

**FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGELUARAN UNTUK BERMAIN JUDI ONLINE
MAHASISWA UNIVERSITAS UDAYANA**

Leonardo¹

Anak Agung Bagus Putu Widanta²

^{1,2}FakultasEkonomidanBisnisUniversitasUdayana (Unud), Bali, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa dalam bermain judi online di lingkungan perguruan tinggi, khususnya di Universitas Udayana. Metode survei dengan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari 100 mahasiswa dari berbagai program studi di Universitas Udayana. Kuesioner ini dirancang untuk mengevaluasi faktor-faktor seperti perilaku penggunaan uang, tujuan main judi online, factor situasional yang mungkin mempengaruhi perilaku berjudi online. Hasil analisis data menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara faktor situasional dengan kecenderungan mahasiswa untuk bermain judi online. Selain itu, aksesibilitas platform judi online juga memainkan peran penting dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam permainan judi online. Temuan ini memberikan wawasan penting dalam memahami faktor-faktor yang mendorong mahasiswa terlibat dalam aktivitas judi online di lingkungan akademis. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pendekatan preventif dan intervensi yang tepat untuk mengurangi dampak negatif dan risiko perilaku berjudi online di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: *berjudi online, mahasiswa, faktor, universitas udayana, survei*

Klasifikasi JEL: L83, D80, D90

ABSTRACT

This research aims to identify the factors influencing students' engagement in online gambling within the university environment, specifically at Udayana University. A survey method using a questionnaire was employed to collect data from 100 students across various study programs at Udayana University. The questionnaire was designed to assess factors such as money usage behavior, motives for engaging in online gambling, and situational factors that may influence online gambling behavior. The results of the data analysis indicate a significant relationship between situational factors and students' inclination towards online gambling. Moreover, the accessibility of online gambling platforms also plays a crucial role in increasing student participation in online gambling activities. These findings offer essential insights into understanding the factors driving students to engage in online gambling within academic settings. The implications of this research underscore the need for preventive approaches and appropriate interventions to mitigate the negative impacts and risks associated with online gambling behavior among students.

Keywords: *online gambling, students, factors, udayana university, survey*

Klasifikasi JEL: L83, D80, D90

PENDAHULUAN

Judi online pada masa kini semakin marak dan semakin tersebar dimana-mana. Bahkan, kalangan pelajar dan juga kalangan mahasiswa juga banyak yang gemar bermain judio online. Berdasarkan penuturan dari Perencana Keuangan dari pihak PINA.id, yaitu Sayoga Risdy Prasetyo, mengatakan bahwa fenomena judi online adalah salah satu bukti yang menyatakan bahwa literasi keuangan yang kurang di dalam masyarakat. Fenomena judi online ini jadi salah satu bukti bahwa pendidikan keuangan dalam kalangan masyarakat masih sangat kecil. Kurangnya literasi keuangan membuat orang mudah tertipu dan percaya bahwa mereka dapat kaya mendadak dalam waktu instan. Menurutny, fenomena judi online yang terjadi di kalangan masyarakat ini adalah sebuah hal yang sangat amat memprihatinkan. Sayoga mengatakan, berdasarkan pada data yang diperoleh dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), dari awal 2023 hingga pada saat ini total angka transaksi judi online yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia dalam situs judi online telah berada pada nilai Rp 200 triliun.

Tindak pidana dalam hal perjudian berbasis online mampu merugikan sebuah negara dalam hal jumlah penerimaan pajak dan juga pengawasan terhadap kegiatan berjudi. Situs judi online pada umumnya menjalankan operasi dan kegiatan mereka diluar jalur yurisdiksi sebuah negara, maka dari itulah yang menyebabkan mereka tidak terkena pajak dan tidak memberikan kontribusi yang seharusnya terhadap sebuah negara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh Perilaku Penggunaan Uang (X1), Tujuan Main (X2), dan Faktor Situasional (X3) terhadap Uang yang Dilakukan Untuk Satu Kali Main dalam permainan judi berbasis online. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Udayana yang bermain judi online. Jumlah sampel atau responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 mahasiswa yang bermain judi online yang dimana penentuan sampel menggunakan metode Snowball Sampling. Adapun cara memperoleh jawaban dari responden adalah dengan metode pengumpulan data menggunakan metode pemberian angket berupa google form yang harus diisi oleh sampel.

