengan pendidikan. "Saya sempat

berpikir untuk tidak kuliah. Untuk apa kuliah jika bisa mendapatkan uang lewat game online. Tapi sekarang saya menyesal.” (Narasumber Dion)

Pandangan yang salah ini sangat berbahaya karena bisa menghancurkan masa depan remaja dan menjauhkan mereka dari jalan hidup yang sehat dan stabil.

e. Perubahan Emosi dan Suasana Hati

Beberapa narasumber juga mengalami fluktuasi emosi. Mereka bisa menjadi mudah marah, cepat tersinggung, atau tiba-tiba sangat pendiam setelah mengalami kekalahan saat bermain. Hal ini berdampak negatif pada hubungan sosial mereka, baik di sekolah maupun di rumah. “Terkadang setelah kalah, saya bisa marah-marahan tanpa alasan yang jelas. Bahkan kepada adik sendiri.” (Narasumber Dewa)

5. Sumber Akses dan Iklan Judi Online

Akses ke perjudian online sekarang menjadi sangat mudah dan luas, terutama di zaman digital yang terhubung dengan internet dan media sosial. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, lima narasumber memiliki akses dan ketertarikan pada perjudian online melalui dua cara utama: media sosial dan iklan digital, serta pengaruh teman sebaya. Keduanya berperan sebagai langkah awal sebelum mereka terlibat dalam permainan dan merasakan efeknya.

a. Media Sosial sebagai Sumber Utama

Empat dari lima narasumber mengatakan bahwa mereka pertama kali mengetahui perjudian online melalui iklan yang muncul di platform media sosial, seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan YouTube. Iklan tersebut biasanya disajikan dengan cara yang menarik, menggunakan gambar yang menarik dan menampilkan testimoni tentang kemenangan besar dengan modal kecil. “Waktu saya lihat YouTube biasanya ada iklannya muncul di bawah video yang saya putar, di iklan tersebut tiba-tiba terputar video orang yang menang 5 juta hanya dengan modal 20 ribu. Di akhir video ada tautan untuk mendaftar. Saya klik dan mencoba langsung.” (Narasumber Ateng)

Iklan semacam ini sering kali menggunakan teknik yang manipulatif, menampilkan hasil kemenangan yang cepat, menunjukkan saldo yang meningkat, dan menyembunyikan risiko kerugian yang sebenarnya jauh lebih signifikan. Beberapa iklan bahkan menyamarkan diri dalam bentuk konten hiburan atau panduan permainan.

b. Grup WhatsApp, Telegram, dan Link Afiliasi

Narasumber juga menyatakan bahwa setelah mereka registrasi di sebuah situs, mereka diundang untuk bergabung dalam grup khusus di WhatsApp atau Telegram. Di grup itu, admin dan pemain lain berbagi “bocoran” tentang kemenangan, kode referral promosi, dan tips untuk bermain. “Setelah saya mendaftar, saya diberikan tautan untuk bergabung dengan grup WA. Di sana sangat ramai, banyak yang mengklaim hari ini beruntung, memberikan bocoran slot yang bagus.” (Narasumber Dion)

Grup ini tidak hanya memperkuat hubungan antar pemain, tetapi juga meningkatkan keyakinan bahwa kemenangan bisa dicapai dengan strategi tertentu, walaupun secara sistematis, perjudian online tetap menguntungkan penyedia platform.

c. Situs Ilegal yang Mudah Diakses

Narasumber mengungkapkan bahwa walaupun beberapa situs telah diblokir oleh pemerintah, mereka masih bisa mengakses versi terbaru menggunakan tautan baru (mirror link) yang tersebar di media sosial atau grup Telegram. Beberapa situs bahkan menawarkan versi ringan agar lebih sulit dideteksi dan tetap mudah diakses melalui ponsel. "Jika satu situs diblokir, keesokan harinya selalu ada tautan baru. Tinggal tanya di grup, langsung diberikan." (Narasumber Dewa)

Ini menunjukkan minimnya pengawasan terhadap distribusi konten ilegal dan cepatnya adaptasi situs perjudian untuk menghindari pemblokiran.

d. Pengaruh Algoritma dan Pola Pencarian Digital

Seorang narasumber mengakui bahwa setelah mengklik iklan perjudian di media sosial sekali, konten serupa muncul secara otomatis setelahnya. Hal ini menunjukkan bahwa algoritma media sosial secara aktif menyajikan konten yang mirip dengan yang pernah dilihat atau diklik oleh pengguna. "Saya pernah menonton video judi satu kali, eh keesokan harinya sudah banyak muncul konten serupa di FYP." (Narasumber Boneng)

