

**PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU PEMUDA YANG
KECANDUAN JUDI ONLINE: IMPLIKASI BAGI PENDIDIKAN DASAR**

Ihsan M Algina
PGSD STKIP Bina Mutiara Sukabumi
algina794@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has significantly transformed social life, particularly in the areas of entertainment and economic activities. One phenomenon that has increasingly emerged alongside this development is the widespread practice of online gambling among young people. Online gambling offers easy access, anonymity, and the promise of instant financial gain, making it attractive to youths who are in a transitional phase of identity formation. However, involvement in online gambling often develops into addictive behavior that generates negative consequences not only for individuals but also for families and the broader social environment. This study aims to describe public perceptions of youth addicted to online gambling, identify factors contributing to such behavior, and analyze the resulting social impacts. This research employed a qualitative descriptive approach using in-depth interviews with community leaders, parents, community members, and youths who were or had been involved in online gambling. The findings indicate that most community members perceive online gambling addiction as a deviant behavior that contradicts social and religious norms, although some still regard it as a private matter. Contributing factors include easy access to technology, peer influence, economic pressure, and weak family supervision. The social impacts include family conflict, decreased youth productivity, dishonest behavior, and declining participation in community activities. Therefore, collaborative efforts involving families, communities, educational institutions, and government policies are essential to prevent and address online gambling addiction among youths.

Keywords: public perception, youth, online gambling, addiction, social impact

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam pola hiburan dan aktivitas ekonomi. Salah satu fenomena yang semakin menonjol seiring dengan perkembangan tersebut adalah maraknya praktik judi online di kalangan pemuda. Judi online menawarkan kemudahan akses, anonimitas, serta peluang memperoleh keuntungan secara cepat, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi pemuda yang berada pada fase pencarian jati diri. Namun demikian, keterlibatan dalam judi *online* kerap berkembang menjadi perilaku kecanduan yang menimbulkan dampak negatif, baik bagi individu, keluarga, maupun lingkungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi masyarakat terhadap perilaku pemuda yang kecanduan judi online, mengidentifikasi faktor-faktor penyebabnya, serta menganalisis dampak sosial yang ditimbulkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam terhadap tokoh masyarakat, orang tua, warga, dan pemuda yang terlibat judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat pada umumnya memandang kecanduan judi online sebagai perilaku menyimpang yang bertentangan dengan norma sosial dan agama, meskipun sebagian masih menganggapnya sebagai persoalan pribadi. Faktor penyebab meliputi kemudahan akses teknologi, pengaruh lingkungan pergaulan, tekanan ekonomi, serta lemahnya pengawasan keluarga. Dampak yang ditimbulkan antara lain konflik keluarga, menurunnya produktivitas pemuda, serta berkurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial kemasyarakatan. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif keluarga, masyarakat, lembaga pendidikan, dan dukungan kebijakan pemerintah dalam upaya pencegahan dan penanganan kecanduan judi *online* di kalangan pemuda.

Kata Kunci: persepsi masyarakat, pemuda, judi online, kecanduan, dampak sosial

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat menjalani kehidupan

sehari-hari. Internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan informasi, tetapi juga menjadi ruang baru bagi munculnya berbagai aktivitas ekonomi dan

hiburan. Di balik manfaat tersebut, terdapat sejumlah persoalan sosial yang mulai dirasakan masyarakat, salah satunya adalah meningkatnya praktik judi *online* (Kartono, 2014; Nasrullah, 2017).

Fenomena judi online semakin mudah dijumpai di berbagai lapisan masyarakat, terutama di kalangan pemuda. Pada usia ini, individu berada pada fase pencarian jati diri dan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kondisi tersebut membuat pemuda relatif mudah terpengaruh oleh lingkungan pergaulan dan berbagai tawaran yang menjanjikan keuntungan secara instan (Santrock, 2018; Hurlock, 2019).

Fenomena ini diperkuat oleh rendahnya literasi digital di kalangan remaja dan pemuda. Hasil penelitian pengabdian masyarakat di SMAS 4 PGRI Padang menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman tentang risiko penggunaan teknologi digital menjadi salah satu faktor utama yang mendorong remaja terpapar praktik judi online Smas & Padang, (2026). Literasi digital yang lemah menyebabkan pemuda sulit

membedakan antara hiburan digital yang sehat dan aktivitas daring yang bersifat adiktif dan merugikan.

