

**PERSEPSI MAHASISWA FKIP PROGRAM STUDI PPKn
UNIVERSITAS SRIWIJAYA TERHADAP
PERJUDIAN ONLINE**

SKRIPSI

Oleh

ZELVIA AMINDA PUTRI

Nomor Induk Mahasiswa 06051382025054

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PERSEPSI MAHASISWA FKIP PROGRAM STUDI PPKn
UNIVERSITAS SRIWIJAYA TERHADAP
PERJUDIAN ONLINE**

SKRIPSI

Oleh
ZELVIA AMINDA PUTRI
Nomor Induk Mahasiswa 06051382025054
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah Diajukan dan Lulus Pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 17 Mei 2024

Mengetahui
Koordinator Program Studi PPKn



Camellia. S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 196911151994012001

**PERSEPSI MAHASISWA FKIP PROGRAM STUDI PPKn
UNIVERSITAS SRIWIJAYA TERHADAP
PERJUDIAN ONLINE**

SKRIPSI

Oleh

ZELVIA AMINDA PUTRI

Nomor Induk Mahasiswa 06051382025054

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi



Camellia. S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 196911151994012001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zelvia Aminda Putri

NIM 06051382025054

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Persepsi Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya Terhadap Perjudian Online di Kota Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini di buat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan

A 3000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '3000', 'METERKAT TEMPEL', and 'FFECCALX171423289'. The signature is written in black ink over the stamp.

Zelvia Aminda Putri

NIM. 06051382025054

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya, dan kepada Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menjabat saat ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si. Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., atas ilmunya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan administrasi skripsi ini.

Akhir kata, merajut dalam asa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat umumnya bagi khalayak ramai dan khususnya bagi pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta memberi andil dalam pengembangan khazanah keilmuan dimasa – masa mendatang.

Palembang, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Zelvia Aminda Putri

NIM. 06051382025054

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah Swt. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad S.A.W. Sebagai tanda syukur, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Ayahanda Aminoto, S.Pd., M.M. dan Ibunda Ida Silviani S.Kep., Ns yang secara penuh telah mendukung dengan mencurahkan do'a, motivasi, wejangan, nasihat, dan semangat di setiap aktivitas ataupun kegiatan yang akan dilalui. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini.
2. Kepada kedua saudaraku, M.Adjie Tantera, S.T. dan Syafikah Zahrah Aminda. Terima kasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu di berikan kepada penulis. Tumbuhlan menjadi versi paling hebat, Saudaraku.
3. Dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi saya yakni Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., yang penuh dengan kesabaran, keteguhan, dan keikhlasan serta dengan penuh perhatian dalam membimbing, memberi arahan, semangat motivasi, dan dukungan penuh sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan di waktu yang tepat.
4. Seluruh dosen program studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya, yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang luar biasa serta pengalaman berharga selama di perkuliahan.
5. Sahabat – sahabatku, seperjuangan dan sepenanggungan, Putri Qatrun Nada dan Amelia Puspa Waharia, yang selalu menjadi tempat berceritaku, keluh kesah, membantu, dan mendukung. Kalian senantiasa menjadi alasanku untuk selalu semangat, selalu memberikan

semangat, motivasi, dan nasihat yang begitu mengena. Aku yakin, walau jarang bersua, intimasi persahabatan kita senantiasa terjaga.

