

HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP PENGGUNA JUDI ONLINE PADA REMAJA (Studi Di desa Plandaan)

by Arma Yudha Ardiansyah

Submission date: 31-Jan-2025 12:56PM (UTC+1000)

Submission ID: 2575797940

File name: bab1-6_-_Arma_Yudha.docx (1.34M)

Word count: 9369

Character count: 62675

SKRIPSI

**HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP PENGGUNA JUDI ONLINE
PADA REMAJA**

(Studi Di desa Plandaan)



ARMA YUDHA ARDIANSYAH

213210109

18
**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2024**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Judi online telah menjadi salah satu masalah sosial yang semakin mengkhawatirkan di Indonesia, terutama di era digital yang menyediakan akses mudah ke berbagai platform perjudian. Menurut laporan dari *We Are Social* dan *Hootsuite* (2021), lebih dari 202 juta penduduk Indonesia menggunakan internet, dengan mayoritas di antaranya memiliki akses ke perangkat mobile yang memudahkan akses ke situs judi online. Perilaku judi online semakin banyak dijumpai di berbagai kalangan, terutama karena sifatnya yang anonim dan fleksibel, memungkinkan individu untuk berjudi kapan saja dan di mana saja. Kemudahan ini telah memicu peningkatan kasus kecanduan judi, yang berdampak negatif pada aspek ekonomi, kesehatan mental, dan hubungan sosial individu (Suhendra & Anwar, 2021). Seiring berjalannya waktu fenomena ini menjadi tantangan besar bagi pemerintah dan masyarakat dalam upaya mengurangi dampak negatif dari perjudian online yang semakin meluas.

Para pelaku judi online pada remaja menyadari bahwa tindakan perjudian menjadi tindakan penyimpangan dan perilaku melanggar yang dapat menjerat para pemain judi online ke dalam penjara, adanya hubungan negatif dengan kategori sedang antara kontrol diri dan pengguna judi online mengidentifikasi bahwa semakin tinggi kontrol diri seseorang, semakin rendah tingkan kecanduan judi online yang dialami, dan sebaliknya ini bukti bahwa peningkatan kontrol diri dapat menjadi factor penting dalam mengurangi kecanduan judi online di kalangan remaja (Rizani, 2024). Maraknya judi online di Indonesia bukan hanya membawa

dampak negatif berupa kecanduan dan potensi tindak kriminal, tetapi juga membawa ancaman terhadap privasi dan keamanan data pribadi pengguna. Selain itu, volume transaksi yang besar juga menimbulkan tantangan dalam hal pelaporan dan analisis transaksi keuangan (Ihsanudin et al., 2023)

Menurut *Universal International Networks* (CNBC) (2023) Brasil menjadi negara dengan pemain, pengunjung situs judi online dan memiliki angka yang fantastis, yaitu mencapai 91,1 juta kali dalam satu bulan penuh. Berkontribusi dalam pasar dunia yang bisa mencapai 21,1 persen. Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Budi Aries Setiadi, (2024) mengatakan jumlah pemain judi online di Indonesia kini sudah tembus 2,7 juta orang. Mirisnya, korban judi online itu didominasi oleh kaum muda berusia 17-20 tahun. Diketahui dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir 566.332 situs judi online sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022. Sebanyak 84.484 konten judi online diblokir oleh Kominfo pada 2018. Kemudian pada 2019 juga memblokir sebanyak 78.306 konten situs judi online. Jumlah konten judi online diblokir meningkat menjadi 80.305 konten pada 2020. Kemudian, pada 2021 jumlah yang diblokir meningkat drastis menjadi 204.917 konten sementara pada 2022, Kominfo telah memblokir sebanyak 118.320 konten hingga Agustus (Al Goni et al., 2024). Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan memperoleh data bahwa jumlah kecanduan judi online 7 dari 10 remaja di desa plandaan rata – rata tidak dapat mengontro dirinya untuk bermain di karenakan tergiur dengan hasil kemenangan yang didapatkan dari situs judi online.

Dikutip dari jurnal Nasional tempo Pusat Pelaporan Dan Analisis

Transaksi Keuangan (PPATK) (2024) mengatakan Provinsi Jawa Timur menempati urutan keempat dengan pemain judi online terbanyak di Indonesia dengan pelaku 132.227 orang dan peredaran nilai transaksi Rp1,051 triliun (Kompas.com,2024). Kapolres Jombang telah mengungkap 12 kasus tindak pidana sejak 15 sampai dengan 30 Juni 2024, dengan 1 kasus judi online dikutik dari (enewsindo.co.id .2024).

Judi online menurut Setiawan (2023) di kalangan remaja dipengaruhi oleh banyak faktor, baik remaja itu sendiri maupun lingkungan. Jika remaja tidak terpengaruh dan tidak dapat mengendalikan diri, maka mereka tidak akan mengikuti perjudian online, pengendalian diri merupakan salah satu tugas perkembangan masa remaja. Salah satu kemungkinan dalam pembinaan generasi muda adalah memperkuat pengendalian diri terhadap nilai, prinsip, dan filosofi hidup. Perjudian online memiliki banyak dampak negatif yang signifikan terhadap generasi muda dari sudut pandang psikologis, sosial, dan akademis. Secara psikologis, mengikuti perjudian online dapat menimbulkan stres, kecemasan, dan depresi, terutama jika remaja mengalami kerugian finansial atau mengembangkan kecanduan. Kebiasaan berjudi juga dapat menghambat perkembangan pengendalian diri, meningkatkan impulsif, dan menurunkan kemampuan mengambil keputusan rasional (Lubis et al., 2023).

Cara mengatasi kecanduan judi online menurut Dewi Suyanti (2024) yaitu dengan bisa mengontrol diri tidak menyentuh, melihat, atau berkumpul dengan orang-orang yang bermain judi online bahkan menghapus akun-akun perjudian di ponsel sendiri, mengganti nomor handphone yang terdaftar di akun perjudian, dan lebih fokus dalam menjalankan ibadah sebagai upaya untuk menghindari perjudian.

Meningkatkan aktivitas positif seperti olahraga, membaca, dan terlibat dalam kegiatan positif lainnya juga dianggap sebagai langkah efektif, dan pentingnya pemantauan, bahkan dukungan keluarga untuk mengurangi penggunaan judi online, serta meningkatkan norma hukum dengan memberikan sanksi yang lebih berat bagi pecandu judi online juga disoroti (Saepudin Kanda & Aziz, 2024).

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja di desa plandaan Kabupaten Jombang ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja di desa plandaan Kabupaten Jombang ?

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi kontrol diri remaja desa plandaan Kabupaten Jombang
2. Mengidentifikasi pengguna judi online di kalangan remaja di desa plandaan Kabupaten Jombang
3. Menganalisis hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja di desa plandaan Kabupaten Jombang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah hasanah keilmuan khususnya tentang Keperawatan Jiwa mengenai perkembangan kontrol diri pada remaja.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang kontrol diri pengguna judi online pada remaja.

2. Bagi orang tua

Diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi Pustaka yang berhubungan tentang kontrol diri terhadap judi online.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan memberikan intervensi, dan masalah tersebut dapat teratasi .



TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Remaja

2.2.1 Pengertian remaja

Pengertian remaja menurut *World Health Organization (WHO)* (2024) adalah populasi dengan periode usia 10-19 tahun. Masa remaja atau yang sering disebut dengan masa adolesens merupakan masa transisi dari kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial (Anggraini et al., 2022). Kementerian Kesehatan membagi periode remaja menjadi tiga bagian, yaitu masa remaja awal (10-13 tahun), masa remaja menengah (14-16 tahun), dan masa remaja akhir (17-19 tahun). Dalam hal fisik, periode remaja ditandai dengan adanya perubahan ciri-ciri fisik dan fungsi psikologis, terutama yang berhubungan dengan organ reproduksi, sedangkan dari sisi psikologis, masa remaja merupakan saat individu mengalami perubahan dalam aspek kognitif, emosi, sosial, dan moral (Kemenkes RI, 2020).

2.2.2 Tahapan perkembangan remaja

Menurut *Academy* (2024) ada 3 masa yaitu :

1. Masa remaja awal (Usia 10-13 tahun)

Pada awal memasuki remaja, anak-anak baru memasuki usia 10 tahun dan mengalami perubahan fisik, kognitif, dan psikolog yang signifikan. Pada masa remaja awal ini mereka mulai mengembangkan identitas dan berusaha membangun pertemanan dengan kelompok sebaya mereka.

2. ³ Pertengahan masa remaja (Usia 14-17 tahun)

Pada tahap pertengahan masa remaja, anak-anak akan terus mengalami perubahan dan pertumbuhan untuk mencari jati diri mereka. Anak remaja pada tahap ini sering sekali mengalami peningkatan intensitas emosional dan menghadapi tantangan baru saat tanggung jawab mereka sudah mulai bertambah.

3. Masa akhir remaja / dewasa muda (Usia 17 tahun ke atas)³

Masa remaja akhir (usia 18-21 tahun) merupakan masa transisi menuju masa dewasa muda. Pada tahap ini, remaja akan semakin menyempurnakan identitas mereka dan membuat keputusan penting mengenai masa depan mereka.

¹ 2.2 **Konsep Judi Online**

²⁰ 2.2.1 Definisi judi online

Perjudian online adalah suatu bentuk perjudian yang dilakukan melalui Internet dengan menggunakan uang sungguhan. Ini mencakup berbagai permainan seperti slot online, *blackjack*, *roulette*, dan taruhan olahraga. Melihat dari pernyataan diatas judi online merupakan sebuah permainan uang sengaja dipertaruhkan oleh para pemain judi online mereka tahu risiko yang akan mereka ambil di masa depan. Misalnya seperti permainan berdasarkan ekspektasi tertentu terhadap peristiwa dalam game permainan, kompetisi, dan acara dengan hasil yang tidak pasti atau tidak pasti melalui media elektronik yang dimediasi oleh akses internet. Pengertian judi online tersebut menggambarkan aktivitas perjudian yang dilakukan secara virtual melalui internet. Aktivitas ini melibatkan penggunaan

perangkat elektronik dan akses internet untuk memasang taruhan dan berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan uang sungguhan (Dedy Satriyono, 2023).