Dalam praktiknya, judi *online* kerap berkembang menjadi perilaku adiktif. Kecanduan judi *online* tidak hanya berdampak pada kondisi ekonomi individu, tetapi juga memicu konflik keluarga, menurunkan konsentrasi belajar atau bekerja, serta memunculkan perilaku tidak jujur dalam kehidupan sehari-hari (Azwar, 2016; Griffiths, 2012). Oleh karena itu, pandangan atau persepsi masyarakat terhadap perilaku pemuda yang kecanduan judi online menjadi penting untuk dikaji, karena akan memengaruhi sikap sosial dan bentuk pengendalian yang dilakukan di lingkungan masyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai persepsi masyarakat terhadap perilaku pemuda yang kecanduan judi *online*. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali makna, pandangan, dan interpretasi subjektif masyarakat

terhadap fenomena sosial yang kompleks dan kontekstual. Metode deskriptif digunakan untuk memaparkan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat berdasarkan data empiris yang diperoleh di lapangan.

Lokasi penelitian ditentukan secara purposif dengan mempertimbangkan adanya indikasi meningkatnya praktik judi *online* di kalangan pemuda serta keterlibatan aktif masyarakat dalam kehidupan sosial. Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu yang memungkinkan peneliti melakukan pengamatan secara berkelanjutan terhadap dinamika sosial yang terjadi di lingkungan penelitian.

Subjek penelitian meliputi tokoh masyarakat, orang tua, warga masyarakat, serta pemuda yang pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi online. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria tersebut antara lain: (1) memiliki pengetahuan atau pengalaman langsung terkait

fenomena judi *online*, (2) terlibat atau terdampak secara sosial oleh perilaku tersebut, dan (3) bersedia memberikan informasi secara terbuka dan jujur.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama, yaitu wawancara mendalam, observasi nonpartisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pandangan, sikap, serta pengalaman informan terkait perilaku judi online di kalangan pemuda. Observasi nonpartisipatif dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi sosial, pola interaksi, serta aktivitas pemuda dalam kehidupan sehari-hari tanpa melibatkan peneliti secara langsung dalam aktivitas tersebut. Studi dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui penelusuran dokumen, catatan, arsip, serta regulasi yang berkaitan dengan praktik judi *online*.

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti sendiri yang dibantu dengan pedoman wawancara dan lembar observasi. Peneliti berperan sebagai instrumen

utama yang secara aktif mengumpulkan, menafsirkan, dan menganalisis data penelitian. Untuk menjaga konsistensi pengumpulan data, peneliti menyusun pedoman wawancara semi-terstruktur yang bersifat fleksibel sehingga memungkinkan penggalan data secara lebih mendalam sesuai dengan situasi lapangan.

Analisis data dilakukan secara interaktif dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman hubungan antar temuan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap dan diverifikasi dengan data lapangan untuk memastikan keabsahan temuan penelitian.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan

data yang diperoleh dari berbagai informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan penerapan teknik tersebut, data yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat kredibilitas dan kepercayaan yang tinggi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh masyarakat memandang judi online sebagai persoalan sosial yang perlu mendapat perhatian serius. Praktik tersebut dinilai bertentangan dengan nilai agama dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Kemudahan akses melalui telepon pintar dianggap sebagai faktor utama yang mendorong pemuda terlibat dalam judi *online*.

Orang tua mengungkapkan adanya perubahan perilaku pada anak setelah terlibat judi *online*, seperti sering begadang, mudah tersinggung, dan menurunnya perhatian terhadap pendidikan maupun pekerjaan. Warga masyarakat juga merasakan dampak sosial berupa berkurangnya partisipasi pemuda dalam kegiatan

lingkungan serta menurunnya rasa saling percaya.

Pemuda yang terlibat judi online mengakui bahwa keterlibatan mereka berawal dari rasa penasaran, ajakan teman, dan keinginan memperoleh uang secara cepat. Seiring waktu, aktivitas tersebut menimbulkan tekanan psikologis, masalah keuangan, serta renggangnya hubungan dengan keluarga dan masyarakat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap perilaku pemuda yang kecanduan judi *online* cenderung bersifat negatif. Pandangan ini didasarkan pada anggapan bahwa judi *online* merupakan perilaku yang menyimpang dari norma agama, norma sosial, dan nilai moral yang berlaku di masyarakat. Temuan ini sejalan dengan pandangan patologi sosial yang menyatakan bahwa perjudian, termasuk dalam bentuk daring, merupakan bentuk penyimpangan sosial yang berpotensi merusak tatanan kehidupan bermasyarakat (Kartono, 2014; Soekanto, 2017).