6. Seluruh teman – teman program studi PPKn angkatan 2020 serta almamater kebanggan Universitas Sriwijaya, terima kasih untuk semua kisah dan cerita, kebersamaan yang telah dilalui selama kurang lebih 4 tahun ini. Sungguh sebuah kehormatan bagi saya dapat menimba ilmu di kampus Unsri, semoga ilmu yang diperoleh akan menjadi alat bagi saya dalam mengabdikan diri bagi agama, nusa, dan bangsa. Menjadi keberuntungan bagi saya dapat mengenal teman – teman sekalian dan bersama – sama menimba ilmu dalam matlamat yang sama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Secara Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	7
1.4.2.1 Bagi Peneliti.....	7
1.4.2.2 Bagi Pendidik.....	7
1.4.2.3 Bagi Mahasiswa	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pengertian Persepsi	8
2.1.1 Faktor Persepsi.....	10
2.1.2 Indikator Persepsi.....	13
2.1.3 Proses Terjadinya Persepsi.....	15
2.2 Kajian Perjudian Online	17
2.2.1 Pengertian Perjudian Online	17

2.2.2 Judi Online	18
2.3 Kerangka Berpikir	20
2.4 Alur Penelitian	20
BAB III Metode Penelitian	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Variabel Penelitian	22
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	23
3.4 Tempat Penelitian	24
3.5 Populasi dan Sampel	24
3.5.1 Populasi	24
3.5.2 Sampel	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data	26
3.6.1 Teknik Wawancara.....	27
3.6.2 Teknik Observasi.....	27
3.6.3 Teknik Dokumentasi.....	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	29
3.7.1 Reduksi Data	30
3.7.2 Penyajian Data.....	30
3.7.3 Penarikan Kesimpulan	30
3.8 Uji Keabsahan Data Kualitatif.....	31
3.8.1 Uji Kredibilitas	31
3.8.2 Uji Transferabilitas	31
3.8.3 Uji Dependabilitas	32
3.8.4 Uji Konfirmabilitas.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	33
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	35
4.2.1. Deskripsi Data Dokumentasi.....	35
4.2.1.1 Sejarah Berdirinya FKIP Universitas Sriwijaya.....	36
4.2.1.2 Lokasi FKIP Universitas Sriwijaya	37
4.2.1.3 Jurusan-Jurusan FKIP Universitas Sriwijaya.....	37
4.2.1.4 Data Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn Universitas	

Sriwijaya.....	38
4.2.1.5 Visi Misi dan Tujuan FKIP Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya.....	38
4.2.2 Deskripsi Hasil Wawancara.....	40
4.2.2.1 Deskripsi Data Hasil Wawancara.....	40
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Observasi.....	56
4.3 Analisis Data Hasil Penelitiann.....	57
4.3.1 Analisis Data Hasil Dokumentasi.....	57
4.3.2 Analisis Data Hasil Wawancara.....	58
4.3.2.1 Reduksi Data.....	58
4.3.2.2 Penyajian Data.....	62
4.3.2.3 Pamarikan Kesimpulan (Verifikasi).....	65
4.3.3 Analisis Hasil Observasi.....	66
4.4 Uji Keabsahan Data.....	67
4.4.1 Uji Kreadibilitas.....	67
4.4.1.1 Triangulasi.....	67
4.4.1.2 Menggunakan Bahas Referensi.....	68
4.4.2 Uji Transferabilitas.....	68
4.4.3 Uji Dependabilitas.....	69
4.4.4 Uji Konfirmabilitas.....	69
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
5.2.1 Bagi Mahasiswa.....	73
5.2.2 Bagi Peneliti.....	74
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	23
Tabel 3.2 Populasi.....	25
Tabel 3.3 Sampel	26
Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	34
Tabel 4.2 Data Populasi Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Sriwijaya	38
Tabel 4.3 Nama-Nama Informan Dalam Penelitian	41
Tabel 4.4 Rekapitulasi dan Hasil Wawancara	58
Tabel 4.5 Hasil Penyajian Data.....	63