2.2.2 Aspek – aspek judi online

Menurut Faradila & Siagian (2024). Ada 3 aspek yang masuk dalam judi online, yaitu:

1. Durasi

Kemungkinan seseorang terlibat dalam taruhan online meningkat seiring dengan meningkatnya frekuensi dan durasi paparan pengaruh sosial yang mendorong aktivitas tersebut

2. Frekuensi

Kemungkinan seseorang terlibat dalam taruhan online meningkat seiring dengan meningkatnya frekuensi dan durasi paparan pengaruh sosial yang mendorong aktivitas tersebut

3. Intensitas

Pengaruh individu yang sangat dihormati atau berarti dalam kehidupan seseorang, seperti teman atau anggota keluarga dekat, lebih besar dibandingkan pengaruh individu yang kurang dikenal atau dihormati.

2.2.3 Faktor – faktor yang mempengaruhi

Menurut Anggraini et al, (2022) ada beberapa faktor-faktor sebagai berikut.

1. Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia zaman morde baru yang lalu,

peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima.

2. Faktor Situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.

3. Faktor Belajar

Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi.

4. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Bahwa persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian.

2.2.4 Dampak judi online

Menurut Ihsanudin et al, (2023) ada 5 dampak judi online meliputi:

1. Kesehatan Mental Terganggu

Judi online dapat berdampak negatif pada kesehatan mental seseorang. Kecanduan dan sering mengalami kekalahan dalam permainan ini dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Rasa frustrasi karena kerugian yang dialami dapat mengganggu kesehatan mental pemain. Selain itu, judi online juga dapat memengaruhi bagian otak yang melepaskan dopamin, hormon yang menciptakan perasaan senang dan bahagia. Jika seseorang kecanduan judi online,

aktivitas lain mungkin tidak akan membuat dirinya merasa senang. Akhirnya, berjudi akan menjadi pelarian untuk mendapatkan sensasi tersebut (Halodoc 2022).

2. Pemantik Tindakan Kriminal

Judi online juga dapat memicu tindakan kriminal. Banyak pelaku judi online yang menghabiskan uang dalam jumlah besar untuk berjudi. Mereka berani terus mengeluarkan uang, bahkan jika mereka mengalami kerugian beruntun, dengan harapan bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan besar. Akibatnya, para pemain judi online akan mengalami kerugian finansial yang berakhir dengan utang, kehilangan tabungan, hingga harta benda. Apabila segala cara telah dilakukan, mereka mungkin melakukan tindak kriminal dengan mencuri atau menipu orang lain untuk mendapatkan uang. Selain itu, judi online juga dapat melanggar hukum pidana yang berlaku di Indonesia, seperti Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 UU ITE PAMPAS 2023.

3. Merusak Ekonomi Keluarga

Judi online juga dapat merusak ekonomi keluarga. Uang yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, membayar tagihan, atau menabung, malah digunakan untuk berjudi online. Hal ini dapat mengakibatkan krisis keuangan dalam keluarga, yang seringkali berdampak pada konflik, pertengkaran, bahkan kekerasan dalam rumah tangga. Perilaku judi online juga dapat menyebabkan stunting pada anak, karena uang yang seharusnya untuk membeli makanan bergizi malah

digunakan untuk mencari kesenangan lewat berjudi. Selain itu, judi online juga dapat mengurangi produktivitas dan kesejahteraan keluarga, karena pemain judi online cenderung mengabaikan pekerjaan, pendidikan, atau kesehatan mereka (CNBC Indonesia (2023)).

4. Rusaknya Hubungan Rusaknya Hubungan.

Judi online juga dapat merusak hubungan dengan orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, dan pasangan. Ketika seseorang terus-menerus menghabiskan waktu dan uang untuk melakukan judi online, mereka cenderung mengabaikan hubungan sosial yang penting dalam kehidupan. Di samping itu, mereka mungkin merasa kurang tertarik untuk melakukan aktivitas lain selain berjudi dan lebih memilih untuk mengisolasi diri terhadap lingkungan sekitar. Hal ini menciptakan hubungan yang renggang dan perasaan terpisah dengan orang lain. Selain itu, judi online juga dapat menyebabkan perasaan malu dan bersalah kepada pemain judi online, karena mungkin saja mereka meminjam uang dari orang lain dan tidak dapat mengembalikannya. Pemain judi online juga akan terus dijauhi lingkungannya karena mereka kehilangan koneksi dengan orang lain (Hello Sehat, (2020))

5. Kecanduan

Kecanduan judi online adalah salah satu bentuk kecanduan yang sama bahayanya dengan kecanduan alkohol atau narkoba. Beberapa ciri orang yang kecanduan judi online antara lain: merasa perlu berjudi dengan jumlah uang yang semakin banyak untuk mendapatkan sensasi yang sama, berusaha untuk mengendalikan, mengurangi, bahkan berhenti

berjudi tapi selalu tidak berhasil, merasa gelisah, cepat marah dan mudah tersinggung jika ingin mencoba mengurangi judi online, berjudi karena ingin melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan dan depresi, berbohong kepada keluarga atau teman tentang kebiasaan berjudi, mengorbankan pekerjaan, hubungan, atau peluang untuk berjudi, mengandalkan orang lain untuk membantu masalah keuangan yang disebabkan oleh judi (detikcom, (2023).

2.2.5 Pengukuran judi online

Kuesioner judi online, menggunakan kuisioner (Setiawan, 2023) Yang sebelumnya dilakukan uji validasi dan reabilitas terlebih dahulu adapun tinggi dan rendahnya reabilitas dapat dilihat dari koefisien *combach's alpha* yang di dapatkan nilai 0,945, validitas dan reabilitas skala judi online sebelumnya udah di uji dengan nilai koefisien korelasi 0,619 sampai 0,827. Kuesioner tersebut terdiri dari 36 item pertanyaan dengan cara memilih salah satu jawaban dengan tanda ceklis (✓) dari keempat pilihan yang sudah ditentukan sistem penilaian yang digunakan adalah pertanyaan positif sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), sangat setuju (4), Pertanyaa negatif sangat tidak setuju (4), tidak setuju (3), setuju (2), sangat setuju (1), kemudian berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan Sering = (73-144), Kadang- kadang(37-72), Pernah(>36) (Setiawan, 2023) .

2.3 Konsep Kontrol Diri

2.3.1 Definisi kontrol diri

Kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan impuls seseorang ketika dihadapkan dengan tantangan dan godaan, dan dikaitkan dengan

kesejahteraan fisiologis dan psikologis, serta sebagai kapasitas untuk mengubah impuls dan perilaku yang tidak diinginkan. *Self control* dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, dan budaya. Dalam lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan kontrol diri seseorang (Siallagan et al., 2021).

2.3.2 Perkembangan kontrol diri

Pengembangan kontrol diri memiliki peran sentral dalam membentuk individu yang baik dan bertanggung jawab. Salah satu konsep yang mendalam dalam Islam adalah Tarbiyah al-Qalb, yang merupakan pembinaan atau pemurnian hati. Hati yang baik merupakan pondasi bagi perilaku yang baik, termasuk kemampuan untuk mengendalikan diri. seperti yang dikatakan Rasulullah SAW. “Sesungguhnya di dalam tubuh anak Adam terdapat segumpal daging. Apabila daging itu baik, maka seluruh tubuh menjadi baik, dan ia adalah qalb”. Imam Bukhari dan Muslim (Irfani et al., 2024).

2.3.3 Aspek kontrol diri

Adapun beberapa aspek kontrol diri menurut Hartati et al., (2021). Aspek-aspek kontrol diri meliputi:

1. Kemampuan mengendalikan perilaku (*behavior control*)

Kemampuan mengontrol perilaku dibedakan atas dua komponen, yaitu:

- a) Kemampuan mengatur pelaksanaan, yaitu menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan dirinya sendiri atau orang lain atau suatu di luar dirinya.
- b) Kemampuan mengatur stimulus, merupakan kemampuan untuk mengetahui

51 bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi

2. Kontrol kognitif (*cognitive control*)

Merupakan cara seseorang dalam menafsirkan, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif. Kemampuan melakukan penilaian. Penilaian yang dilakukan individu merupakan usaha untuk menilai suatu keadaan dengan memerhatikan yang bersifat positif secara subyektif

3. Kontrol keputusan (*decisional control*)

Kemampuan mengontrol keputusan akan berfungsi baik bila mana individu memilih kesempatan, kebebasan, dan berbagai alternatif dalam melakukan suatu tindakan. mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih dan menentukan tujuan yang diinginkan. Kemampuan mengontrol keputusan akan berfungsi baik bilamana individu memiliki kesempatan, kebebasan dan berbagai alternatif dalam melakukan suatu Tindakan

2.3.4 Faktor – faktor yang mempengaruhi

Menurut Zulfah,(2021) ada beberapa faktor yang mempengaruhi meliputi:

1. Faktor Internal

8 Faktor internal yang ikut andil terhadap pengendalian diri adalah usia. Cara orang tua menegakkan disiplin, cara orang tua merespon kegagalan anak, gaya berkomunikasi, cara orang tua mengekspresikan kemarahan (penuh emosi atau mampu menahan diri) merupakan awal anak belajar tentang pengendalian diri

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan dan keluarga. Faktor lingkungan dan keluarga merupakan faktor eksternal dari pengendalian diri. Orang tua yang menentukan kemampuan mengontrol diri seseorang. Salah satunya yang diterapkan oleh orang tua adalah disiplin, karena sikap disiplin dapat menentukan kepribadian yang baik dan dapat mengendalikan perilaku pada individu. Kedisiplinan yang diterapkan pada kehidupan dapat mengembangkan pengendalian diri dan self directions sehingga seseorang dapat mempertanggungjawabkan dengan baik segala tindakan yang dilakukan.

2.3.5 Pengukuran kontrol diri

Kuesioner kontrol diri, menggunakan kuosioner (Setiawan, 2023) yang sebelumnya dilakukan uji validasi dan reabilitas terlebih dahulu adapun tinggi dan rendahnya reabilitas dapat dilihat dari koefisien *combach's alpha* yang di dapatkan nilai validitas dan reabilitas skala kontrol diri sebelumnya udah di uji dengan nilai koefisien korelasi 0,285 sampai 0,880. Kuesioner tersebut terdiri dari 40 item pertanyaan 21 aintem valid dan 19 aintem *gugur* dengan cara memilih salah satu jawaban dengan tanda ceklis (✓) dari keempat pilihan yang sudah ditentukan sistem penilaian yang digunakan adalah pertanyaan positif sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), sangat setuju (4), Pertanyaa negatif sangat tidak setuju (4), tidak setuju (3), setuju (2), sangat setuju (1), kemudian berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan Baik = (181-360), Cukup (41-180), kurang(>40) (Setiawan, 2023).