Persepsi negatif masyarakat tersebut juga dipengaruhi oleh dampak nyata yang dirasakan secara langsung di lingkungan sosial. Masyarakat menilai bahwa pemuda yang kecanduan judi online cenderung mengalami penurunan tanggung jawab sosial, baik dalam keluarga maupun dalam kegiatan kemasyarakatan. Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa kecanduan judi *online* tidak dapat dipandang semata-mata sebagai masalah individu, melainkan sebagai persoalan sosial yang berdampak luas. Hal ini sejalan dengan pendapat Azwar (2016) yang menyatakan bahwa sikap dan persepsi sosial terbentuk melalui pengalaman kolektif masyarakat terhadap suatu fenomena.

Faktor penyebab kecanduan judi *online* yang ditemukan dalam penelitian ini, seperti pengaruh lingkungan pergaulan, tekanan ekonomi, serta kemudahan akses teknologi, memperkuat temuan penelitian terdahulu. Griffiths (2012) dan Kuss dan Griffiths (2015) menegaskan bahwa akses yang mudah, anonimitas, serta sistem permainan yang dirancang untuk mempertahankan keterlibatan

pengguna merupakan faktor utama yang mendorong perilaku adiktif dalam judi online. Selain itu, rendahnya literasi digital dan lemahnya pengawasan keluarga turut memperbesar risiko pemuda terjerumus dalam praktik tersebut (Kemenkominfo, 2020).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ginting et al. (2024) yang menyatakan bahwa faktor ekonomi, tekanan lingkungan pergaulan, serta kemudahan akses melalui gawai menjadi penyebab dominan pemuda terjerumus dalam judi online. Selain itu, kurangnya pengawasan keluarga dan lemahnya kontrol sosial di lingkungan masyarakat turut memperkuat kecenderungan perilaku tersebut.

Dari perspektif perkembangan psikologis, pemuda berada pada fase transisi yang ditandai dengan pencarian identitas dan kebutuhan akan pengakuan sosial. Santrock (2018) dan Hurlock (2019) menyebutkan bahwa pada fase ini individu cenderung lebih rentan terhadap pengaruh lingkungan dan perilaku berisiko. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi

tersebut dimanfaatkan oleh penyedia judi *online* melalui berbagai strategi promosi yang menarik dan menjanjikan keuntungan instan.

Dampak sosial yang ditimbulkan oleh kecanduan judi *online*, seperti konflik keluarga, masalah ekonomi, serta menurunnya partisipasi pemuda dalam kegiatan sosial, menunjukkan adanya gangguan terhadap fungsi sosial pemuda sebagai bagian dari masyarakat. Kondisi ini sejalan dengan temuan Young (2017) yang menyatakan bahwa kecanduan perilaku berbasis internet dapat menurunkan kualitas hubungan sosial dan meningkatkan isolasi sosial individu.

Selain itu, praktik judi online juga memiliki implikasi hukum yang serius. Di Indonesia, aktivitas perjudian daring bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Oleh karena itu, persepsi masyarakat yang menilai judi online sebagai perilaku yang harus dikendalikan memiliki dasar normatif dan yuridis yang kuat. Upaya pencegahan tidak hanya membutuhkan penegakan hukum,

tetapi juga pendekatan edukatif melalui keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat.

Upaya pencegahan berbasis edukasi dinilai lebih efektif apabila dilakukan secara berkelanjutan. Penelitian pada Jurnal Komunikasi Hukum Universitas Pendidikan Ganesha menunjukkan bahwa program sosialisasi dan penyadaran hukum mengenai bahaya judi online mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak hukum dan sosial dari perjudian daring (Sulesmono & Rohman, 2025). Oleh karena itu, pendekatan edukatif yang terintegrasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat menjadi strategi penting dalam menekan praktik judi *online* di kalangan pemuda.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya sinergi antara keluarga, masyarakat, lembaga pendidikan, dan pemerintah dalam menangani permasalahan kecanduan judi online di kalangan pemuda. Pendekatan preventif melalui penguatan literasi digital, peningkatan pengawasan keluarga, serta penyediaan kegiatan positif bagi pemuda menjadi langkah strategis

untuk meminimalisasi dampak negatif judi *online*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat terhadap perilaku pemuda yang kecanduan judi online cenderung bersifat negatif. Masyarakat memandang judi online sebagai perilaku menyimpang yang bertentangan dengan norma agama, norma sosial, serta nilai moral yang berlaku. Persepsi tersebut terbentuk dari pengalaman nyata masyarakat yang merasakan langsung dampak sosial dari kecanduan judi online, seperti konflik dalam keluarga, menurunnya produktivitas pemuda, serta berkurangnya keterlibatan pemuda dalam kegiatan sosial kemasyarakatan.