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	20
Bagan 2.2 Alur Penelitian.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Usul Judul	93
Lampiran 2 : SK. Pembimbing	95
Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Penelitian	97
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 5 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	99
Lampiran 6 : Kartu Bimbingan Skripsi	100
Lampiran 7 : Kisi – Kisi Instrumen Wawancara.....	103
Lampiran 8 : Instrumen Wawancara	105
Lampiran 9 : Kisi – Kisi Instrumen Observasi	108
Lampiran 10 : Instrumen Observasi	110
Lampiran 11 : Hasil Dokumentasi Penelitian	111
Lampiran 12 : Rubrik Perbaikan Ujian Akhir Program (UAP)	114
Lampiran 13 : Bukti Pengecekan Plagiarisme	114
Lampiran 14 : Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	114
Lampiran 15 : Surat Keterangan Penyampaian Ujian Akhir Program (UAP).....	114
Lampiran 16 : Cek Plagiasi.....	115

**Persepsi Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn
Universitas Sriwijaya Terhadap Perjudian Online**

Oleh

Zelvia Aminda Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 06051382025054

Pembimbing : Dra. Sri Artati Waluyati., M.Si.

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa FKIP program studi PPKn universitas sriwijaya terhadap perjudian online. Informan dalam penelitian ini berjumlah sebanyak lima belas orang yang ditentukan dengan menggunakan teknik sampling *probability sampling* dengan tipe *simple random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik dokumentasi, teknik wawancara, dan teknik observasi. Uji keabsahan data digunakan dalam penelitian ini diantaranya, uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji depenabilitas, serta uji konfirmabilitas. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan pada analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa persepsi mahasiswa mengenai perjudian online di kota Palembang cenderung negatif, dimana kebanyakan mahasiswa tidak setuju dengan adanya perjudian online dan akan menolak perjudian online di kota Palembang. Adapun persepsi mahasiswa mengenai perjudian online mengacu pada 3 indikator yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek konatif yang menjadi instrument bagi mahasiswa mempersepsikan perjudian online.

Kata Kunci : Persepsi, Mahasiswa, Perjudian Online

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi



Camellia, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 196911151994012001

**Perceptions of FKIP Students of Sriwijaya University PPKn
Study Program towards Online Gambling**

By

Zelvia Aminda Putri

Student Identification Number : 06051382025054

Supervisor : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si

Program Study Pancasila and Civic Education

ABSTRACT

This research aims to find out how FKIP students of the Sriwijaya University PPKn study program perceive online gambling. There were fifteen informants in this study who were determined using probability sampling techniques with simple random sampling type. This research uses a descriptive method with a qualitative approach. Data collection techniques used in this research include documentation techniques, interview techniques and observation techniques. Data validity tests used in this research include credibility tests, transferability tests, dependability tests, and confirmability tests. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on the data analysis that has been carried out, it can be seen that students' perceptions regarding online gambling in the city of Palembang tend to be negative, where most students do not agree with the existence of online gambling and will reject online gambling in the city of Palembang. The students' perceptions regarding online gambling refer to 3 indicators, namely cognitive aspects, affective aspects and conative aspects which are instruments for students to perceive online gambling.

Keywords : Perceptions, Students, Online Gambling

Approve off

Coordinator of PPKn Study Program



Camellia, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Supervisor



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 196911151994012001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Zaman modern seumpama dengan kereta api yang bergerak dengan sangat cepat. Zaman modern bukan hanya dalam aspek kehidupan, namun semua yang ada di kehidupan akan menanggung suatu perubahan, contohnya perubahan di bidang pendidikan, sosial dan hukum (Rahayu, 2021) dalam (Fidya Hamdi Lubis et al, 2023). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan di bidang teknologi. Internet adalah produk kreativitas manusia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merevolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama berlangsungnya kegiatan sosial. Sistem kehidupan di Indonesia mengalami perubahan dikarenakan adanya pengaruh internet. Zaman sekarang teknologi sudah bisa diakses oleh siapapun.

Pengguna internet kebanyakan dari kaum remaja yang mana remaja masih belum bisa menggunakan internet dengan baik. Di umur remaja bahkan cenderung sangat mudah terpengaruh dan tidak bisa menilai mana yang baik dan mana yang buruk tanpa melihat dampak setelah melakukan aktivitas internet. Pada awalnya remaja hanya membuka game online, tetapi karena rasa keingintahuan yang besar, kebanyakan remaja membuka situs game online. Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Dari penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa perjudian online adalah suatu jenis permainan yang mempertaruhkan uang atau barang berharga lainnya dengan tujuan untuk menggandakan nilai atau jumlah barang yang dipertaruhkan.