I. Karakter Responden Berdasarkan Umur**Tabel 1: Karakter Responden Berdasarkan Umur**

No	Umur (Tahun)	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
1	19-24	100	100%
2	25-29	0	0%
3	33-37	0	0%

Sumber: Lampiran 4

Pada Tabel 1 tersebut, dapat dilihat bahwa responden yang diperoleh pada saat melakukan penelitian rata-rata berusia sekitar 19 hingga 24 tahun. Tabel 4.1 menunjukkan bahwa mahasiswa yang menjadi responden penelitian ini hanya mahasiswa pada rentang usia 19 hingga 24 tahun.

II. Karakter Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**Tabel 2: Karakter Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
1	Laki-Laki	100	100%
2	Perempuan	0	0%
Jumlah		100	100%

Sumber: Lampiran 4

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa responden yang diperoleh pada saat melakukan penelitian adalah semuanya berjenis kelamin laki-laki.

III. Karakter Responden Berdasarkan Semester**Tabel 3: Karakter Responden Berdasarkan Semester**

No	Semester	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
1	Semester 8	19	19%
2	Semester 9	81	81%
Jumlah		100	100%

Sumber: Lampiran 4

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa responden pada penelitian ini didominasi oleh mahasiswa Universitas Udayana yang sekarang berada pada semester sembilan.

IV. Karakter Responden Berdasarkan Jenis Judi

Tabel 4: Karakter Responden Berdasarkan Jenis Judi

No	Jenis Judi	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
1	Judi Slot	69	69%
2	Judi Baccarat	9	9%
3	Judi Sepak Bola	7	7%
4	Judi Poker	8	8%
5	Judi Ceme	2	2%
6	Judi Baccarat dan Judi Slot	2	2%
7	Judi Slot dan Judi Bola	3	3%
Jumlah		100	100%

Sumber: Lampiran 4

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa responden pada penelitian ini melakukan beberapa jenis judi yang berbeda-beda dan bahkan melakukan lebih dari satu jenis judi sekaligus. Permainan judi jenis judi slot adalah jenis judi yang paling banyak dimainkan oleh responden pada penelitian ini dengan jumlah responden sebanyak 69 responden yang melakukan satu macam jenis judi slot saja dan 5 responden lain yang melakukan permainan judi slot berbarengan dengan jenis judi lainnya yaitu judi baccarat dan judi bola. Sedangkan jenis permainan judi yang paling sedikit adalah judi ceme dengan jumlah responden hanya sebanyak 2 orang saja.

V. Hasil Uji Validitas X1

Pengujian validitas dilakukan dalam sebuah penelitian dengan tujuan untuk mengukur sah atau tidaknya kuesioner yang digunakan dalam penelitian. Suatu kuesioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner dapat mengungkapkan suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut (Sugiyono, 2019).

Tabel 5: Hasil Uji Validitas X1

Indikator	Hasil Pearson Correlation	Keterangan
X1.1	0.855	Valid
X1.2	0.758	Valid
X1.3	0.284	Valid

Sumber: Lampiran 4

Hasil uji melalui program SPSS untuk menguji hasil validitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.5. Pada Tabel 4.5 tersebut dapat dibuktikan bahwa semua item yang digunakan dalam variabel X1 terbukti valid. Seluruh total X1 pada item bernilai lebih dari nilai r-tabel yang adalah sebesar 0.25648345.