2.4 Hubungan Kontrol Diri dengan Pengguna Judi Online

Tabel 2.1 Jurnal penelitian terdahulu

NO	Judul jurnal	tahun	Metode	Hasil	Kesimpulan
1.	<i>Offline and online gambling in a swiss emergensi-adult male population</i>	2022	Penelitian ini Kuesioner diberikan antara bulan Agustus dan Desember 2019. Semua kuesioner diisi di ruang kuliah berkapasitas 150 kursi oleh kelompok wajib militer, yang jumlahnya bervariasi (antara 43 dan 102 orang per kelompok)	Dari 1.869 peserta, 37,9% mengatakan mereka belum pernah berjudi seumur hidup, dan 62,1% mengatakan mereka pernah berjudi setidaknya sekali dalam hidup mereka. Selain itu, 46,7% melaporkan perjudian pada tahun lalu. Terakhir, 15,4% pernah berjudi setidaknya sekali, namun tidak dalam setahun terakhir.	Penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa saat Undang-undang Swiss tentang Perjudian mulai berlaku, kurang dari 50% pria dewasa muda di Swiss
2.	<i>Gambling Before and During the COVID-19 Pandemic Among Online Casino Gamblers: An Empirical Study Using Behavioral Tracking Data</i>	2021	Penelitian ini data pelacakan perilaku seluruh basis pemain oleh operator perjudian daring besar Eropa dengan beberapa lisensi kasino daring Swedia data tersebut terdiri dari 133.286 pemain, dan kriteria inklusi adalah setidaknya satu taruhan kasino daring dari 1 Januari hingga 31 Mei (2020)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan rangkaian waktu jumlah pemain kasino online aktif harian serta tren liniernya. Jumlah rata-rata pemain aktif per hari antara 1 Januari dan 31 Mei 2020 adalah 8430	Penelitian tersebut memberikan bukti bahwa perjudian semakin bertambah tahun demi tahun di kalangan bangsa eropa

3. <i>The role of loneliness and self-control in predicting problem gambling behaviour</i>	2019	Peserta penelitian ini diambil dari populasi umum orang dewasa Australia yang menggunakan kontak pribadi dan permainan bola salju. Untuk melakukan penelitian diberikan dari Komite Etik Universitas Ballarat sebelum penelitian dimulai	Perangkat Lunak Analisis Prediktif (PASW) oleh SPSS, Versi 18.0 digunakan untuk menganalisis data. Analisis regresi dilakukan untuk menguji apakah pengendalian diri memediasi hubungan antara pelanggaran kesepian-judi. Analisis awal dilakukan untuk memastikan tidak ada pelanggaran asumsi normalitas, linearitas, dan homogenitas varians error. Total skor perjudian menunjukkan beberapa ketimpangan namun skor tidak diubah untuk membantu interpretasi hasil. Korelasi bivariat hubungan antar masing-masing variabel (yaitu Kesepian, Kontrol Seli, dan Perjudian).	Analisis regresi dilakukan untuk menguji apakah pengendalian diri memediasi hubungan kesepian-judi. Analisis awal dilakukan untuk memastikan tidak ada pelanggaran asumsi normalitas, linearitas, dan homogenitas varians error. Total skor perjudian menunjukkan beberapa ketimpangan namun skor tidak diubah untuk membantu interpretasi hasil. Oleh karena itu, total skor perjudian harus ditafsirkan dengan hati-hati. Korelasi bivariat hubungan antar masing-masing variabel (yaitu Kesepian, Kontrol Seli, dan Perjudian).
--	------	--	--	--



4. <i>The Relationship Between Gambling Disorder, Stressful Life Events, Gambling-Related Cognitive Distortions, Difficulty in Emotion Regulation, and Self-Control</i>	2023	Penelitian ini mengadopsi desain cross-sectional yang memanfaatkan survei online untuk menyelidiki hipotesis	Hasil dari penelitian Usia rata-rata peserta adalah 33,63 tahun (SD=11,87), dengan 167 laki-laki (57,59%), 121 perempuan (41,72%), dan dua orang diidentifikasi sebagai 'lain-lain' (0,69%). Sehubungan dengan pengeluaran perjudian di kalangan peserta, peserta (12,41%) memenuhi setidaknya empat kriteria diagnostik	Penelitian ini menemukan distorsi kognitif terkait perjudian dan kesulitan dalam regulasi emosi memediasi hubungan antara SLE dan GD. faktor risiko GD, sehingga berpotensi memungkinkan upaya pencegahan GD yang lebih spesifik dan tepat sasaran.
5. <i>Social Strain, Self-Control, and Juvenile Gambling Pathology: Evidence From Chinese Adolescents</i>	2020	Penelitian ini Pengambilan sampel tahap pertama mengambil sampel sekolah menengah atas secara acak dengan probabilitas sebanding dengan modus pembiayaan (sekolah negeri dan swasta). Dari 127 sekolah menengah atas yang dijadikan sampel, 83 sekolah berpartisipasi dalam survei, 66 di survei dengan tingkat respons 85,7%.	Hasil Tingkat keparahan perjudian didiagnosis oleh DSM-IV-J, aktivitas perjudian utama, dan alasan utama berjudi di kalangan responden kami dijelaskan dalam Tabel 1. Dalam penelitian ini, 72% (n = 3.410) adalah bukan penjudi, sedangkan 28%	Sehingga dapat disimpulkan bahwa individu yang memiliki kontrol diri tinggi mampu mengontrol perilakunya dan berpikir sebelum bertindak untuk melakukan
6. <i>Kontrol Diri Dengan Konformitas Pada Pelaku Judi Online</i>	2023	penelitian kuantitatif yang menggaris bawahi investigasi pada informasi matematis (angka) yang ditangani dengan strategi terukur. Pada dasarnya, metodologi kuantitatif diselesaikan dalam pemeriksaan inferensial (berkaitan	Hasil penelitian menunjukkan diperoleh nilai 0,145 > 0,05 (p > 0,05) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan konformitas pada pelaku judi online. konformitas pada	Bahwa tidak terdapat hubungan antara kontrol diri dengan konformitas pada pelaku judi online pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan terdapat faktor-faktor lain yang lebih memiliki

		dengan pengujian spekulasi)	pelaku judi online. Sedangkan sebesar 87,3%	hubungan yang signifikan dengan konformitas daripada kontrol diri. Faktor- faktor lain tersebut antara lain seperti identitas sosial, ketertarikan kelompok, dan faktor kepercayaan diri
7. Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman	2023	<p>Penelitian kualitatif menilai sesuatu secara keseluruhan. Sehingga, fokus pengamatan diperlukan untuk menghubungkannya dengan konteks lain dan menciptakan diskusi yang konsisten. Penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber kepustakaan yang relevan dengan topik penelitian. Fokus penelitian ini adalah perjudian online di era digital: analisis kebijakan publik untuk mengatasi tantangan dan ancaman. Penelitian ini berfokus pada review literatur dan studi kepustakaan yang didasarkan pada bahan yang diakses melalui internet, seperti surat kabar, jurnal ilmiah, dan informasi</p>	<p>Indonesia mengalami darurat judi online korban banyak diusia anak- anak dan remaja .Menurut Menkominfo ,846.047 situs judi online yang diblokir dari tahun 2018 sampai 2023 menyimpulkan berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE</p>	<p>Teknologi sangat berpengaruh dalam penyebaran situs judi online di kalangan anak- anak dan remaja dan kebijakan public harus mengadopsi pendekatan yang komprehensif dan proaktif dalam mencegah</p>
8. Maraknya judi online dikalangan remaja kelurahan derwati kecamatan rancasari di bandung	2023	<p>Menggunakan metode kualitatif pendekatan metodologi deskriptif . Peneliotian ini bertujuan untuk menggambarkan gejala atau peristiwa</p>	<p>Hasil dari jurnal ini banyak kalangan Masyarakat dan remaja bahkan anak- anak banyak dikarenakan factor penasarann</p>	<p>Kalangan Masyarakat dan remaja tertarik pada permainan judi online .geng motor dan tawuran dikarenakan faktoe seperti kemiskinan dan</p>

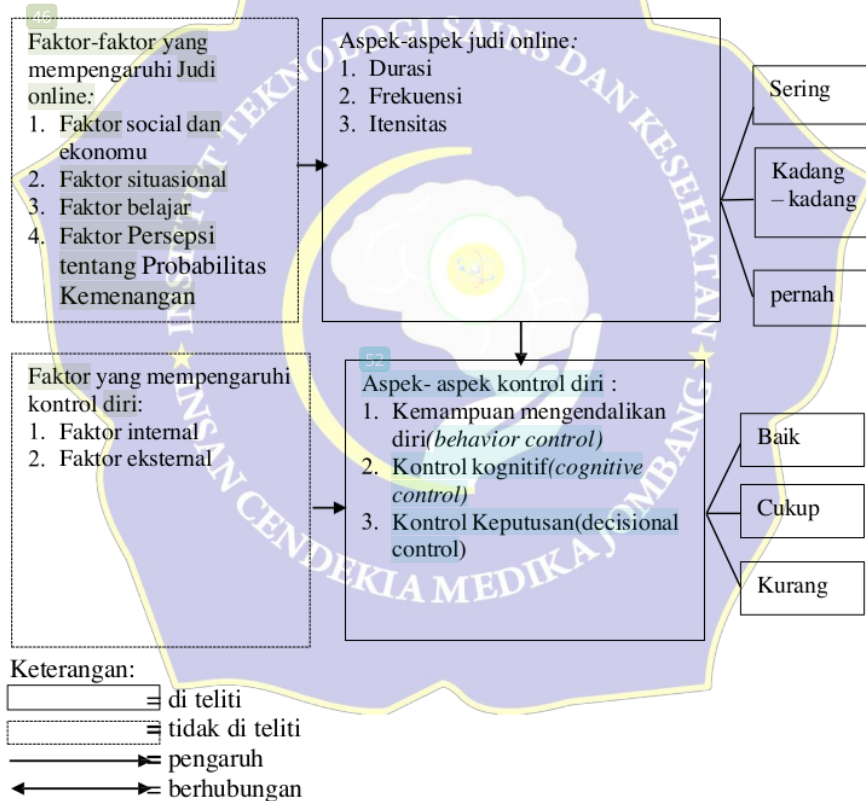
		yang terjadi dalam situasi tertentu		pengaruh lingkungan	
9.	Analisis dampak kasus judi online terhadap kesenjangan anak muda di Dicikutra Highland	2024	Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dan deskriptif hal ini dilakukan langsung dengan pengguna judi online terbesar di melalui situs judi online yang dapat dilalui secara mudah	hasil analisis data, ditemukan bahwa dari 10 responden, sebanyak 80% dari mereka, yang terdiri dari pria dewasa dan anak remaja, pernah terlibat dalam permainan judi	Dengan maraknya era digital memberikan dampak dan pengaruh signifikan terhadap seluruh aspek kehidupan, termasuk pola perilaku dan interaksi social
				online. Sementara itu, 20% dari responden anak remaja tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam perjudian online dan aktivitas serupa	
10.	Analisis kecanduan judi online (STUDI KASUS PADA SISWA SMAK AN MANDAI MAROS KABUPATEN MAROS)	2020	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif Data yang terkumpul dari kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang bertujuan untuk menemukan keunikan atau mengungkap fenomena yang pernah terjadi di sekitar	Hasil dari penelitian ini mengungkap terdapat siswa laki-laki di kelas XI . Ada seorang siswa berusia 17 tahun memiliki kebiasaan ketergantungan bermain judi online	Hasil penelitian ini perilaku seorang siswa yang menghabiskan waktu 5-6 jam sehari untuk bermain judi online Dan banyak factor-faktor internal yang sangat mempengaruhi

