

DAMPAK JUDI *ONLINE* PADA KEHIDUPAN SOSIAL DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PPKN DI LINGKUNGAN KAMPUS UNIVERSITAS PGRI RONGGOLawe TUBAN

Dimas Bagus Alfareza^{1*}, Djoko Apriono²

^{1,2} Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: farezdimas@gmail.com

ABSTRAK

Mahasiswa sebagai insan terpelajar dan harapan masa depan bangsa sejatinya terhindar dari perbuatan tercela ini. Pada dasarnya perjudian bertentangan dengan moral agama, hukum, dan kesusilaan, dan memiliki konsekuensi negatif bagi setiap orang yang melakukannya. Penelitian ini dilatar belakangi karena adanya permainan judi online di kalangan mahasiswa PPKn Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak judi online pada kehidupan sosial dan prestasi akademik mahasiswa PPKn Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain penelitian study kasus. Adapun hasil dari penelitian yaitu 1. Judi *online* sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial mahasiswa terutama pada nilai interaksi sosial mereka saat berada di kampus maupun diluar kampus, mereka cenderung menyendiri dan memikirkan permainan judi *online* daripada harus berbaur dengan temannya. 2. judi *online* juga berdampak kepada prestasi akademik mahasiswa karena dengan bermain judi *online* waktu untuk belajar mereka akan berkurang, jadi itu sebabnya prestasi mereka menurun.

Kata Kunci: Judi *Online*, Kehidupan Sosial, Prestasi Akademik

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet telah mengubah kehidupan masyarakat, sebagai teknologi terkini di era informasi (Manullang, 2021). Saat ini internet memiliki banyak efek positif dan negatif. Karena mereka adalah orang-orang terpelajar dan harapan masa depan negara, mahasiswa harus dilindungi dari perbuatan jahat ini. Ini karena judi memiliki potensi yang besar untuk merusak mental seseorang dan membuatnya menjadi amoral (Ramadhan, 2016). Pada dasarnya perjudian bertentangan dengan moral agama, hukum, dan kesusilaan, dan memiliki konsekuensi negatif bagi setiap orang yang melakukannya. Dalam agama islam, judi dianggap sebagai perbuatan dosa dan haram. Namun, dalam masyarakat kita saat ini, judi dianggap sebagai hal yang normal dan wajar, dan bahkan sering dianggap sebagai sesuatu yang boleh dilakukan (Hardiansyah, 2016).

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, perjudian telah berubah menjadi bentuk yang lebih mudah dan aman untuk dilakukan melalui internet. Internet telah berkembang menjadi sarana perjudian yang sangat baik berkat kemajuan zaman dan kecanggihan teknologi modern. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa internet adalah jaringan yang terdiri dari sejumlah komputer yang saling terhubung satu sama lain, yang memungkinkan penyimpanan file seperti halaman web yang dapat diakses secara global (Ramadhan, 2016).

Judi *online* dapat di akses melalui *smartphone* maupun komputer atau laptop yang tersambung ke internet (Jalan *et al.*, 2018). Jadi semakin canggih *smartphone* atau laptop yang digunakan maka semakin mudah juga pemain judi *online* mengakses situs-situs judi *online* (Supratama *et al.*, 2022). Dengan berkembang teknologi ini, perjudian semakin populer dan mudah diakses, terutama bagi mahasiswa generasi penerus bangsa (Ardhan dkk., 2024). Hal ini dipengaruhi oleh adanya situs permainan judi online yang mudah diakses.

Fenomena judi *online* marak terjadi dikalangan mahasiswa karena dipicu dengan hasil yang diperoleh sangat besar serta keefektifan dan sistem yang digunakan lebih mudah untuk melakukan judi tersebut (Jalan *et al.*, 2018). Sebagian orang sangat tertarik untuk berpartisipasi dalam permainan yang bergantung pada keberuntungan ini. Namun pada dasarnya faktor utamanya adalah dengan bermain judi *online* dipergunakan mahasiswa sebagai penghasil uang dalam waktu yang instan (Hidayah dkk., 2024).