Faktor-faktor yang mendorong pemuda terlibat dan mengalami kecanduan judi *online* meliputi kemudahan akses teknologi digital, pengaruh lingkungan pergaulan, tekanan ekonomi, serta lemahnya pengawasan dan komunikasi dalam keluarga. Kondisi psikologis pemuda yang masih berada pada tahap

pencarian jati diri turut memperbesar kerentanan terhadap perilaku berisiko tersebut. Oleh karena itu, kecanduan judi online tidak dapat dipandang semata-mata sebagai kesalahan individu, melainkan sebagai persoalan sosial yang memerlukan perhatian dan penanganan secara komprehensif.

Implikasi dari temuan penelitian ini bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan dasar, sangat penting untuk diperhatikan. Lembaga pendidikan memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral, penguatan karakter, serta literasi digital sejak dini. Guru sekolah dasar, khususnya guru kelas, perlu berperan aktif dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Pendidikan karakter yang menekankan kejujuran, tanggung jawab, serta pengendalian diri menjadi fondasi penting dalam mencegah perilaku menyimpang di kemudian hari.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil pengabdian dan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya literasi digital sejak usia

sekolah. Program literasi digital terbukti mampu meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap risiko konten negatif, termasuk judi online, serta membentuk sikap kritis dalam penggunaan teknologi digital (Trinanda et al., 2025; Hidayat et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam pencegahan jangka panjang.

Selain itu, sekolah perlu menjalin kerja sama yang erat dengan orang tua dan masyarakat dalam melakukan pengawasan serta pendampingan terhadap perkembangan peserta didik. Kegiatan sosialisasi, penyuluhan, dan program parenting dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran orang tua mengenai dampak negatif judi *online* dan pentingnya pengawasan penggunaan gawai pada anak. Dengan adanya sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, upaya pencegahan terhadap perilaku judi online dapat dilakukan secara lebih efektif.

Implikasi kebijakan juga perlu diperhatikan, terutama dalam

penguatan regulasi serta penyediaan program edukasi literasi digital yang berkelanjutan. Pemerintah dan pemangku kepentingan terkait diharapkan dapat mendukung lembaga pendidikan melalui kebijakan yang berpihak pada perlindungan anak dan pemuda dari dampak negatif teknologi digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam perumusan kebijakan pendidikan dan sosial yang berorientasi pada pembentukan generasi muda yang berkarakter, beretika, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, T., Nathasya, H., Konseling, B., & Sriwijaya, U. (2024). *Studi Kasus terhadap Perilaku Kecanduan Judi Online pada Remaja Akhir di Kabupaten Ogan Ilir*. 8, 44244–44250.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial*. RajaGrafindo Persada.
- Smas, S., & Padang, P. (2026). *Masyarakat: Jurnal Pengabdian Masyarakat: Jurnal Pengabdian*. 2(4), 568–575.
- Azwar, S. (2016). *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Griffiths, M. D. (2012). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 15(2), 69–76.
- Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2020). *Literasi digital masyarakat Indonesia*. Jakarta: Kominfo.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). Internet gambling addiction: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 2(1), 1–10.
- Nasrullah, R. (2017). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence* (16th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education. *Jurnal Pengabdian*. 2(4), 568–575.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi: Suatu pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi.
- Young, K. S. (2017). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.
- Hidayat, T., Nathasya, H., Konseling, B., & Sriwijaya, U. (2024). *Studi Kasus terhadap Perilaku Kecanduan Judi Online pada Remaja Akhir di Kabupaten Ogan Ilir*. 8, 44244–44250.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial*. RajaGrafindo Persada.
- Smas, S., & Padang, P. (2026). *Masyarakat : Jurnal Pengabdian Masyarakat :*
-