Handphone dan komputer merupakan dua perlengkapan yang umum digunakan dalam perjudian online. Pelajar merupakan salah satu kelompok yang

memiliki minat terhadap game online. Saat ini, perjudian internet telah berkembang menjadi fenomena tersendiri, khususnya di kalangan pelajar. Gelombang globalisasi saat ini memudahkan pelajar untuk berjudi online dan menghasilkan uang saat ini. Sudah menjadi hal yang lumrah bagi pelajar yang melakukan perilaku ini untuk memanfaatkan perjudian online sebagai sumber pendapatan utama atau sebagai cara untuk menghasilkan uang jajan untuk kebutuhan sehari-hari.

Perjudian adalah ilegal dan dipandang sebagai penyakit masyarakat. Karena perjudian dilarang dalam Islam dan dipandang sebagai tindakan berdosa atau haram, pertumbuhan perjudian akan berdampak negatif pada struktur sosial masyarakat. Secara historis sulit untuk sepenuhnya menghilangkan perjudian sebagai penyakit masyarakat dari generasi ke generasi. Dalam pengertian ini, setiap perilaku manusia yang terlihat tidak sesuai dengan norma dan praktik sosial yang diterima atau tidak sejalan dengan perilaku arus utama disebut penyakit komunitas.

Meskipun perjudian itu ilegal, masih ada sebagian orang yang melakukan aktivitas ilegal ini. Bahkan media yang digunakan untuk mendongkrak pendapatan pun semakin berkembang. Secara hukum, perjudian dianggap sebagai kejahatan atau delik yang meresahkan masyarakat. Orang yang memainkan permainan judi didorong untuk selalu menang, yang membuat mereka serakah dan terobsesi untuk menang. Namun alhasil, mereka benar-benar kalah. Sementara itu, dampak perjudian dapat mendorong masyarakat untuk melakukan perilaku tidak etis seperti pencurian, korupsi, dan kejahatan lainnya.

Menurut salah satu sumber berita, seorang pelajar yang diduga sedih akibat bermain judi online ditemukan bugil di Bali. Petugas Polres Bandara I Gusti Ngurah Rai menemukan seorang pelajar Medan dalam keadaan bugil. Pemuda berinisial AFS (laki-laki23) itu diduga mengalami depresi. AFS sering menerima panggilan atau pesan dari banyak orang, sehingga menimbulkan kecurigaan bahwa dia mungkin mengalami depresi akibat bermain game online. Tudingan tersebut dilontarkan keluarga yang bersangkutan.

Perjudian mempunyai dampak yang sangat negatif terhadap masyarakat

dan moralitas negara. Pada hakikatnya kejahatan ini mengganggu ketertiban sosial, perdamaian dan keamanan. Hal ini juga mempunyai dampak negatif yang signifikan terhadap generasi muda, karena mereka mungkin ikut serta dalam aktivitas perjudian ilegal yang mereka saksikan terjadi di sekitar mereka, yang akan mengakibatkan kerugian finansial bagi para pelakunya. Temuan para peneliti ini sejalan dengan temuan penelitian Ahmad Farhan Fanani dkk pada tahun 2023, yang menunjukkan bahwa remaja yang berjudi online mengalami penurunan kekayaan materi, terutama dalam hal uang. Kesimpulan yang diambil peneliti juga sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Zurohman dkk (2016). Salah satu dampaknya adalah merosotnya nilai materi, yang terlihat ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi online dan uangnya habis; lainnya adalah kemerosotan nilai-nilai vital, yang terlihat ketika remaja kehilangan dan menggadaikan harta bendanya untuk ditaruh di meja judi; dan dampak ketiga adalah kemerosotan nilai-nilai spiritual, yang terlihat ketika remaja menang dan menggunakan uangnya untuk kesenangannya sendiri, seperti membuang-buang uang.