VI. Hasil Uji Validitas X2

Tabel 6: Hasil Uji Validitas X2

Indikator	Hasil Pearson Correlation	Keterangan
X2.1	0.518	Valid
X2.2	0.632	Valid
X2.3	0.837	Valid
X2.4	0.603	Valid

Sumber: Lampiran 5

Hasil uji melalui program SPSS untuk menguji hasil validitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.6. Pada Tabel 4.6 tersebut dapat dibuktikan bahwa semua item yang digunakan dalam variabel X2 terbukti valid. Seluruh total X2 pada item bernilai lebih dari nilai r-tabel yang adalah sebesar 0.25648345.

VII. Hasil Uji Validitas X3

Tabel 7: Hasil Uji Validitas X3

Indikator	Hasil Pearson Correlation	Keterangan
X3.1	0.697	Valid
X3.2	0.752	Valid
X3.3	0.943	Valid

Sumber: Lampiran 5

Hasil uji melalui program SPSS untuk menguji hasil validitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.7. Pada Tabel 4.7 tersebut dapat dibuktikan bahwa semua item yang digunakan dalam variabel X3 terbukti valid. Seluruh total X3 pada item bernilai lebih dari nilai r-tabel yang adalah sebesar 0.25648345.

VIII. Hasil Uji Validitas Y

Tabel 8: Hasil Uji Validitas Y

Indikator	Hasil Pearson Correlation	Keterangan
Y.1	0.778	Valid
Y.2	0.833	Valid
Y.3	0.910	Valid

Sumber: Lampiran 5

Hasil uji melalui program SPSS untuk menguji hasil validitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.8. Pada Tabel 4.8 tersebut dapat dibuktikan bahwa semua item yang digunakan dalam variabel Y terbukti valid. Seluruh total Y pada item bernilai lebih dari nilai r-tabel yang adalah sebesar 0.25648345.

IX. Hasil Uji Reliabilitas

Selain melakukan pengujian validitas, dalam penelitian ini juga menguji realibilitas data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berjalan konsisten atau reliabel untuk dilanjutkan ke perhitungan selanjutnya. Adapun hasil yang didapatkan sebagai berikut.

Tabel 9: Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1	Perilaku Penggunaan Uang (X_1)	0,609	Reliabel
2	Tujuan Main (X_2)	0,425	Reliabel
3	Faktor Situasional (X_3)	0,721	Reliabel
4	Uang yang dikeluarkan sekali main (Y_1)	0,775	Reliabel

Sumber : Lampiran 6

Uji realibilitas dilakukan dalam sebuah penelitian untuk mengukur apakah pertanyaan yang dipakai dalam penelitian dapat digunakan dengan baik dalam menilai variabel yang digunakan atau tidak. Kuisiener dikatakan reliable atau handal jika jawaban partisipan stabil atau konsisten dari waktu ke waktu (Hartono, 2013). Pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Cronbach Alpha dalam pengujian statistik dengan menggunakan SPSS dan hasil dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpha > r tabel. Pada penelitian ini didapat nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0.2352 sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisiener yang digunakan bersifat reliable.

X. Hasil Analisis Deskriptif

Peneliti menggunakan skala likert pada penelitian ini, dengan nilai paling kecil adalah 1 dan nilai paling besar adalah 5. Menurut Sugiyono (2017), skala likert adalah skala yang dipakai pada penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta juga persepsi individu atau juga kelompok terhadap sebuah kejadian atau terhadap sebuah gejala sosial yang terjadi dalam masyarakat. Variabel yang diukur menggunakan skala likert dalam penelitian ini adalah variabel

Perilaku Penggunaan Uang (X1), Tujuan Main (X2), Faktor Situasional (X3), dan juga variabel Uang yang Dikeluarkan Sekali Main (Y).