Ini membuktikan bahwa algoritma digital tanpa filter yang ketat dapat mempercepat penyebaran konten negatif di kalangan remaja.

e. Minimnya Edukasi dan Pengawasan Digital

Semua narasumber mengungkapkan bahwa mereka tidak pernah mendapatkan pendidikan dari sekolah atau orang tua mengenai bahaya iklan perjudian online. Mereka bahkan tidak menyadari bahwa aktivitas tersebut ilegal dan memiliki risiko tinggi. "Orang tua saya tidak mengerti. Mereka berpikir saya hanya bermain game biasa. Padahal saya sudah menghabiskan uang terus-menerus." (Narasumber Ega)

Minimnya kemampuan literasi digital membuat para remaja rentan terhadap sistem yang dibuat untuk menarik perhatian dan emosi mereka, sehingga dapat mengarah pada kecanduan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak sosial ekonomi dari maraknya judi online pada kalangan remaja di Kabupaten Bojonegoro. Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap lima narasumber remaja berusia 15–24 tahun, ditemukan bahwa fenomena judi online telah memberikan pengaruh yang sangat serius dan multidimensi terhadap kehidupan mereka.

Secara ekonomi, para remaja mengalami perubahan pola pengeluaran dari kebutuhan pokok menuju pengeluaran impulsif yang didominasi oleh keinginan untuk melakukan deposit judi. Mereka menggunakan uang jajan, meminjam dari teman, menjual barang pribadi, hingga memanipulasi alasan untuk mendapatkan uang tambahan. Pengelolaan keuangan yang buruk ini berujung pada masalah keuangan kronis, ketergantungan, dan kecenderungan untuk terus berjudi demi menutupi kerugian sebelumnya. Bahkan ada yang rela tidak makan demi bisa bermain, menandakan bahwa judi online telah menggantikan kebutuhan dasar dalam prioritas hidup mereka.

Dari sisi sosial, para pelaku judi online menunjukkan perubahan perilaku yang drastis. Mereka menjadi menarik diri dari lingkungan sosial, mengalami ketegangan dalam keluarga, dijaui oleh teman sebaya karena kebiasaan meminjam uang, hingga kehilangan minat dalam

kegiatan positif seperti belajar dan organisasi. Rasa malu, takut, dan kecemasan menjadi kondisi mental yang umum dirasakan oleh narasumber. Beberapa bahkan mengalami gejala depresi ringan, hilangnya motivasi hidup, dan keinginan untuk meninggalkan pendidikan demi mencari uang secara instan melalui judi online.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa keterlibatan remaja dalam judi online disebabkan oleh berbagai faktor pendorong, antara lain:

1. Tekanan ekonomi akibat kondisi keluarga yang kurang mampu.
2. Pengaruh teman sebaya yang sudah lebih dulu bermain dan pamer kemenangan.
3. Iklan judi online yang masif di media sosial dan platform digital lainnya.
4. Kurangnya literasi digital dan keuangan, membuat mereka tidak memahami bahaya dan ilegalitas aktivitas ini.
5. Kemenangan awal yang menyesatkan, menimbulkan harapan palsu akan keuntungan cepat.
6. Minimnya pengawasan dari orang tua dan sekolah, serta kurangnya edukasi preventif.

Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa judi online bukan hanya bentuk hiburan yang merusak, tetapi merupakan ancaman nyata terhadap masa depan generasi muda. Aktivitas ini merusak bukan hanya secara finansial, tetapi juga secara sosial, psikologis, dan moral, yang jika dibiarkan tanpa penanganan akan menciptakan generasi yang pasif, konsumtif, dan mudah tergoda oleh jalan pintas yang berbahaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Mubarak, Z., & Wahid, A. (2024). Dampak Dan Fenomena Maraknya Perjudian Online Bagi Mahasiswa di Indonesia. *Smart Law Journal*, 3(2), 13-30.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84. Doi: <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi dalam menjaga keabsahan data pada penelitian kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54-64. Doi : <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.111>
- Safitri, R. D., & Rezza, M. (2025). Membedah Tren Tingginya Angka Pengangguran Terbuka Pada Gen Z di Indonesia. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 636-649. From: <https://iicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/2228>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139-156. Doi : <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokh, A. S. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini (TK dan SD) dalam perspektif pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1-11. Doi: <https://doi.org/10.19109/muaddib.v7i1.24432>.
- Situmorang, D. Y. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Interaksi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 110-119. Doi: <https://doi.org/10.56854/tp.v2i2.226>
- Sri Anjarwati, S. E., Ak, M., Rachmawati, M., Mustam, S. P., Astuti, M. T., Evriza, E., ... & SM, B. (2024). *Literasi Digital Bisnis*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.