



Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online

Febby Nabila

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Riau

Kampus Bina Widya, 28293 Indonesia

Korespondensi penulis : febby.nabila5561@student.unri.ac.id

ABSTRACT. *The development of technology and the Internet that is happening now is very rapid so that it causes many phenomena that occur in public life. The positive impact given by technology is very felt, namely technology and the internet facilitate daily work making communication very easy now the National Exam is carried out online on a computer, then along with the magnitude of the positive impact provided by the internet also raises a large negative impact also for example online slot gambling among students. Higher education, which should be an aspect of development in the country, instead committed deviant actions that violated the ITE Law which regulates technology and the internet. From the many research results that have been done, it can be concluded that doing online slot gambling is the result of the learning process and involvement carried out by students such as looking for a trusted online slot gambling site, having an online slot gambling account, playing online slot gambling, disbursing the money that has been earned. Then the motive of students playing online gambling is Because Motive: the influence of the social environment, economic factors, the desire to get something. In order to motive: increase association, addicted to playing online gambling, online gambling is safer, run out of money.*

Keywords : *Student, Online slot gambling*

ABSTRAK. Perkembangan Teknologi dan Internet yang terjadi sekarang sangat pesat sehingga banyak menimbulkan fenomena-fenomena yang terjadi didalam kehidupan bermasyarakat. Dampak positif yang diberikan teknologi sangat terasa yaitu teknologi dan internet memudahkan pekerjaan sehari-hari membuat komunikasi sangat mudah sekarang pun Ujian Nasional yang dilakukan melalui online di komputer, lalu seiring dengan besarnya dampak positif yang diberikan oleh internet juga memunculkan dampak negatif yang besar juga contohnya judi slot online di kalangan mahasiswa. Pendidikan tinggi yang seharusnya menjadi suatu aspek dalam pembangunan di negara malah melakukan tindakan menyimpang yang melanggar UU ITE yang mengatur tentang teknologi dan internet. Dari banyaknya hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melakukan judi slot online merupakan hasil dari proses belajar dan keterlibatan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah seperti mencari situs judi slot online yang terpercaya, memiliki akun judi slot online, bermain judi slot online, mecairkan uang yang sudah didapat. Lalu motif mahasiswa bermain judi online adalah Because Motif : pengaruh lingkungan pergaulan, faktor ekonomi, keinginan untuk mendapatkan sesuatu. in order to motif: menambah pergaulan, ketagihan bermain judi online, judi online lebih aman, kehabisan uang.

Kata kunci : Mahasiswa, Perjudian slot online

PENDAHULUAN

Pemakaian internet di era globalisasi semakin berkembang tiap harinya. Adanya perkembangan teknologi internet ini. Menimbulkan kejahatan yang meresahkan serta sering terjadi di masyarakat salah satunya yakni perjudian slot online. Perjudian slot online merupakan satu dari sekian banyaknya fenomena kejahatan yang tidak bisa terlepas dari kehidupan masyarakat. Perjudian slot online semakin berkembang dengan berbagai cara dan bentuk yang beragam mengikuti perkembangan zaman serta teknologi yang semakin canggih. Perjudian slot online telah menjadi fenomena yang semakin meningkat di Indonesia. Banyak

orang yang terlibat dalam kegiatan ini, termasuk Mahasiswa. Namun, perjudian slot online juga dapat memberikan dampak negatif bagi pendidikan Indonesia. Perjudian slot online merupakan salah satu bentuk kegiatan taruhan yang dilakukan melalui internet. Meskipun perjudian slot online dapat menjadi sumber pendapatan bagi sebagian orang, namun juga dapat menimbulkan bahaya bagi individu maupun masyarakat secara luas seperti kecanduan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, metode penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gambaran, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Penelitian ini berbentuk penelitian kasus (studi kasus) yang bertujuan untuk menemukan keunikan atau mengungkap fenomena yang di alami subyek penelitian mengenai gambaran kecanduan judi online.

Sedangkan instrumen pengumpul data yang lain selain manusia adalah berbagai bentuk alat-alat bantu dan berupa dokumendokumen lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang ke absahan hasil penelitian, namun berfungsi sebagai instrumen pendukung. Oleh karena itu, kehadiran peneliti secara langsung dilapangan sebagai tolak ukur keberhasilan untuk memahami kasus yang diteliti, sehingga keterlibatan peneliti secara langsung dan aktif dengan informan atau sumber data lainnya disini mutlak diperlukan.

Sumber data 1. Data primer Peneliti menggunakan data primer ini untuk mendapatkan informasi langsung mengenai stres belajar Mahasiswa yang menerapkan sitem judi online, yaitu dengan wawancara terhadap 1 Mahasiswa. Data sekunder Peneliti, menggunakan data sekunder ini untuk memperoleh informasi dari, guru pembimbing/konselor, teman sebaya mahasiswa, dan orang tua mahasiswa yang diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat untuk memperkuat dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan 1 mahasiswa yang mengalami kasus stres belajar, hasil observasi dan hasil dokumentasi .kemudian Prosedur pengumpulan data Instrumen kunci yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri.adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencarian judi online di Indonesia telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir, terutama di kalangan Mahasiswa. Meskipun ada beberapa orang yang mampu mengontrol diri dan bermain secara bertanggung jawab, banyak juga yang terjebak dalam kecanduan judi yang merusak, baik secara finansial maupun secara personal.

Perjudian slot online dapat menjadi sangat menyenangkan dan menguntungkan bagi mereka yang beruntung, tetapi juga dapat menjadi bencana bagi mereka yang tidak bisa mengontrol diri. Kemampuan untuk bermain kapan saja dan di mana saja menjadikan perjudian slot online sangat mudah diakses, terutama oleh mahasiswa.

Perjudian slot online juga dapat menyebabkan masalah kesehatan mental bagi setiap yang terlibat. Kecanduan perjudian ini dapat menyebabkan tekanan mental, depresi, dan bahkan perasaan tertekan. Ini dapat mempengaruhi kemampuan belajar dan beradaptasi dengan lingkungan. Banyak orang yang terjebak dalam kecanduan perjudian slot online karena mereka tidak dapat mengontrol diri dan terus bertaruh hingga kehilangan banyak uang. Hal ini dapat menimbulkan masalah ekonomi bagi individu maupun keluarganya, sekaligus mengganggu konsentrasi dan hasil belajar mahasiswa.

Perjudian slot online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang, dimana uang tersebut digunakan untuk membeli chip sebagai taruhan sebagai dengan ketentuan dalam permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian slot online. Perjudian slot online itu sendiri dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

KESIMPULAN

Dalam proses menentukan keputusan untuk ikut kedalam perjudian slot online, dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadi pendorong, yaitu faktor pergaulan lingkungan, faktor penasaran, faktor keuntungan dan faktor ekonomi.

SARAN

Seseorang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu. Jangan

mudah terpengaruh akan kemungkinan-kemungkinan menarik yang mungkin didapatkan karena segala kemungkinan belum ada yang pasti terlebih terhadap sesuatu yang bersifat menyimpang serta kecanduan akan perjudian slot online ini. Selain itu, perlu adanya pemahaman tentang bahaya perjudian online dan cara-cara menghindarinya dan pemerintah juga perlu memberikan sanksi keras kepada pelaku perjudian online untuk mengurangi dampak negatif dari kegiatan ini.

REFERENSI

- Alexander, B. K. (2010). *The globalization of addiction: A study in poverty of the spirit*. New York: Oxford University Press.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. doi: [10.3109/16066359.2011.640442](https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442)
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.