Tabel 10: Tabel Pengukuran

Rentang Rata-Rata	Keterangan
1.00-1.80	Sangat Tidak Baik
1.81-2.60	Tidak Baik
2.61-3.40	Cukup Baik
3.41-4.20	Baik
4.20-5.00	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono, 2017

Tabel 11: Hasil Analisis Deskriptif

Code	Mean	Standard Deviation	Keterangan
Y.1	4.63	0.669	
Y.2	3.20	1.095	Baik
Y.3	4.03	1.159	
Hasil Nilai Rata-Rata	3.95	0.974	
X1.1	3.77	1.165	
X1.2	4.10	0.923	Baik
X1.3	2.40	0.770	
Hasil Nilai Rata-Rata	3.42	0.952	
X2.1	3.63	0.809	
X2.2	4.87	0.346	Sangat Baik
X2.3	4.30	1.055	
X2.4	4.90	0.305	
Hasil Nilai Rata-Rata	4.42	0.628	
X3.1	3.50	1.009	
X3.2	4.20	0.887	Baik
X3.3	3.77	1.357	
Hasil Nilai Rata-Rata	3.82	3.253	

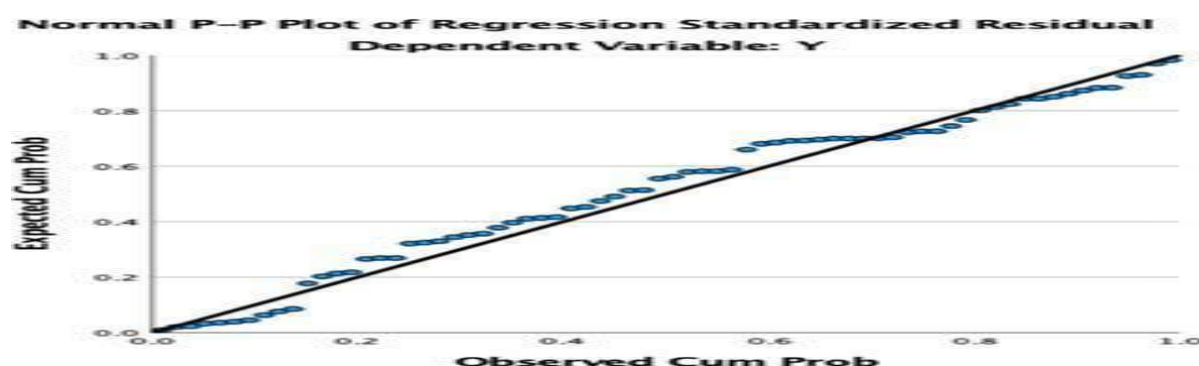
Sumber: Lampiran 3

Semua tanggapan dari responden dalam penelitian ini terhadap variabel – variabel penelitian yang digunakan ditunjukkan pada Tabel 4.11 yang dipaparkan diatas. Berdasarkan pada output dari kalkulasi SPSS yang ditampilkan dalam tabel tersebut, variabel yang memiliki skor paling tinggi adalah variabel X2 dengan nilai rata-rata sebesar 4.425 dari seluruh indikator, diikuti oleh variabel Y yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 3.95, selanjutnya diikuti oleh variabel X3 yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 3.82 dari seluruh indikator, dan yang paling kecil adalah variabel X1 dengan nilai rata-rata sebesar 3.42.

XI. Hasil Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2017), fungsi dari dilakukannya uji normalitas dalam sebuah penelitian adalah untuk mengetahui apakah model regresi yang dipakai, variabel pengganggu ataupun residual berdistribusi normal atau tidak condong ke satu arah saja. Adapun model regresi dapat dikatakan baik apabila model regresi tersebut berdistribusi normal atau mendekati normal. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dua jenis uji normalitas. Yang pertama adalah uji normalitas menggunakan P-Plot dimana bentuk grafiknya terdapat pada gambar 1 dibawah.

Gambar 1: Normal P-P Plot Of Regression Standardizes Residual



Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual model regresi pada penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dapat dilihat pada gambar grafik diatas bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal karena titik-titik yang ada menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Uji Normalitas kedua yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan uji normalitas kolmogorov-smirnov. Adapun hasil tabel dari pengujian kolmogorov-smirnov dapat diliat pada Tabel 12.