Generasi masa depan di Republik Indonesia kemungkinan besar akan kesulitan untuk menghentikan kebiasaan negatif perjudian internet karena kurangnya pengawasan dan tidak menghormati pihak yang bertanggung jawab, terutama mereka yang merupakan pelajar. Karena kebiasaan mengambil peluang dan mengandalkan keberuntungan, hal ini menimbulkan sifat pragmatis dalam segala hal. Tanpa disadari, perjudian berkontribusi terhadap sejumlah penyakit masyarakat dan kecanduan untuk terus berusaha, yang membuat seseorang melupakan tugas sosial dan pribadinya. Ketika penjahat kalah dalam perjudian, hal ini membangkitkan rasa ingin tahu mereka dan membuat mereka ingin mencoba lagi, yang berujung pada hutang dan kemiskinan serta peningkatan kejahatan. Dampak buruk perjudian terhadap kehidupan akan terus berlanjut, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Mengingat keadaan saat ini, tidak ideal bagi penegak hukum untuk mengambil tindakan terhadap perjudian karena hal tersebut menguntungkan para penjudi dan bandar taruhan, meskipun faktanya perjudian adalah kegiatan ilegal

yang melanggar hukum Indonesia. Mustahil untuk menyadari bagaimana hukum dapat berkembang untuk mencerminkan prinsip-prinsip hukum yang diantisipasi. Ada aktivitas perjudian di hampir setiap komunitas. Terlepas dari kenyataan bahwa perjudian ilegal mempunyai banyak dampak buruk terhadap masyarakat, penduduk setempat jarang melaporkan atau mengadili anggotanya yang terlibat dalam perjudian ilegal; sebaliknya, mereka biasanya diam dan membiarkan perilaku tersebut berlanjut.

Di Indonesia Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir akses terhadap 566.332 konten digital yang mengandung unsur perjudian antara 22 Agustus 2022 hingga 31 Desember 2018. Termasuk akun platform digital dan situs web yang membagikan konten tentang aktivitas perjudian. Kementerian menangani informasi berikut setiap tahunnya:

1. Tahun 2018: 84.484 konten
2. Tahun 2019: 78.306 konten
3. Tahun 2020: 80.305 konten
4. Tahun 2021: 204.917 konten
5. Tahun 2022 (sampai 22 Agustus 2022): 118.320 konten.

Keputusan untuk menghentikan akses dibuat sebagai respons terhadap informasi yang diperoleh dari lembaga pemerintah, laporan publik, dan patroli dunia maya mengenai identifikasi konten yang dapat dijual. Sistem otomatis untuk memantau situs berbahaya digunakan untuk membantu patroli siber Kementerian Komunikasi dan Informatika. Tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informasi menjalankan sistem ini sepanjang waktu. Untuk mengatasi perjudian internet, Kementerian Komunikasi dan Informatika memiliki pilihan selain hanya memblokir akses.

Perjudian online telah menimbulkan banyak kerugian bagi masyarakat, sebagaimana tercantum dalam Siaran Pers No. 327/HM/KOMINFO/09/2023. Kerugian masyarakat tahunan sebesar Rp 27 triliun diantisipasi dari satu layanan game online. Faktanya, transaksi perjudian online di Indonesia mencapai Rp 200 triliun, menurut studi Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. 60.582

konten perjudian online dihapus atau dicabut aksesnya oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika antara 1 September hingga 21 September 2023. Dengan 55.768 materi ditangani di seluruh situs web dan alamat IP, berbagi file berada di urutan kedua dengan 3.488 konten, Facebook dan Instagram dengan 675 konten, serta Google dan YouTube dengan 638 konten. Namun, platform ini mengelola distribusi konten terbesar.