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep

Kerangka Konseptual adalah suatu struktur dengan menguraikan hubungan dari berbagai konsep yang akan diteliti dalam sebuah studi. Struktur ini menggambarkan bagaimana variabel-variabel saling berhubungan dan memengaruhi satu sama lain (Ircham & Iryanti, 2022).



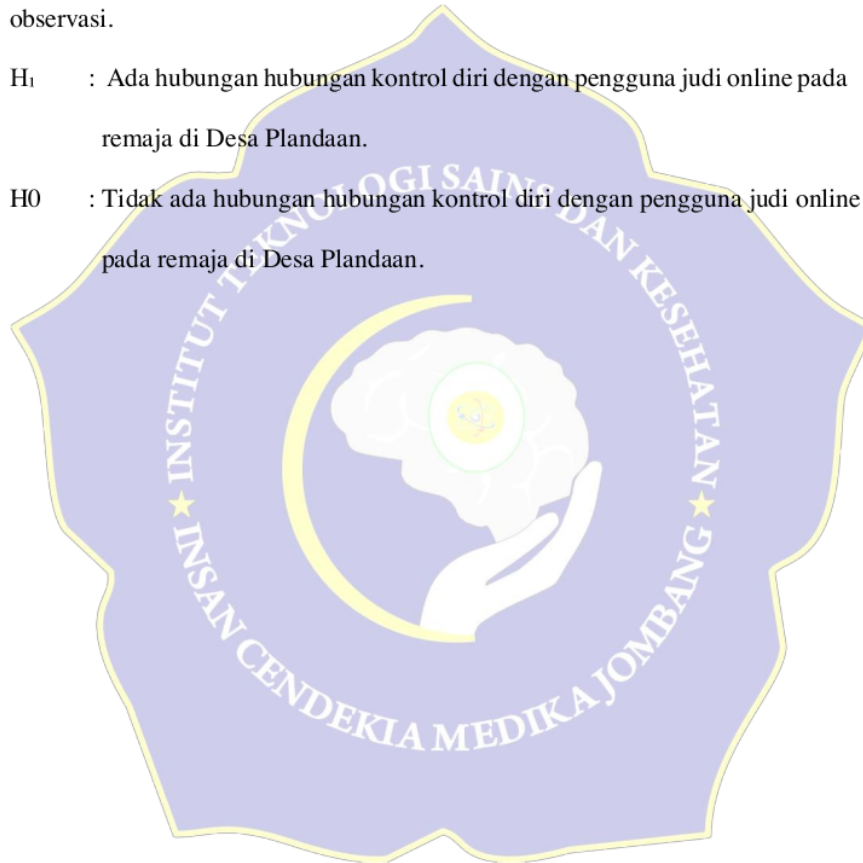
Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual Hubungan Kontrol Diri dengan Pengguna Judi Online pada Remaja di Desa Plandaan

3.2 Hipotesis

Menurut Junaedi & Wahab, (2023), Hipotesis adalah suatu preposisi atau asumsi yang sering digunakan dalam pengambilan keputusan/pemecahan suatu masalah atau sebagai dasar penelitian. Jika ingin digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, maka harus diverifikasi terlebih dahulu dengan data observasi.

H₁ : Ada hubungan hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja di Desa Plandaan.

H₀ : Tidak ada hubungan hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja di Desa Plandaan.



BAB 4

54 METODE PENELITIAN

4.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) metode ini berlandaskan positivisme dan ditujukan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang objektif dan terukur, memberikan gambaran yang jelas tentang fenomena yang diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan variabel yang diteliti, yaitu hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja Desa Plandaan

4.2 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan observasional dan desain *cross-sectional*. Menurut Sugiyono (2021), penelitian *cross-sectional* adalah jenis penelitian observasional yang mengumpulkan data dari populasi atau sampel pada satu waktu tertentu. Tujuan dari penelitian ini untuk menentukan karakteristik populasi atau sampel pada saat tertentu. Metode ini juga digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen (Yoon, 2021).

1 4.3 Waktu dan Tempat Penelitian

4.3.1 Waktu Penelitian

1
Penelitian dimulai dari penyusunan proposal (BAB 1-4) hingga penyusunan laporan hasil akhir (BAB 5-6) sejak bulan Agustus 2024 sampai Januari 2025.

4.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Plandaan Kecamatan ¹ Plandaan Kabupaten Joombang.

4.4 Populasi, Sampel dan Sampling

4.4.1 Populasi

Menurut Sulistiyowati (2023), populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu. Peneliti menetapkan karakteristik tersebut ⁵ untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah 58 remaja yang melakukan judi online.

4.4.2 Sampel

Menurut Asrulla et al. (2023), sampel adalah sebagian ⁶⁹ dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi remaja di Desa Plandaan Kab, Jombang sejumlah

58 remaja.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n : dusun

N : Besar populasi

e : Presenatase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel =0,05

Jumlah populasi pada penelitian ini :

$$n = \frac{58}{1 + 58 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{58}{1 + 58 (0,0025)}$$

$$n = \frac{58}{1 + 0,145}$$

$$n = \frac{58}{1,145} = 50,65 = 51$$

Setelah di hitung menggunakan rumus proposional random sampling maka mendapatkan besar sampel adalah 51 remaja..

4.4.3 ¹⁴ Sampling

Menurut Fiqri1 et al. (2022) sampling adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara berkelompok dan dilakukan pada area atau kelompok tertentu dengan semua anggota dari setiap kelompok dipilih menjadi anggota

$$n1 \frac{N1}{N} \times n$$

Keterangan:

n1= Dusun N1 = jumlah remaja perdusun

N = Besar pupulasi n = Jumlah sampel

$$\text{Dusun sambirito : } n1 \frac{19}{58} \times 51 = 16,70 = 17$$

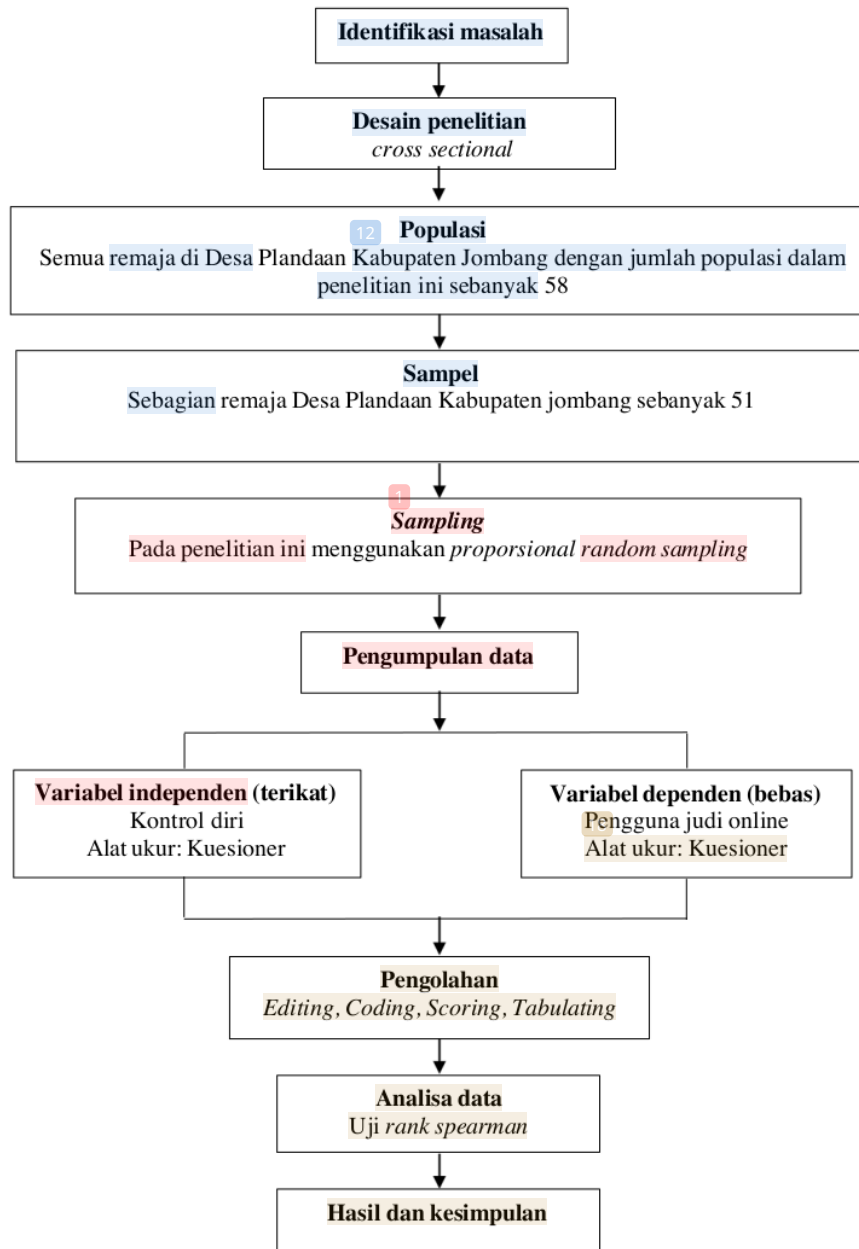
$$\text{Dusun plandaan : } n1 \frac{20}{58} \times 51 = 17,58 = 18$$

$$\text{Dusun padangan : } n1 \frac{19}{58} \times 51 = 16,70 = 17$$

Jumlah Sampling yang diperlukan : 51

Setelah dihitung menggunakan rumus proposional random sampling, peneliti akan mengambil sampling secara acak dengan cara mengambil nama remaja perdusun sesuai kebutuhan