METODE PENELITIAN

Menurut Creswell (2015) dalam bukunya yang berjudul *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Studi kasus adalah serangkaian tindakan ilmiah yang dilakukan secara menyeluruh dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, atau kegiatan, baik pada tingkat individu, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang peristiwa tersebut. Peneliti dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa alat rekam, panduan wawancara, dan alat dokumentasi. Penelitian ini mengumpulkan data melalui studi kepustakaan, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Setelah semua data terkumpul melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi peneliti menggambarkan data secara naratif, deskriptif atau tabulasi terhadap data yang di peroleh melalui reduksi data yang di sajikan dalam bentuk teks naratif dan kemudian di tarik kesimpulan dari data hasil penelitian terhadap 6 mahasiswa PPKn di lingkungan kampus Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengguraikan dampak judi online pada kehidupan sosial dan prestasi akademik mahasiswa di lingkungan kampus Universitas PGRI Ronggolawe.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada 6 peserta, peneliti menemukan bahwa interaksi kehidupan sosial mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang terlibat dalam permainan judi online dipengaruhi oleh permainan tersebut. Interaksi mereka akan lebih cenderung untuk bermain judi online daripada berinteraksi dengan teman kuliahnya untuk bertukar pendapat atau berdiskusi tentang materi kuliah.

A. Dampak Judi Online pada kehidupan sosial mahasiswa.

Menurut Zurohman *et al.* (2016), Judi *online* dapat melemahkan nilai sosial remaja. Pernyataan tersebut juga hampir sama dengan hasil observasi dan wawancara terhadap mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Yaitu salah satu dampak dari judi online adalah melemahnya nilai sosial mahasiswa yang mana mahasiswa yang terdampak akan cenderung sering menyendiri dan kurang berinteraksi dengan masyarakat di sekitarnya karena mereka lebih cenderung ingin terus permainan judi *online*.

Zurohman *et al.* (2016), menyatakan judi online juga berpengaruh terhadap nilai meteril mahasiswa. Hal itu juga telah di ungkapkan oleh narasumber yaitu mahasiswa PPKn Universitas PGRI Ronggolawe saat wawancara. Mahasiswa tersebut berpendapat bahwa mahasiswa yang ikut terlibat judi online akan cenderung lebih boros dalam keuangan karena mereka akan sering melakukan deposit untuk bertaruh dalam judi online demi untuk mendapatkan kemenangan yang mereka harapkan.

Jadi dapat di simpulkan judi online berpengaruh terhadap interaksi sosial dan nilai meteril mahasiswa PPKn Universitas PGRI Ronggolawe. Interaksi dengan mahasiswa atau dengan masyarakat akan cenderung berkurang karena mahasiswa yang terlibat lebih sering menyendiri untuk memainkan judi online, sedangkan dari segi nilai materiil mereka lebih boros dalam menggunakan uangnya karena seringnya melakukan deposit untuk bertaruh.

B. Dampak Judi Online Pada Prestasi Akademik Mahasiswa.

Menurut Nugraha, mahasiswa yang berpartisipasi dalam perjudian *online* secara langsung dapat secara signifikan mempengaruhi atau mengganggu aktivitas akademik mereka. Pola kehidupan sehari-hari yang tidak teratur, seperti belajar dan mengerjakan tugas adalah penyebabnya. Baik di dalam maupun di luar kampus, orang lebih sibuk dan terduga-gila dengan perjudian online dari pagi hingga sore. Dari pernyataan tersebut sangat jelas bahwa judi online berdampak pada penurunan nilai akademik mahasiswa, hal tersebut juga di ungkapkan dengan pernyataan mahasiswa PPKn Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang mana judi online dapat membuat prestasi mahasiswa menurun karena waktu belajar mereka tidak digunakn untuk belajar melainkan di pergunakan untuk bermain judi *online* yang bisa memakan waktu

berjam-jam. Waktu untuk mengerjakan tugas dan melaksanakan tanggung jawab mereka sebagai mahasiswa juga akan tersita.