Menurut penelitian mengenai perjudian internet, penelitian bertajuk “Persepsi Masyarakat Tingkat Bawah terhadap Perjudian” dilakukan oleh Helen Filia Ongkowijoyo pada tahun 2006. Berdasarkan temuan penelitian tersebut, masyarakat dari kelas sosial ekonomi bawah bertaruh tidak hanya untuk keuntungan finansial tetapi juga untuk tujuan perjudian. Untuk berbaur dengan orang lain yang akan mentolerir mereka. Selain itu, penelitian bertajuk “Fenomena Judi Online pada Pelajar” (Diana Septiningrum Wulandari, 2016) meneliti fenomena perjudian online dan menemukan bahwa pelajar mulai berjudi karena berbagai faktor, antara lain kurangnya uang jajan dari orang tua, teman sebaya. tekanan, tekanan sosial, dinginnya hubungan dengan keluarga, kemudahan akses, kurangnya pengendalian diri, keinginan untuk mencoba, manajemen emosi yang buruk, dan rasa malas. Bermain di lapangan memerlukan kesadaran dalam arti menyadari bahwa perjudian adalah permainan untung-untungan, dapat menimbulkan masalah, memerlukan waktu dan tenaga untuk bermain, dan merupakan suatu kewajiban. Sebaliknya, ketidaksadaran dirasakan dalam arti memiliki keinginan yang kuat untuk berjudi, menganggap perjudian sebagai sebuah kebutuhan, merasa bahagia namun tak pernah puas, memiliki ekspektasi yang tinggi dan fantasi menang, serta bermain semakin agresif. Dapat disimpulkan dari temuan penelitian terkait di atas bahwa para pelajar percaya bahwa mayoritas orang yang berjudi online didorong oleh rasa ingin tahu yang tak terpuaskan terhadap permainan yang mereka mainkan.

Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Mei 2023 dengan mengumpulkan informasi dan mewawancarai beberapa mahasiswa Program Studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya, dari hasil wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa perjudian online sudah meraja lela

bahkan hampir seluruh mahasiswa sudah mengetahui tentang perjudian online. Perjudian online biasanya di lakukan di google melalui website atau aplikasi dengan cara deposit. Salah satu faktor yang menyebabkan mahasiswa bermain judi online yaitu karena faktor lingkungan misalnya di iming imingi bermain judi online bisa mendapatkan uang yang banyak dengan cepat. Sesuai dengan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan, mahasiswa Program Studi PPKn telah memiliki pengetahuan yang cukup banyak mengenai perjudian online. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk memilih mahasiswa Program Studi PPKn FKIP sebagai objek penelitian. Hal ini dikarenakan peneliti mengantisipasi siswa tersebut akan memberikan informasi mengenai persepsi yang dimiliki siswa terhadap perjudian online.

Berdasarkan hal yang peneliti paparkan dari latar belakang di atas dan dari hasil studi pendahuluan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Persepsi Mahasiswa Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya Terhadap Perjudian Online”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “Bagaimanakah Persepsi Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya Terhadap Perjudian Online?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui Persepsi Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya Terhadap Perjudian Online.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan terlaksananya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat digunakan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat agar dapat memberikan informasi terkait fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa serta hasil penelitian ini ditunjukkan

sebagai bahan referensi yang mendukung teori- teori yang berkenaan dengan Perjudian online.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Dapat menumbuhkan kesadaran bahwa perjudian online hanyalah memperburuk kehidupan saja yang mengganggu fungsi sosial masyarakat dan tidak menguntungkan sama sekali.