12 4.5 Kerangka Kerja



Gambar 4. 1 Jalannya Penelitian Hubungan Kontrol Diri Terhadap Pengguna Judi Online Pada Remaja Di Desa Plandaan

4.6 Identifikasi Variabel

Menurut Richard Oliver dari Zeithml (2021), variabel penelitian adalah segala bentuk penelitian yang ditentukan oleh peneliti sedemikian rupa sehingga dapat diperoleh informasi mengenainya dan dapat diambil kesimpulan darinya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

4.6.1 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel lainnya yang sifatnya bebas. Definisi variabel terikat adalah “variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependen adalah judi online

4.6.2 Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi variabel lain. Definisi variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variable independent adalah kontrol diri

4.7 Definisi Operasional

Definisi Oprasional merujuk tentang mendefinisikan variable atau konsep karakteristik yang dapat diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat dalam suatu objek atau fenomena yang dapat diulangi oleh orang lain (JASMINE, 2020)

Tabel 4. 1 Definisi Operasional Hubungan Kontrol Diri Terhadap Pengguna Judi Online Pada Remaja Di Desa Plandaan

Variabel	Definisi operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor
Variabel independent	Kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan impuls seseorang. <i>Self control</i> dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu) faktor internal dan faktor eksternal	1. Kemampuan mengendalikan perilaku (<i>behavior control</i>) 2. Kontrol kognitif (<i>cognitive control</i>) 3. Mengontrol keputusan (<i>decisional control</i>)	K U I S I O N E R	O R D I N A L	Skor pertanyaan positif : sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), sangat setuju (4) Pertanyaan negatif sangat tidak setuju (4), tidak setuju (3), setuju (2), sangat setuju (1), Kriteriaian Baik = (181-360), Cukup (41-180), kurang(>40).
Variabel dependen	Perjudian online adalah suatu bentuk perjudian yang dilakukan melalui Internet dengan menggunakan uang contohnya seperti slot online, <i>blackjack, roulette,</i> dan taruhan olahraga.	1. Durasi 2. Frekuensi 3. Intensitas	K U I S I O N E R	O R D I N A L	Skala : pertanyaan positif sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), sangat setuju (4) Pertanyaan negatif: sangat tidak setuju (4) tidak setuju (3) setuju (2),sangat setuju (1) kriteriaian Sering = (73-144), Kadang-kadang(37- 72), Pernah(>36).

4.8 Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang efektif untuk mendapatkan atau mengumpulkan data dan informasi dari responden disebuah lingkup penelitian. Pengumpulan data merupakan tahap mendapatkan data dari responden dengan menggunakan alat atau instrumen.

4.8.1 Instrumen Penelitian

Istrumen penulisan merupakan alat-alat atau metode yang akan dipakai dalam pengumpulan informasi atau data pada penelitian ini, yaitu :

1. Data umum

Data umum terdiri dari umur, tingkat pendidikan asal dusun pada remaja desa plandaan Kabupaten Jombang

2. Data Khusus

a. Kuisisioner judi online

Kuisisioner ini ada dari 36 item terdapat 25 aitem gugur sehingga sehingga hanya tersisa 11 aitem yang valid dengan cara memilih salah satu jawaban dengan tanda ceklis (✓) dari keempat pilihan yang sudah ditentukan. pertanyaan positif pernah (1), kadang-kadang (2), sering (3) . Pertanyaa negatif: pernah (3) kadang-kadang(2),sering (1). Selanjutnya berdasarkan skor hasil nanti akan di kreteriakan menjadi Sering = (73-108), Kadang- kadang(37-72), Pernah(<36) (Setiawan, 2023).

b. Kuisisioner kontrol diri

Kuisisioner ini ada dari 40 item terdapat 19 aitem gugur sehingga sehingga hanya tersisa 21 aitem yang valid dengan cara memilih salah satu jawaban dengan tanda ceklis (✓) dari keempat pilihan yang sudah ditentukan.pertanyaan positif : sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), sangat setuju (4) Pertanyaa negatif sangat tidak setuju (4), tidak setuju (3), setuju (2), sangat setuju (1), Kreteria : Baik = (181-360), Cukup (41-180), kurang(>40)(Setiawan, 2023).

4.8.2 Prosedur penelitian

1. Mengurus surat studi pendahuluan dan surat izin penelitian dari kampus ITS Kes ICMe Jombang. Menyerahkan surat kepada kepala desa dan ketua karang taruna desa plandaan.
2. Menjelaskan apa saja tentang dan tujuan peneliti terhadap responden dan memberikan persetujuan terhadap responden.
3. Peneliti memberikan lembar kuesioner kepada responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah tersedia dalam lembaran kuesioner tersebut.
4. Kuesioner di kumpulkan kembali kepada peneliti, dan peneliti memastikan bahwa pertanyaan dalam kuesioner telah terisi semua secara lengkap.
5. Setelah data terkumpul peneliti melakukan pengelolaan data dan menganalisa data tersebut

4.8.3 Analisis data

1. Analisa univariat

Analisa univariat adalah menjelaskan karakteristik setiap variable penelitian, pembagian di dalam penelitian dibagi beberapa bagian seperti usia, dan variable penelitian kontrol diri dan pengguna judi online

a. Editing

Editing adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner.

- 1) Apakah semua jawaban kuesioner sudah terisi lengkap
- 2) Apakah jawaban atau tulisan dari masing-masing pertanyaan cukup jelas dan terbaca

- 3) Apakah jawabannya relevan dengan pertanyaan
- 4) Apakah jawaban-jawaban dari pertanyaan konsisten dengan jawaban pertanyaan yang lain

b. Coding

1) Data umum

a) Kode responden

Responden 1 = R1

Responden 2 = R2

Responden 3 = R3 seterusnya

b) Umur

Umur 10-12 tahun = Q1

Umur 12-14 tahun = Q2

Umur 14-16 tahun = Q3

Umur 19-21 tahun = Q4

c) Dusun

Dusun plandaan = K1

Dusun padangan = K2

Dusun sambiroto = K3

d) Jenis kelamin

Lakil-aki = J1

Perempuan = J2

e) Umur berapa bermain judi online

Kurang dari 10 tahun = M1

Umur 10-12 tahun = M2

Umur 12-14 tahun = M3

Umur 14-18 tahun = M4

2) Data khusus

a) Skor judi online

Sering = P1

Kadang-kadang = P2

Pernah = P3

b) Skor kontrol diri

Baik = E1

Cukup = E2

Kurang = E3

a. Scoring

1) Skor Judi online

Sering = (73-144)

Kadang-kadang = (37-73)

Pernah = (<36)

2) Skor kontrol diri

Baik = (181-360)

Cukup = (41-180)

Kurang = (< 40)

b. Tabulating

Tabulating adalah kegiatan memasukkan data hasil perhitungan kedalam bentuk table setelah di lakukan koding dan editing dan melihat presentasi dari jawaban data dengan memakai alat komputerisasi

2. Analisa bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan dua variable dengan menggunakan metode uji *rank spearman*, adapun langkah atau pedoman signifikansi ini memakai panduan sebagai berikut: Bila $p \text{ value} < \alpha (0,05)$, maka signifikansi atau ada hubungan.

4.9 Etika penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian, antara lain:

1. *Ethical Clearance* (kelayakan etik) :

Klirens Etik (*ethical clearance*) adalah alat untuk mengukur penerimaan etika dari beberapa proses penelitian. Penelitian ini telah dilakukan uji etik oleh komisi etik ITSkes ICMe Jombang dan dinyatakan lulus dengan No

2. *Informed Consent* (Persetujuan yang Diberikan oleh Partisipan)

Informed consent merupakan persetujuan tertulis yang diberikan oleh partisipan setelah mereka memahami maksud, tujuan, dan manfaat dari penelitian. Persetujuan ini diperoleh sebelum penelitian dimulai dan ditandatangani jika partisipan setuju.

3. *Anonymity* (Anonimitas) :

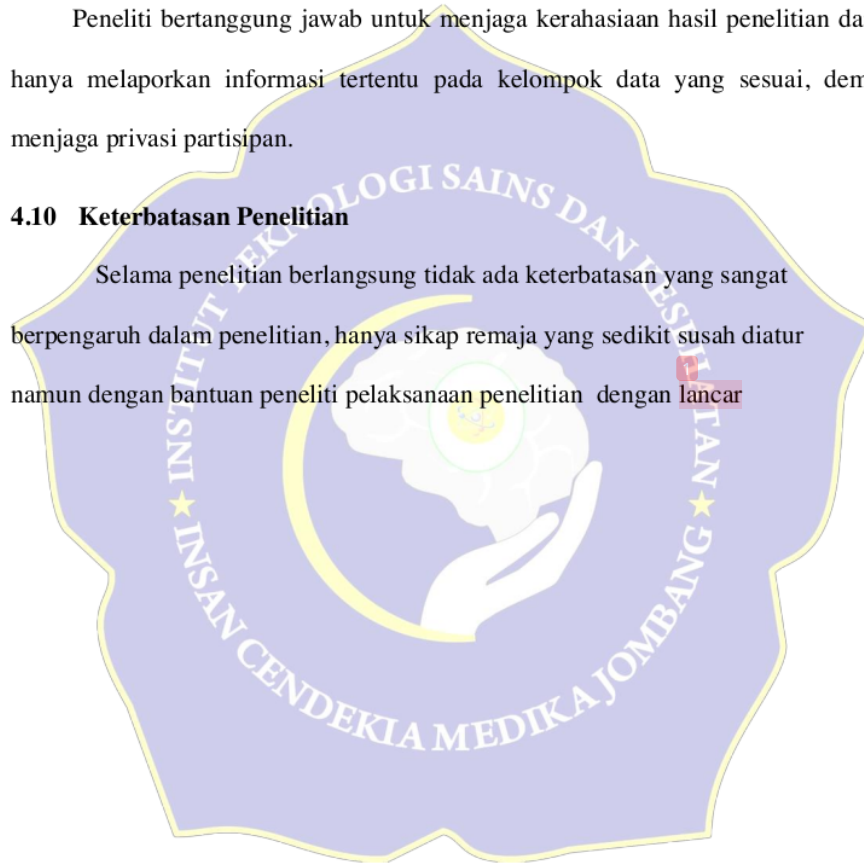
Peneliti harus menjaga anonimitas partisipan dengan menggunakan kode pada instrumen penelitian dan laporan hasil, tanpa mencantumkan nama partisipan untuk melindungi identitas mereka.