Selain berpengaruh terhadap prestasi akademik judi *online* juga berpengaruh terhadap partisipasi dalam forum diskusi dan kehadiran mahasiswa yang mana juga diungkapkan oleh mahasiswa PPKn Universitas PGRI Ronggolawe Tuban bahwa mereka yang terlibat dalam judi *online* bisa saja sering absen dan walaupun mereka hadir dalam perkuliahan mereka kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, mereka kurang fokus karena lebih memikirkan permainan judi *online*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* memiliki kecenderungan untuk menurunkan prestasi akademik mereka karena kurangnya partisipasi dan kehadiran mereka di kelas. Jadi waktu belajar dan waktu untuk mengerjakan tugas juga akan tersita, materi yang disampaikan oleh dosen pengajar juga akan tertinggal jauh di bandingkan mahasiswa yang tidak bermain judi *online*.

C. Faktor Penyebab Mahasiswa Bermain Judi Online.

Perjudian online saat ini menjadi fenomena tersendiri, terutama di kalangan mahasiswa, karena menjadi sarana untuk mendapatkan uang secara instan. Beberapa mahasiswa bahkan menjadikan perjudian online sebagai mata pencaharian utama mereka. Faktor sosial, faktor ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang kemungkinan kemenangan, dan faktor persepsi tentang perjudian online merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi mayoritas mahasiswa melakukan perjudian online (Arsyan *et al.*, 2022).

Penyataan tersebut juga sama dengan pernyataan informan dari mahasiswa PPKN Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Yang mana dikatakan bahwa faktor yang menyebabkan mahasiswa tertarik untuk bermain judi *online* yaitu mereka bisa mendapatkan uang banyak dengan cara yang instan, hanya bermodal dengan deposit melalui handphone mereka dan mengandalkan sinyal yang bagus mereka dapat mendapatkan uang yang lebih banyak dari awal deposit mereka.

Selain dari faktor keuntungan yang besar, pengaruh teman sebaya dan lingkungan juga berpengaruh sebagaimana dikatakan informan dari Mahasiswa PPKN Universitas PGRI Ronggolawe Tuban bahwa zaman sekarang itu sangat pengaruh pemilihan teman interaksi secara tidak langsung pertemanan itu bisa membuat pengaruh apalagi sebagai mahasiswa juga memiliki banyak lingkungan dan interaksi sosial yang bebas. Kemungkinan dari pergaulan tersebut dapat mempengaruhi mahasiswa untuk ikut bergabung bermain judi *online* jika mereka tidak dapat menyaring pertemanan yang baik dan mana yang buruk untuk diri sendiri dan lingkungan sekitar.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan mahasiswa PPKN di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Judi *online* sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial mahasiswa terutama pada nilai interaksi sosial mereka saat berada di kampus maupun diluar kampus, mereka cenderung menyendiri dan memikirkan permainan judi *online* daripada harus berbaur dengan temannya. Tidak hanya mempengaruhi nilai kehidupan sosial mahasiswa, judi *online* juga berdampak kepada prestasi akademik mahasiswa karena dengan bermain judi online waktu untuk belajar mereka akan berkurang, jadi itu sebabnya prestasi mereka menurun. Faktor pertemanan dapat memotivasi siswa untuk bermain judi online. Pada awalnya, siswa hanya mencoba dan tergiur dengan hasil yang besar ketika mereka menang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhan, M. U., Adepio, M. F., & Kennardy, L. (2024). Maraknya judi online di kehidupan generasi muda dan menurut pandangan hukum yang berlaku. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 3(09), 3209-3216.

- Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189.
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian kualitatif & desain riset. *Yogyakarta: pustaka pelajar*, 1-634.
- Dahmy, T. (2016). *Judi Online dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Hardiansyah, S., & Asriwandari, H. (2016). *Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 3(1), 56-66.
- Manullang, S. O. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan Di Era Teknologi. *Cross-border*, 4(1), 83-88.
- Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena judi online higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297-311.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162.