Tabel 12: Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Keterangan	Nilai Kolmogrov
N	210
Test Statistic	0,060
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c	0,061
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	0,060

Sumber: Lampiran 8

Syarat output yang lulus uji kormogolov smirnov adalah apabila output yang dihasilkan nilainya lebih besar dari 0,05. Maka, dapat dilihat pada tabel diatas bahwa nilai Signifikansi pada uji Kolmogorov Smirnov pada penelitian ini nilainya sebesar 0,89 yaitu berarti bahwa dapat

disimpulkan data pada penelitian ini berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov.

XII. Hasil Uji Multikolinearitas

Menurut Ghazali (2017), tujuan dari dilakukannya uji multikolinearitas adalah untuk melakukan pengujian apakah pada model regresi yang digunakan terdapat korelasi yang tinggi atau bisa dikatakan sempurna antar variabel independen. Untuk mengetahui apakah terjadi atau tidaknya multikolinearitas pada sebuah penelitian, hal tersebut dapat dilihat dengan melihat nilai VIF dan Tolerance Value. Apabila output VIF lebih kecil daripada 10 dan Tolerance Value yang dihasilkan adalah lebih besar dari 0,1, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 13: Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity Tolerance	VIF	Keterangan
Perilaku Penggunaan Uang (X_1)	0,985	1,015	Bebas multikolinieritas
Tujuan Main (X_2)	0,737	1,357	Bebas multikolinieritas
Faktor Situasional (X_3)	0,731	1,367	Bebas multikolinieritas

Sumber: Lampiran 9

Dapat dilihat bahwa nilai VIF pada variabel Perilaku Penggunaan Uang (X_1), variabel Tujuan Main (X_2), dan variabel Faktor Situasional (X_3) adalah semuanya kurang dari 10 dan nilai collinearity tolerance pada hasil penelitian ini pada semua variabel nilainya lebih besar dari 0,1. Maka, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

XIII. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Tabel 14: Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Perilaku Penggunaan Uang (X_1)	0,407	Bebas heteroskedastisitas
Tujuan Main (X_2)	0,241	Bebas heteroskedastisitas
Faktor Situasional (X_3)	0,700	Bebas heteroskedastisitas

Sumber: Lampiran 10

Adapun cara mengetahui apakah terdapat gejala heteroskedastisitas atau tidak pada sebuah penelitian adalah dengan melihat nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansinya lebih besar

dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi, namun apabila nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi tersebut. Maka, berdasarkan syarat nilai signifikansi tersebut, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa tidak adanya gejala heteroskedastisitas yang terjadi karena seluruh output X_1, X_2 , dan juga X_3 semuanya menghasilkan output yang lebih besar dari 0,05.

Hasil Uji Hipotesis

I. Hasil Uji F

Tabel 15: Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43.388	3	14.463	4.207	.009
	Residual	226.912	66	3.438		
	Total	270.300	69			

Sumber: Lampiran 11

Dari output yang dihasilkan melalui software SPSS, diketahui bahwa nilai F hitung adalah sebesar 4,207 dengan tingkat signifikansi atau probabilitas sebesar $0,009 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa model regresi pada penelitian ini dapat digunakan untuk memprediksi variabel bebas yang diuji.

II. Hasil Uji t

Tabel 16: Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.130	2.824	2.524	.014
	X1	-.100	.091	-.124	.277
	X2	.144	.177	.107	.418
	X3	.312	.125	.331	.015

Sumber: Lampiran 12

Hasil uji t (uji parsial) menunjukkan bahwa nilai signifikansi Perilaku Penggunaan Uang (X_1) terhadap Uang yang Dikeluarkan Sekali Main (Y) adalah $0,277 > 0,05$, maka dapat dikatakan

bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara jumlah uang bulanan yang dimiliki terhadap jumlah uang yang dikeluarkan sekali main. Variabel lainnya adalah variabel X2 yang memiliki hasil uji t sebesar $0.418 > 0.05$, maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan yang diberikan oleh tujuan main (X2) terhadap jumlah uang yang dikeluarkan dalam sekali main. Variabel terakhir yaitu adalah Faktor Situasional (X3) yang memiliki nilai signifikan dalam uji t sebesar $0.015 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan berpengaruh secara signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali bermain judi online.

III. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.401 ^a	.161	.122	1.854

a. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

b. Dependent Variable: Y

Sumber: Lampiran 13

Besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu yang bernilai sebesar 0,401 dan dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa besarnya presentase pengaruh yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen yang dinamakan dengan koefisien determinasi yang merupakan hasil dari dikuadratkannya nilai R. Dari output atau hasil yang diperoleh tersebut diperoleh koefisien determinasi atau R^2 sebesar 0,161, yang dimana berarti bahwa pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen pada penelitian ini adalah sebesar 16,1 persen sedangkan sisanya yaitu sebesar 83,9 persen dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel X yang digunakan pada penelitian ini.

Pembahasan Hasil (Discussion of Findings)

Pengaruh Perilaku Penggunaan Uang (X1) terhadap Uang yang Dikeluarkan Sekali Main

Variabel Perilaku Penggunaan Uang tidak berpengaruh signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali main judi online oleh mahasiswa Universitas Udayana. Ketidaksiakapan hasil uji variabel perilaku penggunaan uang dengan teori perilaku penggunaan uang yang dijadikan dasar teori dapat disebabkan karena adanya perbedaan konteks penelitian,

analisis, dan juga subjek penelitian yang berbeda-beda. Hasil penelitian ini juga tidak sesuai dengan Pengelompokan perilaku penggunaan uang berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Lim dan Teo (1997) Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Foster (2001) dalam Handi dan Mahastanti (2012), perilaku terhadap penggunaan uang sering diartikan sebagai motivasi terhadap uang yang dimilikinya. Uang yang berada di tangan seseorang akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dapat juga dikatakan bahwa sebuah perilaku terhadap pemakaian uang berarti akan digunakan untuk apakah uang yang dipunya atau dimiliki. Lim dan Teo (1997) mengelompokkan indikator-indikator perilaku penggunaan uang yang meliputi Obsession, Power, Budget, Achievement, Evaluation, Anxiety, Retention, dan Non Generous. Hal ini menunjukkan bahwa banyak atau sedikitnya uang yang dimiliki, hal tersebut tidak memberikan pengaruh apa-apa terhadap banyaknya uang yang dihabiskan dalam satu kali permainan judi online.

Pengaruh Tujuan Main (X2) terhadap Uang yang Dikeluarkan Sekali Main

Variabel Tujuan Main tidak berpengaruh signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali main judi online oleh mahasiswa Universitas Udayana. Hal ini bermakna bahwa apapun tujuan dari bermain judi yang dimiliki, maka hal tersebut tidak memberikan pengaruh apapun terhadap banyaknya uang yang dikeluarkan dalam sekali main. Papu mengatakan, ada lima faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi.

Pengaruh Faktor Situasional (X3) terhadap Uang yang Dikeluarkan Sekali Main (Y)

Variabel Faktor Situasional berpengaruh signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali main judi online oleh mahasiswa Universitas Udayana. Hal ini bermakna bahwa pengaruh yang diberikan lingkungan, baik itu teman, keluarga, atau kerabat akan memberikan dampak dan pengaruh terhadap banyaknya uang yang mereka keluarkan dalam sekali permainan judi online. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori faktor pendorong bermain judi online Papu mengatakan, terdapat lima buah faktor yang sangat memberikan pengaruh dalam hal memberikan kontribusi perilaku berjudi.