4. *Confidentiality* (Kerahasiaan) :

Peneliti bertanggung jawab untuk menjaga kerahasiaan hasil penelitian dan hanya melaporkan informasi tertentu pada kelompok data yang sesuai, demi menjaga privasi partisipan.

4.10 Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian berlangsung tidak ada keterbatasan yang sangat berpengaruh dalam penelitian, hanya sikap remaja yang sedikit susah diatur namun dengan bantuan peneliti pelaksanaan penelitian dengan lancar



BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil penelitian.

5.1.1 Gambaran umum Lokasi penelitian

Desa Plandaan adalah Desa berlokasi di Jl. Raya Plandaan No. 01, Plandaan ,Kec. Plandaan,Kab. Jombang ,Jawa Timur ,dengan kode pos 61456. Di sebelah kanan Masjid dan TK dan di sebelah kiri terdapat pemukiman , sementara di depan terdapat SD dan pemukiman warga. Lokasi Desa Plandaan di sebelah kanan berbatasan dengan wilayah Desa Bangsri dan Sebelah kiri Desa Desa Purisemanding.

Fasilitas yang tersedia di Desa Plandaan mencakup ruangan kerja perangkat desa dan kepala desa. Selain itu Desa Plandaan memiliki Gedung serba guna yang sering digunakan kegiatan yang positif seperti les jahit dan juga tenis meja serta terdapat rauang bidan desa yang terletak pada selatan kantor desa. Tersedia juga area olahraga antara lain voli ,sepak bola, tenis meja.

5.1.2 Data Umum

1. Karakteristik responden berdasarkan umur

Tabel 5. 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur remaja pengguna judi online

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1.	13-15 tahun	4	7.8
2.	16-18 tahun	15	29.4
3.	19-21 tahun	32	62.7
Jumlah		51	100 %

Sumber : data primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.1 diketahui umur remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa sebagian besar responden berumur 19-21 tahun sebanyak 32 orang (62,7 %).

2. Karakteristik responden berdasarkan asal Dusun

Tabel 5. 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan asal dusun remaja pengguna judi online

No	Dusun	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Plandaan	20	39.2
2.	Padangan	16	31.4
3.	Sambiroto	15	29.4
	Jumlah	51	100 %

Sumber : data primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.2 diketahui asal dusun remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa hamper setengahnya responden berasal dari dusun Plandaan sebanyak 20 orang (39,2 %).

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5. 3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin remajapengguna judi online

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki-laki	51	100 %
2.	Perempuan	0	0 %
	Jumlah	51	100 %

Sumber : data primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.3 diketahui jenis kelamin remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa seluruhnya berjenis kelamin laki-laki sebanyak 51 orang (100 %).

4. Karakteristik responden berdasarkan pertama kali remaja bermain judi online

Tabel 5. 4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pertama kali remajabermain judi online

No	Umur pertama kali bermain judi	Frekuensi	Persentase (%)
1.	< 10 Tahun	0	0 %
2.	Umur 10-12 Tahun	0	0 %
3.	Umur 12-14 Tahun	0	0 %
4.	Umur 14-18 Tahun	51	100 %
	Jumlah	51	100 %

Sumber : data primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui pertama kali remaja bermain judi online

menunjukkan bahwa seluruhnya pertama kali bermain judi online berumur 14 – 18 tahun sebanyak 51 orang (100 %).

5.1.3 Data Khusus

1. Karakteristik responden berdasarkan kategori kontrol diri

Tabel 5. 5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kategori kontrol diri pada

remaja pengguna judi online			
No	Kontrol Diri	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik	0	0 %
2.	Cukup	51	100 %
3.	Kurang	0	0 %
Jumlah		51	100 %

Sumber : data primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.5 diketahui kontrol diri pada remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki kontrol diri cukup yang berjumlah sebanyak 51 orang (100 %).

2. Karakteristik responden berdasarkan kategori judi online

Tabel 5. 6 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kategori judi online pada remaja

No	Judi Online	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sering	6	11,8 %
2.	Kadang-kadang	45	88,2 %
3.	Pernah	0	0 %
Jumlah		51	100 %

Sumber : data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 5.6 diketahui pengguna judi online pada remaja menunjukkan bahwa hampir seluruhnya kadang-kadang bermain judi online yang berjumlah sebanyak 45 orang (88,2 %),

3. Hubungan kontrol diri dengan judi online pada remaja

Tabel 5. 7 Tabulasi silang hubungan kontrol diri dengan judi online pada remaja di Desa Plandaan Kabupaten Jombang, bulan Oktober 2024.

Kontrol diri	Judi online						Total	
	Sering		Kadang-kadang		Pernah			
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Cukup	2	4,3%	45	88,2%	0	0%	47	92,5%
Kurang	4	7,5%	0	0%	0	0%	4	7,5%
Total	6	11,8%	45	88,2%	0	0%	51	100%

Uji Spearman rank nilai p -value = 0,000

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden memiliki kontrol diri cukup dan kadang-kadang melakukan judi online sebanyak 45 responden (88,2 %). Hasil uji statistik Spearman rank didapatkan nilai probabilitas 0,000 atau $< 0,05$ maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja di Desa Plandaan Kabupaten Jombang.

5.2 Pembahasan

5.2.1 Kontrol diri

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui kontrol diri pada remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa seluruh responden pengguna judi online memiliki kontrol diri Kategori cukup yang berjumlah sebanyak 51 orang (100 %) cukup ini menunjukkan adanya potensi yang besar untuk perbaikan dan peningkatan. Dengan latihan dan pembelajaran berkelanjutan, seseorang dalam kategori ini dapat mengembangkan kontrol diri yang lebih kuat dan mencapai tingkat yang lebih tinggi dalam mengelola dirinya sendiri. Menurut peneliti, remaja pengguna judi online sering kali dipandang negatif, dengan asumsi bahwa mereka kesulitan untuk mengelola kebiasaan mereka dan memiliki kendali diri yang lemah. Namun,

jika dilihat dari sudut pandang yang lebih positif dan penuh pengertian dari peneliti, terdapat beberapa alasan mengapa ada remaja yang mampu menunjukkan kontrol diri yang cukup meskipun mereka terlibat dalam dunia judi online. Dalam konteks ini, kontrol diri yang dimiliki oleh beberapa remaja pengguna judi online tidak selalu terbentuk secara instan, melainkan sebagai hasil dari kesadaran, dukungan sosial, manajemen waktu, dan pengalaman hidup yang mereka alami. Ini menunjukkan bahwa, meskipun tantangan yang dihadapi cukup besar, banyak remaja yang memiliki kapasitas untuk mengelola kebiasaan mereka dengan baik.

Pengguna judi online cenderung memiliki kontrol diri yang cukup karena aksesibilitas dan fleksibilitas platform tersebut memungkinkan mereka untuk bermain kapan saja dan di mana saja tanpa tekanan sosial langsung. Berbeda dengan perjudian di tempat fisik, pengguna judi online tidak berada di bawah pengaruh lingkungan yang penuh dengan ajakan atau godaan untuk terus bermain. Selain itu, judi online sering kali dilengkapi dengan fitur-fitur seperti pengingat waktu, batasan pengeluaran, dan opsi untuk memblokir akses sementara, yang membantu pemain dalam mengatur waktu dan uang mereka. Fasilitas ini mendukung pengguna untuk lebih mudah mengontrol kebiasaan berjudi mereka dan mengurangi risiko kecanduan (Mustofa R. 2024).

Faktor yang mempengaruhi kontrol diri yang pertama adalah umur. Berdasarkan tabel 5.1 diketahui umur remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa sebagian besar responden pengguna berumur 19-21 tahun sebanyak 32 orang (62,7 %). Menurut peneliti, Pada usia 19 hingga 21 tahun, banyak remaja yang berada pada fase transisi antara masa remaja dan dewasa muda. Meskipun pada usia ini mereka masih sering terlibat dalam kegiatan yang berisiko, termasuk

judi online, terdapat beberapa alasan mengapa banyak dari mereka yang dapat mempertahankan kontrol diri yang cukup meskipun terlibat dalam dunia perjudian digital.

Pada akhirnya, meskipun remaja berusia 19-21 tahun sering kali masih berada dalam fase pencarian jati diri dan eksperimen, banyak dari mereka yang mampu mempertahankan kontrol diri yang cukup dalam hal judi online. Kemampuan untuk berpikir rasional, mengenali konsekuensi, serta dukungan sosial dan kesadaran akan tanggung jawab hidup yang lebih besar, memungkinkan mereka untuk mengatur keterlibatan mereka dalam perjudian dengan lebih bijaksana. Dengan faktor-faktor ini, mereka bisa menghindari risiko kecanduan dan meraih masa depan yang lebih baik (Fahrezi, D. 2024).

Faktor yang mempengaruhi kontrol diri kedua yaitu asal dusun. Berdasarkan tabel 5.2 diketahui asal dusun remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden berasal dari dusun Plandaan sebanyak 20 orang (39,2 %). Menurut peneliti, Di dusun-dusun yang terletak di daerah pedesaan, seperti Dusun Plandaan, kehidupan sosial dan budaya sering kali lebih erat, dan nilai-nilai kekeluargaan serta gotong royong sangat dijunjung tinggi. Meskipun judi online menjadi tantangan global yang merambah ke berbagai lapisan masyarakat, remaja dari dusun seperti Plandaan cenderung memiliki kontrol diri yang cukup dalam menghadapi godaan ini.