1.4.2.2 Bagi Pendidik

Diharapkan dapat dijadikan bahan dalam memberikan bimbingan atau kebijakan bagi mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online agar bisa menjadi lebih baik lagi

1.4.2.3 Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat menghindari hal-hal yang berkaitan tentang perjudian online karena hal tersebut sama sekali tidak ada manfaatnya dan bias merusak kepribadian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Rofiq Faudy. (2015). Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(1), 189-208.
- Cahyadi. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Bisnin*, 1(1),60-72.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fentri, Devola Martania. (2017). Persepsi Pengunjung Terhadap Daya Tarik Taman Wisata Alam Hutan Rombo Tujuh Danau Di desa Wisata Buluh Cina Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Riau. *Jurnal fisip*, 4(2), 1-10.
- Hardjono, Audric Elvettio, Billy Tanius dan Ni Ketut Veri Kusumaningrum. (2023). Preferensi Turis Dalam Memilih Makanan Ramen Di Area Canggü. *Journal of Culinary Hospitality, Digital Creative Arts & Event*, 1(1), 37-49.
- Hatmoko, Jefri Hendri. (2015). Survei Minat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes Di SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *Journal of Physical Education,Sport, Health and Recreation*, 4(4), 1729-1736.
- Isnaini, Enik. (2008). Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif di Indonesia. *Jurnal Independent*, 5(1), 23-30.
- Jayanti, Fitri, Nanda Tika Arista. (2018). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Jurnal Kompetensi*, 12(2), 205-223.
- Kurniawan, gogi. (2020). *Perilaku Konsumen Dalam Membeli Produk Beras Organik Melalui Ecommerce*. Mitra Abisatya
- Mahendro, Aryo. (2023). Depresi gegara Judi Online, Mahasiswa Bugil di Bandara I Gusti Ngurah Rai. Diakses pada 24 Mei 2024 dari

<https://www.detik.com/bali/hukum-dan-kriminal/d-6926571/depresi-gegara-judi-online-mahasiswa-bugil-di-bandara-i-gusti-ngurah-rai>

- Manalu, Hendri Saputra. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal of Education, Humaniora and Social Science(JEHSS)*, 2(2), 428-446.
- Mutiara, D. (1962). Tafsir KUHP. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Nurdiana, Mutia, Nurul Aisyah dan Syifa Nabilah Ilham. (2019). Fenomena Judi Online Di Jakarta Selatan. *Jurnal Perspektif*, 2(1), 105-110.
- Lubis, Hamdi Fidyan, Melisa Pane dan Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 2655-2663.
- Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2022). Diakses pada 24 Mei 2023 dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan%20informatika/0/siaran_pers
- Sagala, Mesias J.P. (2020). Tinjauan Yuridis Terhadap Pidana Permainan Judi Jackpot. *Jurnal Hukum Kaidah*, 18(3), 88-100.
- Santosa, Awan, Dr. Kamsih Astut. (2014). Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat(LPMM). *Jurnal Sosio Humaniora*, 5(1), 55-71.
- Shambodo, Yoedo. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Khalayak Mahasiswa Pendatang UGM Terhadap Siaran Pawartos Ngayogyakarta Jogja TV . *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 98-109.
- Silalahi, Fernando Parulian Akbar. 2022. Persepsi Generasi Z Terhadap Fatwa Siringoringo, Agnes Chintya, Sri Yunita dan Jamaludin. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Jurnal on Education*, 06(02), 10949-10955.
- Subagyo, Abi Arsyah Makarim, Laras Astuti. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology*, 3(3), 180-188.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Supratama, Resky, Marisa Elsera dan Emmy Solina. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humairoh*. 5(3), 297-310.
- Wardana, Alfyan Nur, Hairunnisa, dan Sarwo Eddy Wibowo. (2018). Pengaruh Persepsi Siswa SMAN 2 Samarinda Terhadap Minat Dalam Memilih Universitas Mulawarman. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6 (4), 327-341 .
- Zuraida. (2023). Persepsi Terhadap Organisasi Ditinjau Dari Minat Berorganisasi Mahasiswa Jurusan Keperawatan Universitas Ratu Samban. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 17(1), 1-10.
- Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja. *Journal of Educational Social Studies*, 5(2), 156-161.