Tekanan kelompok membuat calon penjudi merasa tidak enak apabila mereka tidak mengikuti apa yang diinginkan oleh kelompok yang menekan mereka. Sedangkan, metode pemasaran yang dilaksanakan oleh para pengurus situs perjudian dengan selalu membeberkan para pelaku perjudian yang menang sehingga dapat memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa

kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang mungkin dan sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa dan media sosial seperti televisi dan juga film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagungagungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi. Penelitian lainnya ada penelitian yang dilakukan oleh Nuraga Sugiyarto Putra yang juga membuktikan bahwa faktor situasional berpengaruh sebagai pendorong mahasiswa bermain judi online, dimana faktor situasional merupakan suatu keadaan yang dapat dikatakan sebagai sebuah pemicu awal perilaku berjudi dikalangan mahasiswa yang disebabkan karena adanya tekanan dari temanteman sejawat, sebaya, kelompok, atau lingkungan untuk ikut berpartisipasi dalam permainan judi online. Dan berdasarkan wawancara dengan salah satu responden penelitian menyatakan bahwa pengaruh teman sangat mempengaruhi seseorang untuk bermain judi online, dikarenakan terpengaruh oleh suasana dan ajakan teman-teman lain sehingga membuat ketertarikan untuk bermain judi online.

IMPLIKASI PENELITIAN

1. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dalam penelitian ini yaitu:

- a) Perilaku Penggunaan Uang tidak berpengaruh signifikan terhadap jumlah uang yang dikeluarkan dalam sekali main. Adapun dalam hal ini bermakna bahwa banyak atau sedikitnya perilaku penggunaan uang yang dimiliki, tidak mempengaruhi banyaknya uang yang dihabiskan dalam satu kali permainan judi online.
- b) Tujuan Main tidak berpengaruh signifikan terhadap jumlah uang yang dikeluarkan dalam sekali main. Adapun dalam hal ini bermakna bahwa apapun tujuan dari bermain judi online, baik itu negatif maupun positif, hal itu tidak akan mempengaruhi banyaknya uang yang dihabiskan dalam satu kali permainan judi online.
- c) Faktor Situasional berpengaruh signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali main judi online. Adapun dalam hal ini bermakna bahwa faktor situasional yang terdiri dari keluarga, teman, dan juga kerabat lainnya akan mempengaruhi banyaknya jumlah uang yang dihabiskan dalam satu kali permainan judi online.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan bagi berbagai instansi pemerintah untuk menekan transaksi perjudian di Indonesia dan juga terhadap lembaga-lembaga terkait

yang bertugas untuk menekan jumlah transaksi dan mencegah kegiatan judi dalam bentuk apapun di Indonesia. Diharapkan juga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca, baik yang sudah terjerumus kedalam perjudian ataupun yang belum untuk tidak melakukan sama sekali atau berhenti melakukan kegiatan perjudian dan mampu menyaring hal-hal apa yang diberikan lingkungan sekitar terhadap diri mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan dan dibahas dalam bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Perilaku penggunaan uang tidak berpengaruh signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali main judi online mahasiswa Universitas Udayana. Maka, dapat disimpulkan bahwa banyaknya atau sedikitnya uang bulanan yang dimiliki, hal itu bukan hal yang mempengaruhi jumlah uang yang dikeluarkan untuk setiap satu kali bermain judi online.
- 2) Tujuan main tidak berpengaruh signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali main judi online mahasiswa Universitas Udayana. Maka, dapat disimpulkan bahwa tujuan untuk bermain judi online tidak mempengaruhi jumlah uang yang dikeluarkan untuk setiap satu kali bermain judi online.
- 3) Faktor situasional berpengaruh signifikan terhadap uang yang dikeluarkan dalam sekali main judi online mahasiswa Universitas Udayana. Maka, dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan lingkungan, dalam hal ini adalah orang sekitar memberikan pengaruh terhadap jumlah uang yang dikeluarkan untuk setiap satu kali bermain judi online.

SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini dengan bantuan software SPSS, maka dapat disampaikan beberapa saran yang diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel perilaku penggunaan uang pada penelitian ini terbukti tidak berpengaruh signifikan terhadap jumlah uang yang dikeluarkan dalam satu kali main, baik perilaku penggunaan uang dalam jumlah besar maupun kecil. Dari hasil penelitian tersebut, saran bagi pembaca yang sudah pernah maupun belum pernah bertransaksi dalam judi online adalah untuk tidak melakukan hal tersebut sama sekali atau berhenti dan berfikir sebelum melakukan transaksi dalam judi online maupun memiliki uang bulanan atau pemasukan yang besar setiap bulannya.
- 2) Variabel tujuan main pada penelitian ini terbukti tidak berpengaruh signifikan terhadap

jumlah uang yang dikeluarkan dalam satu kali main. Dari hasil tersebut, saran bagi pembaca yang sudah atau belum pernah melakukan judi online adalah untuk tidak melakukannya meskipun berfikir bahwa tujuan dari melakukan judi adalah untuk mendapat keuntungan.

3) Variabel Faktor Situasional pada penelitian ini terbukti berpengaruh signifikan terhadap jumlah uang yang dikeluarkan dalam satu kali main. Dari hasil tersebut, saran bagi pembaca yang sudah atau belum pernah melakukan judi online adalah untuk memilih lingkungan yang baik atau bergaul dengan orang – orang yang dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan.

REFERENSI

- Ary, M., 2015. Pengklasifikasian Karakteristik Mahasiswa Baru Dalam Memilih Program Studi Menggunakan Analisis Cluster. *Jurnal Informatika*, 2(1).
- Asriadi, A., 2021. Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Bali, M.M., 2013. Peran Dosen dalam mengembangkan karakter mahasiswa. *Humaniora*, 4(2), pp.800-810.
- Jonyanis, J. and Adli, M., 2015. Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau) (Doctoral dissertation, Riau University)
- Junaidi. (n.d.). Retrieved November 28, 2023, from https://prima.lecturer.pens.ac.id/Pasca/tabel_r.pdf.
- Lakoro, A., Badu, L. and Achir, N., 2020. Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online. *Jurnal Legalitas*, 13(01), pp.31-52.
- Lubis, D.H., Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan.
- Nurpratiwi, H., 2021. Membangun karakter mahasiswa Indonesia melalui pendidikan moral. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(1), pp.29-43.
- Putra, N.S. and Jonyanis, J., 2017. Judi sepak bola online di kalangan mahasiswa Universitas Riau (Doctoral dissertation, Riau University).
- Ramadani, Raka. Fenomena Maraknya Judi Online di Indonesia. Diakses pada 8 Oktober 2023 dari <https://www.kompasiana.com/rakaramadani4805/64f1dd0008a8b51cba350912/fenomena-maraknya-judi-online-di-indonesia>
- Republik. (2023, oktober 8). Judi Online Marak di Kalangan Pelajar, Bukti Literasi Masyarakat Rendah. Retrieved januari 2, 2023, from [ekonomi.republika: https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-](https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-)

bukti-literasi-masyarakat-rendah

- Rezekiah, P.T., Safitri, I. and Harahap, R.D., 2022. Analisis nilai-nilai karakter mahasiswa program studi pendidikan matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), pp.1251-1267.
- Sadalia, I. and Butar-Butar, N.A., 2016. *Perilaku keuangan: teori dan implementasi*.
- Setiawan, B., 2017. *Teknik Hitung Manual Analisis Regresi Linear Berganda Dua Variabel Bebas*. Solihat, A.N. and Arnasik, S., 2018. Pengaruh Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi. *Oikos: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Ekonomi*, 2(1), pp.1-13.
- Subekti, Rahayu. Judi Online Marak di Kalangan Pelajar, Bukti Literasi Masyarakat Rendah. Diakses pada 8 Oktober 2023 dari <https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-bukti-literasi-masyarakat-rendah>
- Supratama, R., Elsera, M. and 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), pp.297-311.
- Zainal, N., 2018. Judi Bola Online (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Commercium: Kajian Masyarakat Kontemporer*, 1(1).
- Zein, S.Z., Yasyifa, L.Y., Ghazi, R.G., Harahap, E., Badruzzaman, F.H. and Darmawan, D., 2019. Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Teknologi Pembelajaran*, 4(2).