Secara keseluruhan, remaja pengguna judi online yang berasal dari Desa Plandaan lebih cenderung memiliki kontrol diri yang cukup berkat kombinasi dari pengaruh sosial yang kuat, norma-norma lokal, keterlibatan dalam kegiatan positif, dan dukungan keluarga yang mengedepankan nilai-nilai moral dan agama.

Hal ini memungkinkan mereka untuk melatih kontrol diri dengan bijak sehingga dapat menghindari risiko kecanduan judi online, meskipun di era digital yang semakin berkembang

Berdasarkan hasil kuesioner, kontrol diri remaja pengguna judi online di desa plandaan memiliki kontrol diri cukup. Rata-rata nilai dari 3 indikator kontrol diri, didapatkan indikator kemampuan mengendalikan perilaku (Behavior Control) dengan nilai cukup. Remaja yang memiliki kontrol diri cukup umumnya dapat mengendalikan perilaku mereka karena mereka mampu memahami dan membatasi dampak negatif yang muncul dari aktivitas tersebut. Kontrol diri dalam konteks ini mencakup kemampuan untuk mengelola dorongan, menunda kepuasan, serta membuat keputusan yang bertanggung jawab. Remaja yang memiliki kesadaran akan pentingnya kontrol diri dapat mengurangi kebiasaan berjudi online dengan mengembangkan kemampuan mengelola perilaku dan membatasi kebiasaan buruk ini melalui refleksi dan penguatan nilai pribadi.

5.2.2 Judi Online

Berdasarkan hasil penelitian, Judi Online pada remaja menunjukkan bahwa hampir seluruh pengguna terkategori kadang-kadang bermain yang berjumlah sebanyak 45 orang (88,2 %) kadang-kadang dapat merujuk pada seseorang yang bermain atau terlibat dalam judi online hanya sesekali, bukan secara rutin atau intensif. Menurut peneliti, aktivitas perjudian online semakin meningkat di kalangan remaja, yang kini memiliki akses mudah ke platform digital. Studi menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengakui bermain judi online, meskipun hanya sesekali. Fenomena ini mencerminkan kebiasaan yang berkembang di kalangan generasi muda, terutama karena daya tarik perjudian

online yang memberikan pengalaman interaktif dan janji keuntungan cepat. Mayoritas remaja yang terlibat dalam judi online melakukannya sebagai aktivitas rekreasi, namun tidak jarang keterlibatan ini berkembang menjadi kebiasaan yang berisiko. Faktor-faktor seperti rasa ingin tahu, tekanan sosial, dan kemudahan akses menjadi pemicu utama. Meski kebanyakan remaja bermain hanya sesekali, dampaknya tetap signifikan, karena aktivitas ini dapat membentuk pola perilaku dan kecenderungan risiko di masa depan.

Banyak remaja melakukan judi online karena dipengaruhi oleh teori perkembangan psikologis yang menyatakan bahwa masa remaja adalah fase di mana individu cenderung mencari sensasi dan mengambil risiko. Teori ini menjelaskan bahwa perubahan biologis dan hormonal yang terjadi pada remaja meningkatkan dorongan untuk mencoba pengalaman baru dan menantang, termasuk perjudian. Selain itu, teori sosial belajar menunjukkan bahwa remaja belajar dari lingkungan sekitar, termasuk teman sebaya dan media, yang sering kali menggambarkan judi online sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menguntungkan. Faktor-faktor ini, ditambah dengan akses mudah ke platform judi online melalui internet, membuat remaja lebih rentan terhadap perjudian dibandingkan kelompok usia lainnya (Saifulloh, M.H. 2022).

Faktor yang memengaruhi judi online ketiga adalah jenis kelamin. Berdasarkan tabel 5.3 diketahui jenis kelamin remaja pengguna judi online menunjukkan bahwa seluruh pengguna judi online berjenis kelamin laki-laki sebanyak 51 orang (100 %). Menurut peneliti, Remaja laki-laki yang terlibat dalam judi online mungkin lebih cenderung memiliki kontrol diri yang cukup karena beberapa faktor psikologis, sosial, dan kultural yang mempengaruhi

perkembangan mereka. Secara umum, remaja laki-laki sering kali dibesarkan dengan norma-norma sosial yang menekankan pada sifat-sifat seperti ketegasan, independensi, dan kemampuan untuk mengambil keputusan secara mandiri. Karakteristik ini bisa berperan dalam meningkatkan kontrol diri, karena mereka cenderung lebih berusaha untuk mengendalikan impuls dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam lingkungan sosial mereka.

Remaja laki-laki cenderung lebih mudah kecanduan judi online karena mereka sering kali memiliki dorongan yang lebih kuat untuk mencari sensasi dan mengambil risiko dibandingkan remaja perempuan. Secara sosial, laki-laki sering kali didorong untuk menunjukkan keberanian dan keunggulan, yang bisa mendorong mereka untuk mencoba aktivitas berisiko seperti judi online. Selain itu, permainan judi online sering kali dirancang dengan elemen kompetitif dan strategis yang lebih menarik bagi remaja laki-laki, yang bisa memperkuat keterlibatan mereka. Ditambah dengan tekanan sosial dari teman sebaya yang mungkin menganggap judi sebagai aktivitas yang keren atau maskulin, remaja laki-laki menjadi lebih rentan terhadap kecanduan judi online. Faktor-faktor ini, dikombinasikan dengan perkembangan otak yang masih dalam tahap pembentukan, membuat mereka lebih sulit mengendalikan impuls dan lebih mudah terjerumus dalam kebiasaan berjudi (Fahrezi, D. 2024).

Faktor yang memengaruhi judi online keempat adalah umur berapa mulai bermain judi online. Berdasarkan tabel 5.4 diketahui pertama kali remaja bermain judi online menunjukkan bahwa seluruh pengguna judi online berumur 14-18 tahun sebanyak 51 orang atau (100 %). Menurut peneliti, pada masa remaja, perkembangan psikologis dan emosional seseorang berada dalam fase yang sangat

dinamis. Usia 19-21 tahun merupakan periode transisi dari masa remaja akhir menuju dewasa muda, di mana kemampuan pengambilan keputusan, regulasi emosi, dan kontrol diri mengalami peningkatan yang signifikan. Judi online pada remaja dikarenakan pada masa tersebut mereka memiliki emosional yang lebih labil dan juga dikarenakan pergaulan yang mempengaruhi. Pergaulan yang negatif pada remaja ⁵ mempengaruhi kepribadian diri mereka.

Remaja cenderung lebih mudah kecanduan judi online mulai umur 14-18 tahun karena pada masa ini mereka berada dalam fase perkembangan yang ditandai dengan eksplorasi, pencarian identitas, dan pengambilan risiko. Perubahan hormonal yang terjadi selama masa pubertas meningkatkan dorongan untuk mencoba hal-hal baru dan menantang, termasuk aktivitas berisiko seperti judi online. Selain itu, pada usia ini, kemampuan pengendalian diri dan pengambilan keputusan belum sepenuhnya berkembang, sehingga mereka lebih mudah terpengaruh oleh iming-iming kemenangan instan yang ditawarkan judi online. Faktor lain seperti pengaruh teman sebaya, kurangnya pengawasan orang tua, serta akses mudah ke internet tanpa pembatasan yang memadai, semakin memperbesar risiko kecanduan pada kelompok usia ini. Semua ini membuat remaja 14-18 tahun lebih rentan terhadap kecanduan judi online (YS. Rizani, 2024).

Berdasarkan hasil kuesioner, kadang-kadang. Nilai rata-rata dari 3 indikator durasi, frekuensi, serta intensitas judi online pada remaja indikator durasi berada pada kategori tengah antara indikator dengan nilai tertinggi dan terendah. Menurut peneliti, durasi judi online pada remaja sangat berpengaruh dalam kemampuan remaja dalam melakukan kontrol diri. Durasi judi online

merupakan lamanya remaja dalam melakukan judi online karena dipengaruhi lingkungan dan pergaulan. Durasi judi online yang lama pada remaja dapat mempengaruhi kontrol diri remaja untuk melakukan kegiatan menyimpang dan merugikan diri mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi durasi judi online pada remaja adalah rasa penasaran mereka maupun kecanduan yang mereka alami (Supratama, R. 2023).

5.2.3 Hubungan kontrol diri terhadap pengguna judi online pada remaja di Desa Plandaan

³⁷ Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden memiliki kontrol diri cukup dan kadang-kadang melakukan judi online sebanyak 45 responden (88,2 %). ¹² Hasil uji statistik *Spearman rank* didapatkan nilai probabilitas 0,000 atau $< 0,05$ maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan kontrol diri dengan judi online pada remaja di Desa Plandaan Kabupaten Jombang. Menurut peneliti, judi online pada remaja dengan kategori kadang-kadang cenderung memiliki kontrol diri yang cukup. Judi online yang kadang-kadang pada remaja umumnya mampu melakukan pengendalian perilaku, kontrol kognitif dan mengontrol keputusan. Kecenderungan remaja melakukan judi online biasanya di pengaruhi oleh pergaulan dan memiliki pengendalian diri yang kurang.

Menurut peneliti, kontrol diri memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan judi online pada remaja karena kontrol diri mencakup kemampuan seseorang untuk mengendalikan perilaku, kontrol kognitif, dan mengontrol keputusan sendiri. Remaja dengan kontrol diri yang baik cenderung lebih mampu mengontrol diri untuk tidak melakukan judi online, karena mereka dapat

mengendalikan perilaku, kontrol kognitif dan dapat mengontrol keputusan sendiri. Kontrol diri yang baik juga dapat membantu remaja dalam memilih pergaulan dan kegiatan yang positif.

¹⁴ Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amir, Karolus dan Zuroida, Aironi (2023) dengan judul “Kontrol Diri Dengan Konformitas Pada Pelaku Judi Online” dengan hasil yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai $0,145 > 0,05$ ($p > 0,05$) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan konformitas pada pelaku judi online pelaku judi online, sedangkan sebesar 87,3%. Dengan kesimpulan Bahwa tidak terdapat hubungan antara kontrol diri dengan konformitas pada pelaku judi online pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan terdapat faktor- faktor lain yang lebih memiliki hubungan yang signifikan dengan konformitas daripada kontrol diri. Faktor-faktor lain tersebut antara lain seperti identitas sosial, ketertarikan kelompok, dan faktor kepercayaan diri (Karolus, 2023).

¹⁷ Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Jamiel, Entol 2022 dengan judul “Perilaku menyimpang judi online dikalangan remaja” dengan hasil bahwa pemain judi online saling memiliki teman dan menyebarkan informasi mengenai judi online dengan iming-iming tertentu agar banyak yang terpengaruh. Pelaku judi *online pragmatic play* memiliki bentuk netralisasi yang paling banyak dilakukan yaitu *denial of injury*, atau menyangkal adanya luka-luka yang ditimbulkan dan mereka tidak merasa bahwa yang dilakukan merupakan kejahatan ataupun penyimpangan. Pelaku judi online melakukan hal tersebut karena merasa tidak merugikan orang lain (Jamiel, 2022).

¹⁴ Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Addiyansyah, Wahfidz pada tahun 2023 dengan judul “Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa remaja telah terjebak judi online sejak tahun 2021, khususnya dalam jenis permainan judi *online pragmatic play*. Dorongan utama yang membuat mereka untuk terus bermain adalah karena mendapatkan keuntungan yang besar pada awalnya, sehingga mereka ingin mengulang kesuksesan tersebut (Addiyansyah, W. 2023).



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Kontrol diri pada remaja yang berada di Desa Plandaan, kab.Jombang seluruhnya memiliki kategori cukup.
2. Pengguna judi online di kalangan remaja di Desa Plandaan, Kabupaten Jombang hampir seluruhnya memiliki kategori kadang-kadang.
3. Ada hubungan kontrol diri dengan pengguna judi online pada remaja di Desa Plandaan, Kabupaten Jombang.

6.2 Saran

1. Bagi petugas kesehatan (Posyandu remaja)
Petugas kesehatan diharapkan lebih aktif memberikan edukasi kesehatan kepada masyarakat terutama pada remaja terkait dengan kontrol diri pada remaja dalam penggunaan judi online. Sehingga remaja lebih bisa memanfaatkan waktunya untuk kegiatan yang lebih bermanfaat.
2. Bagi kepala desa
Kepala desa diharapkan lebih mengedukasi remaja tentang bahayanya judi online dan memfasilitasi remaja mengembangkan bakat di bidang yang bersifat positif.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan bisa dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan melakukan penelitian tentang hubungan judi online terhadap proses belajar pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Musthofa, R. (2024). *Analisis Fenomena Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Remaja Di Kelurahan Pematang Kandis* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Fahrezi, D. (2024). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Island pada Remaja di Kota Medan.
- Ayomi, A. T. R., Widyorini, E., & Roswita, M. Y. (2021). Hubungan Inteligensi dengan Fungsi Eksekutif pada Anak Gifted Relationship between Intelligence and Executive Function to Gifted Children. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 6(2), 136.
- Ikhtiarini, M. S., & Putri, L. S. (2023). *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahanmojosongo Surakarta* (Doctoral dissertation, UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA).
- Saefullah, M. H. Pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi online pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang.
- Al Riza, R. (2023). *Identifikasi Kenakalan Pada Remaja Di Komplek Perumahan Cot Gajah Matee, Kecamatan Arongan Lambalek, Kabupaten Aceh Barat* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Rizani, Y. S. (2024). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Judi Online Pada Usia Dewasa Awal Di Server Discord* (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- 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.
- Karolus, S. P. A. (2023). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Konformitas Pada Pelaku Judi Online* (Doctoral dissertation, Universitas Wijaya Putra).
- Jamiel, E. A. I. (2022). *Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten)* (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Al Goni, H. S., Wati, L., & Mochammad, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku

Menyimpang Pada Permainan Judi Slot. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 424–435.

2 Anggraini, K. R., Lubis, R., & Azzahroh, P. (2022). Pengaruh Video Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Awal Tentang Kesehatan Reproduksi. *Menara Medika*, 5(1), 109–120. <https://doi.org/10.31869/mm.v5i1.3511>

40 Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.

23 Faradila, A., & Siagian, A. (2024). *Perilaku Penyimpangan Sosial dalam Praktik Perjudian Online di Kalangan Pengemudi Ojek Online Kawasan Pamulang Tangerang Selatan*. 4(5), 1599–1609.

31 Fiqri1, M., Wahyuningsih2, S., & Nurhasanah3, T. (2022). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Marketplace Terbaik Menggunakan Metode AHP pada Kelurahan Gunung Batu Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 2(2), 268–280.

19 Hartati, A., Ahmad, H., & Mandasingi, A. R. (2021). Hubungan Antara Pengendalian Diri Dengan Prestasi Belajar Siswa Smkn 1 Sumbawa Besar. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v5i2.3413>

13 Ihsanudin, R., Dewi, D., & Adriansyah, M. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 73–87. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.003.01.08>

30 Ircham, M. A., & Iryanti, E. (2022). Pengaruh Motivasi, Disiplin Kerja dan Komitmen Organisasi terhadap Kinerja Karyawan PT. Multipack Thamrin Jaya Pasuruan. *SEIKO: Journal of Management & ...*, c, 538–547. <https://doi.org/10.37531/sejaman.v5i2.2414>

76 Irfani, F., Tohar, A. A., & Khairi, Z. (2024). Tarbiyah Al-Qalb: Pengembangan Kontrol Diri Dalam Psikologi Islam. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 1281–1287. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2572>

34 JASMINE, K. (2020). No Title No Title No Title. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 22–25.

36 Junaedi, J., & Wahab, A. (2023). Hipotesis Penelitian dalam Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 142–146. <https://doi.org/10.56467/jptk.v6i2.98>

16 Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan

- Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2655–2663.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13284/1> 0396
- 24 Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829–836. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- 19 Setiawan, H. G. (2023). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Judi Online Pada Remaja*. 13(1), 104–116.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- 8 Siallagan, A. M., Derang, I., & ... (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Di Stikes Santa Elisabeth Medan. *Jurnal Darma Agung*
<http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/darmaagunghusada/article/view/95> 2
- 35 Sulistiyowati, W. (2023). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- 4 YUSUF S.RIZANI. (2024). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Judi Online Pada Usia Dewasa Awal Di Server Discord* (Issue February, pp. 4–6).
- 50 Zulfah. (2021). Karakter: Pengembangan Diri. *IQRA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–33.
<https://enewsindo.co.id/polres-jombang-ungkap-12-kasus-pidana-17-tersangka-diamankan/?amp=1>
- 44 <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
<https://bisnis.tempo.co/read/1809504/7-cara-menghentikan-kecanduan-judi-online>

HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP PENGGUNA JUDI ONLINE PADA REMAJA (Studi Di desa Plandaan)

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repo.stikesicme-jbg.ac.id 2%
Internet Source

2 Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II 1%
Student Paper

3 www.sampoernaacademy.sch.id 1%
Internet Source

4 journal.sinergi.or.id 1%
Internet Source

5 Submitted to IAIN Bengkulu 1%
Student Paper

6 dinastirev.org 1%
Internet Source

7 repository.ub.ac.id 1%
Internet Source

8 eprints3.upgris.ac.id 1%
Internet Source

databoks.katadata.co.id

9	Internet Source	1 %
10	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.umy.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.itskesicme.ac.id Internet Source	<1 %
13	jurnal.itbsemarang.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1 %
15	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
16	journal.appisi.or.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Student Paper	<1 %
18	Submitted to GIFT University Student Paper	<1 %
19	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
20	sunanbonang.org Internet Source	

<1 %

21

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

22

journal.arikesi.or.id

Internet Source

<1 %

23

ojs.staisdharma.ac.id

Internet Source

<1 %

24

humanisa.my.id

Internet Source

<1 %

25

journal.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

26

pkm.lpkd.or.id

Internet Source

<1 %

27

amp.suara.com

Internet Source

<1 %

28

eprints.uwp.ac.id

Internet Source

<1 %

29

retizen.republika.co.id

Internet Source

<1 %

30

www.theseus.fi

Internet Source

<1 %

31

eprints.utdi.ac.id

Internet Source

<1 %

32	Submitted to Culver-Stockton College Student Paper	<1 %
33	Submitted to itera Student Paper	<1 %
34	jbasic.org Internet Source	<1 %
35	ojs.unkriswina.ac.id Internet Source	<1 %
36	repo.polimarin.ac.id Internet Source	<1 %
37	Submitted to Universitas Katolik Musi Charitas Student Paper	<1 %
38	Submitted to Universitas Muhammadiyah Semarang Student Paper	<1 %
39	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
40	journal.ainarapress.org Internet Source	<1 %
41	repository.stikesdrsoebandi.ac.id Internet Source	<1 %
42	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %

43	jurnal.pabki.org Internet Source	<1 %
44	rsjrw.id Internet Source	<1 %
45	123dok.com Internet Source	<1 %
46	Submitted to Lampasas High School Student Paper	<1 %
47	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
48	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1 %
49	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
50	journal3.um.ac.id Internet Source	<1 %
51	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	<1 %
52	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
53	repository.itsk-soepraoen.ac.id Internet Source	<1 %
54	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III	<1 %

55

ejournal.iaimbima.ac.id

Internet Source

<1 %

56

Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium
Part V

Student Paper

<1 %

57

journal.awatarapublisher.com

Internet Source

<1 %

58

kabarjombang.com

Internet Source

<1 %

59

Submitted to unimal

Student Paper

<1 %

60

Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi
Swasta I 2023

Student Paper

<1 %

61

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

<1 %

62

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

63

Submitted to Universitas Diponegoro

Student Paper

<1 %

64

digilib2.unisayogya.ac.id

Internet Source

<1 %

65

repository.upiyptk.ac.id

Internet Source

<1 %

66	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	<1 %
67	enewsindo.co.id Internet Source	<1 %
68	mamienksafna.blogspot.com Internet Source	<1 %
69	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	<1 %
70	repository.widyatama.ac.id Internet Source	<1 %
71	68videos.com Internet Source	<1 %
72	batarawisnu.gapenas-publisher.org Internet Source	<1 %
73	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
74	solo.tribunnews.com Internet Source	<1 %
75	www.nuansagiskonsultan.com Internet Source	<1 %
76	Awalya Siska Pratiwi, Lutfi Fauzan, Yuliati Hotifah, Juliana Brahim. "Panduan Psikodrama Untuk Mengatasi Self esteem Siswa Sekolah Menengah Kejuruan",	<1 %

Pamomong: Journal of Islamic Educational Counseling, 2024

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP PENGGUNA JUDI ONLINE PADA REMAJA (Studi Di desa Plandaan)

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52
